



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
DIVISION BIBLIOTCA EDUARDO COTE LAMUS



RESUMEN TESIS DE GRADO

AUTORES:

NOMBRE(S) FANNY APELLIDO(S) CUELLAR GOMEZ
NOMBRE(S) DIANA OLIVA APELLIDO(S) TORRES CALDERON

FACULTAD DE EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES

PLAN DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

DIRECTOR:

NOMBRE(S) MERCEDES APELLIDO(S) MEJÍA LEUDO

TÍTULO DE LA TESIS: LA INFORMÁTICA COMO UN MEDIO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD CON BASE EN EL COMIC BOOK CREATOR PARA ELABORAR HISTORIETAS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL BELEN DE LOS ANDAQUIES - CAQUETA

RESUMEN

El trabajo de investigación la informática como un medio para desarrollar la creatividad con base en el Comic book creator para elaborar historietas. Proporciono como resultado una propuesta pedagógica en la que se incluye como elemento importante el uso de la informática; elaboración de materiales e historietas.

Palabras claves: informática, pedagogía, instrumento, Comic book.

CARACTERISTICAS:

PÁGINAS: 39 PLANOS ILUSTRACIONES CD-ROM: 1

LA INFORMÁTICA COMO UN MEDIO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD CON
BASE EN EL COMIC BOOK CREATOR PARA ELABORAR HISTORIETAS EN LA
INSTITUCION EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL BELEN DE LOS ANDAQUIES -
CAQUETA

FANNY CUELLAR GÓMEZ
DIANA OLIVA TORRES CALDERÓN

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES
PLAN DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
CENCAD- BOGOTÀ
2016

LA INFORMÁTICA COMO UN MEDIO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD CON
BASE EN EL COMIC BOOK CREATOR PARA ELABORAR HISTORIETAS EN LA
INSTITUCION EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL BELEN DE LOS ANDAQUIES -
CAQUETA

FANNY CUELLAR GÓMEZ
DIANA OLIVA TORRES CALDERÓN

Trabajo presentado como requisito parcial para optar el título de Licenciada en Informática

Director
MERCEDES MEJÍA LEUDO
Ingeniero Agrónomo

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES
PLAN DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
CENCAD- BOGOTÀ
2016



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE UN TRABAJO DE GRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

HORA: 11:00 A.M.
FECHA: 02 DE OCTUBRE 2015
LUGAR: CENCAD-BOGOTA

JURADOS

JULIO HUMBERTO BARRETO ROA

ALBA LUCÍA CRUZ GONZÁLEZ

HENRY PIÑEROS RUIZ

TITULO DE LA TESIS :

LA INFORMÁTICA COMO UN MEDIO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD CON BASE EN EL COMIC BOOK
CREATOR PARA ELABORAR HISTORIETAS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIELA MISTRAL BELÉN DE LOS
ANDAQUÍES - CAQUETA

DIRECTOR:

MERCEDES MEJIA LEUDO

NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	CÓDIGO	NOTA	CALIFICACIÓN
<u>FANNY CUELLAR GÓMEZ</u>	<u>700558</u>	<u>3,4</u>	<u>ARPOBADA</u>
<u>DIANA OLIVA TORRES CALDERÓN</u>	<u>700600</u>		

PLAN DE ESTUDIOS :

LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

OBSERVACIONES :

FIRMA DE JURADOS :

J.B.R.
C.C. 79.529.293 de Bogotá

[Signature]
C.C. 51.772.449 de Bogotá

[Signature]
C.C. 79.875.376 de Bogotá

[Signature]
COORDINADOR COMITE CURRICULAR

Agradecimientos

Agradezco Dios, por haberme dado la oportunidad de iniciar esta carrera tan importante en mi vida profesional y seguir adelante con mis estudios, también a mis padres que siempre estuvieron apoyándome al desarrollo de mi superación personal.

A la coordinadora Mercedes Mejía por su tiempo y colaboración y estar pendiente en mi desarrollo educativo.

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a mis hijas Ingrith Juliana calderón Cuellar y Angie Juliza Calderón Cuellar quienes son mi inspiración cada día, a familia ya que ellos fueron el principal motivo para emprender con esta carrera y dar un paso a mi vida profesional.

Fanny

Este proyecto está dedicado a mi familia que han hecho posible con su apoyo que yo pueda culminar esta etapa en mi formación profesional.

Diana

Contenido

	pág.
Resumen	1
Introducción	2
1. Problema	4
1.1 Título	4
1.2 Planteamiento del problema	4
1.3 Descripción del problema	4
1.4 Formulación del problema	5
1.5 Justificación	5
1.6 Objetivos	6
1.6.1 Objetivo general	6
1.6.2 Objetivos específicos	6
2. Marco Referencial	7
2.1 Marco teórico	7
2.2 Marco Legal	11
2.3 Marco Contextual	12
3. Metodología	15
3.1 Método investigativo	15
3.2 Población y muestra	15
3.3 Instrumentos	15
4. Resultados y Discusión	16

5. Diseño de la propuesta	18
5.1 Fundamentación	18
5.2 Pedagógicos	18
5.3 Documentación del software	18
5.4 Metodología y actividades	21
5.5 Elaboración de material pedagógico	21
6. Conclusiones	22
7. Recomendaciones	23
Referencias Bibliográficas	24
Anexos	25