

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE EDUCACION SECUNDARIA**



**Software de patrones para mejorar el aprendizaje -  
Institución Educativa N° 80032 - Trujillo- 2017.**

**Tesis para Obtener el Título Profesional de Licenciada en  
Educación Secundaria en la Especialidad de Educacion  
para el Trabajo con Mencion Industria Textil y del  
Vestido**

**Autora**

Díaz Zavaleta, Carmen Gricelda

**Asesor**

Valverde Sarmiento, Alan Omar

Codigo ORCID: 0000- 0001 - 5854 - 9731

Nuevo Chimbote - Perú

2019

## Índice

1	PALABRAS CLAVE.....	1
1.1	En español .....	1
1.2	En Inglés.....	1
2	TÍTULO .....	2
3	RESUMEN.....	3
4	ABSTRACT.....	4
5	INTRODUCCIÓN .....	5
5.1	Antecedentes .....	5
5.2	Fundamentación científica.....	6
5.2.1	Propuesta de Software generador de patrones.....	6
5.2.2	Definición conceptual.....	21
5.3	Justificación de la investigación.....	36
5.4	Problema.....	37
5.4.1	Capacidades fundamentales.....	39
5.4.2	Descripción, especialidades y objetivos de las áreas técnicas.....	40
5.5	Cuadro de conceptualización y operacionalización de variables.....	41
5.6	HIPOTESIS .....	44
5.7	OBJETIVOS.....	44

5.7.1	Objetivo general: .....	44
5.7.2	Objetivos Específicos: .....	44
6	METODOLOGÍA DEL TRABAJO .....	45
6.1	Tipo y diseño de investigación.....	45
6.1.1	Tipo de investigación .....	45
6.1.2	Diseño de investigación.....	45
6.2	Población y muestra .....	45
6.2.1	Población .....	45
6.2.2	Muestra .....	46
6.3	Técnicas e instrumentos de investigación.....	47
6.3.1	Técnicas de investigación.....	47
6.3.2	Instrumentos de investigación .....	47
6.4	Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	47
6.4.1	Técnicas de procesamiento.....	47
6.4.2	Técnicas de análisis de información.....	47
6.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	48
6.6	Procedimiento y análisis de la información .....	48
7	RESULTADOS.....	49
7.1	Presentación de resultados.....	49
7.2	Descripción de los resultados .....	49

8 ANÁLISIS Y DISCUSION .....	55
9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	57
9.1 Conclusiones .....	57
9.2 Recomendaciones .....	58
10 AGRADECIMIENTO.....	59
11 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	60

## 1 PALABRAS CLAVE

### 1.1 En español

**TEMA** : Software de patrones, aprendizaje

**ESPECIALIDAD** : Educación secundaria

### 1.2 En inglés

**TOPIC** : Pattern software, learning

**SPECIALTY** : Secondary education

#### Línea de investigación

Líneas de investigación	Área	Sub Área	Disciplina
Teoría y métodos educativos	Ciencias sociales	Ciencias de la educación	Educación general

**2 TÍTULO**

**Software de patrones para mejorar el aprendizaje -  
Institución Educativa N° 80032 - Trujillo- 2017**

**TITLE**

**Patterns software to improve learning - Educational  
Institution N ° 80032 - Trujillo- 2017**

### 3 RESUMEN

El presente estudio tiene por objetivo establecer que la aplicación del software generador de patrones en la industria textil mejora el aprendizaje educación secundaria de la Institución Educativa N° 80032 – Trujillo 2017. La población conformada por 75 educandos del cuarto año de educación secundaria, se contó con una muestra de 48 educandos distribuidas para el grupo control 23 y para el grupo experimental 25. Asimismo, el instrumento que nos permitió el recojo de información fue la prueba de pre y post test, y una lista de cotejo para evaluar el programa y para el procesamiento de la información emplearemos el cuadro de frecuencia, desviación estándar. El resultado final obtenido es que la Propuesta de software generador de patrones en la industria textil mejoro el aprendizaje del área de Educación para el Trabajo con alumnos cuarto grado de Educación Secundaria de la I.E. N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo-2017; al obtener una Ganancia Pedagógica por parte del Grupo Experimental de 46.6%; resultado de la diferencia porcentual durante el post test entre el Grupo control y Experimental, siendo relevante la investigación por establecer resultados favorables en los aprendices al efectuar el manejo de los avances tecnológico, relacionados con el área de educación para el trabajo.

#### **4 ABSTRACT**

The present study is formulated to establish that the Proposal for pattern software in the textile industry improves learning secondary education of the Educational Institution N ° 80032 - Trujillo 2017? The population made up of 75 students of the third year of secondary education, was counted with a sample of 48 students distributed to the control group 23 and to the experimental group 25. Likewise, the instrument that allowed us to collect information was the pre and post test, and a checklist to evaluate the program and to information processing we will use the table of frequency, standard deviation. The final result obtained is that the Proposal for pattern generator software in the textile industry improved learning in the Education for Work area with fourth grade students of Secondary Education of the I.E. N ° 80032 “Generalissimo José de San Martín” Trujillo- 2017; by obtaining a Pedagogical Gain by the Experimental Group of 46.6%; result of the percentage difference during the post-test between the Control and Experimental Group, the research being relevant for establishing favorable results in the apprentices when carrying out the management of technological advances, related to the area of education for wo



## 5 INTRODUCCIÓN

### **Antecedentes y fundamentación científica.**

#### **5.1 Antecedentes**

En el peru se desarrollaron varias investigaciones tales como Padilla (2015) quien trabajo en sistemas computarizados para la industria textil afirmando que las confecciones en el país tienen mucha proyección, Redefiniendo técnicamente el modelo de negocio de la empresa, incluyendo: la capacidad de predecir tendencias, cotizaciones directas a diferentes segmentos del mercado, producir productos especiales, ejecutar procesos de desarrollo de productos innovadores y creativos. Concluyendo que, para los empresarios que se encargan de la exportación de prendas de vestir, es una garantía, una seguridad para enfrentar a la competencia de los países asiáticos, básicamente de productos básicos, como por ejemplo los polos.

Por otro lado Walter, (2014) realizó métodos tecnológicos aplicados a la industria textil para la mejora de los aprendizajes del CETPRO Chavín - La Libertad” concluye que el 40% de los estudiantes, lograron mejores aprendizajes más relevantes haciendo uso del método en el área de textil, debido a los procedimientos básicos que promueve el diseño, con cortes diagonales y reglas de textil.

Del mismo modo, Jimena, (2015) nos habla sobre el uso de programas en la industria textil, utilizando el diseño cuasi experimental con una población de 120 estudiantes, de la ciudad de Mazatlán, determinando que el 45% de los alumnos, lograron mejores aprendizajes más relevantes haciendo uso del PAINT, en el área de textil, debido a los procedimientos más básicos que promueve el diseño.

Además Juarez, (2015) implementa el desarrollo del programa Corel Draw en la industria textil estableciendo puntualmente sobre las facilidades del software en el diseño de prendas determinando lo siguiente, que el 38% de los estudiantes, Saltillo – México, lograron mejores aprendizajes, debido al uso del programa aplicado a la estructuración del diseño. Señalando que el

62% de los estudiantes de textil, alcanzaron mejorar su nivel de aprendizaje haciendo uso de algún programa alternativo.

Asimismo, Gregoria, (2016), plantea propuestas de actividades para mejorar los aprendizajes en estudiantes de Sihuas arribó a conclusiones que el 79% de los estudiantes de educación secundaria que están en iniciación laboral y emprendedora lograron hacer mejoras en sus aprendizajes significativos.

Finalmente, Huamancondor (2015) desarrollo una investigación sobre la elaboración de la falda basándose en el uso del método Instruccional en estudiantes de educación secundaria, determinando que el 85% mejoraron su rendimiento académico, lo cual recomendó a los docentes que deben seguir el proceso metodológico del aprendizaje de hacer faldas en educación básica en Cochabamba

## **5.2 Fundamentación científica.**

### **5.2.1 PROPUESTA DE SOFTWARE GENERADOR DE PATRONES**

#### **Sistema Informático**

Kendall (2011) establece al sistema informático, como un conjunto de componentes, software, hardware y recursos humanos interrelacionados que pueden procesar y almacenar información. El hardware consta de una computadora o cualquier tipo de dispositivo electrónico inteligente (táctil), incluida la memoria, el procesador, el sistema de almacenamiento externo, etc. El software consta de un sistema operativo y programas de aplicación, y un sistema de almacenamiento de base de datos es particularmente importante

Finalmente, el soporte de personal incluye técnicos expertos (analistas, operadores, programadores, etc.) que crean y mantienen el sistema y usuarios interesados que utilizan el sistema. Incluso la computadora más simple se clasifica como un sistema informático porque los dos componentes (hardware y software) deben trabajar

juntos. Sin embargo, el significado legal de "sistema informático" se da a través de la interconexión. Muchos sistemas informáticos se pueden interconectar y se acoplan para formar un sistema (red) más grande. Debido a la incompatibilidad, la interconexión de los sistemas informáticos puede resultar difícil. Estos problemas a menudo ocurren a nivel de hardware y otras veces ocurren entre programas de computadora que son incompatibles entre sí.

Desde el principio, los equipos informáticos han proporcionado ayuda para la manipulación y almacenamiento de información, la comprensión de la información y la retención de ciertos tipos de conocimiento para las personas interesadas

Desde la aparición del hombre, los humanos hemos utilizado todo tipo de información. Sin embargo, debido a esta escasez, no necesita someterse a ningún tratamiento u organización, porque la tecnología ha evolucionado a pasos agigantados con el desarrollo y el progreso humanidad. La información que las personas utilizan y aplican aumenta constantemente, lo cual es fundamental para diseñar tecnologías y métodos que puedan procesar y almacenar información correctamente. Así apareció la escritura y de ahí la imprenta, las máquinas de escribir, las calculadoras, etc., hasta el inicio de la era de la informática y su auge en nuestros días.

#### **5.2.1.1 Elementos de un sistema informático**

Según, Flores, (2014), en cuanto a los Elementos de un sistema informático, divide los componentes básicos en dos categorías: software y hardware, con el fin de tener una perspectiva más organizada de los componentes básicos de un sistema de cómputo.

- Software. Viene a ser todos los programas (parte lógica) con organizaciones de datos que se utiliza para realizar el

método lógico y ejecutar múltiples tareas.

- **Hardware:** son todos aquellos conectores electrónicos que facilitan la capacidad de computación, estos componentes materiales o físicos forman la PC o un sistema informático y que facilitan las funciones en un mundo globalizado.
- **Gente:** son aquellas personas que se benefician y operan el sistema informático, tanto del hardware y software.
- **Bases de datos:** son una recopilación organizada y grande de información almacenada sistemáticamente para usarla posteriormente, a la cual podemos acceder a través de la ejecución de un software, muy importante para que el sistema funcione correctamente.
- **Documentación:** Incluye todas las impresiones, información y otros manuales, que explica al detalle y describe claramente el uso y la forma de maniobrar el software.
- **Procesamientos:** es toda la secuencia informática que precisa el uso de todos sus dispositivos del sistema, dentro de un contexto de procedimiento de información que está dentro del sistema.
- **Control:** todos los sistemas se desarrollan adecuadamente cuando se operan dentro de niveles aceptables de rendimiento y control.

#### **5.2.1.2 Características de un sistema informático**

Según, William, (2005), Sistemas Informáticos y sus principales características, son:

- Son el primer tipo de sistemas informáticos que se implanta en las organizaciones.

- Suelen lograrse ahorros significativos de mano de obra.
- Son adaptables de aplicación que se encuentran en el mercado.
- Tiene la propiedad de ser recolectores de información.
- Acerca de las características de un sistema informático, William, nos dice que un sistema informático es importante en el desarrollo de cualquier trabajo, porque nos permite recolectar datos, ahorrar tiempo, y suelen ser muchos más rápidos los resultados obtenidos, sin embargo, hay que estar capacitados para el manejo de estos recursos informáticos, ya que hoy en día podemos encontrarlo en cualquier mercado.

### **5.2.1.3 Tipos y usos de los sistemas de información.**

Según, William, (2005), Durante los próximos años, los Sistemas de Información cumplirán tres objetivos básicos dentro de las organizaciones:

- Facilita información que apoye al proceso de toma de decisiones.
- Mecanización de procesos administrativos.
- Adquiere ventajas competitivas mediante su implantación y uso.
- Acerca de los tipos de usos informáticos, Stallings (2016) nos dice que el uso de la tecnología hará mucho más viable el trabajo dentro de las Instituciones brindándolos herramientas que ayuden a obtener más ventajas por ende ser competitivos, proporcionara abundante información para su beneficio y automatizará el trabajo administrativo, haciéndolo más eficiente.

#### **5.2.1.4 Ventajas del sistema informático.**

Según la investigación de Kendall E (2011), la ventaja más significativa que reconocen los directivos que utilizan estos sistemas es la disponibilidad de información.

En cuanto a las ventajas, Kendall concluyó que cualquier sistema informático utilizado en cualquier campo de gestión es muy valioso y puede traer enormes beneficios y ahorros en términos de información, toma de decisiones y automatización.

#### **5.2.1.5 El software.**

Es la parte lógica de un programa informático que hacen posible el desarrollo de múltiples tareas en diferentes campos del quehacer diario.

Los componentes lógicos está compuestos de las aplicaciones informáticas; tales como el procesador de texto, que facilita a los usuarios el acceso a la ejecución de diversas tareas relacionadas a la edición de los textos; el software de sistema, una de sus principales tareas, está el permitir el funcionamiento adecuado de los demás sistemas, pero también proporciona la fácil interacción entre el resto de las aplicaciones y los dispositivos físicos, lo cual facilita una interfaz con los usuarios.

Software (pronunciación) es un vocablo que procede del inglés, cuyo significado literal es blando o suave, y en castellano no posee una traducción apropiada al contenido o contexto, según sea el caso. Así fue aceptada por la Real Academia Española (RAE), y se lo utiliza regularmente sin traducirlo, con frecuencia se sustituye por términos tales como aplicaciones (informáticas) o soportes lógicos.

Lo que conocemos como producto en Ingeniería de Software, no es otra cosa que el Software. Se le atribuyen una variedad de definiciones similares, que para “Software”, son aceptadas en mutuo consenso. Sin embargo, la más formal podría considerarse esta:

“Reglas procedimientos, documentación y datos asociados, conjunto de programas de cómputo, que forman parte del sistema operativo de un sistema de computación”.

El Software abarca también todo lo intangible, todo lo que no es físico, pero que se le relaciona, tales como su documentación, los datos a procesar, y la información recopilada del usuario.

Fue John Tukey quien en 1957 utilizó por vez primera la palabra “Software” con dicho sentido.

Hoy por hoy, en las ramas de la computación e informática y la ingeniería actual de Software, el Software es de indudable uso, pues se trabaja con él en los programas y datos; es decir, los procesos informáticos.

### **Clasificación del software.**

Para fines prácticos, la clasificación del software se da en los tres tipos siguientes:

- a) **Software de sistema:** Tiene como principal objetivo, desarticular de manera adecuada a los usuarios y programadores de todos los detalles del sistema informático específico que se esté usando, principalmente, aislándolo del procesamiento referente a las características específicas internas de discos, pantallas, memoria, teclados, impresoras, dispositivos de comunicaciones, etc. A los programadores y usuarios, el software les propone

herramientas, controladores, utilidades e interfaces de alto nivel con el fin de que le permitan el cuidado global del sistema. Entre otros encierran: Controladores de dispositivos, sistemas operativos, utilidades, Optimización de servidores, herramientas de diagnóstico corrección.

b) **Software de programación:** Es un cúmulo de mecanismos que facilitan al técnico que programa, para aplicar diferentes softwares utilizando una gran variedad de posibilidades y códigos que se ingresan a la PC para manejarlo correctamente, de una forma práctica. comprenden básicamente:

- Compiladores
- Enlazadores
- Intérpretes
- Editores de texto
- Depuradores

c) **Software de aplicación:** Es aquel que faculta a los usuarios desarrollar una o varios trabajos específicos, en distintos campos de acción dispuesto a ser asistido o automatizado, dando mayor prioridad a las actividades económicas. Incluye entre otros:

- ✓ Aplicaciones ofimáticas
- ✓ Software empresarial
- ✓ Las aplicaciones para el Control de sistemas y mecanización industrial,
- ✓ Telecomunicaciones (por ejemplo, Internet y toda su estructura lógica)



- ✓ Software educativo
- ✓ Bases de datos
- ✓ Software médico
- ✓ Software de control numérico (CAM)
- ✓ Software de cálculo numérico y simbólico.
- ✓ Software de diseño asistido (CAD)

#### **5.2.1.6 Software generador de Patrones para la confección de la falda básica para dama**

Los patrones pueden ser trazados en papel o en un programa de computadora. Cabe resaltar que el primer método ha caído en desuso, ya que es menos preciso y toma más tiempo.

Los patrones tienen una combinación de ingeniería y habilidades de diseño. Tienen que ser capaces de describir lo que quiere el diseñador, saber cómo traducir eso en las líneas de un patrón que hará que la prenda se ajuste correctamente. Esta capacidad de interpretar en forma y estilo ideales del diseñador es lo que diferencia a grandes modelistas aparte de las masas y les permite comandar altos salarios.

El patronaje es la capacidad de enseñanza del diseño de la moda, ya que es vital para los diseñadores comprender plenamente el proceso de desarrollo de la ropa. Se enseña como una de las principales áreas en ciertas escuelas de comercio. Hay muchos libros sobre el tema, pero es raro que un modelista pueda convertirse en un profesional siendo autodidacta. Los aprendizajes son prácticamente desconocidos en la América moderna, pero servirían así para mejorar la transición de estudiante a la situación profesional. Debido a que esta ocupación es relativamente desconocida

fuera de la industria del vestido, hay una grave falta de modelistas que puedan interpretar con precisión diseños en Los Ángeles, y posiblemente otras capitales de la moda.

#### **5.2.1.7 Relación del software con el corte y confección**

El valor e importancia que se da a la enseñanza en las Instituciones de educación secundaria, reside en conocer y comprender las habilidades, destrezas y conocimientos logrados por los estudiantes en el quehacer educativo y dispone con una secuencia de actividades en el VI y VII ciclo de la EBR, que la polivalencia y flexibilidad permiten proponer servicios y productos de formación técnica profesional para que los estudiantes estén preparados para la vida y enfrenten las necesidades del mundo laboral y poder ser consiente la relación entre lo que aprenden en las instituciones y el campo laboral a la que se enfrentarán al concluir sus estudios.

La transformación que proyectan las instituciones que imparten la educación técnica involucra un aprendizaje significativo, pues se necesita de un desarrollo mayor de la creatividad, flexibilidad y responsabilidad de los elementos que intervienen en el desarrollo del área de educación para el trabajo. La variación de la conducta no sólo requiere de la adquisición de nuevos conocimientos aprendidos, destrezas y capacidades, se debe de pensar en una nueva cultura en el trabajo que dé vital importancia a la creatividad, la colaboración y en lograr superar las condiciones salariales y laborales.

De este modo, los procesos de cambios universales se mueven en relación a la transformación global de una economía de oferta y demanda, que permite:

- Una producción diversificada.
- Las grandes compañías, las pequeñas y micro empresas realizan una producción desvinculada y con gran desarrollo de autogestión y adaptación a las variaciones en las actividades comerciales regionales, no obstante, se encuentran unidas a los inmensos lugares de fabricación de insumos en el planeta.

La preparación adecuada del currículo de educación básica regular en las diferentes instituciones posee las siguientes características:

- **Modular:** Se organiza en módulos y unidades de aprendizaje, relacionados a unidades de competencia.
- **Plantea,** una serie de actividades enfocadas al aprendizaje de habilidades, conocimientos, destrezas y valores necesarios para el logro del desempeño exitoso en funciones productivas.
- **Permite el acceso,** desarrollo y avance por módulos independientes, y neutrales con base en la valoración de las evaluaciones en relación a productos referentes a ambientes determinados y sobre la percepción afiliada a las aptitudes que permiten crecer durante el aprendizaje del estudiante.
- El desarrollo de los temas sugerido para corte y confección textil agrupa las características expuestas anteriormente.

Es fundamental dar respuesta a las modernas y actuales demandas del mundo globalizado reciente, en tal sentido se determina que la enseñanza - aprendizaje tiene que ser más abierta y flexible, pero, principalmente, constante,

encontrándose siempre unida a los demás sectores de la producción.

El desafío radica en conseguir mayor adecuación, acomodación y ligereza en dar solución a las exigencias del cambio, también en incrementar la mayor eficacia y congruencia de los planteamientos y en optimizar la relación de la preparación con las innovaciones de la organización productiva lucrativa.

En la actualidad, se pretende que los individuos que ingresan al mundo empresarial, propongan nuevas potencialidades, facultándoles a trabajar en equipo siendo asertivos, analizar y resolver problemas con facilidad, asumir responsabilidades, desempeñar distintas acciones en una empresa productiva, controlando eficientemente los recursos tecnológicos y habilidades, relacionarse con los demás colaboradores que participan en la producción de los productos.

En relación a la industria textil y del vestido, se requiere dar una mirada en forma general a la falta de competitividad de algunos trabajadores técnicos, pues, no hay instituciones que los esté preparando eficientemente con las nuevas tecnologías para enfrentar un mundo laboral en desarrollo, paralelo al avance moderno.

Del mismo modo se ha percibido que no se desarrolla en los futuros trabajadores la competitividad, la capacidad para determinar la calidad de los productos e insumos, de la misma manera falta desarrollar la innovación y la creatividad en los diseños o bocetos y la empatía de enfrentarse con los demás

Enseñar a individuos en edad escolar y adultos en la industria

textil y del vestido con capacidad de superación y mentalizándoles a la exportación, pues estas demostrarán sus potencialidades técnicas y sociales conforme lo requiera las necesidades laborales y educativas.

Incentivar la creación de negocios productivos individuales, originales, grupales o familiares para el equipamiento de espacios destinados a la confección, predestinado a los pueblos consumidores de prendas de vestir.

El currículo de la educación técnica en la EBR, en el área de educación para el trabajo, se identifica por ser:

- **Único**

Se dice ser único por avalar la eficiencia en el área de educación para el trabajo, especialmente en la especialidad de textil y del vestido, reforzando las manifestaciones vivenciales, la lengua, la identidad y cultura de los pueblos de todo el Perú, planteándose del currículo nacional y aplicándose en cada Institución Educativa y sobre todo en las que desarrollan especialidades técnicas.

- **Flexible**

Al tener cada comunidad distintas características, pues se adecúa, teniendo en cuenta la particularidad biológicas, psicológicas, sociales, espirituales, culturales, económicas, productivas y del ambiente de los alumnos de todo de país. Facilita agregar y/o cambiar temas de vital importancia y reconociendo las necesidades en igualdad de oportunidades, los intereses, demandas, y con verificación de condiciones para alumnos, grupos familiares, poblaciones designadas.

- **Integrador y articulador**

Puesto que participa la parte humanística unido a la parte técnica, teniendo como base los saberes previos y la gama de contenidos, se relaciona con los conocimientos planteados en currículo nacional

- **Integral**

Pues que desarrolla las cuatro dimensiones del hombre: saber, ser, decidir y hacer; relacionándolo la teoría, valoración, práctica y producción mediante metodologías y estrategias apropiadas.

- **Pertinente**

Por lo que da respuesta a las motivaciones, expectativas educativas y necesidades, en lo productivo y tecnológico; también en lo científico - humanístico, se relaciona a requerimientos políticos, respeto, socioculturales y socioeconómicas, a las emocionales, conocimientos, conocimientos y costumbres de los pueblos andinos, en armonía con la naturaleza donde viven para desarrollarse en la fabricación de vestimenta.

#### **5.2.1.8 Estrategias educativas para la enseñanza de industria del vestido haciendo uso del software generador de patrones**

Cuando se habla de procedimientos en el aspecto educativo y las diferentes estrategias para poder lograr aprendizajes significativos, se presentan características importantes como: Planificación, ejecución y tomas de decisiones.

#### **Método de proyectos socio – productivos.**

Es una destreza que consiste en elegir una variedad de actividades pedagógicas en relación a un eje problemático.

Algunas cualidades importantes de esta estrategia son:

- El aprendizaje se ejecuta en estrecha interrelación con el contexto y la comunidad. Se asevera que el aprendizaje es contextualizado.
- Articula múltiples procesos pedagógicos: investigación, sistematización, recuperación de saberes propios, integración de conocimientos científicos, acciones transformadoras, entre otros.
- Está dirigido hacia la solución de una dificultad o problema concreto de la familia o comunidad.

El método de proyectos viene a ser una estrategia que facilita desarrollar la praxis de la formación productiva y social de modo integral y completo; asimismo se considera articulador e integrador los módulos que se dictan en las I.E en un trimestre, bimestre o un año académico.

### **Taller de patrones para el aplicativo del software en la producción textil.**

Otra estrategia desarrollada en los centros de educación básica regular, con muy buenos resultados, inspirada en los talleres artesanales cuyo diseño y trazo de las prendas de vestir se hacen utilizando papel, lápiz y cinta métrica, ahora la atención se centra utilizando la tecnología que facilita el diseño, en cuanto al trazo y la precisión, punto fundamental para la confección de la falda básica para dama. El taller aplicado en la educación tiene las siguientes características importantes:

- En las instituciones teniendo como meta la producción, el grupo de estudiantes, son un equipo organizado que se apoyan, se orientan, teniendo en cuenta las habilidades de

cada uno de los integrantes, la elaboración de diferentes prendas de vestir, permite al estudiante aplicar sus conocimientos teóricos en la práctica.

- El equipo de trabajo permite determinar las habilidades individuales, los cuales se intercambian para lograr un solo objetivo.
- Aprendizaje dinámico. Permite optimizar las potencialidades de los estudiantes utilizando múltiples métodos interactivos lo que facilita incrementar el aprendizaje en base al juego, permanentes y continuos.

Tenemos otras tácticas conocidas son:

- Foros
- Debate
- Ferias educativas
- Aprendizaje colaborativo
- Mesas de trabajo
- Reflexiones de grupo, etc.

Existe una gran cantidad métodos orientados al aprendizaje deben y pueden ser aplicadas por los maestros con total eficacia y riqueza, unida completamente a las necesidades de los alumnos, con el único propósito de conseguir captar los conocimientos en el tiempo establecido, utilizar los recursos, el contexto socio cultural, la infraestructura, y principalmente, la aplicación de estrategias del docente para lograr el aprendizaje.



## **5.2.2 DEFINICIÓN CONCEPTUAL**

### **5.2.2.1 Aprendizaje.**

Romero, (2016) Es el proceso de cambiar habilidades, conocimientos, comportamiento y valores, debido a la experiencia, el razonamiento, la orientación, la instrucción y la observación. El proceso también se puede analizar desde diferentes ángulos, por lo que contiene varias teorías de aprendizaje. El aprendizaje es una de las actividades mentales más importantes y significativas de los seres humanos, animales y sistemas artificiales. Además, es el procedimiento que mediante se cambian y logran habilidades, conocimientos, valores y conductas. Como resultado del estudio, la experiencia, el razonamiento, la instrucción y la observación. Finalmente, se disponen los principios del aprendizaje de toda persona lo cual se consolida los contenidos admitido durante el proceso.

El ser humano aprende y se relaciona con la sociedad, se da de una manera eficaz cuando el estudiante esta estimulado en todo momento, es decir, permanentemente. El adquirir conocimientos impresiona radicalmente a la psicología educacional, la antropología y la neuropsicología, la misma que describe con detalle las características del ser humano en todo su desarrollo. Tenemos entre ellas, la pedagogía, la andragogía, de adultos y la enseñanza de la educación inicial y primaria.

Igualmente, el aprendizaje es cuando el individuo hace suyo los contenidos adquiridos a través de diferentes procedimientos, modificando su conducta frente a cualquier situación que se presente en la vida diaria.

También, se describe como la capacidad mental, que permite

cambiar nuestra vida en todo momento y corrige hábitos, forja actitudes e incrementa destrezas personales, pues nos facilita adecuarnos intelectualmente al contexto donde vivimos, por medio de una modificación de la conducta.

El aprender, no es una habilidad netamente del ser humano, se ha demostrado que los animales también lo realizan, a través del adiestramiento y el condicionamiento, obteniendo respuestas y cambiando su conducta frente a un estímulo.

El ser humano aprende cuando se relaciona con su contexto, el lenguaje lo determina al ambiente donde se desenvuelve, obviamente tiene dificultades dentro de ellas tenemos: problemas para escribir y hablar (lectoescritura), de coordinación, autocontrol, problemas para calcular. Estas dificultades interfieren en el hombre y limitan la capacidad de establecer la comprensión entre lo que se ve o se escucha.

Si el ser humano aprende, se ve reflejado en el cambio de conducta que presenta en el transcurso de su vida, pues podrá aplicarla, se manifiesta cuando esta transformación se da en los colegios, la familia, en los hábitos diarios, los amigos, etc.

Si se quiere aumentar los cambios de conducta a través del aprendizaje, se utiliza una gran variedad de técnicas, así como también actividades que se planifican, garantizando su almacenamiento, uso de la información y por lo tanto apropiación de los conocimientos. Estas estrategias se catalogan de acuerdo a las necesidades y pueden ser:

**Las estrategias primarias**, Son aquellas que se desarrollan en relación al contenido que se desea aprender

- **Redes conceptuales**: Facilitar la organización de la información por medio de diagramas.

- **Paráfrasis:** Consiste en hacer una interpretación de algún contenido utilizando el léxico individual de cada persona.
- **Imaginería:** La información que se presenta mentalmente a través de las imágenes.
- **Categorización:** Realizar la estructura de algún contenido requerido, para su mejor comprensión.

**Las estrategias de apoyo,** Son aquellas actividades que se realizan para garantizar el aprendizaje, manteniendo y creando un ambiente favorable, tenemos:

- **Supervisión:** Es una estrategia que permite el control y verificación de auto guiarse, reflexionando y conociendo el estilo de su propio aprendizaje, de diferentes maneras, como: oyendo, escribiendo, viendo, hablando o haciendo.
- **Planificación:** Es la capacidad de realizar una serie de acciones previas, para garantizar el aprendizaje.

#### 5.2.2.2 Inicios del aprendizaje

Desde el inicio de la humanidad se realizaba el aprendizaje, los primeros hombres lo hacían como un modo de supervivencia frente a la naturaleza, los primitivos aprendían, solo de su alrededor con las vivencias de la vida diaria, pues aprendían para clasificar a los animales y plantas, para saber quiénes les podían dar abrigo y alimento, donde construir sus hogares y como orientarse. Pero, no había la preocupación de prepararse en alguna materia.

- El aprender surge como consecuencia del abandono o fortalecimiento de la sinápticas entre neuronas.
- El aprendizaje es local, es decir, el cambio de una conexión sináptica deriva solo de la acción (potencial

eléctrico) de las neuronas postsináptica y pre sináptica.

- La alteración de la sinapsis es un proceso parcialmente lento comparado con los tiempos característicos de los cambios en los potenciales eléctricos que se utilizan de señal entre las neuronas.
- Si la neurona postsináptica o pre sináptica (o ambas) están interrumpidas, entonces el único cambio sináptica existente reside en el decaimiento potencial o deterioro de la sinapsis, que es responsable del olvido.

### 5.2.2.3 Proceso de aprendizaje

Este proceso es una actividad personal e individual que permite desenvolverse en un contexto cultural y social. Tiene como resultado una serie de acciones cognitivas que son propias de cada individuo, quienes interiorizan los contenidos recientes, se apropian de ello e incrementan su capacidad de raciocinio aplicándolo en la vida diaria, según sus necesidades. Este proceso no consiste en memorizar y mecanizar información para el momento, es importante complementarlas con otras acciones cognitivas como comprender, conocer, analizar, aplicar, valorar y sintetizar.

El aprendizaje, es una transformación de la conducta relacionado con el contexto, sobrelleva a una modificación en la estructura física del cerebro humano. Estos hábitos se vinculan con la memoria, amoldando al cerebro, estableciendo así variabilidad entre las personas. Es la consecuencia de la interacción complicada y continua entre tres sistemas:

- **El sistema afectivo**, cuyo correlativo neurofisiológico pertenece al área prefrontal del cerebro

- **El sistema cognitivo**, participando principalmente por el mencionado circuito.
- **El sistema expresivo**, coherente con las áreas de función ejecutiva, homúnculo motor y articulación de lenguaje entre otras.

Podemos percibir que el aprendizaje se produce cuando notamos que hay un evidente cambio de conducta.

El ser humano da más valor a su parte afectiva, dando mayor importancia al estímulo, ya que el aprendizaje se torna significativo, pues los conocimientos llegan al cerebro a través de diferentes procesos, allí intervienen; la memoria, el análisis, síntesis, inducción, analogía; es donde se realiza la mayor cantidad de sinapsis entre las neuronas para acumular esta nueva información en la memoria de corto plazo.

Todo aprendizaje nuevo es por definición dinámico, está en constante movimiento, por lo que está dispuesto a ser inspeccionado y reacomodado. En resumen, podemos decir que el aprendizaje se puede calificar como progresiva, se adquiere de acuerdo al contexto donde se desenvuelve el hombre, y estos conocimientos lo aplicará en cualquier realidad.

Para lograr el aprendizaje requerimos de cuatro factores principales: conocimientos previos, inteligencia, motivación y experiencia.

- Estos factores son imprescindibles si se relacionan con la motivación, de lo contrario, cualquier acción que realicemos no será aprovechado, pues, es el «aprender queriendo», que resulta principalmente a que el alumno posea el deseo inmenso de adquirir nuevos conocimientos.

Sin embargo, la motivación se encuentra restringida por el temperamento y fuerza de voluntad y perseverancia de cada persona.

- La experiencia que se da a través de la práctica es el «saber aprender», pues, el aprendizaje demanda de específicas técnicas elementales tales como: conceptuales (seleccionar, organizar, etc.), técnicas de comprensión (vocabulario), exploratorias (experimentación) y repetitivas (recitar, copiar, etc.). Es importante una buena planificación y organización para conseguir los objetivos.
- Finalmente, tenemos, los conocimientos previos y la inteligencia, que simultáneamente interactúan con el contexto. En relación al primero, mencionaremos que, si el individuo desea aprender, debe de estar dispuesto a adquirirlo y desarrollar nuevas capacidades para lograr un aprendizaje significativo y usarlo en la realidad.

Así mismo existen otros elementos que contribuyen y están interconectados con los otros mencionados anteriormente, como: la distribución del tiempo, maduración psicológica y la actitud activa.

Hay diferentes acciones que desarrolla un individuo cuando se dispone a realizar el aprendizaje. Los estudiantes, cuando hacen actividades, desarrollan varios procesos cognitivos que facilita que su cerebro se desenvuelva con rapidez. Estas operaciones son las siguientes:

1. Al adquirir y almacenar conocimientos, se realiza la identificación semántico-sintáctico de la información del mensaje (palabras, iconos, sonidos) y para ello se requiere que se aplique varias actividades mentales, pues la teoría o

los textos favorecen el desarrollo del habla, la expresión; mientras que las imágenes ayudan a incrementar la perspectiva, entre otras.

2. Para comprender y analizar la información recibida por los estudiantes, tiene como base a sus conocimientos previos, la motivación y sus habilidades cognitivas, todos ellos interactúan para elaborar nuevos conocimientos.
3. Una conservación del aprendizaje a largo plazo es la información que se relaciona a los conocimientos que se hayan elaborado, permite un cambio de la conducta del estudiante

#### **5.2.2.4 Dimensiones del aprendizaje**

Según Romero, (2016) Las dimensiones de aprendizaje más estudiadas por la literatura de la pedagogía son:

- **Aprendizaje por descubrimiento:** Los conocimientos lo adquieren por sí mismos, por su cuenta, por la experiencia que puedan tener los aprendientes, acomodándolo a su capacidad cognoscitiva
- **Aprendizaje receptivo:** Los estudiantes solo se encargan de recibir el conocimiento que se encuentra ya elaborado por un expositor, no hacen ningún tipo de esfuerzo, solo reproducen lo que se les ha dado.
- **Aprendizaje significativo:** teniendo como base a los conocimientos previos y los nuevos conocimientos, los relaciona entre sí, se apropia de ellos y lo aplica a la realidad de acuerdo a sus necesidades.
- **Aprendizaje repetitivo:** está basada en la memorización de los contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con

sus conocimientos previos, el alumno no encuentra el significado a los conocimientos estudiados.

- **Aprendizaje por ensayo-error:** se basa del modelo conductista, busca respuesta al problema del aprendizaje observacional, que se da al observar el comportamiento de otro sujeto.

#### 5.2.2.5 Sistemas de Representación

- **Visual:** en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es común la utilización de diferentes esquemas gráficos, donde, de acuerdo a su capacidad cognitiva, el estudiante lo realiza para comprender de una mejor manera los conocimientos; los más utilizados son:
  - ✓ Líneas de tiempo.
  - ✓ Mapas de ideas
  - ✓ Diagramas Causa-Efecto
  - ✓ Clasificadores visuales
  - ✓ Telarañas
  - ✓ Mapas conceptuales
- **Auditivo:** Algunos estudiantes tienen facilidad de aprendizaje cuando los nuevos conocimientos lo hablan o escuchan, esto lo realizan un número menor de personas.
- **Kinestésico:** Cuando la información se procesa relacionándola con el movimiento del cuerpo y las sensaciones, al realizar la expresión corporal, se está sirviendo del método de representación kinestésico.

Cuando trabajamos la expresión corporal de forma natural, es cuando podemos aprender cualquier tipo de deporte, las



actividades kinestésicas, es considerado como un aprendizaje lento, pero, es mucho más efectivo para las personas que lo practican

#### 5.2.2.6 Tipos de Inteligencia

Villanueva (2014), establece lo indicado por Gardner en :

- **Lingüístico-verbal:** Se utiliza, para poder expresarnos de manera correcta y efectiva, utilizando de forma exacta las palabras y oraciones que van a facilitar la comunicación verbal o escrita. Este tipo de inteligencia es utilizada por los escritores y oradores.
- **Lógico-matemático:** Utiliza la deducción y el razonamiento, son capaces de manipular el sistema numérico de manera exacta. Así mismo se apoyan en su hemisferio izquierdo. Este tipo de inteligencia es utilizada por los físicos y matemáticos.
- **Espacial:** Mediante esta capacidad podemos percibir el mundo real y pensar imágenes tal y cual como lo observamos, además nos permite situarnos en el medio ambiente y tiempo en la que nos encontramos. Utilizan los pintores, arquitectos y escultores.
- **Corporal-kinestésico:** Esta capacidad es utilizada por todos los deportistas, artesanos y bailarines, la cual consiste en manifestar su afecto e ideas mediante su expresión corporal, utilizando las partes de su cuerpo, mediante ello logran desarrollar múltiples destrezas físicas.
- **Intrapersonal:** consiste en valorarnos y comprendernos a nosotros mismos, a nuestros sentimientos y emociones, en ellas está el autocontrol, la autorregulación, la autocomprensión y la autoestima. Esta capacidad lo

utilizan los teólogos y grandes filósofos.

- **Musical:** Esta habilidad, nos permite ser sensibles y percibir con mayor interés los tonos, timbres y ritmos, que están alrededor nuestro, además de percibirlos, nos permite, crear o convertir los sonidos en melodías musicales. Es utilizada por músicos y compositores.
- **Naturista:** Es la capacidad y pasión de poder convivir nuestro medio ambiente, incluyendo todos los elementos de nuestro entorno como son los seres que conforman la naturaleza, entre ellos, los animales y plantas. Lo desarrollan las personas que quieren y aman la naturaleza, por ecologistas y botánicos.
- **Interpersonal:** Es la aptitud de algunas personas para relacionarse con otras, siendo más empático y sensibles, para poder conocernos, entendernos y comunicarnos. Esta capacidad es aplicada por políticos, psicólogos, vendedores, etc.

#### 5.2.2.7 Procesamiento de la información

- **Activo:** Son sujetos impulsivos que se dejan llevar por sus deseos, son los que primero actúan y después piensan, ellos están preparados para nuevas experiencias, además prefieren trabajar con gente liderando cualquier tarea.
- **Teórico:** Vienen a ser las personas que usan la racionalidad y la lógica, examinando y resumiendo la información, además son capaces de realizar teorías complejas, siguiendo sus instrucciones.
- **Pragmático:** A estos individuos les gusta la experimentación, descubrir, sacar provecho de las ideas nuevas para experimentarlas.

- **Reflexivo:** Son mucho más observadores y analistas, haciendo cualquier tipo de trabajo lo observan detallada y minuciosamente, previo, para llegar a concluir, son muy cautelosos y cuidadosos en sus tareas, a fin de no cometer errores.

#### 5.2.2.8 Teorías del aprendizaje

Durante la fase de adquisición de conocimiento obtenidos a través del aprendizaje, existen diversas teorías que se presentaron en el último siglo, la cual ha tenido una gran evolución, gracias al progreso de la psicología, que es la ciencia que estudia los procesos mentales del ser humano y que estos hacen posible la adquisición y asimilación de nuevos conocimientos.

##### **Teorías cognitivas:**

- **Aprendizaje por descubrimiento.** Es el tipo de aprendizaje en donde el estudiante lo hace por su cuenta, directamente de la realidad y de sus experiencias, considerándose más significativo y valioso para ellos.
- **Aprendizaje significativo** Ausubel D. (2017) pretende que todos los conocimientos adquiridos sean significativos y no repetitivos para el momento, para lograrlo es necesario anclar los previos con los nuevos conocimientos adquiridos y aplicarlos a la realidad y a la vida de acuerdo a la situación de contexto que se les presente.

Para David Ausubel, Es imprescindible que, para que ocurra el aprendizaje significativo se debe considerar lo que traen los estudiantes, pues están llenos de experiencias obtenidas en su día a día, esto se convierte en un conocimiento aún más ventajoso que cuando es tomado en cuenta por el maestro, es por eso que se convierte en una admirable capacidad de los

seres humanos.

- **Cognitivismo.** Realiza estudios basados en los procesos mentales que se dan en el cerebro después de recibir alguna información, pues realiza una serie de acciones complicadas, ejemplo: reconocer, comprender, almacenar, todo lo que se pueda percibir a través de los sentidos y luego poder utilizar esta información.
- **Constructivismo.** Permite entregar al estudiante las herramientas necesarias para que el conocimiento lo procese, lo aplique a la realidad y pueda resolver algún problema de su entorno, esto significa que, ellos construyen de su propio aprendizaje a medida que van aprendiendo según su propio ritmo, logrando una interacción con el mundo que lo rodea.
- **La topología de Robert Gagné,** tomada por Palomino, (2006). La jerarquía propuesta por Gagné nos muestra una secuencia importante de pasos para que el alumno logre su aprendizaje.
  - ✓ Fase de adquisición, codifica la entrada y almacenamiento
  - ✓ Fase de motivación, crea expectativa.
  - ✓ Fase de recuerdo, es la recuperación.
  - ✓ Fase de aprehensión, capta la atención y percepción selectiva.
  - ✓ Fase de retención, almacena en la memoria
  - ✓ Fase de desempeño, es la respuesta
  - ✓ Fase de retroalimentación es el refuerzo del conocimiento.
  - ✓ Fase de generalización es la transferencia.
- **Socio-constructivismo.** Lucci, (2006), toma lo dicho por Vygotski, donde propone que los aprendizajes se dan a través del intercambio socio histórico y cultural es decir está íntimamente relacionado con la sociedad.

En EBR, en el área de la educación para el trabajo tiene como

objetivo cultivar las habilidades, destrezas y actitudes productivas, emprendedoras y comerciales de los estudiantes, guiándolos así para trabajar y desarrollar actividades económicas, y recolectar oportunidades que brindan los mercados locales, regionales, nacionales y del mundo.

La Industria textil está dedicado a la producción de las diferentes variedades y productos relacionados con la confección de ropa y vestidos. Ya sea de fibras (natural o sintética), hilados, telas, este sector industrial mueve gran parte de la economía en el Perú, así mismo este sector textil ha tenido un gran auge, debido a la calidad de sus insumos por ejemplo la calidad del algodón, que buena parte de este sector exporta al mundo.

#### **5.2.2.9 Aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo**

Según MINEDU, (2008), considera que el área de Educación para el Trabajo en la EBR, tiene por objetivo desarrollar en los estudiantes actitudes y capacidades emprendedoras, empresariales y productivas para desenvolverse en la vida profesional y económica, aprovechando las oportunidades que ofrece el mercado global, nacional y local.

El área de educación para el trabajo tiene vital importancia en el desarrollo de la formación integral del estudiante, debido a que permite potenciar sus actitudes y capacidades, que le facilite conseguir su auto sostenimiento, desarrollo personal y eficiente desempeño en sus actividades laborales y profesionales futuras.

#### **A. Organización**

**El área desarrollará las siguientes capacidades:**

#### **a) Gestión de procesos**

Comprende capacidades que realiza estudios de mercadotecnia, diseñando, planificando, comercializando y evaluando la producción en el marco del desarrollo del país. A partir del VII ciclo de educación secundaria se articula dando importancia a las competencias laborales con participación del sector productivo para una especialidad ocupacional.

#### **b) Ejecución de procesos**

Capacidad de manipular eficientemente las máquinas y herramientas y se pueda realizar de una manera precisa el proceso de modificación de los recursos.

Incluye la capacidad de manipular la tecnología adecuada, utilizar máquinas herramientas y equipos y realizar tareas o procesos utilizados para producir bienes o prestar servicios. A partir del tercer año de educación secundaria, está estrechamente vinculado con las competencias establecidas de la fuerza laboral, y el sector productivo ha participado de manera vigorosa en ocupaciones técnicas productivas secundarias o primarias.

#### **c) Comprensión y aplicación de tecnologías de base**

En esta Capacidad permite aplicar las tecnologías de base, aumentando valor adicional al producto o servicio.

Incluye también teorías que sirven de soporte a los estudiantes en la práctica, pues estos serán capaces de desarrollar fundamentos tecnológicos y científicos que permitan mejorar la calidad y la apariencia del

producto que elaboran, así también, desarrollar y analizar los lineamientos básicos para formar una pequeña empresa, de la misma manera incluye actitudes y capacidades que les permitirá conocer y ejercer sus derechos y deberes del trabajador.

## **B. Componentes**

El área Educación para el Trabajo tiene tres componentes:

### **a) Iniciación laboral**

Se desarrolla en el VI ciclo, y su propósito es orientar y explorar las actitudes y talentos profesionales a través del desarrollo de una serie de actividades y proyectos productivos. Estas actividades y proyectos permiten, paulatinamente, acostumbrarse e iniciar la investigación de los estudiantes sobre el mercado, la planificación, el diseño, Control de calidad, ejecución y comercialización de productos básicos, y brindar diversos servicios profesionales

### **b) Formación ocupacional específica modular**

Se realiza en el VII Ciclo, (tercero a quinto) tiene por objetivo desarrollar capacidades específicas de una ocupación técnica. El estudiante en el 3er. grado opta según su preferencia, por una especialidad ocupacional dando importancia a sus intereses, aptitudes vocacionales y especialidades que se esté desarrollando en la Institución Educativa. Para la organización de la formación ocupacional específica se tomará en consideración el catálogo nacional de títulos y certificaciones, con el objetivo de articular eficientemente la oferta educativa a las necesidades de

formación del sector productivo. Para cada carrera el catálogo presenta un perfil detallado por competencias laborales y sugiere los módulos orientados al desarrollo de actitudes y capacidades para alcanzar la competencia. La Institución Educativa ofrece la especialidad ocupacional, considerando: los requerimientos del entorno productivo local y regional, así como también en infraestructura y equipamiento.

### **c) Tecnologías de base**

Se aplican en el área a lo largo de los ciclos VI y VII (1° a 5° año) de la etapa de secundaria, con el propósito de brindar conocimientos científicos y técnicos que apoyen la formación y desarrollo de habilidades empresariales y emprendedoras.

### **C. Actitudes.**

En el área de educación para el trabajo, también desarrolla comportamientos y conductas emprendedoras, tales como: el carácter y la autoconfianza que sirven para asumir responsabilidades, riesgos, toma de decisiones, acción independiente, tolerancia, flexibilidad, perseverancia, voluntad y automotivación para lograr sus metas y solucionar problemas de la vida cotidiana, listos y dispuestos a trabajar, adaptándose y anticipándose a los cambios de mundo.

## **5.3 Justificación de la investigación**

A través de este trabajo de investigación, se pretende dar a conocer a todos los docentes actividades que puedan mejorar su labor pedagógica en el área



de educación para el trabajo, en lo que respecta a la especialidad de industria del vestido.

Las estrategias que se vienen planificando nos permitirán mejorar los procesos de enseñanza de aprendizaje del área en relación a su planificación de actividades.

Con respecto al impacto social, se beneficiarán los estudiantes del programa y la comunidad en su conjunto.

En el impacto pedagógicos tendrá en cuenta las competencias básicas que desarrollará el estudiante del área de industria textil y del vestido donde podrán utilizar el software destinado a la especialidad donde ellos interactuarán digitalmente.

#### **5.4 Problema**

La industria textil pasa un momento de bajo nivel, ya que el ingreso de ropa desde china al país con un precio muy por debajo del costo normal "dumping" ha tenido como consecuencia el cierre de múltiples empresas que se encargan de la confección en el Perú, por la falta de competitividad con los precios. José Luis Muñoz, director de la Unión Nacional de Empresarios Textiles de Gamarra (Únete), explicó que dichas prendas ingresan al Perú con costos aproximados de US\$ 2, pero al venderlas se incrementan y pueden llegar a costar hasta S/. 80.

Desde que se dio apertura a la importación de estas prendas en el 2005 hasta la actualidad se ha multiplicado esta actividad. dijo que por ejemplo en los primeros meses del 2015 ingresaron cerca de 20 mil toneladas de prendas con un costo bastante bajo. "Lo que llama la atención es que llega al país el doble de volumen en peso, pero su valor monetario cada vez es más bajo, y ahí es cuando se da el dumping", sostuvo.

La cadena textil es muy extensa, por lo que ésta complicada situación no sólo inquieta a los trabajadores de este sector, sino también a los

productores algodonereros, hileros, tinteros, tejedores entre otros.

A través del área de educación para el trabajo se debe promover una mejor utilización de nuestros recursos y que formen empresas destinadas a competir con las internacionales.

En la Institución Educativa donde apliqué mi trabajo de investigación, se observó que los docentes no utilizan los recursos tecnológicos para desarrollar sus diseños en la especialidad de textil y del vestido, tal vez por desconocimiento en el manejo de las TICs o centrarse en una enseñanza tradicional, la falta de uso de las tecnologías por parte de los estudiantes ocasiona que sus proyectos lo realicen en mayor tiempo y con márgenes de error, pero, si utilizamos un software adecuado para el diseño, esta permitirá mejorar la precisión, por lo tanto la prenda será entallada, por ese motivo, mi propuesta es que todos los alumnos maten sus actividades de aprendizaje tanto en aula, talleres y los centros tecnológicos. El problema queda enunciado de la siguiente manera:

¿En qué medida el software generador de patrones mejora el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo- 2017?

#### 5.4.1 CAPACIDADES FUNDAMENTALES

	CICLO VI	CICLO VII
<b>GESTIÓN DE PROCESOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestiona procesos de estudio de mercado, planificación, diseño de la producción de bienes y servicios de una gran variedad de opciones ocupacionales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestiona procesos de estudio de mercado, planificación, diseño, comercialización de bienes o servicios de uno o más (varios) puestos de trabajo de una especialidad ocupacional específica</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN DE PROCESOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecuta procesos básicos y elementales para la producción de bienes y servicios de diversa índole, considerando siempre salvaguardar la integridad de los estudiantes con la seguridad necesaria y la calidad, mediante proyectos sencillos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecuta procesos para la elaboración y producción de un producto o servicio, en la variedad de especialidades que pueda presentar el área, teniendo en cuenta las normas de seguridad y control de la calidad en forma creativa e innovadora y disposición emprendedora.</li> </ul>
<b>COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende y aplica elementos y procesos básicos del diseño, principios tecnológicos de estructuras, máquinas simples y herramientas informáticas que se utilizan para la producción de un bien o servicio.</li> <li>• Comprende y analiza todas las características del mercado local, regional y nacional y las actitudes y habilidades del emprendedor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende y aplica principios y procesos del diseño, principios para la transmisión y transformación de movimientos, electricidad y electrónica básica y las herramientas informáticas que se aplican para la producción de bienes y / o servicios.</li> <li>• Comprende, analiza y evalúa planes de negocios, normas y procesos para la constitución y gestión de microempresas, salud laboral y legislación laboral.</li> </ul>

#### **5.4.2 DESCRIPCIÓN, ESPECIALIDADES Y OBJETIVOS DE LAS ÁREAS TÉCNICAS.**

El ser humano tiene el derecho fundamental a la educación y pueden desarrollar contenidos y valores que definan al hombre como un ser social. Teniendo en cuenta esta situación en el campo de la educación laboral, el aprendizaje juega un papel efectivo y duradero, donde el alumno irá enfrentando y solucionando problemas cotidianos así mismo se preparará para la vida y se adentrará en el mundo laboral y competitivo.

Para ser funcional y significativo la aplicación del área de educación para el trabajo, es indispensable tener infraestructura, materiales, insumos y equipamiento; pero no es suficiente y como complemento a ello es necesario la parte teórica para consolidar el aprendizaje y lograr un cambio de conducta en el estudiante. Dentro de estos recursos instruccionales tenemos por ejemplo textos, manuales, guías metodológicas, etc.

Esta área se desarrolla durante los cinco grados de educación secundaria y consta de 18 especialidades:

##### **Especialidades:**

Modelaría y fundición - Artes gráficas - Construcciones metálicas - Construcciones en madera - Mecánica de producción - Dibujo técnico e industrial - Cosmetología Electrónica - Electricidad - Fuerza motriz - Industria alimentaria - Artesanía – Manualidades – Repostera - Química Industrial – Cocina - Pastelería - Construcción y arquitectura

Dentro de cada especialidad incluye el desarrollo de los siguientes contenidos:

- Identificación de problemas
- Elaboración de proyectos técnicos en la actividad tecnológica de industria textil

- Diseño
- Problemas técnicos de la actividad tecnológica de la textilería.
- Desarrollo
- La solución de problemas en la actividad tecnológica de la textilería
- Valoración
- Geometría tridimensional y estructural: forma y función mecánica.
- Aplicación de la planeación y administración estratégica en actividades empresariales de la actividad tecnológica de industria de la artesanía.
- Elementos básicos del diseño
- Perspectiva.
- Procedimientos y técnicas para su uso.
- Herramientas de la actividad tecnológica de industria de la artesanía
- Utilización de técnicas de fabricación en la actividad tecnológica de industria del vestido.
- Conocimiento y clasificación por su funcionalidad.
- Aplicación de diagramas con moldes y plantillas.
- Características de las especialidades.
- Técnicas de aplicación con acuarela y bolígrafo.

## **5.5 Cuadro de conceptualización y operacionalización de variables**

### **Definición conceptual**

#### **Software generador de patrones**

Es un software digital que diseña objetos y formas convencionales aplicados en la industria textil y del vestido.

## Definición conceptual

### El aprendizaje

Es un proceso singular que se amplía en un entorno social y cultural. Así mismo es la conclusión de múltiples cambios cognitivos propios, donde se interiorizan y asimilan nuevos conocimientos dando lugar a nuevas estructuras cognitivas, desarrollando en ellos aprendizajes significativos que perduren el tiempo las cuales podrán utilizarlos en su vida cotidiana, resolviendo problemas de su contexto.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
Software Generador de Patrones	Planificación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organiza los procedimientos de software generador de patrones.</li><li>• Detalla las técnicas básicas del software</li><li>• Sistematiza los pasos del software generador de patrones.</li></ul>
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diseña en forma sistemática los procedimientos de software generador de patrones de la falda básica.</li><li>• Usa de manera digital las técnicas básicas del software generador de patrones de la falda básica</li><li>• Rediseña los pasos del software generador de patrones.</li></ul>
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Asume en forma sistemática los procedimientos de software generador de patrones de la falda básica</li><li>• Demuestra solidez digital las técnicas básicas del software generador de patrones de la falda básica.</li><li>• Asume con responsabilidad los pasos del software generador de patrones</li></ul>

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
	Receptivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña en forma sistemática los procedimientos de software generador de patrones de la falda básica</li> <li>• Usa de manera digital las técnicas básicas del software generador de patrones de la falda básica.</li> <li>• Rediseña los procedimientos para el cumplimiento de su objetivo del software generador de patrones de la falda básica.</li> </ul>
Aprendizaje	Observacional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualiza en forma sistemática los procedimientos de software generador de patrones de la falda básica.</li> <li>• Analiza sistemáticamente los técnicos básicos del software generador de patrones de la falda básica.</li> <li>• Adapta procedimientos tácticos para la ejecución del software generador de patrones de la falda básica</li> </ul>
	Significativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña con mucho entusiasmo los procedimientos de software generador de patrones de la falda básica.</li> <li>• Usa con mucho esmero las técnicas básicas del software generador de patrones de la falda básica.</li> <li>• Rediseña haciendo uso de autoevaluación los pasos del software generador de patrones.</li> </ul>

## **5.6 HIPOTESIS**

H1: La aplicación adecuada del software generador de patrones en la industria textil, permite mejorar el aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de Educación secundaria de la Institución Educativa N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo- 2017.

H0: La aplicación inadecuada del software generador de patrones en la industria textil, no permite mejorar el aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de Educación secundaria de la Institución Educativa N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo- 2017.

## **5.7 OBJETIVOS**

### **5.7.1 OBJETIVO GENERAL:**

En qué medida la aplicación del software generador de patrones en la industria textil mejora el aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución Educativa N° 80032 “Generalísimo José de san Martín” Trujillo- 2017.

### **5.7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución Educativa N° 80032 “Generalísimo José de san Martín” Trujillo- 2017, antes de la aplicación software generador de patrones.
- Determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución Educativa N° 80032 “Generalísimo José de san Martín” Trujillo- 2017, después de la aplicación software generador de patrones.
- Comparar los niveles de aprendizaje del grupo experimental antes y después de la aplicación del pre test y post test de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo- 2017.



## **6 METODOLOGÍA DEL TRABAJO**

### **6.1 Tipo y diseño de investigación**

#### **6.1.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El tipo de investigación que se utilizará, atendiendo al criterio del propósito que persigue el investigador es una investigación aplicada, y teniendo en cuenta la técnica de la contrastación de la hipótesis se procederá por una investigación experimental.

#### **6.1.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

Según Hernández R. (2003), cuasi – experimental con pre test y post test y con un solo grupo. Donde se administrará el pre-test al mismo grupo, es decir, carece de grupo control. Cuyo diseño es:

<b>GE</b>	<b>:</b>	<b>O1</b>	<b>X</b>	<b>O2</b>
<b>GC</b>	<b>:</b>	<b>O3</b>		<b>O4</b>

**Donde:**

GE : Grupo experimental  
O1 y O2 : Prueba (pre-test)  
O3 y O4 : Prueba (post-test)  
X : Software generador de patrones.

### **6.2 Población y muestra**

#### **6.2.1 POBLACIÓN**

Con respecto a la población lo conforman 75 estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 80032 “Generalísimo José De San Martín” Trujillo- 2017.

**Tabla 01**

*Distribución de la población de estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 80032 “Generalísimo José de San Martín”*

<b>Aula</b>	<b>ALUMNOS</b>		<b>Total</b>
	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	
Cuarto “A”	13	12	25
Cuarto “B”	14	11	25
Cuarto “C”	10	15	25
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>75</b>

**Fuente:** Nomina de estudiantes 2017.

### **6.2.2 MUESTRA**

La muestra estará constituida por las secciones A y B, 25 para el grupo experimental y 25 para el grupo de control, Institución Educativa N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo- 2017.

<b>Aula</b>	<b>ALUMNOS</b>	
	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>
Cuarto “A”	13	12
Cuarto “B”	14	11
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>23</b>

**Fuente:** Nomina de estudiantes 2017.

## **6.3 Técnicas e instrumentos de investigación**

### **6.3.1 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

La técnica a aplicar en este trabajo de investigación es la observación sistemática, que se basa permanente en el encuestado.

Para la variable dependiente, use la técnica del test (prueba) para determinar el nivel de aprendizaje significativo, usando el software.

### **6.3.2 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Para evaluar el software generador de patrones, se utilizará la lista de cotejo como herramienta de verificación que consta de una serie de items de recopilación de información.

Para la variable dependiente, el cuestionario se utilizó como instrumento a través de una prueba elaborada de pre y post test, la cual se evaluó y validó por expertos, así mismo me permitió verificar la influencia y dominio del software generador de patrones.

## **6.4 Técnicas de procesamiento y análisis de información**

### **6.4.1 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO**

Se utilizó las siguientes medidas estadísticas: La desviación estándar, medidas de tendencia central, para la comunicación de la información el gráfico de barras y La varianza para el procesamiento de la información el software SPSS.

### **6.4.2 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN**

Una vez recopilados los datos, se seguirán preparando documentos para sacar conclusiones con el fin de demostrar las interrogantes de estudio de investigación y comparar la hipótesis. Esto significa que se deben realizar una serie de operaciones para resumir las observaciones registradas en los instrumentos utilizados en la investigación

Es necesario separar los números y la información oral que se utilizará para hacer tablas y figuras estadísticas, y luego se realizará una

interpretación de las respuestas.

De manera similar, mediante la prueba T, la media y la desviación estándar se compararán con el conjunto de datos para determinar si la diferencia es estadísticamente significativa o simplemente aleatoria.

## **6.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **A. Técnica**

**a. La observación.** - Técnica que será empleada en la investigación, y cobrará valor en la medida que se planifique, sujeta a comprobaciones y controles de validez y confiabilidad.

### **B. Instrumentos**

**a. Lista de cotejo.** - Consiste en listar aspectos que se va a evaluar (contenidos, habilidades, conductas, etc.) adjunto a un puntaje, una nota o un concepto. Instrumento que registrará ciertos indicadores para ir controlando la variable dependiente, relacionados con el desarrollo de la capacidad del diseño, determinando el logro o ausencia de los mismos.

**b. Ficha de observación.** - Instrumento de recolección de datos para controlar la variable independiente, referida al software generador de patrones.

## **6.6 Procedimiento y análisis de la información**

Para recoger y procesar la información se utilizaron, el método estadístico descriptivo para tabular y presentar tablas de frecuencias y gráficos porcentuales de los cuales se hará sus respectivos análisis e interpretación, para constatar hipótesis se utilizará la estadística inferencial, para muestras relacionadas se utilizará el T de student, utilizando el software SPSS.

## 7 RESULTADOS

### 7.1 Presentación de resultados

Para obtener los resultados del trabajo de investigación titulada Propuesta de software generador de patrones en la industria textil con alumnos del cuarto Grado de Educación Secundaria de la I.E. N° 80032 “Generalísimo José De San Martín” Trujillo - 2017

He considerado la muestra de estudio a 50 estudiantes de la institución mencionada anteriormente.

Las herramientas que se utilizan para ayudar a recopilar datos de investigación importantes son: pre-test y post-test, las que permitieron determinar el nivel de aprendizaje y la lista de cotejo para evaluar la aplicación del software.

Las técnicas estadísticas descriptivas utilizadas para procesar la información son las siguientes: Tabla de frecuencias descriptivas. Estos instrumentos y técnicas nos permiten introducir los siguientes datos obtenidos.

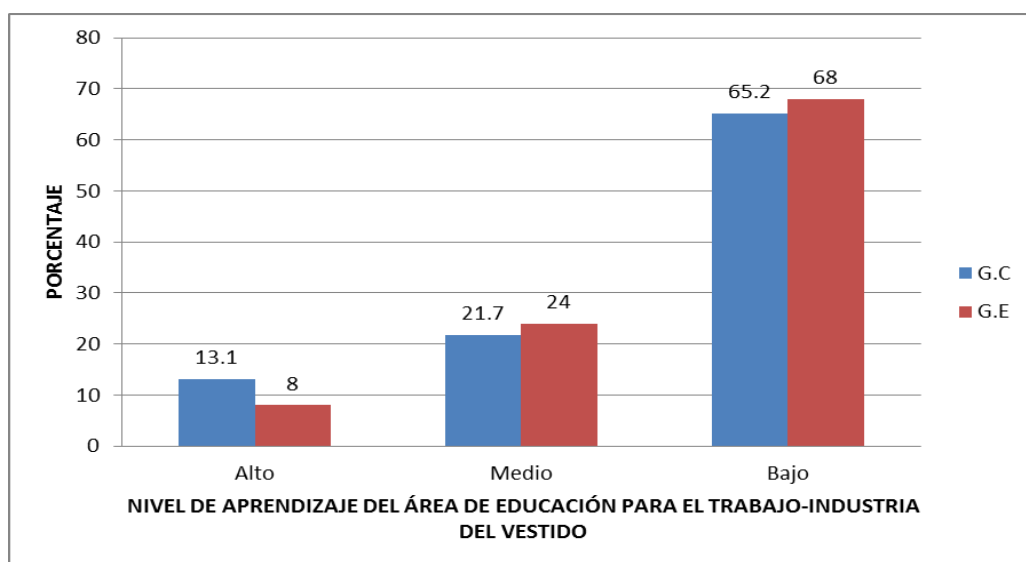
### 7.2 Descripción de los resultados

**Tabla 01**

*Nivel de aprendizaje en el área de educación para el trabajo según distribución de la población de alumnos del cuarto grado de educación secundaria de la I.E. N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo*

NIVELES	INTERVALOS	G.C		G.E.	
		fi	f%	fi	f%
Alto	[15- 20]	3	13.1	2	8
Medio	[10 - 14]	5	21.7	6	24
Bajo	[0 - 10]	15	65.2	17	68
<b>Total</b>		<b>23</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de pre test



**Figura 01:** Resultados prueba de pre test.

**Fuente:** Tabla 01

En la presente tabla y figura se observa el nivel de aprendizaje en el área de educación para el trabajo, en la especialidad textil y del vestido, alcanzando por los estudiantes del cuarto grado de educación Secundaria tanto del grupo control como experimental antes de la aplicación del programa; donde se muestra que el G.C. el 13.1% se ubica en el nivel alto, el 21.7% se ubican en el nivel medio y un 65.2% en el nivel bajo a comparación del grupo experimental que el 8% se ubica en el nivel alto, un 24% en el nivel medio y un 68% en el nivel bajo.

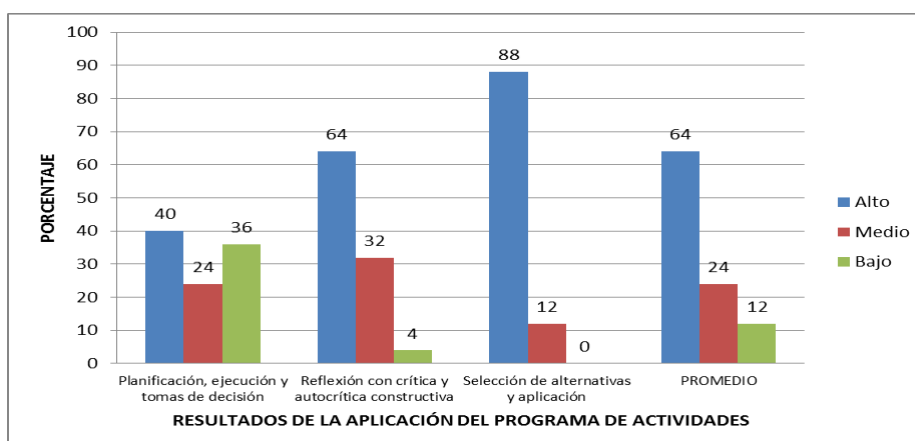
De los resultados obtenidos se infiere que más del 50% se ubican en el nivel bajo es decir entre 0 a 10 de notas vigesimal.

## **Tabla 02**

*Resultados de la propuesta de actividades según distribución de la población en el área de educación para el trabajo en alumnos del cuarto grado de educación secundaria de la I.E. N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo - 2017.*

NIVELES	Planificación, ejecución y tomas de decisión		Reflexión con crítica y autocrítica constructiva		Selección de alternativas y aplicación		Promedio	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
	Alto	10	40	16	64	22	88	16
Medio	6	24	8	32	3	12	6	24
Bajo	9	36	1	4	0	0	3	12
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

**Fuente:** Aplicación de la lista de cotejo



**Figura 01:** Resultados de aplicación de la lista de cotejo.

**Fuente:** Tabla 02

En la tabla y figura N° 02 se visualiza que los resultados obtenidos durante el proceso de la aplicación del programa de actividades que a través de una lista de cotejo, se recogió la información.

Al realizar sesiones presentando la planificación, ejecución y tomas de decisión diversos los alumnos en un 40% lograron obtener el nivel alto y un 40%, el 24% corresponde al nivel medio y un 36% corresponde al nivel bajo.

Al emplear la reflexión con crítica y autocrítica constructiva incrementaron en 64% en el nivel alto, en el nivel medio a un 32% y sólo un 4% se quedaron en el nivel bajo.

Cuando se desarrollan Selección de alternativas y aplicación incrementaron a un 88 % en el nivel alto; 12% medio y 0% bajo.

Al hallar el promedio se observa que el 64% se ubican en el nivel alto, un 24% en el nivel medio y sólo un 12% en el nivel bajo.

De los resultados obtenidos manifestados que los estudiantes logran mejoras significativamente en forma sistemática.

Estos resultados nos permiten cumplir con el objetivo específico N° 02 del presente trabajo de investigación.

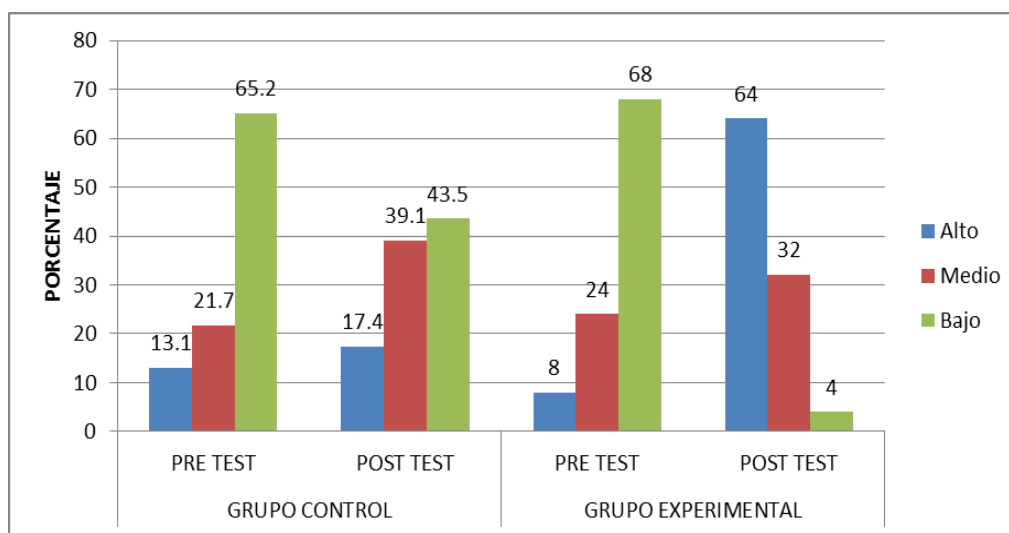
### Tabla 03

*Comparación del nivel de aprendizaje del área de educación para el trabajo en alumnos del cuarto grado de educación secundaria de la I.E. N°80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo – 2017*

NIVELES	GRUPO CONTROL				GRUPO EXPERIMENTAL			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Alto	3	13.1	4	17.4	2	8	16	64
Medio	5	21.7	9	39.1	6	24	8	32
Bajo	15	65.2	10	43.5	17	68	1	4
Total	23	100	23	100	25	100	25	100

**Fuente:** Pre test y post test





**Figura 03:** Resultados de aplicación de Pre test y post test.

**Fuente:** Tabla 03

En la tabla y figura N° 03 se observan la comparación de los resultados obtenidos durante el pre test y post test tanto del grupo control como experimental.

En el pre test se observa que el grupo control obtiene un 13.1% en el nivel alto y el G.E. un 8%; en el nivel medio el G.C. un 21.7 y el G.E. un 24% y en el nivel bajo el G.C. un 65.2% y el G.E. un 68%.

Del siguiente resultado se concluye que ambos grupos se ubican en su mayoría en el nivel bajo.

Al aplicar el post test se obtiene los siguientes resultados el Grupo control obtiene un 17.4% en el nivel alto y el G.E. un 64%; en el nivel medio el G.C. un 39.1 y el G.E. un 32% y en el nivel bajo el G.C. un 43.5% y el G.E. un 4%.

De lo observado manifestamos que los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria que conforman el grupo experimental mejoran significativamente su nivel de aprendizaje a comparación del grupo control a consecuencia de la aplicación del software generador de patrones.

**Tabla 04**

*Comparación del nivel de aprendizaje del área de educación para el trabajo en alumnos del cuarto grado de educación secundaria de la I.E. N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo - 2017.*

NIVELES	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		G.P.
	POST TEST		POST TEST		
	fi	%	fi	%	
Alto	4	17.4	16	64	
Medio	9	39.1	8	32	<b>46.6</b>
Bajo	10	43.5	1	4	
Total	23	100	25	100	

**Fuente:** Pre test y post test

En la tabla N° 04 se obtiene una Ganancia Pedagógica de la diferencia de la diferencia porcentual entre el Grupo Control y Experimental durante el post test de un 46,6%.

## 8 ANÁLISIS Y DISCUSION

Según, Padilla (2015), establece en una indagación que las confecciones en el país tienen mucha proyección, Redefiniendo técnicamente el modelo de negocio de la empresa, incluyendo: la capacidad de predecir tendencias, cotizaciones directas a diferentes segmentos del mercado, producir productos especiales, ejecutar procesos de desarrollo de productos innovadores y creativos. Por lo que esta visión de la empresa se traslada en la entidad educacional, donde se puede establecer que los usos de los avances en tecnología puedan ir proyectando desde las actividades de los logros en emprendimiento en educación para el trabajo en el área de industria textil.

Por otro lado, Huamancondor (2015), también hace hincapié que el método instrucciones para la confección de faldas que el 85% de los estudiantes mejoraron su rendimiento académico al hacer uso del método Instruccional en estudiantes de educación secundaria, la cual recomendó a los padres y docentes que deben seguir el proceso metodológico del aprendizaje de hacer faldas en educación de secundaria, Los resultados expresan que siguiendo una secuencia instruccional acorde a los lineamientos y procedimientos de la aplicación de software en industria textil, mejora no solo los aprendizajes en el área, sino avizora un entendiendo mejorado de los procesos educacionales del nuevo milenio.

Asimismo, se concuerda por lo indicado por Jimena (2015), donde establece que el 55% de los estudiantes de textil, lograron mejores aprendizajes significativos en el área de educación para el trabajo, debido a los procedimientos más básicos para la estructuración del diseño. Si los planteamientos de estudio está direccionado al uso de procesos informáticos, y siendo el área de educación para el trabajo, la que en los últimos años está proporcionando muchos aportes en el desarrollo interpersonal de los estudiantes, por su proyección hacia el emprendimiento en esta área de textil, permite a las instituciones ser un gran impulsor de este rubro, ya que mediante el uso de software y equipos informáticos están perfeccionándose, despertando la creatividad y perseverancia

en la confección textil. De lo observado manifestamos que los alumnos del cuarto año de educación secundaria quienes integran el grupo experimental, mejoran significativamente su nivel de aprendizaje a comparación del grupo control, a consecuencia de la aplicación del software generador de patrones aplicados a la industria textil, a su vez al comparar los resultados del pre test y post test antes y después, se evidenció un cambio significativo para ambos y se obtiene una ganancia pedagógica del 65%, en favor de la propuesta y responde la hipótesis alterna.

## 9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9.1 Conclusiones

Bajo la propuesta de software generador de patrones en la industria textil para una mejora en el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo con alumnos del cuarto año de Educación Secundaria de la I.E. N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo- 2017. Se determinó que:

- Antes de que se aplicara la propuesta es: G.C. el 13% se ubica en el nivel alto, el 21.1% en el nivel medio y un 65.2% en el nivel bajo a comparación del Grupo experimental que el 8% se encuentran en el nivel alto, un 24% en el nivel medio y un 68% en el nivel bajo.
- Los resultados de la aplicación de la propuesta de actividades en el área de Educación para el trabajo se mejoraron en forma sistemática el nivel de aprendizaje, de esta manera obteniéndose, los siguientes promedios: el 64% se ubican en el nivel alto, un 24% en el nivel medio y sólo un 12% en el nivel bajo, durante y después de la aplicación de la propuesta.
- Se comparó el nivel de aprendizaje del área de Educación para el Trabajo en la especialidad de textil y del vestido, en los alumnos del cuarto grado “A y B” de Educación Secundaria ,antes y después de la aplicación de la propuesta; del cual se obtuvo durante el post test los siguientes resultados: el Grupo control obtiene un 17.4% en el nivel alto y el G.E. un 64%; en el nivel medio el G.C. un 39.1 y el G.E. un 32% y en el nivel bajo el G.C. un 43.5% y el G.E. un 4%.

## **9.2 Recomendaciones**

- Los docentes de Educación Secundaria deben plantear una propuesta de un software generador de patrones en el área de educación para el trabajo, especialidad textil y del vestido, donde se debe promover un taller implementado con computadoras, con el propósito de que los estudiantes puedan mejorar su aprendizaje y tener mayores actividades prácticas.
- Los docentes del área de educación para el trabajo tienen que tener en cuenta los tres procesos del área para que de esta manera ir inculcando a los estudiantes la organización de pequeñas empresas.

## **10 AGRADECIMIENTO**

Nuestro profundo agradecimiento a nuestro padre celestial por haberme permitido culminar el presente trabajo de investigación y de esta manera concluir dando fin a una etapa más en el desarrollo de mi carrera profesional.

Asimismo, a los docentes que han contribuido en nuestra formación profesional con sus orientaciones y sus sabias enseñanzas.

A los estudiantes del cuarto grado de educación Secundaria de la de la I.E. N° 80032 “Generalísimo José de San Martín” Trujillo- 2017. Que me permitieron realizar mi tesina.

## 11 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Flores Andrade, A. (2014). *Diseño e Implementacion de un Sistema Informatico*. Ecuador: Universidad Politecnica .
- Gregoria. (2016). *Propuestas de actividades para mejorar los aprendizajes en estudiantes de Sihuas* . Ancash.
- Huamancondor. (2015). *Método Instruccional para la confección de pantalones*.
- Jimena. (2016). Programa PAIT, *Mejora aprendizaje en textil de la Universidad de la Cantuta*; . Lima: Univerisidad la Cantuta.
- John, T. (1975). *Analisis Exploratorios de datos*. Estados unidos.
- Juarez. (2015). *Programa COREL DRAW, mejora aprendizaje significativo en textil de la Universidad de la Cantuta*. Lima: Universidad la Cantuta.
- KENDALL, K. E. (2011). *Analisis y Diseño de sistemas*. Mexico: Pearson Educacion.
- Lucci, M. (2006). *La propuesta de de Vygotsky: la Psicología Socio Historica*. Revista de curriculum y formacion del profesorado
- MINEDU. (2018). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MED.
- Padilla Reyes, E. L. (2015). *Plan de Desarrollo de Los Aspectos Metodológicos para La Implementación de un Sistema Integrado de Gestión en La Industrial textil y confecciones*. Lima
- Palomino, C. (2006). *Introduccion ala Psicología del aprendizaje*. Peru: San Marcos.
- Romero, R. F. (2016). *Aprendizaje , Cognicion y Mediaciones de la Escuela*. Bogota: IDEP.



Ruiza. (2020). *Biografía de Alan Turing*. Barcelona.

Villanueva, G. (2014). *Las inteligencias múltiples* de Howard Gardner. España

Walter. (2014). *Método ASMATT, para mejorar aprendizaje en textil del Cetpro Chavin*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.

William, S. (2005). *Sistemas Operativos, aspectos internos y principios de diseño*. Madrid: Pearson Educacion,S.A.

## 1. Anexos y apéndice

**LISTA DE COTEJO**  
**INSTRUMENTO PARA EVALUAR EL PROGRAMA DE SOFTWARE**

PELLIDOS Y NOMBRES	anificación, ejecución y tomas de decisión			eflexión con crítica y autocrítica constructiva.			Selección de alternativas y aplicación.				Nota	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

**LEYENDA:**

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se fundamenta en la teoría constructivista.</li> <li>2. Utiliza estrategias cooperativas.</li> <li>3. Tiene en cuenta los procesos cognitivos.</li> <li>4. Maneja adecuadamente los recursos tecnológicos.</li> <li>5. Reflexiona frente a la variedad de algunos diseños.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Tiene en cuenta las modas actuales.</li> <li>7. Inicio del software</li> <li>8. Manejo del software</li> <li>9. Aplicación de las medidas</li> <li>10. Impresión de los patrones</li> </ol> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

- I. DATOS INFORMATIVOS :**
- 1.1. UGEL :  
 1.2. I.E : GS  
 1.3. NIVEL : SECUNDARIA  
 1.4. CICLO : VII  
 1.5. AREA : EDUCACION PARA EL TRABAJO TEXTIL  
 1.6. NOMBRE DE LA SESION : EL PATRON  
 1.7. DURACION : 3 HORAS  
 1.8. FECHA : 17/4/17  
 1.9. DOCENTE : CARMEN DIAZ ZAVALETA

### **II. VISION Y MISION DE LA FACULTAD:**

MISION	VISION
Somos una institución de educación superior de calidad, que forma profesionales competentes y de alto nivel académico, que promueve la investigación científica, ejerce la proyección social y participa activamente en el desarrollo regional y nacional.	Ser una universidad líder a nivel nacional en la formación de profesionales y en la generación de conocimiento científico orientado al desarrollo económico, social y cultural; basada en valores e identifica con su entorno y consciente de la preservación del medio ambiente.

**III. NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** Conociendo la historia de los patrones.

**IV. TEMA TRANSVERSAL:** Potenciamos el trabajo emprendedor

**V. VALORES:** Responsabilidad -Respeto por el medio ambiente Justicia- Puntualidad

## VI. SELECCIÓN DE ELEMENTOS CURRICULARES

AREA	ORGAN	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
E. W.	EJECUCION DE PROCESOS	Explica los procedimientos para la elaboración de patrones utilizando diversos materiales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• patrones</li> <li>• concepto</li> <li>• materiales</li> <li>• procedimientos</li> </ul>	Demuestra responsabilidad al trabajar en equipo

## VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS EDUCATIVOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan imágenes referido al tema</li> <li>➤ Participan en la lluvia de ideas comentan sobre lo mencionado</li> <li>➤ Reciben su meta plan y escriben sus saberes previos</li> <li>➤ Se menciona el propósito de la sesión: Elaboremos patrones de una falda</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué es un patrón?</li> <li>2.- ¿Qué materiales se utilizan?</li> <li>3.- ¿Qué pasos se utilizan?</li> </ol>	Voz Mota Plumón
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escuchan las indicaciones del mediador para el trabajo colaborativo</li> <li>➤ Formados en grupo de cuatro reciben sus materiales: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupo 01: espina de pescado</li> </ul> </li> </ul>	Cañón multimedia

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupo 02: cuadro sinóptico</li> <li>• Grupo 03: mapa semántico</li> <li>• Grupo 04: ejecución del trabajo</li> <li>• Leen el material impreso y usa diversos procedimientos para la elaboración de su resumen, tienen encuentra el tiempo</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hacen uso de la buena orografía y caligrafía para la presentación de su organizador</li> <li>➤ Participan de la socialización de sus trabajos haciendo uso de la técnica del museo</li> <li>➤ El mediador fomenta el debate y va acalorando dudas e inquietudes de los estudiantes.</li> <li>➤ Mencionan los pasos para la ejecución del molde</li> <li>➤ Consolida el tema y la profundiza presentando diapositivas como proceso de profundización y conclusión</li> <li>➤ Escriben el resumen en su cuaderno</li> </ul>	<p>Voz</p> <p>Plumos</p> <p>Mota</p> <p>USB</p> <p>Hojas</p> <p>plumones</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participan de la meta cognición:</li> </ul> <p>¿Qué les pareció el trabajo?</p> <p>¿Les gustó?</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar el trabajo?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p> <p>¿Cómo deben ayudarse?</p> <p>Comentan con tus padres sobre lo aprendido</p> <p>¿Cuáles son esos espacios de la formación ética?</p>	<p><b>VOZ</b></p> <p><b>TRABAJO</b></p>

	➤ ¿Qué importancia tendrá en nuestra vida diaria?	
<b>TUTORIA</b>	➤ El docente orienta a los estudiantes sobre la importancia del trabajo en el aula y en casa	voz
<b>PROYECCIÓN SOCIAL</b>	➤ Los trabajos de los organizadores que se hicieron en el aula de todas las aulas serán exhibidos en un panel del periódico mural	Voz oficios

### VIII. DISEÑO DE EVALUACIÓN

<b>CAPACIDAD</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Explica los procedimientos para la elaboración de los patrones utilizando diversos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra con facilidad las características de los patrones</li> <li>• Compara las características de los espacios y contextos con facilidad</li> <li>• Mencionan su importancia de los patrones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación Sistemática</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lista de cotejo</b></li> </ul>

### IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOCENTE	<b>VARIOS (2014): DESARROLLO ETICO Y SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES EDT.NOVAK P.6</b>
DISCENTE	SEPARATA VARIOS

### X. ANEXOS

**Hoja informativa**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

- I. DATOS INFORMATIVOS :**
- 1.1. UGEL :  
1.2. I.E : GJSM  
1.3. NIVEL : SECUNDARIA  
1.4. CICLO : VII  
1.5. AREA : EDUCACION PARA EL TRABAJO TEXTIL  
1.6. NOMBRE DE LA SESION : ENTORNO DEL SOFTWARE  
1.7. DURACION : 3 HORAS  
1.8. FECHA : 24/4/17  
1.9. DOCENTE : CARMEN DIAZ ZAVALETA

### **II. VISION Y MISION DE LA FACULTAD:**

MISION	VISION
Somos una institución de educación superior de calidad, que forma profesionales competentes y de alto nivel académico, que promueve la investigación científica, ejerce la proyección social y participa activamente en el desarrollo regional y nacional.	Ser una universidad líder a nivel nacional en la formación de profesionales y en la generación de conocimiento científico orientado al desarrollo económico, social y cultural; basada en valores e identifica con su entorno y consciente de la preservación del medio ambiente.

**III. NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** Conociendo la historia de los patrones.

**IV. TEMA TRANSVERSAL:** Potenciamos el trabajo emprendedor

**V. VALORES:** Responsabilidad -Respeto por el medio ambiente Justicia- Puntualidad

## VI. SELECCIÓN DE ELEMENTOS CURRICULARES

AREA	ORGAN	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
E. W.	EJECUCIÓN DE PROCESOS	Conoce y explica el manejo del software generador de patrones, utilizando los recursos tecnológicos.	• Entorno virtual del software generador de patrones	Demuestra responsabilidad al trabajar en equipo

## VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS EDUCATIVOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se presenta el diseño de la falda básica realizada en el software generador de patrones PatternMaker. Esto les permitirá despertar las bondades de este programa para el diseño de sus prendas.</li> <li>➤ Participan en la lluvia de ideas comentan sobre lo presentado</li> <li>➤ Verbalmente mencionan sus saberes previos sobre algunos de sus conocimientos de los programas de office</li> <li>➤ Se menciona el propósito de la sesión: Conoce y explica el manejo del software generador de patrones</li> </ul> <p>1. ¿Cómo se realizó el molde?</p>	Voz Mota Plumón
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente aclara algunas dudas, Luego los estudiantes analizan la hoja informativa sobre el software</li> <li>➤ Después, el docente pasa a desarrollar los siguientes contenidos.</li> </ul>	Cañón multimedia dia



	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Forma de ingreso al programa PatternMaker.</li> <li>2. Elementos del software PatternMaker.</li> <li>3. Descripción de los diferentes modelos de faldas</li> <li>4. Trazos industriales y sobre medida.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Formados en grupo de cuatro analizan las herramientas básicas sobre el uso del software generador de patrones para luego exponerlo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Practican de manera grupal explorando el programa, observando los diferentes patrones que se pueden realizar en el software.</li> <li>- La exposición se realizará teniendo en cuenta su expresión oral manipulado los recursos tecnológicos.</li> </ul> </li> <li>➤ El mediador fomenta el debate y va aclarando dudas e inquietudes de los estudiantes.</li> <li>➤ Mencionan los pasos para el ingreso y manipulación del software generador de patrones</li> <li>➤ Escriben el resumen en su cuaderno</li> </ul>	<p>Voz</p> <p>Plumos</p> <p>Mota</p> <p>USB</p> <p>Hojas</p> <p>plumones</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participan de la meta cognición:</li> </ul> <p>¿Qué les pareció el trabajo?</p> <p>¿Les gustó?</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar el trabajo?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p> <p>¿Cómo deben ayudarse?</p> <p>Comentan con tus padres sobre lo aprendido</p>	<p><b>VOZ</b></p> <p><b>TRABAJO</b></p> <p><b>S</b></p>

	<p>¿Cuáles son esos espacios de la formación ética?</p> <p>➤ ¿Qué importancia tendrá en nuestra vida diaria?</p>	
<b>TUTORIA</b>	<p>➤ El docente orienta a los estudiantes sobre la importancia del trabajo en el aula</p>	voz

### VIII. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
<p>Conoce y explica el manejo del software generador de patrones, utilizando los recursos tecnológicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora con facilidad el entorno del software generador de patrones.</li> <li>• Indaga sobre los diversos patrones que presenta el software generador de patrones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación Sistemática</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lista de cotejo</b></li> </ul>

### IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOCENTE	Software PatternMaker 7.5
DISCENTE	SEPARATA VARIOS

### X. ANEXOS

**Hoja informativa**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

- I. DATOS INFORMATIVOS :**
- 1.1. UGEL :  
1.2. I.E : GJSM  
1.3. NIVEL : SECUNDARIA  
1.4. CICLO : VII  
1.5. AREA : EDUCACION PARA EL TRABAJO TEXTIL  
1.6. NOMBRE DE LA SESION : DISEÑO DE UNA FALDA BASICA EN EL SOFTWARE GENARADOR DE PATRONES  
1.7. DURACION : 3 HORAS  
1.8. FECHA : 08/5/17  
1.9. DOCENTE : CARMEN DIAZ ZAVALETA

### **II. VISION Y MISION DE LA FACULTAD:**

MISION	VISION
Somos una institución de educación superior de calidad, que forma profesionales competentes y de alto nivel académico, que promueve la investigación científica, ejerce la proyección social y participa activamente en el desarrollo regional y nacional.	Ser una universidad líder a nivel nacional en la formación de profesionales y en la generación de conocimiento científico orientado al desarrollo económico, social y cultural; basada en valores e identifica con su entorno y consciente de la preservación del medio ambiente.

**III. NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** Conociendo la historia de los patrones.

**IV. TEMA TRANSVERSAL:** Potenciamos el trabajo emprendedor

**V. VALORES:** Responsabilidad -Respeto por el medio ambiente Justicia- Puntualidad

**VI. SELECCIÓN DE ELEMENTOS CURRICULARES**

AREA	ORGAN	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
E. W.	EJECUCION DE PROCESOS	Realiza el diseño de la falda básica en el software generador de patrones utilizando los recursos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patrón industrial</li> <li>• Patrón sobre medida.</li> </ul>	Demuestra responsabilidad al trabajar en equipo

## VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan un video sobre diseño de patronaje industrial computarizado de prendas de vestir <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NFm2OsTfllY">https://www.youtube.com/watch?v=NFm2OsTfllY</a></li> <li>➤ Participan con lluvia de ideas y comentan sobre lo observado</li> <li>➤ Reciben su meta plan y escriben sus saberes previos</li> <li>➤ Se menciona el propósito de la sesión: Realizamos el patrón de una falda básica utilizando el software               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Será fácil de ingresar las medidas de una falda para generar un patrón?</li> <li>2. ¿Cuál es el beneficio de usar el software?</li> </ol> </li> </ul>	Proyector computadoras Voz Plumón
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente entrega a los estudiantes una hoja informativa, cual lo analizarán individualmente, así mismo aplican la técnica del subrayado.</li> <li>➤ Los estudiantes realizan algunas preguntas, lo cual son aclaradas por el docente</li> <li>➤ Después, el docente explica el uso del patrón en el diseño de la falda básica               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En el software generador de patrones, deben de</li> </ol> </li> </ul>	Cañón multimedia Voz Plumos USB

	<p>ingresar a la macro, Luego, Ingresar a leena.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Después abrir el archivo superSkirt, Luego superSkirt.mac</li> <li>3. Elegir las opciones: Tamaño normal, falda básica, sin abertura y sin bolsillo.</li> <li>4. Explica los patrones estándares industriales predeterminados.</li> <li>5. Luego entrar a Skip y colocar las medidas de las faldas de acuerdo a la indicación de las líneas rojas</li> <li>6. Finalmente presionar OK y aparecerá el patrón de la falda básica.</li> <li>7. Para imprimir; hacer clic en el botón de impresora y automáticamente lo realizara en hojas bond</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Individualmente ingresaran las medias dadas por la docente. A manera de practica</li> <li>➤ Luego, en parejas realizan el patrón de la falda de acuerdo a sus medidas personales.</li> <li>➤ El docente aleatoriamente escogerá a 5 grupos para socializar el procedimiento que siguieron para generar sus patrones.</li> <li>➤ El mediador fomenta el debate y va acalorando dudas e inquietudes de los estudiantes.</li> <li>➤ Explican el procedimiento que siguieron para generar sus patrones computarizados</li> <li>➤ Escriben el resumen en su cuaderno la importancia del uso del software generador de patrones en la industria textil.</li> </ul>	<p>Hojas plumones</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participan de la metacognición: ¿Qué les pareció el trabajo? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron al realizar el trabajo?</li> </ul>	<p><b>VOZ</b> <b>TRABAJO</b></p>

CIERRE	¿Fue fácil o difícil? ¿Cómo deben ayudarse? Comentan con tus padres sobre lo aprendido ➤ ¿Qué importancia tendrá en nuestra vida diaria?	S
TUTORIA	➤ El docente orienta a los estudiantes sobre la importancia del trabajo en el aula.	voz

### VIII. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza el diseño de la falda básica en el software generador de patrones utilizando los recursos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza con facilidad el patrón de una falda básica.</li> <li>• Mencionan su importancia del uso del software generador de patrones en la industria textil</li> </ul>	• Observación Sistemática	• Lista de cotejo

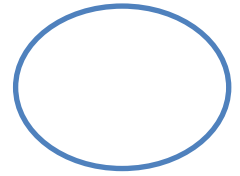
### IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOCENTE	<b>VARIOS (2014): DESARROLLO ETICO Y SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES EDT.NOVAK P.6</b>
DISCENTE	Hoja informativa

### X. ANEXOS

**Hoja informativa**

**LISTA DE COTEJO**



**COMPRUEBO LO QUE APRENDÍ**

**MI NOMBRE:** ..... **LOGRO**

**INSTRUCCIONES:** Observa detenidamente cada ítem y responde marcando con (x) la respuesta correcta

**1.-QUE MATERIALES SE USAN PARA LOS PATRONES SEGÚN SOFTWARE:**

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....

**2.-Menciona los pasos para la elaboración de los moldes de Patrones**

- 1. ....
- 2. ....
- 3. ....
- 4. ....
- 5. ....
- 6. ....

**3.- Dibuja o grafica por pasos el molde realizado**




### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. UGEL :  
 b. I.E : GJSM  
 c. NIVEL : SECUNDARIA  
 d. CICLO : VII  
 e. AREA : EDUCACION PARA ELTRABAJO: TEXTIL  
 f. NOMBRE DE LA SESION : EL PATRON  
 g. DURACION : 3 HORAS  
 h. FECHA : 17/4/17  
 i. DOCENTE : CARMEN DIAZ ZAVALETA

### II. ELEMENTOS CURRICULARES

N°	ÁREA	TEXTIL Y VESTIDO						L O G R O C O
	CAPACIDAD							
	INDICADORES							
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	N	
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								





## PRE TEST

### I. DATOS PERSONALES:

- 1.1. Institución Educativa : \_\_\_\_\_
- 1.2. Edad : .....
- 1.3. Grado y Sección : .....
- 1.4. Sexo : .....

### II. INSTRUCCION: A continuación, les presentamos una serie de preguntas, lee atentamente y marca con una (x) la respuesta que creas conveniente.

1. ¿Te gusta el área de educación para el trabajo (industria del vestido)?  
Si ( ) No ( )
2. ¿Consideras importante el área de educación para el trabajo (industria del vestido)?  
Si ( ) No ( )
3. ¿Te parece difícil diseñar los moldes (patrones) a medida de tus prendas a mano?  
Si ( ) No ( )
4. ¿Crees que lleva demasiado tiempo diseñar tus moldes (patrones) de las prendas a medida?  
Si ( ) No ( )
5. ¿Crees, que al diseñar a mano tus moldes (patrones) te pueda salir siempre exactos?  
Si ( ) No ( )
6. ¿Crees, ¿que el diseño y la medida correcta del patrón de modelaje es la clave para la confección de una prenda?  
Si ( ) No ( )
7. ¿Alguna vez tu profesor aplicó los tics para el desarrollo de área de educación para el trabajo (industria del vestido)?  
Si ( ) No ( )

8. ¿Te gustaría aplicar los tics en el diseño de tus moldes a medida?  
Si ( ) No ( )
9. ¿Conoces algún software que pueda ayudar al desarrollo del área de educación para el trabajo (industria del vestido)?  
Si ( ) No ( )
10. ¿Conoces o has escuchado hablar del software generador de patrones de prendas de vestir a medida?  
Si ( ) No ( )
11. ¿Sabiendo que existe un software generador de patrones de prendas de vestir a medida, te gustaría aplicarlo en la industria del vestido para el diseño de tus prendas a medida?  
Si ( ) No ( )
12. ¿Como crees que sería el impacto al aplicar el software generador de patrones de prendas de vestir a medida para el modelaje, en el área de educación para el trabajo?  
Positivo ( ) Negativo ( )
13. ¿Como te favorecería la aplicación de un programa o software que te apoye en el diseño de patrones de modelaje a medida?.  
Positivo ( ) Negativo ( )



## POST TEST

### I. DATOS PERSONALES:

- 1.1. Institución Educativa : .....
- 1.2. Edad : .....
- 1.3. Grado y Sección : .....
- 1.4. Sexo : .....

### II. INSTRUCCION: A continuación, les presentamos una serie de preguntas, lee atentamente y marca con una (x) la respuesta que creas conveniente.

1. ¿Te gusta el área de educación para el trabajo (industria del vestido)?  
Si ( ) No ( )
2. ¿Consideras importante el área de educación para el trabajo (industria del vestido)?  
Si ( ) No ( )
3. ¿Te parece difícil diseñar los moldes (patrones) a medida de tus prendas a mano?  
Si ( ) No ( )
4. ¿Crees que lleva demasiado tiempo diseñar tus moldes (patrones) de las prendas a medida?  
Si ( ) No ( )
5. ¿Crees, que al diseñar a mano tus moldes (patrones) te pueda salir siempre exactos?  
Si ( ) No ( )
6. ¿Crees, ¿que el diseño y la medida correcta del patrón de modelaje es la clave para la confección de una prenda?  
Si ( ) No ( )
7. ¿Alguna vez tu profesor aplicó los tics para el desarrollo de área de educación para el trabajo (industria del vestido)?  
Si ( ) No ( )

8. ¿Te gustaría aplicar los tics en el diseño de tus moldes a medida?  
Si ( ) No ( )
9. ¿Conoces algún software que pueda ayudar al desarrollo del área de educación para el trabajo (industria del vestido)?  
Si ( ) No ( )
10. ¿Conoces o has escuchado hablar del software generador de patrones de prendas de vestir a medida?  
Si ( ) No ( )
11. ¿Sabiendo que existe un software generador de patrones de prendas de vestir a medida, te gustaría aplicarlo en la industria del vestido para el diseño de tus prendas a medida?  
Si ( ) No ( )
12. ¿Como crees que sería el impacto al aplicar el software generador de patrones de prendas de vestir a medida para el modelaje, en el área de educación para el trabajo?  
Positivo ( ) Negativo ( )
13. ¿Como te favorecería la aplicación de un programa o software que te apoye en el diseño de patrones de modelaje a medida?  
Positivo ( ) Negativo ( )

**CONSTANCIA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE  
JUCIO DE EXPERTO**

INSTITUCION DE FORMACION DEL TESISISTA : **UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
 FACULTAD : **EDUCACION Y HUMANIDADES**  
 ESPECIALIDAD : **EDUCACION SECUNDARIA EN  
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO**

TITULO DE TESIS: **Software de patrones para mejorar el aprendizaje -  
Institución Educativa N° 80032 - Trujillo- 2017.**

NOMBRE DEL AUTOR: **DIAZ ZAVALETA, Carmen Gricelda**

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
<b>Presentación del instrumento</b>		X		
<b>Calidad de redacción de los ítems</b>		X		
<b>Pertinencia de las variables con los indicadores</b>		X		
<b>Relevancia del contenido</b>	X			
<b>Factibilidad de la aplicación</b>		X		

**APRECIACIÓN CUALITATIVA**

La variable concuerda con las dimensiones, tiene relación pertinente con los indicadores y coincide con los ítems o preguntas de la encuesta.

**OBSERVACIONES**

Ninguna

Validado por **MG. BENHUR VALENTIN CAMPOS ATOCHE**, Profesión: **Docente universitario y de EBR**

Lugar de trabajo: **Universidad San Pedro**

Cargo que desempeña: **Docente**

Fecha: **23-08-17**

Firma.....





**Estudiantes Secundaria I.E “Generalísimo José de San Martín” - 2017, Realizando el patrón de una falda**