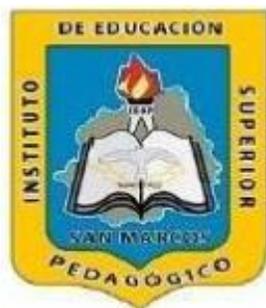


“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO
“SAN MARCOS” - SAN MARCOS**



**APLICACIÓN DEL PROGRAMA EDRAW MAX EN EL NIVEL DE
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS
ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
DE LA I.E “VICTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE”, ULLILLIN,
GREGORIO PITA 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

CERDAN MACHUCA, Wilfredo

MONTOYA SÁNCHEZ, Melba Magdali

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA**

ASESOR Prof. ROJAS TAFUR, Marcos

SAN MARCOS - CAJAMARCA - PERÚ

2023

CARÁTULA

TÍTULO DE LA TESIS

**APLICACIÓN DEL PROGRAMA EDRAW MAX EN EL NIVEL DE APRENDIZAJE
DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E “VICTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE”,
ULLILLIN, GREGORIO PITA 2022**

DEDICATORIA

Vaya nuestro homenaje y tributo a nuestros queridos padres que siempre están presentes en los momentos más difíciles, son ellos quienes con su esfuerzo y entrega permanente nos han dado la oportunidad de superarnos, a ustedes padres dedicamos esta investigación que es fruto y esfuerzo de nosotros.

Melba y Wilfredo

AGRADECIMIENTO

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” por brindar la oportunidad a la juventud sanmarquina de forjarse una profesión docente.

A las docentes del IESP San Marcos, orientarnos tanto en la formación profesional como en el manejo de valores y la idoneidad profesional.

A los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre por ser parte de la experiencia en cuanto al desarrollo del Programa Informático Edraw Max para la mejora del aprendizaje en el área de comunicación.

Al docente Marcos Rojas Tafur, asesor de la presente investigación por brindar orientaciones en cuanto al manejo del programa Edraw Max con los estudiantes de la muestra de estudio.

Melba y Wilfredo

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado calificador:

En esta oportunidad se está presentando ante ustedes, la investigación titulada: **“APLICACIÓN DEL PROGRAMA EDRAW MAX EN EL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E “VICTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE”, ULLILLIN, GREGORIO PITA 2022”**.

El presente trabajo está desarrollado de acuerdo a lo especificado por el protocolo oficial de esta casa superior de estudios, y a la vez concuerda con las últimas normatividades vigentes que aprueban la estructura y protocolo de trabajos de investigación con fines de titulación.

Por lo que se pone el presente trabajo de investigación a vuestra consideración para que con su justo criterio se hagan las observaciones y alcances pertinentes, las mismas que serán levantarlas por los responsables de la investigación, y a la vez permitirán dar una mayor consistencia a la presente investigación.

Melba y Wilfredo

ÍNDICE

CARÁTULA.....	ii
TÍTULO DE LA TESIS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	x
1.1. Planteamiento y formulación del problema general.....	11
1.2. Formulación del problema	13
1.3. Limitaciones de la investigación	17
1.4. Delimitación de objetivos	17
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO.....	19
2.1. Antecedentes de la investigación	20
2.2. Bases teóricas	33
SUBCAPÍTULO I: Programa Edraw Max.....	33
2.2.1. <i>Teorías y literatura relacionadas a la variable independiente programa Edraw Max</i>	33
SUBCAPÍTULO II: Variable dependiente: aprendizaje en el área de comunicación	44
2.3. Definición de términos y conceptos básicos	62
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....	66
3.1. Tipo de investigación.....	67
3.2. Método de investigación.....	67
3.3. Diseño de investigación	67
3.4. Población y muestra	68
3.5. Variables de estudio	69

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	71
3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales	71
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	72
CAPÍTULO IV EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO	73
Y RESULTADOS.....	73
4.1. Programación del trabajo teórico – práctico	74
4.2. Prueba de hipótesis	83
4.3. Discusión de resultados	83
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	84
CONCLUSIONES	84
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	86
ANEXOS.....	90
Constancia de aplicación	90
Instrumentos	91
Pre test.....	91
Ficha de validación de instrumento	95
Resolución de aprobación de reglamento de investigación.....	96
Nómina de matrícula de integrantes de la muestra	97
Bases de datos.....	98
Base de datos de pre test	98
Base de datos de post test.....	98
Prueba de normalidad.....	99
Desarrollo de programa.....	100
Fotografías de evidencias	199

RESUMEN

La presente investigación titulada **“APLICACIÓN DEL PROGRAMA EDRAW MAX EN EL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E “VÍCTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE”, ULLILLIN, GREGORIO PITA 2022”** , tiene como objetivo: determinar la influencia del desarrollo del programa Edraw Max en el nivel de aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E Víctor Raúl Haya de la Torre Ullillín, Gregorio Pita, es una investigación cuantitativa explicativa, por lo que previamente se aplicó un test de interrogantes sobre temas relacionados al área de comunicación, luego se desarrollaron orientaciones sobre el manejo del programa para el área de comunicación, posteriormente se aplicó un test de salida para ver si el programa tuvo o no efecto, y de acuerdo a los resultados obtenidos donde se llegó a un coeficiente T de Student igual a 10.94 y un sig. bilateral de 0.000, y con estos datos se pudo concluir que el programa Edraw Max tiene una influencia significativa en el nivel de aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E Víctor Raúl Haya de la Torre Ullillín, Gregorio Pita

Palabras claves: Programa Edraw Max influencia aprendizaje, área de comunicación

ABSTRACT

The present investigation entitled "APPLICATION OF THE EDRAW MAX PROGRAM IN THE LEVEL OF LEARNING OF THE AREA OF COMMUNICATION IN THE STUDENTS OF THE FIFTH GRADE OF SECONDARY EDUCATION OF THE IE "VICTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE", ULLILLIN, GREGORIO PITA 2022", has as objective : to determine the influence of the development of the Edraw Max program on the level of learning in the area of communication in the students of the fifth grade of secondary education of the I.E Víctor Raúl Haya de la Torre Ullillín, Gregorio Pita, is an explanatory quantitative research, therefore previously, a question test was applied, on topics related to the communication area, then guidelines were developed on the management of the program for the communication area, later an exit test was applied to see if the program had an effect or not, and According to the results obtained, a Student's T coefficient equal to 10.94 and a sig. bilateral of 0.000, and with these data it was possible to conclude that the Edraw Max program has a significant influence on the level of learning in the area of communication in the students of the fifth grade of secondary education of the I.E Víctor Raúl Haya de la Torre Ullillín, Gregorio pita

Keywords: Edraw Max program influences learning, communication area

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general

En el mundo entero, el programa Edraw Max es una opción impecable para ser utilizada por docentes y científicos lo utilizarán de diferentes formas como material de trabajo y revistas científicas de enseñanza, por ello; este software integral es fundamental para crear diagramas de flujo y abarca una gran globalización, para poder utilizarlo es conveniente contar con conectividad de internet para trabajar y crear diferentes tipos de organizadores gráficos en dicho programa.

Por otra parte de acuerdo a la Unidad de Medición de Calidad (UMC) se ha podido verificar que el nivel de aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes de América Latina en la última evaluación realizada se encuentra en bajo nivel, es así que en el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) el país que mejor se ubica es Chile con 487 puntos y el país de menos puntaje es República Dominicana con 342 puntos, sin embargo estos puntajes están muy lejos de los países que están con 553 puntos como China y Singapur , por lo que se percibe que existe una problemática permanente y que merece una atención por parte de la sociedad latinoamericana en general y específicamente de la institución educativa y sus docentes (UMC, 2019)

Así como se ha descrito la existencia de la problemática en países latinoamericanos, el Perú se encuentra en el ranking lejos de Chile con 452 puntos por lo que solamente ha alcanzado 401 puntos, 6 puntos menos que la línea base que llega a 407 puntos (UMC, 2019) lo que evidencia la presencia de la problemática en los estudiantes; de igual manera en las evaluaciones censales que las aplica el Perú a los niños y niñas, jóvenes y señoritas de educación básica, para el año 2022 los estudiantes de educación secundaria llegaron en tópicos de comunicación a un 13.2% en previo al inicio, un 35% se encuentran en inicio, un 31.9% están en proceso y solamente 19.1% en logrado.

Estos resultados grafican de una manera clara la situación problemática en que se encuentran los estudiantes (UMC, 2022).

En lo que se refiere a la región de Cajamarca la situación problemática se torna más crítica toda vez que esta región en cuanto a temas de comunicación se encuentra en el puesto 20 con 557 puntos de 24 regiones participantes más la provincia constitucional del Callao y donde Lima se divide en Lima Provincias y Lima Regiones, lo que hace un total de 26; además con el puntaje alcanzado está por debajo del promedio nacional que es de 581 puntos (UMC, 2022).

En cuanto a la provincia de San Marcos la situación no deja de preocupar toda vez que se encuentra formando parte de la problemática regional y siendo la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de la Torre una institución de zona rural, donde según indicadores estadísticos a nivel nacional los puntajes son menores que en la zona urbana, entonces la problemática aún es más complicada de lo que se viene describiendo; lo que se corrobora con las versiones de docentes que llevan el curso de Comunicación con los estudiantes de quinto grado de educación secundaria y lo que se ha podido observar en la realización de la Práctica Pre Profesional, donde los estudiantes tienen dificultades especialmente para la comprensión e interpretación de textos que es donde se centra el área de comunicación.

De acuerdo a esta problemática identificada es importante tomar iniciativas que permitan progresivamente mejorar la situación identificada, y teniendo en cuenta que los estudiantes ahora en la actualidad en su mayoría o totalidad manejan recursos virtuales y entornos digitales, pues las tecnologías de información y comunicación constituyen un medio relevante dentro del proceso educativo, entonces es importante su utilización, y dentro de estos recursos informáticos se encuentran diferentes programas informáticos que son específicos para un área académica como es el programa Edraw Max el mismo que permite realizar una serie de actividades relacionadas al

área de comunicación de una manera interesante e interactiva, por lo que, teniendo en cuenta todo lo anteriormente descrito se pasa a formular seguidamente el problema de investigación.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye la aplicación del programa Edraw Max en el nivel de aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E “Víctor Raúl Haya De La Torre”, Ullillín, Gregorio Pita 2022?

1.2.2. Problemas específicos

a. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje en el área de comunicación, antes de aplicar el programa Edraw Max en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E “Víctor Raúl Haya De La Torre”, Ullillín, Gregorio Pita 2022?

b. ¿Qué nivel de progreso tiene la aplicación del programa Edraw Max en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E “Víctor Raúl Haya De La Torre”, Ullillín, Gregorio Pita 2022?

c. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje en el área de comunicación, después de aplicar el programa Edraw Max en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E “Víctor Raúl Haya De La Torre”, Ullillín, Gregorio Pita 2022?

1.2.3. Justificación legal

Este trabajo se realizó atendiendo al cumplimiento de las siguientes normas legales vigentes:

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo

Capítulo V

La educación superior.

Artículo 49°. La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior.

- a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.
- b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

d. Orientaciones para la implementación del servicio educativo no presencial en los Institutos de Educación Superior Pedagógico Públicos y Privados en el marco de la RVM 095 - 2020 - MINEDU.

6. Orientación de la investigación en el marco de la educación no presencial y de la emergencia sanitaria

La investigación se sustenta en el planteamiento de situaciones de aprendizaje que consideren problemas o situaciones desafiantes como punto de partida para que los estudiantes aprendan mediante la reflexión de su propia práctica, investigación y la propuesta de soluciones innovadoras. Con ello se busca que los estudiantes de FID desarrollen habilidades investigativas que les permitan indagar, recoger y analizar información necesaria para explicar, interpretar y transformar su práctica pedagógica (Piñero, Rondón & Piña, 2007) utilizando evidencias para sustentar sus argumentos y decisiones. (DCBN de la FID, 2019).

Los estudiantes, a partir del recojo, análisis e interpretación de información de su propia experiencia...

e. Resolución Directoral Institucional N° 09 -2020- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP Público “San Marcos” /DG.

APROBAR el nuevo texto del Protocolo Institucional de Investigación para desarrollar investigación correlacional, de manera excepcional para la Promoción 2020 del IESP Público “San Marcos”, que conllevarán a la sustentación para la obtención de su título profesional, en el marco de la emergencia sanitaria nacional; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

f. Resolución Directoral Institucional N° 89 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP Público “SAN MARCOS” /DG.

APROBAR los títulos de los proyectos de investigación que presenta el Profesor Pedro Julio Cotrina Rodríguez, en calidad de Docente del Área de Investigación Aplicada III, que mediante la coordinación y trabajo directo con cada grupo de Investigación de las estudiantes de Educación Inicial Octavo Ciclo Académico del IESP Público “San Marcos” y docentes asesores, se presenta para su aprobación, en el marco del nuevo Protocolo de Investigación Institucional para la Investigación Correlacional y Pre-experimental, a ser ejecutados en el presente año académico; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

1.2.4. Justificación didáctica

Porque, como se ha descrito en la problemática, los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de la Torre tienen dificultades en cuanto a la comprensión de temas en el área de comunicación especialmente en los que se refiere a la comprensión de textos donde hace hincapié el área respectiva, además se desarrolla esta investigación para que los

estudiantes tengan la oportunidad de mejorar en cuanto al nivel de aprendizaje del área en mención haciendo uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, y específicamente del programa Edraw Max. También es muy útil conocer sobre el avance que los estudiantes entren en contacto con las nuevas tecnologías y los apliquen de manera pertinentes en tópicos que se relacionen a su formación académica.

Además esta investigación se constituirá en una fuente de información oportuna para otros trabajos investigativos que tengan las mismas o afines variables de e4studio.

1.3. Limitaciones de la investigación

a. La escasa experiencia porque no hemos realizado un proyecto de investigación concluido como es a nivel de marco teórico como la utilización de la metodología de investigación a nivel de titulación profesional, sobre todo con la aplicación de las Normas APA.

b. Insuficiente conocimiento sobre el tratamiento estadístico y el tratamiento de resultados para la realización de nuestro proyecto.

c. La escasa economía familiar por ser estudiantes y no contamos con la necesaria, recibiendo aun el apoyo de nuestros padres.

d. Escasa información sobre el programa Edraw Max porque es un programa nuevo y no encontramos para realizar nuestra investigación.

1.4. Delimitación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación del programa Edraw Max en el nivel de aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E “Víctor Raúl Haya De La Torre”, Ullillín, Gregorio Pita 2022

1.4.2. Objetivos específicos

a. Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación, antes de aplicar el programa Edraw Max en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E “Víctor Raúl Haya De La Torre”, Ullillín, Gregorio Pita 2022

b. Precisar nivel de progreso de la aplicación del programa Edraw Max en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E “Víctor Raúl Haya De La Torre”, Ullillín, Gregorio Pita 2022

c. Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación, después de aplicar el programa Edraw Max en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E “Víctor Raúl Haya De La Torre”, Ullillín, Gregorio Pita 2022?

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

1.4.3. Internacionales

Arrieta y Ruiz (2017), en su tesis titulada “*Implementación de mapas conceptuales a partir de la jerarquización y significación del aprendizaje de las ciencias naturales y educación ambiental en los estudiantes del grado 9° de la institución educativa José Antonio Galán*”. Universidad de Córdoba, Montería – Córdoba - Colombia; tuvo como objetivo general, Aplicar mapas conceptuales como estrategia didáctica a partir de la jerarquización y significación del aprendizaje de las ciencias naturales y educación ambiental en los estudiantes del grado 9° de la institución educativa José Antonio Galán, arribando a las siguientes conclusiones:

- La enseñanza de los mapas conceptuales permite observar el nivel de jerarquización que los estudiantes hacen de los conceptos, fundamentales en el proceso formativo, debido a que la utilización de estos fortaleció a la adquisición de habilidades y destrezas en el alumno como la planeación, creatividad y comprensión de los saberes durante su proceso el desarrollo de la investigación.
- La elaboración previa de la cartilla didáctica permitió una mejor motivación por parte de los estudiantes, facilitó el desarrollo de las actividades establecidas, aprendizaje significativo, adquirieron habilidades y destrezas para su formación, desarrollar contenidos de forma clara y precisa.
- Manejar ideas a través de conceptos, aprendieran a diseñar mapas conceptuales a través de la herramienta Cmaptools, integrar al grupo por medio de las actividades, obtener una buena relación maestro – alumno.

- La cartilla también permitió obtener análisis profundos sobre los contenidos programáticos organizados de forma secuencial para facilitar su comprensión y organización a través de la elaboración de los mapas conceptuales.

- Se Resaltaron aspectos metodológicos para el desarrollo de los mapas conceptuales, en las cuales influyen características tales como la jerarquización, la creatividad, los enlaces, los conectores y los conceptos e ideas con las cuales se debe hacer su estructuración y organización, inculcando en ellos un pensamiento crítico y reflexivo a la hora de realizarlos para mejorar los procesos de formación.

- Las herramientas tecnológicas son un factor motivador a la hora de realizar procesos de enseñanza y aprendizaje, como es el caso de la presente investigación. La elaboración de los mapas conceptuales, que al ser llevados al software Cmaptools dio un valor agregado 60 y muy significativo en el aprendizaje del estudiante, siendo la elaboración de éstos una estrategia didáctica esencial en los procesos de enseñanza y aprendizaje, dado que llama la atención de los estudiantes, haciendo que estos estén motivados e interesados por el conocimiento, mejorando de comunicación y la comprensión de las temáticas.

- Los mapas conceptuales les ha permitido los estudiantes conocer las ciencias naturales para un aprendizaje significativo, que les permite adquirir conocimientos claros y concretos donde se les facilita el dominio de temas extensos con contenidos organizados, permitiéndoles una educación innovadora para el desarrollo educativo.

Esta investigación si bien en el título no hace mención específica al uso de las tecnologías de información y comunicación, sin embargo más adelante puntualiza que se ha utilizado el programa Cmaptools como un recurso informático pertinente que permite trabajar de una manera más pertinente temas relacionadas al área académica de Ciencias, es importante tener en cuenta

esta investigación en la medida que da un alcance sobre la importancia de recurrir a programas informáticos específicos para la mejora de los aprendizajes de los estudiantes en una determinada área académica.

Martínez et al. (2016), tesis titulada “*Los mapas conceptuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la geografía*”. Universidad Tecnológica Equinoccial, Cuenca – España, tuvo como objetivo general, Conocer los métodos utilizados en la enseñanza-aprendizaje de Geografía en el Séptimo año de Educación General Básica de la escuela “Esther Ullauri de Malo” del cantón Oña, mediante una investigación bibliográfica y de campo a fin de definir una propuesta que solucione el problema., arribando a las siguientes conclusiones:

- Se encuentra una cierta contradicción en las respuestas de los estudiantes en la pregunta número uno más de las tres cuartas partes, están de acuerdo con la enseñanza del profesor de Ciencias Sociales, en la pregunta número siete indican que desean que cambie la forma de enseñar.
- Existe la complacencia tanto de maestros como de los estudiantes en la utilización, de organizadores gráficos, cuadros, símbolos, textos, entre otros recursos en las clases de Geografía, así como existe una coincidencia en la participación conjunta en la elaboración de material didáctico para las clases de Geografía.
- Existe el empleo de pocas técnicas, por parte de los maestros, en la enseñanza de Geografía.
- Prevalece la predisposición de los maestros de capacitarse en la elaboración de Mapas Conceptuales, y el compromiso de poner en práctica los mismos para beneficio del conocimiento de los estudiantes.

Esta investigación permite verificar sobre ciertas inconformidades de los estudiantes sobre la metodología (tal vez) tradicional del docente al desarrollar el proceso de aprendizaje en el área académica de geografía, por lo que desean que cambie el proceso metodológico o los recursos que

está utilizando, ello conlleva a razonar que ahora en día los estudiantes se encuentran utilizando nuevas tecnologías para realizar diferentes actividades y que sería muy importante que estas tecnologías lo utilicen los docentes para mejorar el desarrollo de sus áreas académicas. Por ello se debe tener en cuenta que ahora en pleno siglo XXI los recursos didácticos para desarrollar con los estudiantes una secuencia formativa deben estar de acuerdo a las expectativas de los estudiantes.

Cattán (2019) investigación titulada *“Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como herramienta pedagógica en la era digital”*. Universidad Andina Simón Bolívar – Ecuador. Tuvo como objetivo, identificar las prácticas y el uso de las TIC en el ejercicio docente, tomando como estudio a la Unidad Educativa Rudolf Steiner, para cuyos profesores se propone la planificación de una propuesta educativa innovadora, denominada -Innovación Educativa con TIC, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Una vez desarrollada la presente investigación se ha evidenciado que, si bien las TIC son parte de la vida de estudiantes, docentes y padres de familia en su cotidianidad, no están plenamente acoplados al plano educativo; las TIC coexisten con el desarrollo de cátedra y asignaturas sujetas al sistema tradicional de educación. Esta es una realidad que se vive tanto en las instituciones públicas como privadas, tanto en el Ecuador, como en varios países de Latinoamérica, situación que se confirma con los resultados del cuestionario aplicado en el Unidad Educativa Rudolf Steiner y las experiencias evidenciadas en la investigación de Mónica Peñaherrera (2012), sobre el proyecto de dotación tecnológica llamado - De tal palo, tal astilla”
- Si bien la inversión en la dotación de infraestructura tecnológica es necesaria para potenciar y aprovechar al máximo las ventajas que ofrecen para todos miembros de la comunidad educativa que conforman el proceso de aprendizaje, no es suficiente. Se requiere que junto con esta implementación de TIC se desarrollen planes de capacitación y actualización continua para los

docentes. Con respecto a este tema, se requiere la generación de políticas gubernamentales que obliguen a la actualización de infraestructura tecnológica y capacitaciones de forma periódicas tanto en centros educativos públicos como privados.

- Áreas de conocimiento relacionadas a Informática, TIC o avances tecnológicos no deben ser consideradas una más de las asignaturas que se imparten en las escuelas y colegios, deben ser el eje transversal de toda la cátedra que se enseña.

- En coherencia con las oportunidades que ofrecen las TIC, debe fomentarse el desarrollo de metodologías de enseñanza dinámicas, creativas, que respondan a las necesidades de los actuales estudiantes que son *millennials* y de los *centennials*. Los docentes y las instituciones educativas deben estar al tanto de las características de estos grupos y de sus necesidades a fin de estar en capacidad de satisfacerlas. Los docentes deben propender a facilitar el conocimiento a los estudiantes acoplándose a su realidad, no esperando que los estudiantes se adapten a las formas tradicionales de impartir conocimientos que las generaciones anteriores aprendieron.

- En la Unidad Educativa Rudolf Steiner se deben aplicar cambios en la dotación de infraestructura tecnológica, a fin de ofrecer la calidad educativa que profesa, sino se corre el riesgo de dejar en palabras las propuestas educativas que ofertan.

- Desde las universidades se debería motivar la investigación enfocada a la educación y el aprovechamiento de las TIC tanto en el área urbana como rural, pública como privada, a fin de detectar las falencias que se están dando para ofrecer medidas de solución; y para determinar aquellos adelantos para establecer mecanismos de fortalecimiento de los mismos.

- En la presente investigación se abarcó un caso particular del uso de las TIC en un colegio privado, sin embargo, esta investigación tiene varias líneas de análisis que pueden ser abordados en otras investigaciones y que serían de gran aporte para reconocer la realidad de las TIC en nuestro

país, para superar el discurso político de los gobiernos de turno, porque las estadísticas que desde ellos provengan pueden ser parcializadas, en lugar de mostrar la realidad tal como es y en función de ello dar soluciones o buscar formas de financiación para una mejor implementación de las TIC.

Esta investigación permite identificar desde diferentes puntos de vista sobre la necesidad de utilizar las nuevas tecnologías de información y comunicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, pero a la vez también hace mención sobre la importancia que reviste la mejora que debe haber en cuanto a la implementación con equipos de cómputo en las instituciones educativas y el acoplamiento que debe haber con las familias, es decir que tanto la institución educativa y las familias deben reconocer sobre la importancia que reviste el uso de las tecnologías en el aprendizaje de los estudiantes, de lo que se puede inferir que la utilización de las tecnologías pasa por una aceptación tanto a nivel familiar y también por la comunidad docente, además de una implementación con equipos a las instituciones educativas, solamente de esa manera se puede llegar a una aplicación pertinente y de provecho para los estudiantes.

Fernández (2019) investigación titulada *“Estrategia didáctica apoyada en TIC para el fortalecimiento de la competencia semántica, en especial, esquematización de ideas en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Heriberto García Garrido, Tolviejo, Sucre”*. Universidad Santo Tomás de Aquino. Sucre, Colombia. Tuvo como objetivo, implementar una estrategia didáctica apoyada en TIC para el fortalecimiento de la competencia semántica, en especial, la esquematización de ideas en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Heriberto García Garrido, Tolviejo, Sucre, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Con la aplicación de una prueba diagnóstica para la caracterización de la competencia semántica a 32 estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Heriberto García Garrido de Tolviejo (Sucre), se evidencia en la poca esquematización de ideas principales y secundarias en detrimento

de la inteligencia lingüística, espacial e interpersonal. Esto refleja que la enseñanza en el área de lenguaje se basa en la transcripción de textos, dictados, coloreado de esquemas prediseñados y poco uso de las TIC.

- En relación con los aportes de una estrategia didáctica apoyada en TIC para el fortalecimiento de la competencia semántica, en especial, la esquematización de ideas en los estudiantes de cuarto grado se utiliza estrategias de lectura en tres momentos: antes, durante y después. La primera explora los títulos, los temas principales, ideas secundarias y complementarias. La segunda, incorpora la aplicación Edraw Max que ofrece la posibilidad de utilizar una variedad de plantillas para la realización de mapas mentales, al tiempo que indagan el significado de los conceptos y sus interacciones semánticas. Y, la lectura “después” permite rediseñar la organización espacial de los mapas mentales creados por los estudiantes a partir de textos científicos (anexos 6-7).

- Con el desarrollo metodológico de las actividades con la técnica “aprendiendo juntos”, se pudo lograr que cada equipo de estudiantes esquematiza de diversas maneras usando variadas plantillas para sus mapas mentales. Entre ellos están el mapa araña, el mapa de redes, el gráfico de bloques, diagramas para ciencias.

- El uso de texto científico como en el del anexo 7 sobre un estudio de las propiedades médicas de la granadilla, motivó a los estudiantes correlacionándolos con temáticas vistas como las vitaminas, minerales y enfermedades de los sistemas humanos. Así, la competencia semántica se potencia con temáticas que detonen la actividad cognitiva de los estudiantes.

- De igual manera, con la actividad dada en el anexo 10, para mapear sobre elementos anatómicos del cuerpo humano, los estudiantes en su mayoría fueron muy creativos seleccionando de primera, las ideas fundamentales y luego las interrelaciones entre las ideas secundarias y complementarias

para finalmente, jugar con diferentes diagramas predefinidos en la herramienta Edraw Max tales como insertar figuras decorativas, conectores, colores, imágenes de fondo y grosores.

- El uso de la tecnología constituyó en la muestra de estudiantes, el incentivo para subrayar con diferentes colores, las ideas relevantes, dadas en los textos “morderse las uñas” y el “sistema muscular” usando la estrategia de tachar lo innecesario. En su mayoría, fueron susceptibles a la exploración de los menús del programa Edraw Max, sin necesidad de traducir o esperar la ayuda del docente.

Esta investigación es importante en la medida que explica de una manera detallada sobre la importancia de las tecnologías en el aprendizaje de los estudiantes y que la interacción de los mismos estudiantes orientados por el docente es una forma interesante de construir aprendizajes en los estudiantes.

2.1.1. Nacionales

Ferrer y Rojas (2018), en su tesis titulada “*Empleo de DFD para el diseño de diagramas de flujo para mejorar los aprendizajes constructivistas en el área de educación para el trabajo en la JEC de los alumnos del 5to año de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de cerro de Pasco – Chaupimarca 2016*”. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión - Perú; tuvo como objetivo general, Determinar la influencia del empleo de DFD en el diseño de diagramas de flujo tiene en el desarrollo del aprendizaje constructivista en los alumnos del 5to año de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco– Chaupimarca 2016, arribando a las siguientes conclusiones:

- Observando los resultados llegamos a establecer que la aplicación de la estrategia del DFD ha sido positiva, porque permitió mejorar de 0.308 a 7.501 puntos en los resultados de los estudiantes

del grupo de estudio. Esto porque el alumno comprende mejor utilizando un proceso secuencial para la solución de un problema planteado.

- De lo que podemos manifestar a partir de la información que el total de los alumnos aprueban puesto que las notas obtenidas oscilan entre 15 y 20 con un porcentaje acumulado de 92.31 %; un alumno obtiene una nota desaprobatória, demostrando que la aplicación de la estrategia del uso del DFD en la mejora de sus aprendizajes constructivistas para desarrollar solución a problemas planteados, es eficiente, además de establecer que se puede mejorar el nivel del uso del DFD.
- En conclusión podemos decir que la utilización de los DFD en el desarrollo de soluciones a problemas planteados por parte del docente en el curso de EPT, ha mejorado utilizando esta herramienta que está basada fundamentalmente en símbolos y sus respectivos enlaces.

Esta investigación es importante en la medida que luego de desarrollada la experiencia los estudiantes han tenido una mejora significativa en el nivel de aprendizaje, lo que da a entender que las tecnologías si son pertinentes en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Shiguay (2019), en su tesis titulada *“Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje de algoritmos y diagramas de flujo en el curso de Informática V en los estudiantes del área de tecnología e informática del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Ricardo Bentín Sánchez, Rímac, 2018”*. Universidad Nacional de Educación, Lima-Perú; tuvo como objetivo general, Determinar el efecto de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje de algoritmos y diagramas de flujos en el curso de Informática V en los estudiantes del área de tecnología e informática del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Ricardo Bentín Sánchez, Rímac, 2018, arribando a las siguientes conclusiones:

- A partir de los resultados obtenidos, se concluye al 95% de nivel de confianza que existe efecto significativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje de

algoritmos y diagramas de flujos en el curso de Informática V en los estudiantes del área de tecnología e informática del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Ricardo Bentin Sánchez, Rímac, 2018. Esto se evidencia con el valor de significancia p-value o Sig. Bilateral es menor que nivel de Significancia, es decir ($\text{sig}=0,00<0,05$).

- Teniendo como base la primera hipótesis específica de la investigación se concluye al 95% de nivel de confianza que existe efecto significativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aspecto conceptual en el Aprendizaje de algoritmos y diagramas de flujos en el curso de Informática V en los estudiantes del área de tecnología e informática del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Ricardo Bentin Sánchez, Rímac, 2018. Esto se evidencia con el valor de sig. Bilateral que es menor que 0,05 nivel significancia, es decir que: ($\text{sig}=0,00$).

- Teniendo como base la segunda hipótesis específica de la investigación se concluye al 95% de nivel de confianza que existe efecto significativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aspecto procedimental en el Aprendizaje de algoritmos y diagramas de flujos en el curso de Informática V en los estudiantes del área de tecnología e informática del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Ricardo Bentin Sánchez, Rímac, 2018. Esto se evidencia con el valor de Sig. Bilateral que es menor que 0,05 nivel significancia, es decir que: ($\text{sig}=0,00<0,05$)

- Finalmente teniendo como base la tercera hipótesis específica de la investigación se concluye al 95% de nivel de confianza que existe diferencias significativas en el nivel Aprendizaje de algoritmos y diagramas de flujos en el curso de Informática V en los estudiantes del área de tecnología e informática del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Ricardo Bentin Sánchez, Rímac antes y después de usar las TIC, Esto se evidencia

con el valor de Sig. Bilateral que es menor que 0,05 nivel significancia, es decir que: (sig=0,00<0,05).

Esta investigación permite verificar que las tecnologías de información y comunicación han tenido efecto positivo en el aprendizaje en el área de matemática, da a entender de alguna manera que el uso pertinente de las herramientas informáticas se constituyen en una alternativa viable para la mejora del proceso de aprendizaje de los estudiantes, toda vez que se va adecuando a su proceso de crecimiento tecnológico de los mismos estudiantes quienes pertenecen a la era de la informática por lo que son nativo digitales.

Díaz (2018) investigación titulada *“Aplicación de Software educativos en el área de comunicación para los aprendizajes de las estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Sara A. Bullón L. De La Ciudad De Lambayeque”*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Tuvo como objetivo, Fortalecer las capacidades de los docentes relacionadas al uso de software educativos en las sesiones de aprendizaje del área de Comunicación para mejorar los aprendizajes de las estudiantes del nivel secundaria y por ende lograr aumentar los índices porcentuales de estudiantes ubicados en el nivel satisfactorio, y concluye que mediante el desarrollo de talleres dirigidos a los docentes ha sido posible mejorar los niveles de aprendizaje de los estudiantes de una manera significativa.

Rojas (2019), en su tesis titulada *“El software educativo Xmind y su influencia en el aprendizaje del área de educación para el trabajo de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa San Juan Bautista de la Valle moho-Puno 2017”* . Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa – Perú; tuvo como objetivo general Demostrar la utilización del software educativo XMIND, influye positivamente en el aprendizaje del área de educación

para el trabajo en los estudiantes de tercer grado de la institución educativa secundaria San Juan Bautista de la Salle Moho – Puno.

Arribando a las siguientes conclusiones:

- El uso del software educativo XMIND influye significativamente en la mejora de los aprendizajes del área de Educación para el trabajo del tercer grado de la Institución Educativa secundaria San Juan Bautista de la Salle Moho Puno, 2018.

- La mayor frecuencia del uso de software educativo en las sesiones de clase tiene un efecto positivo en los aprendizajes del área de educación para el trabajo del tercer grado de la Institución educativa secundaria San Juan Bautista de la Salle Moho Puno 2018.

- El uso pedagógico del software educativo XMIND en las sesiones de aprendizaje influye significativamente en la mejora de los aprendizajes del área de educación para el trabajo del tercer grado de la institución educativa San Juan Bautista de la Salle Moho Puno 2018.

- Al aplicarse el cuestionario de salida o post – test en torno al desarrollo de capacidades del área de educación para el trabajo, después de haber utilizado el software educativo XMIND sólo con el grupo experimental, se ha logrado obtener los siguientes resultados. El promedio del grupo de control demuestra un promedio de 06 puntos vigesimales y el grupo experimental demuestra un promedio de 16 puntos vigesimales.

- Comparando los resultados estadísticos del pre – test y del post - test concluimos que el software XMIND, en su calidad de Organizador Visual Digital, es una herramienta eficaz para el desarrollo de capacidades en el área de Educación para el trabajo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de Institución Educativa Secundaria “San Juan Bautista de la Salle”, Moho – Puno Perú.

Esta investigación es importante porque permite verificar que los programas informáticos están teniendo una influencia muy importante en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes en las diferentes áreas académicas, como en este caso en el área de educación para el Trabajo.

2.1.2. Regionales

Gonzáles (2021), en su tesis titulada “*Software educativo XMind para el aprendizaje autónomo en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la red de Churucancha - Chota.*”. Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo – Perú; tuvo como objetivo general, Implementar una propuesta basada en el software XMind para el desarrollo del aprendizaje autónomo en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la red Churucancha – Chota, Arribando a las siguientes conclusiones:

- Se ha identificado que los estudiantes se encuentran en un nivel bajo en el uso de los softwares educativos y son pocas instituciones educativas donde se utiliza estas herramientas como medios para el aprendizaje, esto se debe básicamente a que los docentes no utilizan los recursos TIC en el aula, debido al temor que siente el docente para usar dichos recursos, es decir, al temor a quedar mal frente a sus estudiantes.
- El nivel de desarrollo del aprendizaje autónomo en los estudiantes encuestados, da como resultado un índice bajo, es decir, no tienen desarrollada dicha capacidad, es más notorio en las zonas rurales, espacio donde se ha desarrollado la presente investigación, con lo observado en estos años de pandemia, se sabe que es un campo que aún falta trabajar a en la mayoría de niveles del sistema educativo Peruano, pero es en el nivel primario donde se tiene que sentar las bases para un futuro ciudadano autónomo.
- El uso del Software XMind o cualquier otro software educativo permite fortalecer el desarrollo del aprendizaje autónomo en cualquier área del conocimiento. Los softwares educativos han sido

diseñados para mantener al estudiante atento e interesado en la secuencia del trabajo, ello se ha observado en los resultados de la encuesta con aquellos estudiantes que han manejado una o más veces dicho software. Además, para el trabajo presenta una secuencia didáctica que involucra procesos cognitivos como la recepción de información, asimilación, control y transferencia.

- La propuesta del uso de un software educativo para desarrollar el aprendizaje autónomo se basa en las teorías del Conectivismo y la teoría de sistema las cuales promueven el uso consciente y sistemático de las herramientas tic para generar procesos cognitivos. Ello se refiere que hoy en día todos los procesos de aprendizaje están mediados por las tecnologías y las instituciones educativas, así como los docentes deben aprovechar esta valiosa ayuda, toda vez que desde los inicios de la sociedad hemos formado redes o conexiones, lo cual es el principio del Conectivismo el aprendizaje en red, el aprendizaje a través de la conectividad y ello pasa por un proceso de entrada-proceso-salida, es decir, el enfoque sistémico.

De igual manera, esta investigación permite ver la linealidad en cuanto a la importancia de los diferentes programas informáticos que se vienen utilizando tanto a nivel internacional nacional y también regional, lo que da a entender que es una tendencia el recurrir a la utilización de las tecnologías para la mejora de los aprendizajes de los estudiantes en las diversas áreas académicas.

2.2. Bases teóricas

SUBCAPÍTULO I: Programa Edraw Max

2.2.1. Teorías y literatura relacionadas a la variable independiente programa Edraw Max

a. Teorías relacionadas a la variable programa Edraw Max. Entre las teorías relacionadas a las Tecnologías de la Información y Comunicación se tiene a las siguientes.

Teoría de la complejidad computacional. Aun cuando un problema sea computable, puede que no sea posible resolverlo en la práctica si se requiere mucha memoria o tiempo de ejecución.

La teoría de la complejidad computacional estudia las necesidades de memoria, tiempo y otros recursos computacionales para resolver problemas; de esta manera es posible explicar por qué unos problemas son más difíciles de resolver que otros. Uno de los mayores logros de esta rama es la clasificación de problemas, similar a la tabla periódica, de acuerdo a su dificultad. En esta clasificación los problemas se separan por clases de complejidad.

Esta teoría tiene aplicación en casi todas las áreas de conocimiento donde se desee resolver un problema computacionalmente, porque los investigadores no solo desean utilizar un método para resolver un problema, sino utilizar el más rápido. La teoría de la complejidad computacional también tiene aplicaciones en áreas como la criptografía, donde se espera que descifrar un código secreto sea un problema muy difícil a menos que se tenga la contraseña, en cuyo caso el problema se vuelve fácil. (sites, s.f)

Las diferentes disciplinas tienen una continua evolución y cada vez mucho más se subdividen los estudios, lo que hace suponer cierta complejidad el manejo de cada disciplina, la informática ha permitido que crear programas específicos para su utilización en particular de ciertas tareas des complejizando de esta manera o aliviando las tareas de las personas interesadas en la realización de una investigación.

Teoría de los circuitos y grafos. La teoría de circuitos tuvo que ver en sus orígenes con la teoría de grafos. Las leyes de Kirchhoff, en cierta medida deben su simpleza y claridad a los grafos. En efecto, de acuerdo con lo visto en este capítulo, lo más importante en la definición de un grafo son el conjunto de vértices que lo integra y el conjunto de aristas E presente en el grafo. En cualquier curso de circuitos eléctricos se demuestra también cómo en los circuitos, el mismo criterio se aplica y cómo la topología del circuito puede ser vista como un grafo que se transforma en apariencia, pero siempre conserva los mismos puntos de contacto entre sus dispositivos

(vértices o nodos) y las mismas conexiones (aristas o lados). Es el lado topológico de los circuitos el que se asemeja al de los grafos, pero hay que aclarar que la teoría de circuitos incluye la modelación matemática de cada uno de los componentes (Campos, s.f, p. 35)

La teoría de los circuitos y grafos constituyen la columna vertebral de la construcción de los programas informáticos para sus diferentes finalidades se relaciona directamente con los circuitos lógicos y los conectores lógicos, y a partir de la construcción de circuitos que integrados que responden solamente a dos alternativas como son verdadero o falso (0 o 1) se construye todo el sistema del programa informático el mismo que se presenta en redes o gráficos.

b. Literatura del programa Edraw Max. La literatura del programa Edraw Max tiene que ver como definición, entornos, herramientas, entre otros a continuación se describen cada una de ellas.

Definición. “Un software de diagramas todo en uno con abundantes plantillas para todos los escenarios: diagrama de flujo, UML, presentación y mucho más. Transforma tus ideas en imágenes”. (edrawsoft, 2022)

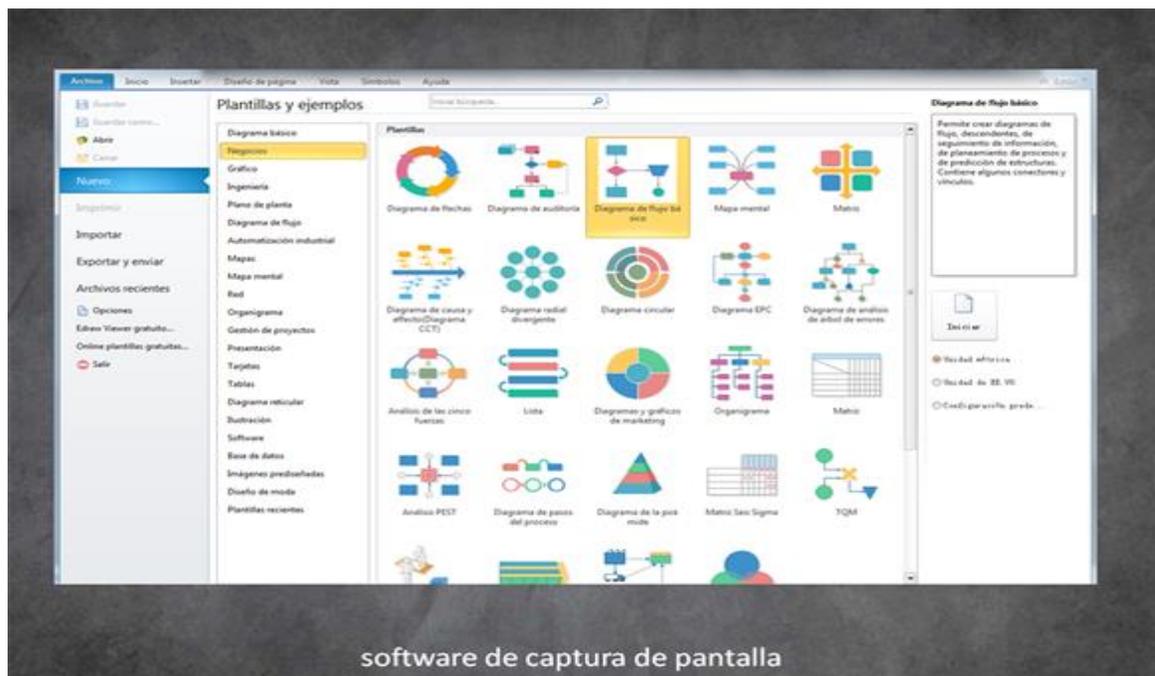
También, Edraw Max es un software de diagrama integral que simplifica la creación de diagramas de flujo de aspecto profesional, organigramas, diagramas de red, presentaciones comerciales, planos de construcción, mapas mentales, ilustraciones científicas, diseños de moda, diagramas UML, flujos de trabajo, estructuras de programas, diagramas de diseño web, diagramas de ingeniería eléctrica, mapas direccionales y diagramas de bases de datos, entre otros/as. (Capterra, s.f)

Finalidad del programa Edraw Max. Edraw Max se encarga de suplir la necesidad de graficar exitosamente las ideas y proyectos de los usuarios, es posible definir algunas ventajas resaltantes que hallamos en plataformas virtuales. En el caso de inclinarse a la opción Premium de

Edradme y sentir que esta no cumple sus expectativas, podrá recibir su dinero de vuelta en menos de 30 días. EdrawMax está conformado por una serie de herramientas, las cuales ofrecen por sí mismas la posibilidad de facilitar el trabajo de sus usuarios en diferentes áreas; Haciendo un análisis general de esta magnífica herramienta de diseño de presentaciones y muestreo de datos, **no se ha conseguido alguna desventaja que pueda quitarle valor a esta herramienta.**

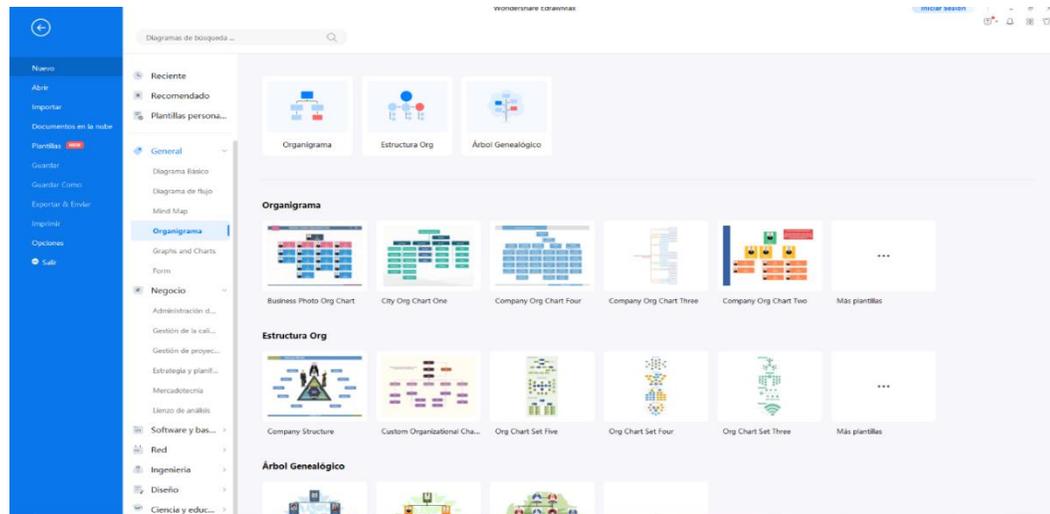
Solo basta probarla para comprobar que no existe una mejor opción para llevar a cabo el diseño y presentación de gráficas con plantillas gratuitas en cualquier entorno social. (Lavozdegalicia, 2021)

Interfaz de usuario familiar. La interfaz de Edraw presenta una apariencia similar a la del programa Microsoft Office 2010. Esto lo hace fácil de localizar las características y utilizar Edraw junto con los programas de Microsoft Office, como Microsoft Word y PowerPoint. Después de haber instalado Edraw, ábralo simplemente como lo haría con cualquier programa de Windows. (edrawsof, 2020)



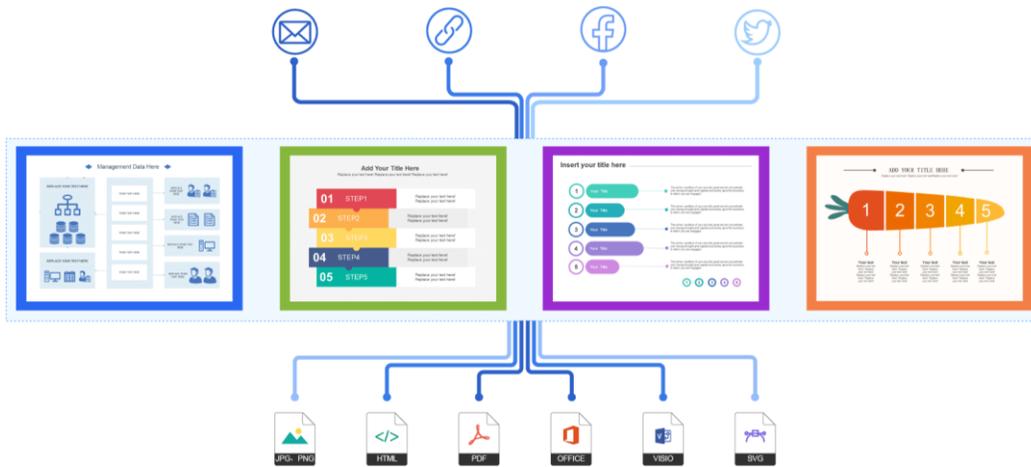
Fuente: <https://www.edrawsoft.com/es/how-it-works.html>

Como utilizar el programa Edraw Max. Edraw Max es la herramienta de creación de diagramas más fácil de usar que sirve para todos tus propósitos. Proporcionar un espacio de viaje para crear más de 280 tipos de diagramas, incluidos diagramas de flujo, diagramas de Ishikawa, diagramas UML, planos de piso y más. Está considerado el mejor software para crear diagramas (diariodeavisos., 2021)



Fuente: <https://diariodeavisos.espanol.com/canariasenred/descubre-como-utilizar-edrawmax-el-mejor-software-para-crear-diagramas/>

Como funciona Edraw Max. Edraw Max es una herramienta útil, diseñada para ayudarte a crear diferentes tipos de diagramas, como diagramas de flujo, diagramas de Ishikawa, diagramas UML versátiles que se adaptan a todos los proyectos. No importa si es profesor o ingeniero, Edraw Max tiene todas las herramientas, formas y funciones adecuadas para ayudarte en tus proyectos. Es fácil diseñar y personalizar tus propios diagramas (diariodeavisos., 2021)



Fuente: <https://diariodeavisos.espanol.com/canariasenred/descubre-como-utilizar-edrawmax-el-mejor-software-para-crear-diagramas/>

Con una variedad de formas y herramientas de edición, plantillas y temas tienes todo lo que necesitas para ser creativo y hacer un proyecto sobresaliente con un aspecto profesional. Lo que nos encanta de EdrawMax son los íconos y activos que proporciona para crear hermosos proyectos estándar de la industria (diariodeavisos., 2021)

Entrando en Edraw Max. Cuando abras Edraw Max, se te presentarán varios tipos de plantillas para diferentes proyectos. Puede configurar un diagrama básico, un diagrama de flujo básico, un organigrama, una red detallada, un diagrama, un diagrama de flujo de trabajo, un diseño de oficina, un plano de la vivienda, etc. Todas esas plantillas incluyen herramientas y plantillas específicas relacionadas con el tema en particular.

Lo primero que debes hacer es averiguar si el tipo de diagrama que deseas crear está relacionado con alguno de esos temas. Si es así, todo lo que tienes que hacer para comenzar es hacer clic en la plantilla. EdrawMax configurará el espacio de trabajo por ti, todo con un solo clic.

Incluso puedes ver más espacios de trabajo prediseñados si haces clic en el enlace Más plantillas. Hay cientos de plantillas de PowerPoint gratis y editables en EdrawMax. Incluso puedes crear tus propias plantillas para usar en proyectos futuros. (diariodeavisos., 2021)

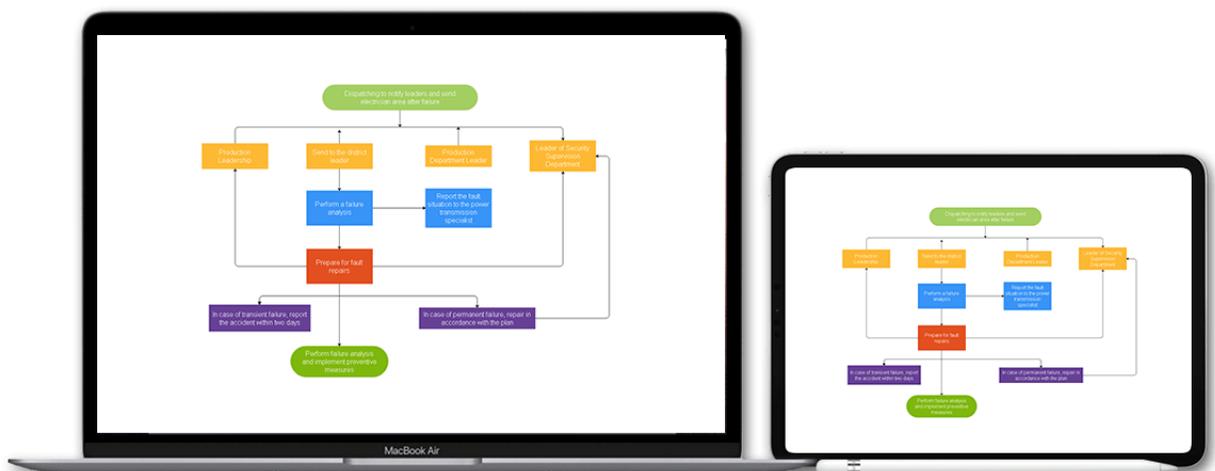
Cómo configurar tu hoja de trabajo en Edraw Max. Una vez que hayas elegido una plantilla para trabajar, verás una página con una hoja en blanco en el medio, un menú de cinta en la parte superior y una barra de herramientas con Formas a la izquierda. Esta es la interfaz básica de EdrawMax.

Si quieres cambiar la forma u orientación de tu hoja, simplemente ve a la pestaña Diseño y luego haz clic en la herramienta Orientación que se encuentra en la Cinta. Elige si deseas que esté en modo retrato o paisaje.

Para cambiar el tamaño de la hoja, simplemente haz clic en la herramienta Tamaño y elige el tamaño que desees. También puedes elegir entre resoluciones y tamaños estándar de la industria para asegurarte de que tu trabajo cumple con los requisitos de tu trabajo (diariodeavisos., 2021)

Crea diferentes tipos de diagramas en Edraw Max

Todo lo que se necesita hacer para empezar a crear un diagrama es hacer clic en Más formas en la barra de herramientas de la izquierda y seleccionar la categoría que se necesita. Se puede elegir entre las siguientes categorías: Planos de planta, ingeniería eléctrica, planificación de software y sistemas, reunión y lluvia de ideas, diseño de organigramas, dibujo P&ID, diagramas y diagramas de flujo, estrategia y planificación de proyectos. (diariodeavisos., 2021)



Fuente: <https://diariodeavisos.espanol.com/canariasenred/descubre-como-utilizar-edrawmax-el-mejor-software-para-crear-diagramas/>

Se comienza eligiendo una de las formas, haz clic en ella y luego arrástrala a la hoja en blanco. Puedes colocarlo donde quieras, cambiar su tamaño y rotarlo (diariodeavisos., 2021)

Cómo conectar las formas de tu diagrama y añadirles texto. Para conectar las formas que se agrega al proyecto, se hace clic en la herramienta Conector de la cinta. Por lo general, se encuentra en la pestaña Insertar. Con la herramienta seleccionada, se coloca los conectores donde se desea

La forma más fácil de agregar texto a las formas es simplemente hacer doble clic en ellas y comenzar a escribir. De esta manera, el texto que has escrito se convierte en parte de la forma, por lo que cada vez que muevas la forma, el texto se mueve con ella. Presiona la tecla Enter para comenzar una nueva línea dentro de la forma si es necesario. Para terminar de escribir, simplemente haz clic en la forma (diariodeavisos., 2021)

Cómo guardar el proyecto en Edraw Max. Después de trabajar en el proyecto o terminarlo por completo, se busca la opción Guardar como ... en el menú Archivo y se guarda el documento. Cuando se guarda el proyecto, se puede compartir con otras personas sin ningún cambio en la calidad del archivo. Si se lo guarda como un documento editable, otras personas con el archivo también pueden acceder y modificarlo, mejorando enormemente el trabajo en equipo. (diariodeavisos., 2021)

Edraw Max: amplitud de uso en diagramas. Tiene una versatilidad para mapas mentales, diagramas de flujo, lluvia de ideas, esquemas gráficos...los programas que nos ayudan a representar de forma analítica distintos conceptos, se encuentran entre los más populares a la hora de maximizar la productividad y ayudar a llevar a cabo todo tipo de proyectos.

Lo habitual sin embargo es que cada uno de estos programas tenga un propósito único y determinado: la herramienta de mind-mapping no suele servir para realizar diagramas de flujo; la que ayuda en un brainstorming, puede que no sea la mejor a la hora de representar las distintas fases que entran en juego dentro de un proyecto complejo.

En el terreno de la informática, por ejemplo, los diagramas UML (Lenguaje de Modelado Unificado) son muy utilizados por los desarrolladores de sistemas y programación, ya que permiten crear fotocalcos claros para los proyectos de software y presentar sistemas complejos de programación de una manera comprensible...en su propio programa ad hoc.

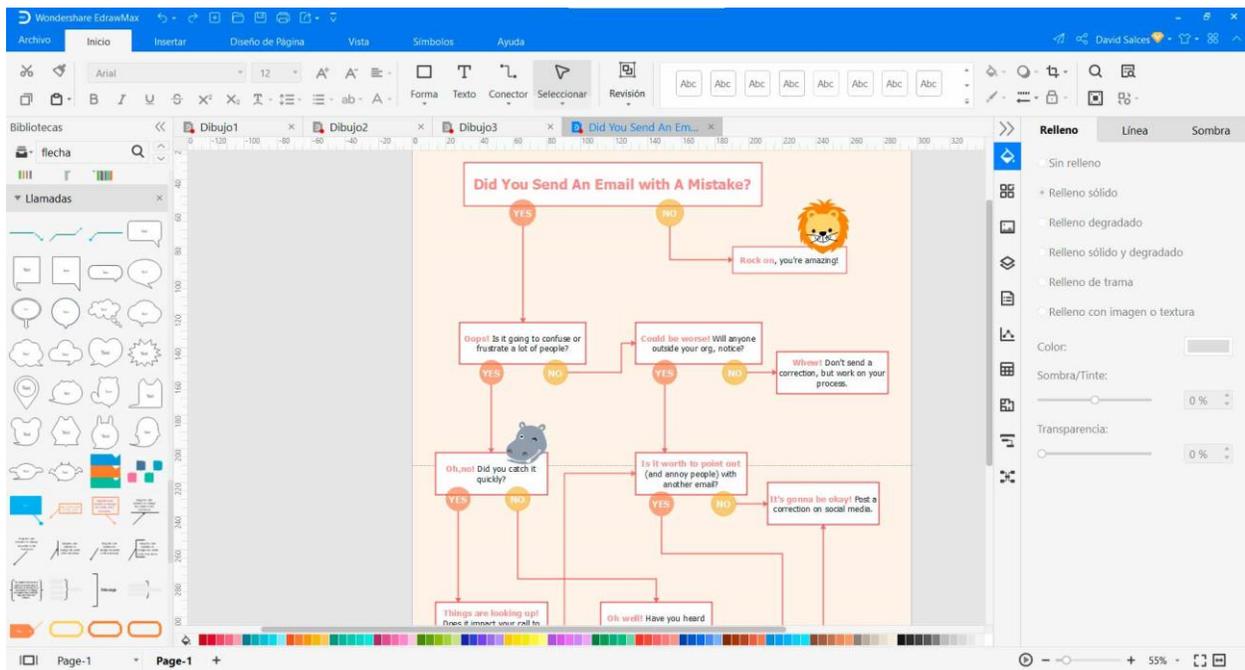
Por eso resulta tan interesante un programa como Edraw Max, una herramienta todo en uno que nos permite crear una amplia variedad de esquemas, infografías, diagramas, mapas mentales y representaciones gráficas de todo tipo de procesos (muycomputerpro, 2020)

Estas son algunas de sus características más destacadas:

- Gran diversidad de plantillas y símbolos. La solución cuenta con miles de plantillas, creadas por profesionales, que permitirán al desarrollador comenzar con su diseño rápido y fácilmente.
- Robusta compatibilidad de archivos. La excelente compatibilidad de archivos permite importar archivos de Visio o exportar tus dibujos a una variedad de formatos de archivos familiares, como Visio, PDF, Word, PPT, JPEG, Html, etc.
- Diversidad de diagramas. Edraw Max permite crear más de 260 tipos de diagramas sin esfuerzo, desde los más técnicos hasta atractivas infografías.
- Permite trabajar más rápido. Los kits de herramientas inteligentes y dinámicas permiten personalizar cada detalle con opciones flexibles a gran velocidad. En definitiva, ayuda a mejorar eficiencia en el trabajo.

Max está totalmente traducido al castellano, algo que reduce mucho su curva de aprendizaje y facilita encontrar lo que se busca en la biblioteca.

Si se habla de la gestión de los objetos del diagrama, Edraw Max cuenta con muchas funciones inteligentes que facilitan esta tarea. Por defecto, todos los elementos del mismo se ajustan a la cuadrícula, permitiendo siempre un ajuste al detalle de su posición. Además, muestra automáticamente guías visuales que son de gran ayuda para alinear los diversos elementos del gráfico, así como ajustar su tamaño (tanto horizontal como vertical) para garantizar que son idénticos (muycomputer, 2020)



Fuente: <https://www.muycomputer.com/2020/11/05/edrawmax-diagramas-sin-limites/>

Con respecto a las conexiones (algo fundamental en muchos tipos de diagramas y esquemas), cada elemento de Edraw Max diseñado para tal fin cuenta con cuatro nodos (a diferencia de otras herramientas de este tipo, que solo ofrecen dos, uno de entrada y otro de salida), lo que permite definir entradas y salidas múltiples de cada punto, una enorme flexibilidad. Y una vez establecidas las conexiones entre los nodos, si se cambia la posición

de algún objeto en el diagrama, las líneas de conexión se ajustarán automáticamente. Esto facilita la reorganización de un esquema a medio diseñar sin perder los vínculos que ya se ha definido

Una vez que se haya terminado con el diseño del diagrama, Edraw Max ofrece múltiples opciones para compartirlo con quien se desee. Se puede exportar como una imagen (en formatos Jpg y Tiff), como Pdf, en formato PostScript (PS) y PostScript encapsulado (EPS), en los principales formatos de Microsoft Office (Word, Excel y PowerPoint), como documento HTML, como gráfico vectorial (SVG) y, si se va a compartir con alguna persona que emplee Microsoft Visio, también se puede exportar a este formato. Y para hacerlo todo aún más sencillo, también se puede enviar por correo electrónico directamente desde el programa.

Como se puede ver, Edraw Max ofrece todo lo que se necesita para diseñar diagramas profesionales de una manera sencilla y en cuestión de minutos. No obstante, y como no hay nada mejor que poder probar uno mismo, Wondershare ofrece la posibilidad de descargar una versión de prueba, que podrás descargar desde su página web, así como los planes y precios de las versiones para Windows, MacOS X y las principales distribuciones de Linux (muycomputer, 2020)

SUBCAPÍTULO II: Variable dependiente: aprendizaje en el área de comunicación

2.2.2. Teorías y literatura relacionadas a la variable aprendizaje en el área de comunicación

a. Teorías relacionadas a la variable aprendizaje en el área de comunicación. En general hay diversas teorías del aprendizaje, sin embargo a la actualidad o las que están en vigencia son el constructivismo, a continuación se mencionan las siguientes.

El constructivismo de Piaget. Según Piaget, la teoría constructivista se basa en que el conocimiento es el resultado de un proceso de construcción en el que la persona participa activamente. Piaget da mayor importancia al proceso interno de razonamiento que a la manipulación externa. Por ende, se reconoce la influencia ejercida tanto por los sentidos como por la razón.

El aprendizaje es un proceso de construcción interno activo e individual. El desarrollo cognitivo supone la adquisición sucesiva de estructuras mentales más organizadas y complejas en una intervención excesiva del profesor.

Para Piaget el aprendizaje es un proceso de construcción que no depende solo de la estimulación externa, sino que está determinado por el grado de desarrollo interno. (Olmedo y Farrerons, 2017, p. 9)

Teoría de la transacción instruccionales. Se define como el conjunto de interacciones necesarias para que un estudiante adquiere un conocimiento o una habilidad.

Un algoritmo instruccional requiere un conjunto de objetos de conocimiento relacionados de una determinada forma (estructura del conocimiento) y que contiene todo el conocimiento necesario para adquirir el objetivo de aprendizaje propuesto.

La teoría transaccional explica que es posible desarrollar en entornos de aprendizaje interactivos y de simulación con transacciones de identificación de ejecución de procedimiento o de interpretación que incorporan estrategias de presentación prácticas y ayudas al aprendizaje. (Olmedo y Farrerons, 2017, p. 29)

Teoría del aprendizaje significativo. La teoría del aprendizaje significativo hace ver que las personas aprenden en realidad cuando les interesa o es para ellos productivo, vale decir les

sirve. La idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel es la siguiente: el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen.

Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado. Por eso el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda inalterado. A su vez, la nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos. (Torres, 2016)

En educación básica la teoría del aprendizaje significativo es mucho más importante, pues se debe entender que los niños en general asisten a la escuela porque sus padres los llevan no porque ellos quieran estudiar, entonces cuando se desarrolla las diferentes secuencias formativas, estas necesariamente deben partir de situaciones que para los estudiantes sean significativas, vale decir que se encuentren dentro de sus expectativas, es por ello que el docente debe reconocer y conocer a sus estudiantes ver cuál es su perspectiva tanto inmediata como las de mayor largo plazo y a partir de estas perspectivas organizar su sesión de aprendizaje, solamente de esta manera logrará que los estudiantes aprendan lo que en realidad les es de importancia, de lo contrario el aprendizaje se va a tornar aburrido, sin importancia estéril y lo que “aprendan” solamente será para pasar de grado y no se va a generar la construcción de un nuevo aprendizaje menos van a ser críticos y reflexivos que es uno de los niveles más altos de comprensión.

De allí que Ausubel sea siempre vigente con su teoría sobre el aprendizaje significativo, pues cada persona cada individuo tiene objetivos, metas trazadas y cuando tiene la oportunidad de asociar las expectativas con temas que en realidad le van a servir para sus proyectos, entonces habrá una motivación permanente por seguir avanzando independientemente y auto gestionando su aprendizaje.

b. Literatura de la variable aprendizaje en el área de comunicación

Finalidad del área de comunicación. El área de Comunicación tiene por finalidad que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas para interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar el mundo de forma real o imaginaria. Este desarrollo se da mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para la formación de las personas pues permite tomar conciencia de nosotros mismos al organizar y dar sentido a nuestras vivencias y saberes. Los aprendizajes que propicia el área de Comunicación contribuyen a comprender el mundo contemporáneo, tomar decisiones y actuar éticamente en diferentes ámbitos de la vida (MINEDU, 2016). El desarrollo de competencias comunicativas también permite un cambio social muy importante porque además de mejorar la calidad comunicativa hace que las personas eleven considerablemente la capacidad comprensiva a nivel general lo que genera un incremento de oportunidades en cuanto para un mejoramiento personal; pues saber hablar saber dirigirse a otras personas hace que el interlocutor reconozca la potencialidad o atributos que con que se cuenta.

Enfoque del área de comunicación. En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza – aprendizaje corresponde al enfoque comunicativo. Este enfoque se enmarca en una perspectiva sociocultural y enfatiza las prácticas sociales del lenguaje.

- Es comunicativo porque parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros (MINEDU, 2016). También por la misma naturaleza del área, pue hablar de comunicación implícitamente se está refiriendo al manejo de capacidades comunicativas, las mismas que mejoran la calidad comunicativa, todas las personas al comunicarse con otras personas, está utilizando una serie de códigos similares a la persona que la escucha o lee el texto, entonces desde este punto de vista se posiciona en algo preciso que le permite hacerse entender.

- Se enmarca en una perspectiva sociocultural porque la comunicación se encuentra situada en contextos sociales y culturales diversos donde se generan identidades individuales y colectivas. Los lenguajes orales y escritos adoptan características propias en cada uno de esos contextos. Por eso hay que tomar en cuenta cómo se usa el lenguaje en diversas culturas según su momento histórico y sus características socioculturales. Más aún en un país como el nuestro donde se hablan 47 lenguas originarias, además del castellano (MINEDU, 2016). Implica que aparte de conocer los códigos comunicativos, es muy importante el contexto, es decir saber las características de alguna manera específicas de nuestros interlocutores porque permite encontrar la terminología clave para encontrar un ambiente coherente donde uno se encuentra.

- Se enfatizan las prácticas sociales del lenguaje porque las situaciones comunicativas no están aisladas, sino que forman parte de las interacciones que las personan realizan cuando participan en la vida social y cultural, donde se usa el lenguaje de diferentes modos para construir sentidos y apropiarse progresivamente de este (MINEDU, 2016). Las personas al comunicarse están transfiriendo parte de sus características y expectativas de manera implícita, ello a la vez hace que genere (o no) la aceptación dentro del grupo.

Asimismo, el área contempla la reflexión sobre el lenguaje a partir de su uso, no solo como un medio para aprender en los diversos campos del saber, sino también para crear o apreciar distintas manifestaciones literarias, y para desenvolverse en distintas facetas de la vida, considerando el impacto de las tecnologías en la comunicación humana (MINEDU, 2016).

Orientaciones generales para desarrollar competencias en el área de Comunicación.

MINEDU (2016) en el Diseño Curricular actual establece las siguientes orientaciones para complementar o tener claro la responsabilidad de cada uno.

- Generar situaciones comunicativas auténticas, variadas y significativas que consideren al estudiante como un sujeto activo que aprende y que puede desempeñarse cada vez con mayor autonomía como usuario de la lengua oral y escrita.

- Convertir el aula en un ambiente letrado funcional para que los estudiantes puedan interactuar con el lenguaje escrito.

- Promover que los estudiantes vivencien los usos y posibilidades del lenguaje -narrar, solicitar, informar, exponer, entre otras- para interactuar con otras personas.

- Generar un clima de respeto y afecto en el aula, donde los estudiantes tengan la libertad de expresar sus ideas e intercambiar sus puntos de vista, contrastar sus argumentos y creaciones, siguiendo las diferentes convenciones del lenguaje y respetando las normas culturales y modos de cortesía.

- Disponer en la escuela y en el aula una diversidad de textos completos, de circulación social, de diversos géneros, de temática variada, de diversos autores, épocas y contextos socioculturales, en diferentes soportes y formatos incluyendo materiales audiovisuales y las tecnologías de la información.

- Promover la reflexión sobre el lenguaje como un proceso necesario que permita a los estudiantes apropiarse y consolidar el aprendizaje de la oralidad, la lectura y la escritura.
- Organizar actividades que integren la oralidad, la lectura y la escritura, de modo que se retroalimenten entre sí. La lectura puede servir de base para los intercambios orales y para que los niños intenten expresarse usando la escritura.
- Organizar actividades que integren las competencias comunicativas, los diversos lenguajes artísticos (grafico-plástico, música, danza, teatro y cine) y las tecnologías de la información (por ejemplo, búsquedas de información por Internet)

Vinculación de las competencias del área y de las otras áreas. La transversalidad del área de comunicación permite vincularlas prácticamente con todas las áreas académicas, pues Las competencias comunicativas que desarrollan los estudiantes están estrechamente relacionadas entre sí. En la vida escolar, social y cultural, hablar, escuchar, leer y escribir son complementarias y se retroalimentan para lograr los distintos propósitos comunicativos que establecen las personas (MINEDU, 2016).

El uso del lenguaje es transversal a todo el currículo. Esto quiere decir dos cosas. En primer lugar, el lenguaje es una herramienta fundamental para que los estudiantes desarrollen sus competencias en distintas áreas curriculares. En segundo lugar, el uso del lenguaje no solo es un medio de aprendizaje sino que se afianza en las distintas áreas curriculares, contribuyendo con el desarrollo de las competencias comunicativas. Por ejemplo, será indispensable que los estudiantes hayan desarrollado la competencia Lee textos escritos para poder comprender y resolver un problema en el área curricular de Matemática o interpretar información de un texto de divulgación en el área de Ciencia y Tecnología. Si los estudiantes deliberan sobre el uso de los recursos naturales de la comunidad o sobre asuntos públicos que suceden en la escuela para el área de

Personal Social, usarán y afianzarán la competencia Se comunica oralmente. Por ello, es posible decir que el uso del lenguaje permite ejercer la ciudadanía y promover la participación, el diálogo, la búsqueda de consensos o actitudes como la solidaridad y la colaboración. Asimismo, este uso ofrece la posibilidad de acceder, difundir y valorar saberes, conocimientos formales específicos y experiencias artísticas o culturales (MINEDU, 2016).

Competencias, capacidades y estándares de aprendizaje de Comunicación. De acuerdo al Diseño Curricular vigente de Educación Secundaria, el área de comunicación maneja tres competencias que los estudiantes deben desarrollar teniendo en cuenta el grado de educación básica y el respectivo nivel, un niño de educación básica de primaria logrará un mejor desempeño en comparación a un niño de inicial, pero menos desempeño que un jovencito de secundaria.

Cada competencia viene acompañada de sus estándares de aprendizaje que son los referentes para la evaluación formativa de las competencias, porque describen niveles de desarrollo de cada competencia desde el inicio hasta el fin de la escolaridad, y porque definen el nivel esperado al finalizar un ciclo escolar. Los estándares de aprendizaje constituyen criterios precisos y comunes para reportar no solo si se ha alcanzado el estándar, sino para señalar cuán lejos o cerca está cada estudiante de alcanzarlo. De esta manera ofrecen información valiosa para retroalimentar a los estudiantes sobre su aprendizaje y ayudarlos a avanzar, así como, para adecuar la enseñanza a los requerimientos de las necesidades de aprendizaje identificadas. Asimismo, los estándares de aprendizaje sirven como referente para la programación de actividades que permitan demostrar y desarrollar competencias de los estudiantes.

Competencia. Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna. Esta competencia se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone para el estudiante un proceso activo de construcción del sentido,

ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos. Cuando el estudiante pone en juego esta competencia utiliza saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia lectora y del mundo que lo rodea. Ello implica tomar conciencia de la diversidad de propósitos que tiene la lectura, del uso que se hace de esta en distintos ámbitos de la vida, del papel de la experiencia literaria en la formación de lectores y de las relaciones intertextuales que se establecen entre los textos leídos. Esto es crucial en un mundo donde las nuevas tecnologías y la multimodalidad han transformado los modos de leer (MINEDU, 2016).

Para construir el sentido de los textos que lee, es indispensable asumir la lectura como una práctica social situada en distintos grupos o comunidades de lectores. Al involucrarse con la lectura, el estudiante contribuye con su desarrollo personal, así como el de su propia comunidad, además de conocer e interactuar con contextos socioculturales distintos al suyo.

Capacidades de la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.

En el Diseño Curricular de Educación Secundaria se encuentran las competencias del área académica (MINEDU, 2016).

- **Obtiene información del texto escrito:** El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico. El propósito específico es parte la intencionalidad del estudiante (en este caso)

- **Infiere e interpreta información del texto:** El estudiante construye el sentido del texto. Para ello, infiere estableciendo diversas relaciones entre la información explícita e implícita con el fin de deducir nueva información y completar los vacíos del texto. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta integrando la información explícita e implícita, así como los recursos textuales, para construir el sentido global y profundo del texto, y explicar el propósito, el uso

estético del lenguaje, las intenciones del autor, las ideologías de los textos así como su relación con el contexto sociocultural del lector y del texto (MINEDU, 2016).

- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto: Los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos escritos situados en épocas y lugares distintos, y que son presentados en diferentes soportes y formatos. Reflexionar implica comparar y contrastar aspectos formales y de contenido del texto con la experiencia, el conocimiento formal del lector y diversas fuentes de información. Evaluar implica analizar y valorar los textos escritos para construir una opinión personal o un juicio crítico sobre aspectos formales, estéticos, contenidos e ideologías de los textos considerando los efectos que producen, la relación con otros textos, y el contexto sociocultural del texto y del lector (MINEDU, 2016).

Descripción del nivel de la competencia esperado al fin del ciclo VII. Siendo el último ciclo de educación básica regular se espera que lean diversos tipos de textos con estructuras complejas, vocabulario variado y especializado. Integra información contrapuesta y ambigua que está en distintas partes del texto. Interpreta el texto considerando información relevante y de detalle para construir su sentido global, valiéndose de otros textos y reconociendo distintas posturas y sentidos. Reflexiona sobre formas y contenidos del texto y asume una posición sobre las relaciones de poder que este presenta. Evalúa el uso del lenguaje, la validez de la información, el estilo del texto, la intención de estrategias discursivas y recursos textuales. Explica el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural en el que fue escrito.

Desempeño para la competencia Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.

Los desempeños son los siguientes:

- Obtiene e integra información contrapuesta o ambigua que se encuentra en distintas partes del texto, o mediante una lectura intertextual, de diversos tipos de texto de estructura compleja que contienen falacias, paradojas, matices, así como vocabulario variado y especializado.

- Infiere información deduciendo diversas y múltiples relaciones lógicas y jerárquicas en el texto, así como características de seres, objetos, hechos y lugares, el significado de palabras en contexto y expresiones con sentido figurado, a partir de información contrapuesta, ambigua y de detalle del texto, o mediante una lectura intertextual.

- Interpreta el sentido global del texto, explicando el tema, subtemas, propósito y estrategias discursivas (retórica, diseño y composición, paratextos), considerando las características de los tipos y géneros textuales, clasificando y sintetizando la información, y elaborando conclusiones sobre el texto.

- Explica diferentes puntos de vista, sesgos, falacias, ambigüedades, paradojas, matices, contraargumentos, diversas figuras retóricas, la trama y evolución de personajes, los niveles de significado (alegorías y simbolismos), el uso de la información estadística, las representaciones sociales y la intención del autor, en relación al sentido global del texto, vinculándolo con su experiencia, otros textos, lenguajes y contextos.

- Reflexiona sobre los textos, opinando acerca del contenido, la organización textual, las estrategias discursivas, las representaciones sociales y la intención del autor, emitiendo un juicio crítico sobre la eficacia y validez de la información, el estilo del autor, así como los efectos del texto en los lectores a partir de su experiencia y de los contextos socioculturales.

- Justifica la elección o recomendación de textos de su preferencia, sustentando su posición sobre las relaciones de poder e ideologías de los textos cuando los comparte con otros, comparando

textos entre sí para sistematizar características de tipos textuales y géneros discursivo o de movimientos literarios.

Competencia Escribe diversos tipos de textos. Esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo. En esta competencia, el estudiante pone en juego saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia con el lenguaje escrito y del mundo que lo rodea. Utiliza el sistema alfabético y un conjunto de convenciones de la escritura, así como diferentes estrategias para ampliar ideas, enfatizar o matizar significados en los textos que escribe. Con ello, toma conciencia de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el sentido. Esto es crucial en una época dominada por nuevas tecnologías que han transformado la naturaleza de la comunicación escrita. Para construir el sentido de los textos que escribe, es indispensable asumir la escritura como una práctica social que permite participar en distintos grupos o comunidades socioculturales. Además de participar en la vida social, esta competencia supone otros propósitos, como la construcción de conocimientos o el uso estético el lenguaje. Al involucrarse con la escritura, se ofrece la posibilidad de interactuar con otras personas empleando el lenguaje escrito de manera creativa y responsable, teniendo en cuenta su repercusión en los demás.

Capacidades de la competencia: Escribe diversos tipos de textos. A continuación se describen:

- Adecúa el texto a la situación comunicativa: El estudiante considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación escrita.

- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: El estudiante ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliándolas y complementándolas, estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente.

- Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente: El estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito.

- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito: El estudiante se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo. También implica analizar, comparar y contrastar las características de los usos del lenguaje escrito y sus posibilidades, así como su repercusión en otras personas o su relación con otros textos según el contexto sociocultural.

Descripción del nivel de la competencia esperado al fin del ciclo VII, al finalizar el séptimo ciclo se espera que los estudiantes manejen la competencia en su totalidad, pues están finalizando su estudio de educación básica regular, a continuación, se describe.

Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro a partir de su experiencia previa, de fuentes de información complementarias y divergentes, y de su conocimiento del contexto histórico y sociocultural. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema, y las estructura en párrafos, capítulos o apartados de acuerdo a distintos géneros discursivos. Establece relaciones entre ideas a través del uso preciso de diversos recursos cohesivos. Emplea vocabulario variado, especializado y preciso, así como una variedad de recursos ortográficos y textuales para darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la validez de la información, la coherencia y cohesión

de las ideas en el texto que escribe; controla el lenguaje para contra argumentar, reforzar o sugerir sentidos y producir diversos efectos en el lector según la situación comunicativa.

Desempeños de la competencia Escribe diversos tipos de textos. Al finalizar el quinto grado de educación secundaria son los siguientes:

- Escribe diversos tipos de textos, adecuándose al destinatario, tipo textual y a diversas características del género discursivo de acuerdo al propósito comunicativo, usando estratégicamente el registro formal e informal, seleccionando el formato y soporte, y un vocabulario pertinente y preciso que incluye sinónimos y términos especializados.

- Desarrolla sus ideas en torno a un tema de acuerdo al propósito comunicativo, ampliando la información de forma pertinente. Organiza y jerarquiza en párrafos, capítulos, secciones, y estableciendo diversas relaciones lógicas a través de un conjunto variado de referentes, conectores y otros marcadores textuales, y utilizando recursos gramaticales y ortográficos (como la tildación diacrítica y los tiempos verbales) que contribuyen al sentido de su texto.

- Emplea diversas estrategias discursivas y figuras retóricas con distintos propósitos, como persuadir, contra argumentar, reforzar o sugerir sentidos en el texto, así como para caracterizar personas, personajes y escenarios, o para elaborar patrones rítmicos y versos libres, con el fin de producir efectos en el lector (como el suspenso y la verosimilitud).

- Reflexiona y evalúa de manera permanente el texto que escribe, revisando si se adecúa a la situación comunicativa, si las ideas son coherentes y se relacionan entre sí, así como el uso preciso de recursos cohesivos y vocabulario especializado, además de los recursos ortográficos empleados para mejorar y garantizar el sentido de su texto.

- Emite un juicio crítico sobre el modo en que el lenguaje refuerza o sugiere sentidos en el texto que escribe y produce efectos en los lectores, explicando y sistematizando aspectos formales,

gramaticales y ortográficos, características de tipos textuales y géneros discursivos, así como otras convenciones vinculadas con el lenguaje escrito

Competencias: Se comunica oralmente en su lengua Materna.

Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo. Esta competencia se asume como una práctica social donde el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades socioculturales, ya sea de forma presencial o virtual. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, considerando la repercusión de lo expresado o escuchado, y estableciendo una posición crítica con los medios de comunicación audiovisuales. La comunicación oral es una herramienta fundamental para la constitución de las identidades y el desarrollo personal.

Capacidades de la Competencias: Se comunica oralmente en su lengua Materna.

- Obtiene información del texto oral: El estudiante recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores.

- Infiere e interpreta información del texto oral: El estudiante construye el sentido del texto. Para ello, infiere estableciendo diversas relaciones entre la información explícita e implícita con el fin de deducir nueva información y completar los vacíos del texto oral. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta integrando la información explícita e implícita, los recursos verbales, no verbales y paraverbales para construir el sentido global y profundo del texto oral, y explicar el propósito, el uso estético del lenguaje, las intenciones e ideologías de los interlocutores, así como su relación con el contexto sociocultural.

- Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: El estudiante expresa sus ideas adaptándose al propósito, destinatario, características del tipo de texto, género discursivo y registro, considerando las normas y modos de cortesía, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación. Asimismo, expresa las ideas en torno a un tema de forma lógica, relacionándolas mediante diversos recursos cohesivos para construir el sentido de distintos tipos de textos y géneros discursivos.

- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica: El estudiante emplea variados recursos no verbales (como gestos o movimientos corporales) o paraverbales (como el tono de la voz o silencios) según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores.

- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores: El estudiante intercambia los roles de hablante y oyente alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo.

- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral: Los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos orales en los que participa. Para ello, reflexiona como oyente y hablante, que supone distanciarse de los textos orales en que participa de forma presencial o a través de medios audiovisuales, comparando y contrastando aspectos formales y de contenido, con la experiencia, el contexto, el conocimiento formal y diversas fuentes de información. Asimismo, evalúa, que implica analizar y valorar los textos orales producidos para construir una opinión personal o un juicio crítico sobre sus aspectos formales, contenidos e ideologías, y su relación con el contexto sociocultural, considerando los efectos que producen en los interlocutores.

Descripción del nivel de la competencia: Se comunica oralmente en su lengua Materna.

Lo que debe manejar con facilidad el estudiante al finalizar el quinto grado de educación secundaria en esta competencia se centra en que debe comunicarse oralmente mediante diversos tipos de textos; infiere información relevante y conclusiones e interpreta la intención del interlocutor y las relaciones de poder en discursos que contienen sesgos, falacias y ambigüedades. Se expresa adecuándose a situaciones comunicativas formales e informales y a los géneros discursivos orales en que participa. Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de diversos recursos cohesivos; incorpora un vocabulario especializado y enfatiza los significados mediante el uso de recursos no verbales y paraverbales. Reflexiona sobre el texto y evalúa la validez de la información y su efecto en los interlocutores, de acuerdo a sus conocimientos, fuentes de información y al contexto sociocultural. En un intercambio, hace contribuciones relevantes y evalúa las ideas de los otros para contra argumentar, eligiendo estratégicamente cómo y en qué momento participa.

Desempeño de la competencia: Se comunica oralmente en su lengua Materna. Del séptimo ciclo - quinto grado. De acuerdo al Diseño Curricular de Educación Secundaria, los desempeños considerados para esta competencia son los siguientes (MINEDU, 2016):

- Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores, contexto, tipo textual y género discursivo, de acuerdo al propósito comunicativo, usando estratégicamente el registro formal e informal, así como recursos no verbales y paraverbales para mantener el interés, conmover al público o producir diversos efectos.

- Desarrolla ideas en torno a un tema, ampliando información de forma pertinente. Organiza y jerarquiza las ideas, estableciendo diversas relaciones lógicas entre ellas a través de un

variado conjunto de referentes, conectores y otros marcadores textuales, incorporando un vocabulario pertinente y preciso que incluye sinónimos y términos especializados.

- Interactúa en diversas situaciones orales, utilizando estrategias discursivas y decidiendo estratégicamente cómo y en qué momento participar para persuadir, contra argumentar y consensuar, utilizando un vocabulario preciso o especializado y recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.

- Obtiene información explícita, relevante y complementaria, compara información contrapuesta en textos orales que presentan falacias, paradojas, sesgos, ambigüedades, matices, expresiones con sentido figurado, diversos registros y vocabulario preciso y especializado.

- Infiere información deduciendo diversas y múltiples relaciones lógicas y jerárquicas en el texto oral, así como características de seres, objetos, hechos y lugares, el significado de palabras en contexto y expresiones con sentido figurado, a partir de información implicada, ambigua y contrapuesta, presuposiciones y sesgos del texto oral.

- Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales, considerando diversas estrategias discursivas utilizadas, explicando el tema y propósito, clasificando y sintetizando la información, y elaborando conclusiones sobre lo escuchado.

- Explica diferentes puntos de vista, falacias, ambigüedades, paradojas y matices, contraargumentos, diversas figuras retóricas, la trama y evolución personajes, los niveles de significado (alegorías y simbolismos), así como representaciones sociales, y las intenciones de sus interlocutores, en relación al sentido global del texto, vinculándolo con su experiencia y el contexto sociocultural.

- Reflexiona y evalúa como hablante y oyente textos orales del ámbito escolar, social y de medios de comunicación, opinando sobre la adecuación del texto a la situación comunicativa, la eficacia de recursos verbales, no verbales y paraverbales, la coherencia y la cohesión entre las ideas, contrastando las diferentes variedades lingüísticas del país para valorar su diversidad a partir de su experiencia y de los contextos socioculturales en que se desenvuelve.

- Justifica su posición sobre el contenido del texto, la validez de la información, el propósito comunicativo, las estrategias discursivas, los estilos de los hablantes, las representaciones sociales, las intenciones de los interlocutores y el efecto de lo dicho, emitiendo un juicio crítico sobre las relaciones de poder e ideologías presentes en los textos.

2.3. Definición de términos y conceptos básicos

2.3.1. Algoritmo

Según Juganaru (2014)

Un algoritmo constituye una lista bien definida, ordenada y finita de operaciones, que permite encontrar la solución a un problema determinado. Dado en estado inicial y una entrada, es a través de pasos sucesivos y bien definidos que se llega a un estado final, en el que se obtiene una solución (si hay varias) o la solución (es única) (p.2)

2.3.2. Aprendizaje

El aprendizaje es una experiencia humana tan común que las personas rara vez reflexionan sobre lo que realmente significa decir que se ha aprendido algo. No existe una de aprendizaje universalmente aceptada. Sin embargo, muchos de los aspectos clave del aprendizaje quedan recogidos en la siguiente afirmación (Domjan, 2000). El aprendizaje es el cambio duradero en los mecanismos de conducta que implica estímulos y/o respuestas específicas y que es resultado de la experiencia previa con esos estímulos y respuestas o con otros similares.

2.3.3. Diagramas de flujo

Según Cairó (2006):

El diagrama de flujo representa la esquematización gramática de un algoritmo. En realidad, muestra gráficamente los pasos o procesos a seguir para alcanzar la solución de un problema. La construcción correcta del mismo es muy importante, ya que a partir de este se escribe el programa en un lenguaje de programación determinado. En este caso utilizamos el lenguaje C, aunque cabe recordar que el diagrama de flujo se debe construir de manera independiente al lenguaje de programación. (p.5)

2.3.4. Educación

Freud (1990) ya en 1913 señalaba que la educación y el psicoanálisis guardaban cierta relación recíproca. La educación procuraría que las tendencias del niño no se conviertan en perjudiciales para el o para la sociedad, Pero, si esas disposiciones se hubieran transformados ya en síntomas actuaría el psicoanálisis en términos generales la educación es para una profilaxis mientras que deja para el psicoanálisis el campo de la terapéutica profilaxis no solo sujeto sino social.

2.3.5. Enseñanza

La enseñanza es una serie de aprendizajes intencionales y planificados que se llevan al cabo con el objetivo de conseguir el aprendizaje significativo y estratégico del alumno; no es más que una ayuda para el aprendizaje, lo fundamental es conseguir comunidades de aprendizaje. (p.71)

2.3.6. Estrategia

Según Tobón 2004)

En la actualidad se utilizan con una frecuencia altísima términos como los siguientes: comunicación, educación, lenguaje, método, calidad, gerencia, estrategia, competencia, etc. Ello puede ser un indicador de la gran importancia que revisten para el conocimiento o para la acción, sin excluir el eventual proceso de deterioro al que están expuestos. (p.1)

2.3.7. Formación

Según publicaciones vértice (2009):

Para María Andrés el propósito de la formación es capacitar con individuo para que pueda el propósito de la formación de capacitar a un individuo para que pueda realizar convenientemente una tarea un trabajo determinados, ya sea como consecuencia del cambio tecnológico, una nueva organización del trabajo nuevas condiciones del mismo, nuevos trabajos a realizar o [un intento de] favorecer la promoción social del empleado”.
(p.7)

2.3.8. Software educativo

Según Elizondo (2020):

En la era digital, las tecnologías de información y comunicación (TIC) aplican también para generar el conocimiento y el desarrollo de diversas competencias. Con el surgimiento de programas informáticos creados u orientados para educar, instruir y formar a la sociedad se dispone de una alternativa capaz de mejorar la calidad del aprendizaje, además de fomentar la cultura de aprender durante toda la vida. (p. 6)

2.3.9. Mapa conceptual

El Mapa Conceptual puede ser entendido como una “estrategia”, para ayudar a los alumnos a aprender y a los profesores a organizar el material de enseñanza como un “método”, para ayudar a los alumnos y docentes a captar el significado de los materiales de aprendizaje y como un “recurso”, para representar esquemáticamente un conjunto de significados conceptuales. (Ontoria, 1994).

2.3.10. TIC

Según Mas y Quesada (2005):

A mediados del 2004 puede ya decirse que las tecnologías de la información y las telecomunicaciones han perdido el adjetivo de nuevas que las acompañaron durante algo más de dos decenios. su novedad respondía no solo la ausencia de antecedentes sino a que su introducción había desatado una amplia oleada de procesos de Innovación. Efectivamente, su implementación generalizada ha dado lugar a nuevos sectores económicos (del propio de las TIC, así como los que tienen relación con la aplicación de su enorme potencial de tratamiento de la información, Cómo pueden ser la genética, la proteómica o el audiovisual, entre otros), de peso creciente, Aunque desigual en las diferentes economías. Pero, además, ha transformado la práctica total de los sectores económicos, agrícolas, industriales y, de manera especial, los servicios. (p.26)

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación fue de tipo aplicada porque se centró en solucionar un problema concreto identificado (Casillo, 2020). En esta oportunidad fue dificultades académicas en el área de comunicación, es por ello que se plantea desarrollar un programa asociado al Software Edraw Max para mejorar los logros de aprendizaje el área de académica de comunicación en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre, 2022.

3.2. Método de investigación

Los métodos de investigación que se utilizaron fueron varios como el método deductivo que va de lo general a lo particular, el mismo que se ha utilizado en el planteamiento del problema de investigación, así también se utilizó el método inductivo, el que se evidencia en el análisis particular de los resultados de la investigación para luego generalizar en las conclusiones, también se recurrió al método experimental el mismo que va a predecir ciertos cambios en la muestra de estudio una vez aplicado un experimento, y que precisamente se asocia la hipótesis predictiva que se ha planteado en la respectiva investigación. (Castillo, 2020). Todos estos métodos son parte del método de investigación científico que es justamente el que se aplica en todas las investigaciones de enfoque cuantitativo.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación corresponde a un diseño cuantitativo experimental de nivel pre experimental por el mismo hecho que al no tener grupo control y solo grupo experimental, el control de sus resultados es mínimo. (USM, 2020) , el esquema es el siguiente:

G O1 X O2

Dónde:

G: corresponded al grupo experimental y serán los estudiantes de quinto grado de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre del centro poblado de Ullillín, Gregorio Pita, 2022.

O1. Pre test, que se aplicó a la muestra (grupo experimental) antes de desarrollar el programa Edraw Max

X. Desarrollo del programa Edraw Max con los estudiantes de la muestra.

O2. Pos test, que se aplicó a la muestra (grupo experimental) después de desarrollar el programa Edraw Max

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Se define como el conjunto de casos que tienen una serie de especificaciones en común y se encuentran en un espacio determinado. En muchos casos, no es posible analizar toda la población por cuestiones de tiempo y recursos humanos. Es por ello que debe trabajarse con una parte de la población (Chaudhuri, 2018, citado por Arispe, et al, 2020, p. 73). Para la presente investigación la población está conformada por 19 estudiantes entre hombres y mujeres del quinto grado de educación secundaria de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre del centro poblado de Ullillín, Gregorio Pita, 2022. A continuación, se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población de estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la IE. Víctor Raúl Haya de la Torre, 2022

Sección	fi	%
Hombres	13	68.00
Mujeres	6	32.00
Total	19	100.00

Fuente: Nóminas de estudiantes de la IE. Víctor Raúl Haya de la Torre

	web, diagramas de ingeniería eléctrica, mapas direccionales y diagramas de bases de datos, entre otros/as.. (Capterra, 2019)	el área académica de comunicación con los estudiantes de la muestra.	Mapas conceptuales	<p>realizar su trabajo sin inconvenientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza un mapa conceptual utilizando la herramienta Diagrama de Ishikawa. - Realiza mapas conceptuales y utiliza la plantilla adecuada para crearlo.
V.D. Nivel de aprendizaje en el área de comunicación	<p>El área de Comunicación desde el ámbito académico de educación básica regular implica que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas para interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar el mundo de forma real o imaginaria. Este desarrollo se da mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para la formación de las personas pues permite tomar conciencia de nosotros mismos al organizar y dar sentido a nuestras vivencias y saberes. Los Aprendizajes que propicia el área de Comunicación contribuyen a comprender el mundo contemporáneo, tomar decisiones y actuar éticamente en diferentes ámbitos de la vida. (Minedu, 2016)</p>	<p>El nivel de aprendizaje en el área de comunicación para los estudiantes de educación secundaria de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre, 2022 asociada a la presente investigación se centra principalmente en las competencias lee diversos tipos de texto escribe diversos tipos de texto en lengua materna</p>	<p>Lee diversos tipos de texto</p> <p>Escribe diversos tipos de texto</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito - Infiere información del texto escrito - Evalúa el contenido del texto - Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas representan la parte abstracta de la recolección de datos; es la forma que emplea el investigador para obtener datos., por lo tanto, determinan el instrumento a emplearse. Para elegir una técnica se debe definir de manera precisa el problema a investigar, las características de las unidades de análisis, la naturaleza y grado de control de las variables, así como los recursos. (Ríos, 2017 citado por Arispe, USM, 2020, p. 59).

Para la presente investigación se utilizó la técnica del test, la misma que constó de 20 ítems relacionados a la variable dependiente nivel de aprendizaje en el área de comunicación de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre, Ullillín, Gregorio Pita, 2022.

3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales

3.7.1. Hipótesis general

El uso del programa Edraw Max influye significativamente en el nivel de aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre Ullillín, Gregorio Pita, 2022.

3.7.2. Hipótesis específicas

a. El nivel de aprendizaje, antes de desarrollar el programa Edraw Max, en el área de comunicación en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre Ullillín, Gregorio Pita, 2022 está en proceso.

b. Se presenta una progresiva evolución del manejo del programa Edraw Max por parte de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre Ullillín, Gregorio Pita, 2022

c. El nivel de aprendizaje, después de desarrollar el programa Edraw Max, en el área de comunicación en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre Ullillín, Gregorio Pita, 2022 está en logro

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Consiste en la recolección de los datos primarios de entrada, que son evaluados y ordenados, para obtener información útil, que luego serán analizados por el usuario final, para que pueda tomar decisiones o realizar acciones que estime conveniente; pasa por tres etapas principales a saber: entrada, en la que se presenta los datos en una base de datos vaciados de los instrumentos de investigación respectivos; proceso, donde se ejecutan las operaciones de acuerdo a la formulación de los objetivos y ciertos criterios del investigador, para la investigación cuantitativa se recurre a la estadística tanto descriptiva como inferencial si fuera necesario; salida se lo entiende como el mecanismo que se va a utilizar para que la información llegue al usuario; los métodos de procesamiento de datos puede ser manual, o electrónico. (Trejo, 2013); para la presente investigación se hizo uso del programa Excel para la estadística descriptiva donde se elaboraron tablas estadísticas y figuras estadísticas y para la estadística inferencial se recurrió al programa estadístico SPSS versión 24, donde se calculó la T de Student que proporcionó información para probar la hipótesis general planteada en la respectiva investigación.

CAPÍTULO IV
EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y
RESULTADOS

4.1. Programación del trabajo teórico – práctico

4.1.1. Cronogramación de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Número de orden	Descripción de las actividades	Fechas
01	Aplicación del pre – test.	22/07/2022
02	Ingresa al programa Edraw Max y conoce su entorno	08/08/2022
03	Interactúa con la barra de herramientas	29/08/2022
04	Inserta imágenes en las plantillas del programa Edraw Max	05/09/2022
05	Desarrolla un mapa conceptual del siguiente tema identificamos el tema y el sub tema	26/09/2022
06	Crea diagramas de flujo del siguiente tema El texto instructivo	03/10/2022
07	Inserta imágenes en la plantilla work flow diagram del programa Edraw Max del tema géneros y especies literarias	17/10/2022
08	Creamos un mapa mental con el tema los signos de puntuación	24/10/2022
09	Creamos un diagrama de flujo con el tema el ensayo mediante el uso del programa Edraw Max	09/11/2022
10	Realizamos nuestro diagrama de flujo del tema del spot publicitario	16/11/2022
11	Creamos Circular Diagram con el tema técnicas de creación literaria	30/11/2022
12	Aplicación del pos – test.	02/12/2022

4.1.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

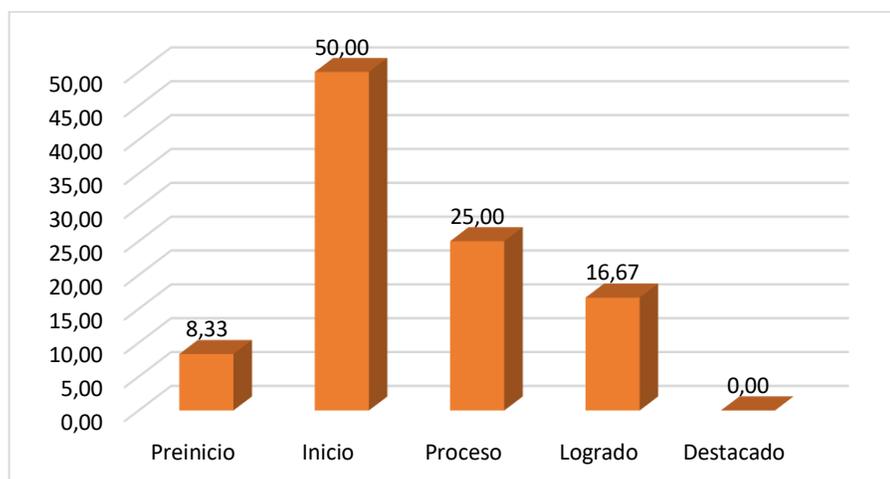
a. Nivel de aprendizaje del área académica de comunicación antes de desarrollar el programa Edraw Max

Tabla 2

Nivel de aprendizaje de la dimensión lee diversos tipos de texto - pre test

Nivel	fi	%
Pre inicio	1	8.33
Inicio	6	50.00
Proceso	3	25.00
Logrado	2	16.67
Destacado	0	0.00
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 1. *Nivel de aprendizaje de la dimensión lee diversos tipos de texto - pre test*

Análisis e interpretación.

Se percibe que en cuanto a esta dimensión los estudiantes en su mayoría se encuentran en inicio llegando al 50.00% seguido del nivel proceso con un 25.00%, logrado

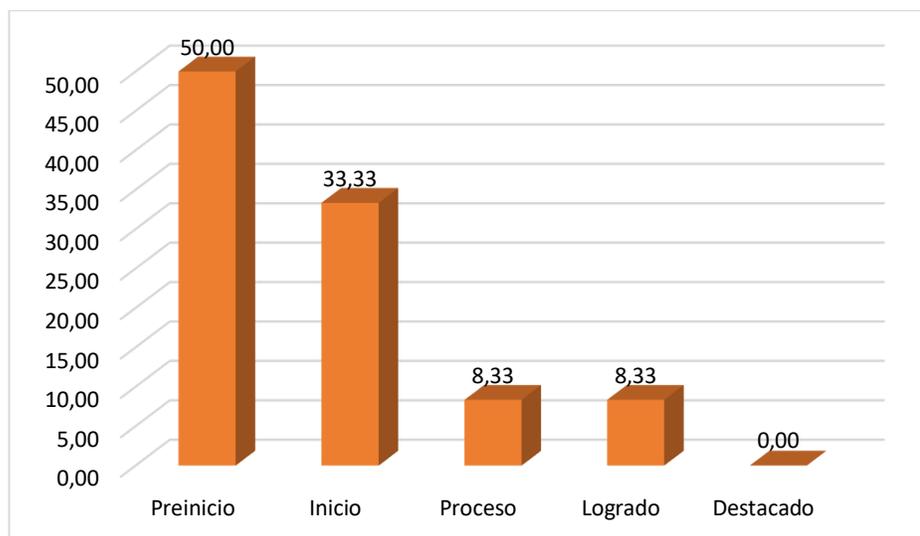
con un 16.67% y pre inicio con el 8.33%, lo que determina con claridad la existencia de la problemática en cuanto esta dimensión, y merece tomar alternativas de solución.

Tabla 3

Nivel de aprendizaje de la dimensión escribe diversos tipos de texto - pre test

Nivel	fi	%
Pre inicio	6	50.00
Inicio	4	33.33
Proceso	1	8.33
Logrado	1	8.33
Destacado	0	0.00
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 2. *Nivel de aprendizaje de la dimensión escribe diversos tipos de texto - pre test*

Análisis e interpretación.

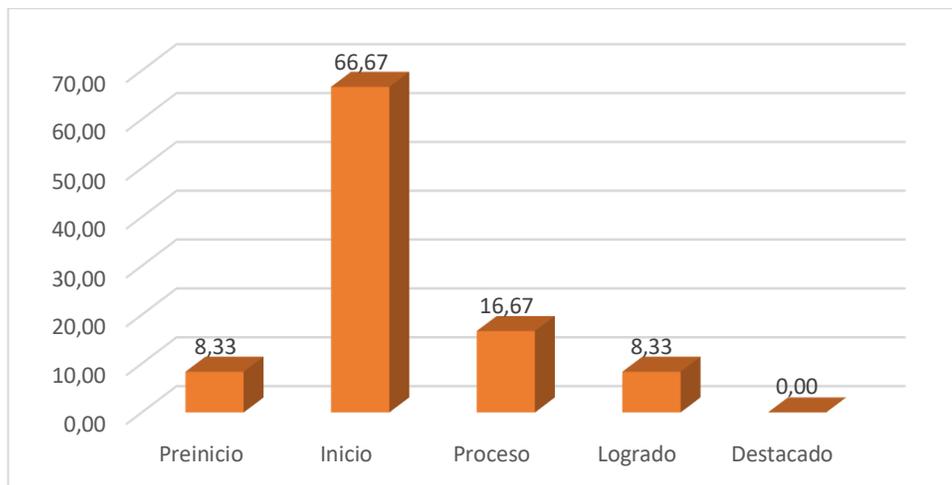
Se percibe que en cuanto a esta dimensión los estudiantes en su mayoría se encuentran en pre inicio llegando al 50.00% seguido del nivel inicio con un 33.33%, proceso y logrado con un 8.33% cada uno, lo que también determina con claridad la existencia de la problemática en cuanto esta dimensión, y merece tomar alternativas de solución.

Tabla 4

Nivel de aprendizaje de la variable académica comunicación - pre test

Nivel	fi	%
Pre inicio	1	8.33
Inicio	8	66.67
Proceso	2	16.67
Logrado	1	8.33
Destacado	0	0.00
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 3. *Nivel de aprendizaje de la variable académica comunicación - pre test*

Análisis e interpretación.

Se percibe que en cuanto a la variable nivel de aprendizaje del área de comunicación que los estudiantes en su mayoría se encuentran en inicio llegando al 66.67% seguido del nivel proceso con un 16.67%, proceso y logrado con pre inicio con un 8.33% cada uno, lo que evidencia la problemática respecto al nivel de aprendizaje del área de comunicación, pues merece tomar decisiones que puedan mejorar progresivamente estos resultados.

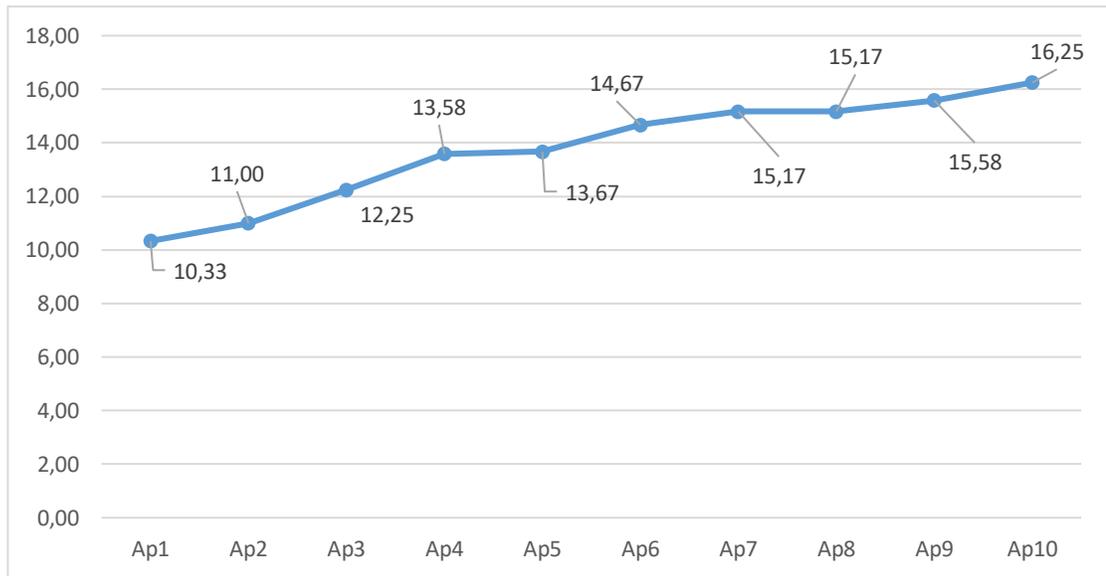
b. Evolución del programa Edraw Max

Tabla 5

Nivel de evolución del programa Edraw Max al aplicarse al área de comunicación

Ap1	Ap2	Ap3	Ap4	Ap5	Ap6	Ap7	Ap8	Ap9	Ap10
10,33	11,00	12,25	13,58	13,67	14,67	15,17	15,17	15,58	16,25
13,80									

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 4. *Nivel de evolución del programa Edraw Max al aplicarse al área de comunicación*

Análisis e interpretación.

Se percibe con claridad que el programa en las primeras aplicaciones se encontraba en niveles bajos de comprensión por parte de los estudiantes de la muestra, luego ha superado hasta llegar a la aplicación N° 10 a obtener un promedio vigesimal de 16.25. Globalmente llega a un promedio de 13.80. Ello es importante en la medida que los

estudiantes conocen un nuevo programa para mejorar su nivel de aprendizaje en la respectiva área académica.

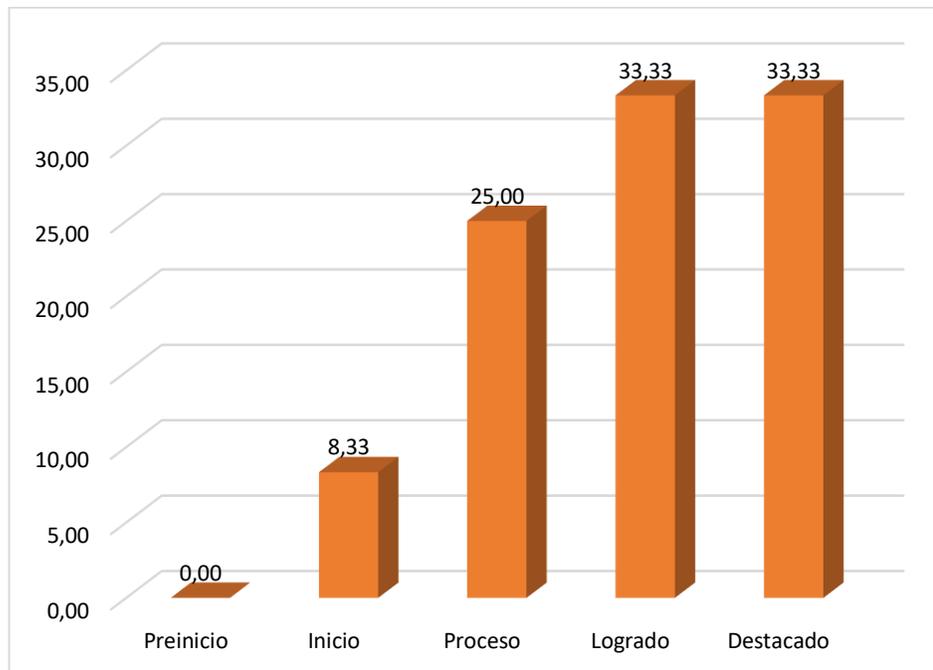
c. Nivel de aprendizaje del área académica de comunicación después de desarrollar el programa Edraw Max

Tabla 6

Nivel de aprendizaje de la dimensión lee diversos tipos de texto - pos test

Nivel	fi	%
Pre inicio	0	0.00
Inicio	1	8.33
Proceso	3	25.00
Logrado	4	33.33
Destacado	4	33.33
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 5. *Nivel de aprendizaje de la dimensión lee diversos tipos de texto - pos test*

Análisis e interpretación.

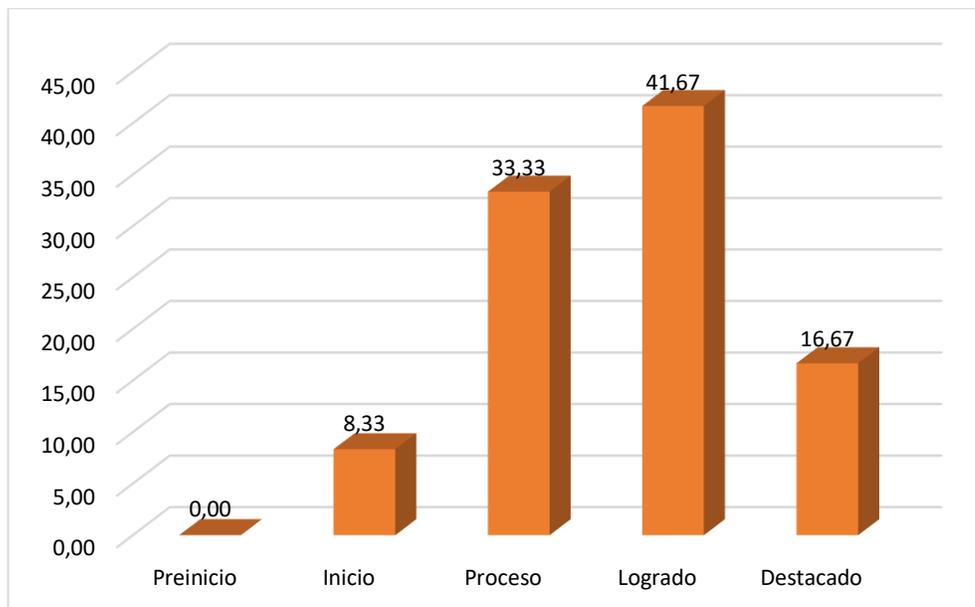
Se percibe con claridad que los estudiantes han tenido una evolución importante en esta dimensión toda vez que el 33.33% de ellos se encuentran en niveles de logrado y destacado, un 25.00% está en proceso y solamente un 8.33% está en inicio.

Tabla 7

Nivel de aprendizaje de la dimensión escribe diversos tipos de texto - pos test

Nivel	fi	%
Pre inicio	0	0.00
Inicio	1	8.33
Proceso	4	33.33
Logrado	5	41.67
Destacado	2	16.67
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 5. *Nivel de aprendizaje de la dimensión escribe diversos tipos de texto - pos test*

Análisis e interpretación.

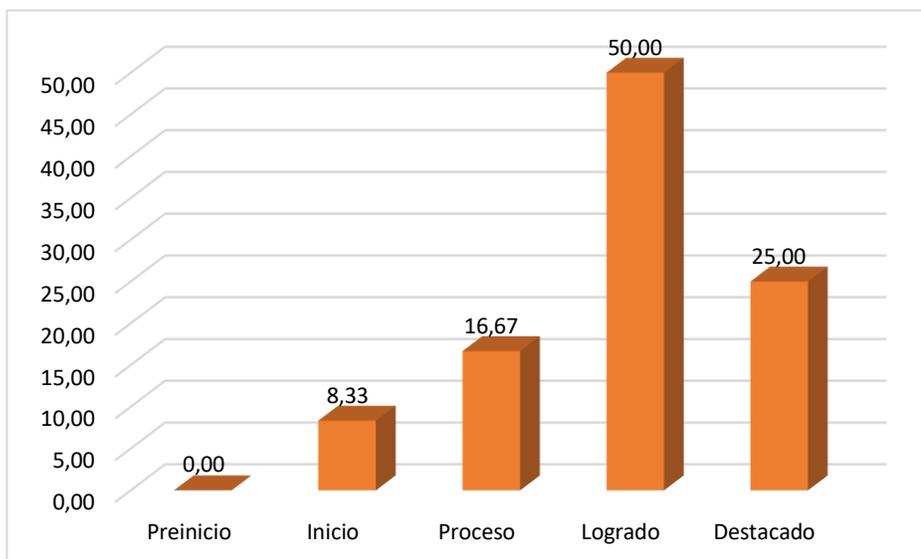
Se percibe con claridad que los estudiantes han tenido una evolución importante en esta dimensión toda vez que el 41.67% de ellos se encuentran en el nivel logrado seguido del nivel en proceso con un 33. niveles de logrado y destacado, un 25.00\$ está en proceso y solamente un 8.33% está en inicio.

Tabla 8

Nivel de aprendizaje de la variable académica comunicación - pos test

Nivel	fi	%
Pre inicio	0	0.00
Inicio	1	8.33
Proceso	2	16.67
Logrado	6	50.00
Destacado	3	25.00
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura. 7. *Nivel de aprendizaje de la variable académica comunicación - pos test*

Análisis e interpretación.

En cuanto a la variable nivel de aprendizaje en el área de comunicación se percibe, así como en las dimensiones precedentes que tiene un buen comportamiento, toda

vez que el 50.00% de la muestra de estudio se ubica en el nivel logrado, seguido del nivel destacado con un 25.00%, en proceso el 16.67% y en inicio solo el 8.33%.

d. Comparación entre pre y pos test

Tabla 9

Comparación entre pre y pos test

Nivel	Pre test	Pos test	Comportamiento
Pre inicio	8.33	0.00	Disminuyó Totalmente
Inicio	66.67	8.33	Disminuyó en 58.04%
Proceso	16.67	16.67	Se mantiene igual
Logrado	8.33	50.00	Aumentó en 41.67%
Destacado	0.00	25.00	Aumentó en 25.00%
Total	100.00	100.00	

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación.

Se evidencia en la comparación de pre y pos test que los estudiantes conformantes de la muestra han tenido una disminución evidente en los niveles de pre inicio e inicio llegando en el primero a disminuir el 8.33 % y en inicio disminuyó en un 58.04% y los niveles de logro de logrado y destacado aumentaron en 41.67% y 25.00% respectivamente lo que implica una clara mejora del comportamiento de esta variable de estudio.

4.2. Prueba de hipótesis

Tabla 10

Influencia del uso del programa Edraw Max en el nivel del área de comunicación en los estudiantes del quinto grado de la IE Víctor Raúl Haya de la Torre, Ullillín.

		Prueba de muestras relacionadas							
		Media	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilatera l)
Par	Postest - 1		Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior			
		6.75	2.13	0.61	5.39	8.10	10.94	11	0,000

Nota. Elaboración propia

La hipótesis fue planteada en los siguientes términos: el uso del programa Edraw Max influye significativamente en el nivel de aprendizaje en el nivel de aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de la Torre, Ullillín, luego de calcular el coeficiente T de Student se ha llegado a un valor de 10.94 y además se presenta un sig. bilateral de 0.000, por lo que se puede probar la hipótesis de una manera afirmativa

4.3. Discusión de resultados

De acuerdo a los antecedentes consultados que son afines a la presente investigación, toda vez que son programas informáticos que se ha aplicado para la mejora del nivel de aprendizaje de las diferentes áreas académicas, todos ellos guardan estrecha relación con los resultados que se han encontrado en esta investigación, por lo que se puede afirmar que esta investigación tiene esa misma linealidad, por lo que permite corroborar que los programas informáticos pueden mejorar los niveles de aprendizaje, en este caso del área de comunicación, más adelante con nuevas investigaciones que tengan los mismos resultados o similares a esta investigación y los anteriores antecedentes, se podría confirmar como una opción metodológica de aprendizaje.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Existe una influencia significativa del uso de la aplicación programa Edraw Max en el nivel de aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de la Torre, Ullillín, 2022, así se evidencia en la tabla 9 donde se ha llegado a una T de Student de 10.94 frente a un valor crítico de 1.80.

El nivel de aprendizaje representativo está en “inicio” con el 66.67% de integrantes antes de desarrollar el programa Edraw Max, en el área de comunicación, en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de la Torre, Ullillín, 2022, así se evidencia en la tabla 4.

Se evidencia una favorable evolución del manejo del programa Edraw Max por parte de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de la Torre, Ullillín, 2022, así se evidencia en la tabla 4 donde se percibe una evolución desde un puntaje de 10.33 a 16.25 con un promedio consolidado de 13.80

El nivel de aprendizaje representativo está en “logrado” con el 50.00% de integrantes después de desarrollar el programa Edraw Max en el área de comunicación, en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de la Torre, Ullillín, 2022, así se evidencia en la tabla 8.

RECOMENDACIONES

- a. A las docentes de la especialidad del área de comunicación de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de Ullillín, 2022, facilitar a los estudiantes el uso de las tecnologías como una alternativa de mejora en las diferentes actividades académicas.
- b. Al director de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de Ullillín, 2022, coordinar una capacitación sobre TICs para sus docentes de las diferentes áreas académicas para que se apropien del manejo de las tecnologías.
- c. A los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de Ullillín, 2022, mantener la motivación permanente e indagar personalmente en el manejo de las tecnologías de información y comunicación porque les va a permitir mejorar sus niveles de aprendizaje en las diferentes áreas académicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica*. Guayaquil: Universidad Internacional del Ecuador.
- Arrieta, A., & Ruis, L. (2017). *Implementación de mapas conceptuales a partir de la jerarquización y significación del aprendizaje de las ciencias naturales y educación ambiental en los estudiantes del grado 9° de la institución educativa José Antonio Galán*. Universidad de Córdoba. Obtenido de <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/1005?locale-attribute=en>
- Capterra. (2019). *www.capterra.pe*. Obtenido de <https://www.capterra.pe/software/82970/edraw-max#:~:text=Edraw%20Max%20es%20un%20software,flujos%20de%20trabajo%2C%20estructuras%20de>
- Capterra. (s.f). *www.capterra.pe*. Obtenido de <https://www.capterra.pe/software/82970/edraw-max#:~:text=Edraw%20Max%20es%20un%20software,flujos%20de%20trabajo%2C%20estructuras%20de>
- Casillo, O. (2020). *psicologiymente.com*. Obtenido de <https://psicologiymente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- Castillo, B. (14 de octubre de 2020). *guiauniversitaria.mx*. Obtenido de <https://guiauniversitaria.mx/6-tipos-de-metodos-de-investigacion/>
- Cattán, M. (2019). *Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como herramienta pedagógica en la era digital*. Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6986/1/T2992-MIE-Cattan-Las%20nuevas.pdf>

diariodeavisos. (26 de agosto de 2021). *diariodeavisos.lespanol.com/canariasenred*. Obtenido de <https://diariodeavisos.lespanol.com/canariasenred/descubre-como-utilizar-edrawmax-el-mejor-software-para-crear-diagramas/>

Díaz, C. (2018). *Aplicación de Software educativos en el área de comunicación para los aprendizajes de las estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Sara A. Bullón L. De La Ciudad De Lambayeque*. PUCP.

edrawsoft. (2020). *www.edrawsoft.com*. Obtenido de <https://www.edrawsoft.com/es/how-it-works.html>

Fernández, S. (2019). *Estrategia didáctica apoyada en TIC para el fortalecimiento de la competencia semántica, en especial, esquematización de ideas en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Heriberto García Garrido, Tolviejo, Sucre*. Universidad Santo Tomás de Aquino. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/20277/2019stephanya.pdf?sequence=1>

Gonzáles, W. (2021). *Software educativo XMind para el aprendizaje autónomo en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la red de Churucancha - Chota*. Universidad César Vallejo.

Lavozdegalicia. (2021). *www.lavozdegalicia.es*. Obtenido de <https://www.lavozdegalicia.es/noticia/reto-digital/ocio/2021/09/21/edrawmax-ventajas-desventajas-uso-innovadora-herramienta-trabajo/00031632222394291753943.htm>

MINEDU. (2016). *www.minedu.gob.pe*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/03062016-programa-nivel-secundaria-ebr.pdf>

muycomputerpro. (3 de noviembre de 2020). *www.muycomputerpro.com/2020*. Obtenido de <https://www.muycomputerpro.com/2020/11/03/edraw-max-diagramas>

Rojas, C., & Ferrer, Y. (2019). *Empleo de DFD para el diseño de diagramas de flujo para mejorar los aprendizajes constructivistas en el área de educación para el trabajo en la JEC de los alumnos del 5to año de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de cerro de Pasco – Chaupimar*. Universidad Nacional Danile Alcides Carrión. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/401>

Rojas, G. (2019). *El software educativo Xmind y su influencia en el aprendizaje del área de educación para el trabajo de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa San Juan Bautista de la Valle moho-Puno 2017*. Universidad Nacional san Agustín. Obtenido de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3155271>

Shiguay, G. (2019). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje de algoritmos y diagramas de flujo en el curso de Informática V en los estudiantes del área de tecnología e informática del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

sites. (s.f). *sites.google.com*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/cienciasdelacompuacion/algoritmos-y-estructuras-de-datos/teoria-de-la-computacion>

Torres, A. (13 de diciembre de 2016). *psicologiyamente.com*. Obtenido de <https://psicologiyamente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Trejo, N. (1 de febrero de 2013). *issuu.com*. Obtenido de https://issuu.com/kvin92/docs/analisis_de_sistema

UMC. (2019). *umc.minedu.gob.pe*. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2022/02/PISA-2018-4feb.pdf>

UMC. (2022). *umc.minedu.gob.pe*. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2023/06/Reporte-Nacional-EM-2022.pdf>

USM. (2020). *Metodología de la investigación*. Lima: Universidad San Martín de Porres.

ANEXOS

Constancia de aplicación

 GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN MARCOS
I.E. "VÍCTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE" - ULLILLIN.
RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE CREACIÓN N°1021 

CONSTANCIA

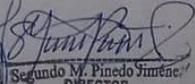
EL QUE SUSCRIBE EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VÍCTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE" - DEL CENTRO POBLADO ULLILLÍN, DISTRITO DE GREGORIO PITA, PROVINCIA DE SAN MARCOS, REGIÓN CAJAMARCA.

HACE CONSTAR

Que, los estudiantes del X ciclo de la especialidad de computación e informática: **CERDÁN MACHUCA, WILFREDO** y **MONTOYA SÁNCHEZ, MELBA MAGDALI**, realizaron en esta I.E. la parte práctica de su trabajo de investigación con fines de titulación, denominado: "APLICACIÓN DEL PROGRAMA EDRAW MAX EN LOS NIVELES DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 5º GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. "VICTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE", ULLILLIN, GREGORIO PITA 2022", desde el 18 de julio hasta el 06 de diciembre haciendo total de 12 actividades.

Se expide la presente, a solicitud verbal de los interesados para los fines que estimen por conveniente.

Ullillín, 07 de diciembre del 2022.

 
Segundo M. Pinedo Jiménez
DIRECTOR
I.E. "VICTOR RAUL HAYA DE LA TORRE"
ULLILLIN

CENTRO POBLADO DE ULLILLÍN - distrito de Gregorio Pita.

Instrumentos

Pre test

PRE TEST

Prueba de comunicación referente a las competencias Lee diversos tipos de texto y Escribe diversos tipos de texto

NOMBRE		N° de Ord	
GRADO	Quinto	Sección	Única
FECHA			

I.

1. De acuerdo al siguiente texto, contesta las siguientes preguntas que se te presenta. 1p c/u

La sal, componente, de la sangre y de los tejidos, es un elemento de fundamental importancia para la vida de nuestro organismo, cuyas funciones asegura. Por consiguiente, resulta natural que, movido por una necesidad instintiva, el hombre haya tratado de procurarse desde la prehistoria esta sustancia indispensable, en una búsqueda que se identificó cuando, con el empleo del fuego para la cocción de los alimentos, la proporción de estos en sales orgánicas quedó notablemente reducida. La primera fuente a la que los hombres recurrieron fue naturalmente al mar. Más tarde descubrieron los yacimientos de sal gema. Es muy escasa la información que sobre éstos se posee; sin embargo, se sabe con certeza que, desde los albores de la civilización romana, la industria de la sal tuvo gran importancia y fue la primera que el estado organizó sobre bases racionales, desde todos los puntos de vista: extracción, transporte y comercio. Los historiadores Tito Livio y Plinio hacen remontar el origen de esta industria a Ancus Martius, quien tomó posesión de salinas ya antes explotada por los etruscos. Los reyes adjudicaron a particulares la explotación de estas salinas. Pero, en tiempos de las República, los concesionarios se vieron obligados a vender la sal a precios cuyas bases eran fijadas por los censores. El transporte lo realizaban los Saccari Salarii, que almacenaban el mineral más allá del Tíber, en depósitos, desde donde era repartido por los salinadores de aeraii. Para transportar la sal del litoral hasta el interior de las tierras; se construyó la famosa vía Salaria, que es aún hoy una importante arteria que une Roma a Ascoli Piceno.

1.1. Quien toma posesión de las salinas fue

- a. Ancus Martius
- b. Tito Plinio
- c. Saccari Salarii
- d. Roma Ascoli

1.2. Los historiadores son

- a. Ancus Martius
- b. Tito Plinio
- c. Saccari Salarii
- d. Roma Ascoli

1.3. Las salinas también fueron explotadas por los

- a. Reyes
- b. Etruscos

- c. Roma Ascoli
- d. Ancus Martius

1.4. **De acuerdo al texto uno de los componentes de la sangre es:**

- a. La sal
- b. El Azúcar
- c. El agua
- d. Las calorías

Comprensión inferencial

2. El siguiente texto

Un día, por encargo de su abuelita, Adela fue al bosque en busca de hongos para la comida. Encontró unos muy bellos, grandes y de hermosos colores y llenó con ellos su cestillo. - Mira abuelita -dijo al llegar a casa-, he traído los más hermosos... ¡mira qué bonito es su color escarlata! Había otros más arrugados, pero los he dejado. -Hija mía -repuso la anciana- esos arrugados son los que yo siempre he recogido. Te has dejado guiar por las apariencias engañosas y has traído a casa hongos que contienen veneno. Si los comiéramos, enfermaríamos; quizás algo peor... Adela comprendió entonces que no debía dejarse guiar por el bello aspecto de las cosas, que a veces ocultan un mal desconocido. **1p c/u**

2.1. Según el texto se concluye que Adela

- a. Se deja llevar por las apariencias.
- b. Su color favorito es el escarlata.
- c. Realiza mal sus encargos.

2.2. Luego de leer el cuento se entiende que los hongos comestibles son:

- a. los de piel rugosa.
- b. los desagradables al tacto.**
- c. los pequeños y oscuros.

2.3. El texto **No podremos hacer la fiesta al aire libre porque está muy nublado. Implica que**

- a. Podría hacer calor
- b. Podría correr mucho viento
- c. Podría llover
- d. Podría haber algún accidente

2.4. En el texto: **En la pelea de box su entrenador tiro la toalla. Implica que:**

- a. Uno de los boxeros se estaba rindiendo
- b. El entrenador está cansado
- c. El juez de la pelea necesita secarse la cara porque transpiraba
- d. Uno de los boxeros quería ganar tiempo.

Comprensión crítica

2.5. La afirmación: **La investigación no se sostiene. De acuerdo a esta afirmación el emisor de esta frase ha hecho**

- a. Una evaluación
- b. Una inferencia
- c. Recuerda el título de la investigación
- d. Maneja conceptos**

2.6. La afirmación: **El cuento puede clasificarse dentro del género maravilloso. De acuerdo a esta afirmación el emisor de esta frase ha hecho, el emisor hace:**

- a. Una evaluación

- b. Una inferencia
- c. Recuerda el título de la investigación
- d. Maneja conceptos

II. De acuerdo al siguiente texto

“Dejando atrás a la tecnología y a las sociedades urbanas que la engendraron, millones de toneladas de sustancias nocivas se vierten en el agua que bebemos y el aire que respiramos: detergentes, parasiticidas, desechos industriales, humo de tubos de escape, cenizas ligeras, gases de los incineradores, aguas residuales, lodos y radioactividad. Los problemas creados por las aguas contaminadas van desde el brote de enfermedades, hasta la destrucción de la pesca litoral, la desaparición de los peces y de la vida silvestre. Los EE.UU., Gran Bretaña y Alemania Occidental han iniciado la confección de amplios programas para contrarrestar los peligros de la contaminación”.

Aún más grave que la contaminación de las aguas, es el uso general que se hace de la atmósfera para verter en ella los productos de las combustiones.

Londres, Nueva York, Chicago y Los Ángeles actualmente imponen reglas, pero a pesar de ello, la mayoría de los centros industriales aún toleran niveles tóxicos de gases que cercenan vidas y contribuyen a provocar resfriados, enfermedades del corazón y cáncer, así como perjudicar las propiedades de las ciudades y anular las tierras de labores.

Elabora un mapa conceptual con las ideas más importantes que te permita realizar una evaluación del texto 5p

De acuerdo al siguiente texto

Utiliza la plantilla de espina de Ishikawa en el programa Edraw Max para una exposición del texto 5p

Hay una gran unidad temática en la obra extensa de Miguel Ángel Asturias, que mucho tiene que ver con la lentitud e interioridad de su elaboración. Es como un proceso de la naturaleza, como esas lentas fecundaciones de los lagartos y los quelonios.

Dentro de él crecía vegetalmente una conciencia y una visión del mundo, determinadas por el extraordinario medio cultural de su formación. La sensibilidad lo detiene y lo hace madurar dentro del mundo mestizo que lo rodea. Ya no se escapará de él nunca más. Otros, antes, se extraviaron por los alrededores españoles o franceses que los tentaban con el prestigio de sus modelos.

La condición mestiza de su cultura era, ciertamente, como un hecho biológico pero que cada día se hacía más consciente en él. Lo que había recibido de niño, lo que había entrado en su ser, por todos los sentidos, en los años de la infancia y la adolescencia, crecía dentro de él, los cataclismos y rupturas, extrañas apariciones y herencias. Todo un fabuloso mundo que estaba en gran parte fuera de la literatura y casi en contradicción con ella.

En cierto sentido, toda su obra, como toda obra auténtica, es autobiográfica. Su escritura tan rica no es sino la revelación lenta y continua del mundo mágico y contradictorio que lo había rodeado en su Guatemala natal.

Elabora un mapa mental con las ideas más importantes que te permita realizar una evaluación del texto 5p

Ficha de validación de instrumento



GRC
GOBIERNO REGIONAL
CAJAMARCA



PERU
Ministerio de Educación



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Creado por D.S. 0037 - 92 - ED - del 19 - 10 - 1992

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del experto: **CARLOS ENRIQUE ESTEVA RAMÍREZ**

1.2. Institución donde labora: **IESPP "SAN MARCOS"**

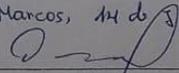
1.3. Título de la investigación: **APLICACIÓN DEL PROGRAMA EDARW MAX EN LOS NIVELES DE APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO DE COMPLEMENTACIÓN EN LOS ESTUDIOS DEL 4º GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE ARQUITECTURA VICTOR RÍOZ HAYA DE LA TORRE Y ULLILLAS GREGORIO PITA 2021.**

1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: **PRE - TEST**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.				X	
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.			X		
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.			X		
ACTUALIDAD	Los que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.			X		
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.			X		
PUNTAJES PARCIALES:				12	16	
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.						
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT		$\%OBT = \frac{PTJE. OBT \times 100}{40}$ $\%OBT = \frac{2,800}{40} = 70$				
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	X	E: MUY BUENO	
[20 36]	[36 52]	[52 68]	[68 84]		[84 100]	
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:						

V. LUGAR Y FECHA: **San Marcos, 14 de Julio del 2022**


 Firma del experto
 DNI: **26953567**

Prolongación Leoncio Prado s/n - San Marcos. Cel. 976 306 520

E-mail: info@eesppsanmarcos.edu.pe
masadepartes@eesppsanmarcos.edu.pe

Web: www.eesppsanmarcos.edu.pe
<https://www.facebook.com/IESPPSANM>
ARCOS

Resolución de aprobación de reglamento de investigación



Ministerio
de Educación

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
(Creado por D. L. 4027 del 27 de 19 de 1992)



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 84 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO "SAN MARCOS" /DG

San Marcos, 06 de setiembre de 2021

VISTO,

El acta de reunión de trabajo de Interaprendizaje de docentes del IESP Público "San Marcos", de fecha 31 de agosto de 2021.

El expediente N° 251-21-IESPP "SM", que presenta el Prof. Carlos Enrique Eslava Ramírez, adjuntando el Reglamento de Investigación y anexos correspondientes, en calidad de docente designado para la reestructuración y socialización de dicho Reglamento, y;

CONSIDERANDO:

Que, el IESP Público "San Marcos", tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Artículo 3°, literal d) y el Artículo 6°, literal a) de la Ley N° 30512 y su Reglamento "Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes".

Que, RDI N° 01 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO "SAN MARCOS" /DG, se aprueba el Proyecto Educativo Institucional del IESP Público "San Marcos"

Que, la RVM N° 177-2021-MINEDU, aprueba el Documento Normativo denominado "Orientaciones para el desarrollo del servicio educativo en los Centros de Educación Técnico Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior"

Que, es de obligatoriedad que el IESPP "San Marcos" cuente con un Reglamento de Investigación actualizado que rija los procesos investigativos al interior de nuestra Institución;

Que, estando a lo actuado por el órgano de Dirección y otras normas conexas.

SE RESUELVE:

1°. APROBAR el Reglamento de Investigación del IESPP "San Marcos" que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.

2°. DISPONER su aplicación para la ejecución y revisión de todos los trabajos de investigación del IESPP "San Marcos" que inician el año 2021.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.


MSc. Segundo R. Díaz Lajcho
DIRECTOR GENERAL

Nómina de matrícula de integrantes de la muestra

NOMINA DE MATRICULA 2022

El reporte de matrícula se genera únicamente con los datos de la matrícula de estudiantes del aplicativo Informático SIADRE (Sistema de Información de Acceso a la Gestión de la Institución Educativa, disponible en <http://siadre.minedu.gob.pe>. Este reporte de 08 responsabilidades del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo		Gestor		Período Lectivo		Ubicación Geográfica								
Número y Nombre		Código		Inicio		Dpto.								
Código Modular		Característica		Fin		Prov.								
D.N.º del Creador		Programa		Inicio del Estudiante		Dist.								
Nivel/Ciclo		Forma		Segunda Lengua(2)		Centro Poblado								
Modalidad		Nombre Sección (Solo básica)		Horas semanales que labora		Institución Educativa de procedencia								
Nº Orden		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento		Código Modular								
Nº de D.N.I. o Código del Estudiante				Día Mes Año		Número y/o Nombre - R.U.R.D								
1	D.N. 1 - -7-7-2-1-8-3-8-8	ABANTO CASTAÑEDA, Jose Keymer	10	07	2005	H	P	P	S	I	C	NO	P	S
2	D.N. 1 - -7-2-1-3-3-3-3-5	ABANTO JARA, Luz Marina	01	12	2005	M	P	P	S	I	C	NO	P	S
3	D.N. 1 - -7-7-1-4-6-2-4-3	BAUTISTA ABANTO, Maria Liliana	27	06	2005	M	P	S	I	C	NO	P	S	
4	D.N. 1 - -7-8-0-6-0-7-0-0	BUENO AZANERO, Guisela	25	01	2006	M	P	S	I	C	NO	P	S	
5	D.N. 1 - -7-4-2-9-3-3-5-1	BURGOS ABANTO, Mery Floreia	15	06	2002	M	P	S	I	C	NO	P	S	
6	D.N. 1 - -7-2-1-1-2-2-9-4-2	DAVILA MACHUCA, Wlaser Maycol	05	06	2006	H	P	S	I	C	NO	P	S	
7	D.N. 1 - -7-5-0-6-7-9-1-7	LEIVA MUÑOZ, Jose Yancarlos	08	08	2005	H	P	S	I	C	NO	P	S	
8	D.N. 1 - -7-4-6-2-4-6-9-8	MACHUCA ALBARRAN, Anthony	25	11	2005	H	P	S	I	C	NO	P	S	
9	D.N. 1 - -7-5-0-6-1-1-8-9-8	MACHUCA BALDEON, Danny Alexis	17	03	2006	H	P	S	I	C	NO	P	S	
10	D.N. 1 - -7-5-0-6-1-1-8-9-8	MACHUCA CARRASCAL, Roger	22	06	2003	H	P	S	I	C	NO	P	S	
11	D.N. 1 - -7-2-1-1-6-3-1-0-0	MACHUCA IZQUIERDO, Jose Rosales	03	08	2003	H	P	S	I	C	NO	P	S	
12	D.N. 1 - -7-8-9-7-8-9-9-2	MEDINA ABANTO, Jose Apolinar	04	10	2002	H	P	S	I	C	NO	P	S	
13	D.N. 1 - -7-2-1-4-2-2-1-6	MUÑOZ PASTOR, Jose Walter	03	03	2002	H	P	S	I	C	NO	P	S	
14	D.N. 1 - -7-2-1-4-2-2-2-9	MUÑOZ ROJAS, Jose Robert	30	04	2003	H	P	S	I	C	NO	P	S	
15	D.N. 1 - -7-3-7-5-6-9-3-9	PARADES MARIN, Jean Pierre	19	01	2004	H	P	S	I	C	NO	P	S	
16	D.N. 1 - -7-2-1-3-5-3-2-1	PEREZ RAMOS, Leydy Pamela	08	07	2005	H	P	S	I	C	NO	P	S	
17	D.N. 1 - -7-4-6-0-1-8-0-4	ROJAS ROS, Alvaro	08	07	2005	H	P	S	I	C	NO	P	S	
18	D.N. 1 - -7-2-1-4-2-2-0-3	ROMERO BUENO, Maria Virginia	09	12	2005	M	P	S	I	C	NO	P	S	
19	D.N. 1 - -7-7-7-0-5-7-4-2	TINOCO MUÑOZ, Jose Ovidio	05	04	2005	H	P	S	I	C	NO	P	S	
20														
21														

(1) Nivel / Ciclo: Para el caso EBR/EBE: (N) Inicial (PI) Primaria (SEC) Secundaria. Para el caso EBA: (N) Inicial (PI) Inicial, (E) Educativa Alternativa, (EBE) Educativa Básica Especial.

(2) Modalidad: En el caso de E. Inicial, registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6). En el caso de Primaria o Secundaria registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6. En el caso de EBA: (C) Ciclo 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6°. Calificar "X" en la Nómina hay alumnos de varias edades (S) o grados (P).

(3) Grado/Edad: Primaria: (L) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente simple.

(4) Forma: (E) Escuelas, (N) No Escuelas. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AB) A distancia.

(5) Sección: A.B.C. Calificar "X" si es sección Unica o si se trata de Nivel Inicial.

(6) Gestión: (P) P.UB. de gestión directa (PG) P.UB. de Gestión Privada, (PP) Privada.

(7) Programa: (PB) PEBANA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes (P) PEBAL: Prog. de Educ. Básica Alter. de Jóvenes y Adultos (P) PEBANAF: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes y Jóvenes y Adultos. Calificar "X" en caso de no corresponder.

(8) Turno: (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche.

(9) Situación de Matrícula: (I) Ingresante, (P) Promocido, (PC) Permanente en el grado, (RE) Reingreso, (S) Solo en el caso de EBA, (RD) Reingreso.

(10) País: (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (CH) Chile, (OT) Otro.

(11) Lengua: (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (O) Otra lengua, (S) Lengua extranjera.

(12) Estado de la Madre: (S) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior.

(13) Estado de la Madre: (C) Intellectual, (CA) Ausente, (CV) Visual, (CA) Múltiple, (DC) Desconocido (OT) Otro.

(14) Tipo de discapacidad: En caso de no haber sido discapacitado, dejar en blanco.

(15) E de procedencia: Solo para el caso de estudiantes que procedan de una Institución Educativa.

(16) Nº de DNI o Cod. Del Est.: (S) Cód. del Est. de acuerdo solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

Nº Orden	D.N.I. o Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento		Situación del Estudiante										Institución Educativa de procedencia			
			Día	Mes	Año	Situación de matrícula	País	Lengua Materna	Segunda Lengua	Horas semanales que labora	Estado de la Madre	Estado de la Madre	Tipos de discapacidad	Código Modular	Número y/o Nombre - R.U.R.D			
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen

Hombres 13

Mujeres 6

Total 19

[Firma]

PINEDO JIMENEZ, Segundo Manuel

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma



PINEDO JIMENEZ, Segundo Manuel

Segundo M. Pinedo Jimenez

Director de la Institución Educativa

Firma - Post Firma

Aprobación de la Nómina

R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D.I.N° 01-2022	14	03	2022

Bases de datos

Base de datos de pre test

N°	Nombres	Lee diversos tipos de texto												Escribe diversos tipos de texto				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Parc	VIG	1	2	Parc	VIG	
1	Abanto Jara, Luz Marina	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	5	10	1	2	3	6	8
2	Abanto Rios, Oymer Nehemías	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	8	1	1	2	4	6
3	Bautista Abanto, María Liliانا	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	5	10	2	1	3	6	8
4	Burgos Abanto, Merly Fiorela	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7	14	1	1	2	4	9
5	Leiva Muñoz, José Yancarlos	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	12	3	3	6	12	14
6	Machuca Albarran, Anthony	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6	12	3	2	5	10	11
7	Machuca Baldeon, Danny Alexis	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	3	4	7	14	13
8	Machuca Carrascal, Roger	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	5	10	1	1	2	4	7
9	Muños Rojas, José Robert	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	0	1	2	2
10	Paredes Marin Jean Pierre	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	4	8	1	1	2	4	6
11	Rojas Rios, Aldair	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	7	14	1	0	1	2	8
12	Tinoco Muñoz José Ovidio	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	5	10	2	1	3	6	8

Base de datos de post test

N°	Estudiantes	Lee diversos tipos de texto												Escribe diversos tipos de texto		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Parc	VIG	1	2	Parc
1	Abanto Jara, Luz Marina	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	18	3	3	6
2	Abanto Rios, Oymer Nehemías	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	20	4	4	8
3	Bautista Abanto, María Liliانا	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7	14	3	4	7
4	Burgos Abanto, Merly Fiorela	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	16	4	3	7
5	Leiva Muñoz, José Yancarlos	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	18	5	4	9
6	Machuca Albarran, Anthony	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	16	4	4	8
7	Machuca Baldeon, Danny Alexis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	20	4	5	9
8	Machuca Carrascal, Roger	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	16	4	4	8
9	Muños Rojas, José Robert	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	5	10	2	3	5
10	Paredes Marin Jean Pierre	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	14	3	3	6
11	Tinoco Muñoz José Ovidio	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	16	2	4	6
12	Tinoco Muñoz José Ovidio	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7	14	3	3	6

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Postest	,125	12	,200 [*]	,963	12	,829
Pretest	,208	12	,161	,941	12	,511

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Desarrollo de programa.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

“Ingresa al programa Edraw Max y conoce su entorno”

I.DATOS GENERALES

1. Institución Educativa : “Víctor Raúl Haya de la Torre”
2. lugar : Ullillin
3. Grado : 5°
4. Área curricular : Comunicación.
5. Fecha : 08/08/2022
6. Duración : 4 horas
7. Director de la I. E : Pinedo Jiménez, Segundo.
8. Docente de área Elsa Elizabeth Valdivia Tapia.
9. Practicantes : Montoya Sánchez, Melba.
: Cerdán Machuca, Wilfredo

II.DESARROLLO DE LA SESIÓN

Aprendizajes esperados		
NOMBRE DE LA SESION:		
“Ingresa al programa Edraw Max y conoce su entorno”		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral y escrito Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma Estrategia.	Adecúa su texto oral sobre conocer el entorno de Edraw Max considerando el propósito comunicativo utilizando recursos no verbales y recurriendo a su experiencia. Expresa de forma escrita ideas y emociones en torno al tema ¿ingresa al programa Edraw Max y conoce su entorno? De dicho tema.

APRENDIZAJES ESPERADOS				
Pasos	Procesos pedagógicos		recursos	tiempo
I N I C I O	MOTIVACION	<p>Iniciamos la sesión saludando a nuestros estudiantes: Seguidamente, les recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Los docentes entregan a los estudiantes, el material de trabajo (una sopa de letras) sobre el tema que se va a abordar, y se formula la siguiente interrogante ¿Qué les pareció la sopa de letras? (ANEXO 1)</p>	Sopa de letras	30min
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	<p>Los docentes realizan las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué dificultad tuvieron al ubicar los términos informáticos en la sopa de letras?</p>	<p>imágenes</p> <p>pizarras</p> <p>plumones</p> <p>Mota</p>	20 min.
	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿En qué programa podemos encontrar términos informáticos y elaborar mapas conceptuales o mentales?</p>	<p>Imágenes</p> <p>plumones</p>	

DESARROLLO	COSTRUCUCCION DE LO APRENDIDO	<p>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión: “Reconocemos la importancia del programa Edraw Max y conocemos su entorno” (ANEXO 2)</p> <p>Los docentes presentan el siguiente material sobre la importancia que tiene el programa Edraw Max y así mismo su interfaz.</p> <p>Se solicita a los estudiantes realizar una lectura de forma silenciosa acerca del tema.</p> <p>Los docentes explican las características que tiene el programa Edraw Max mediante una lectura acerca del tema. (ANEXO3)</p> <p>Los docentes explican a los estudiantes las ventajas y desventajas que tiene el programa Edraw Max mediante una lectura informativa (ANEXO 4)</p>	Informativo	2 horas.
	APLICACION DE LO APRENDIDO	<p>Los docentes explican la finalidad y funcionalidad que tiene el programa Edraw Max, así mismo indicando los pasos para ingresar al programa mediante un video.</p> <p>Los docentes solicitan a los estudiantes realizar apuntes del video, luego realizan una exposición de manera grupal.</p>	videos	

C I E R R E	Meta cognición	Los docentes realizan las siguientes interrogantes a los estudiantes - ¿Qué les pareció la clase? - ¿El tema desarrollado les servirá en su vida diaria? - ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la clase?	Pizarra Plumones	20 min.
----------------------------	----------------	--	---------------------	---------

III. BIBLIOGRAFÍA

MINEDU, 2016 Programa curricular 2016.

https://www.youtube.com/watch?v=qoeqQ_X5A68

(ANEXO 1) Sopa de letras del programa Edraw Max

```

A P R E N D E T D V X C R E A Q X A
R C U M T S H L Y A I R S Y E F K L
T O N C Y K N Y R S P O Y Q I W M K
P M J O Q M Q E A O R D Y K T N P E
D P E N U J K S R R J A Q B A H J P
J A T T T D W T O E X C B O P M F M
S R M R J P Y I L M X E W Q C N L A
A T E A R O X L P U M Y K Y D E T P
M I C R D O L O X N L A P G S D R A
E R S R U J P S E D R N S E D E A S
T Y C O Q S Y J F Y C O W O A R E H
E D R E D U C A T I Y O E L D I A K
A R J E G O J A E N N W T U I K J U
J U L G Y A L C M J J E B G L P A B
D Y C I C O N O L M P E N K I I R U
E Y S O F T W A R E J H F K C B E P
T O C M L W C O K O D K D U A F X R
Y O A T H K S I K L H I M E F P J J

```

1. NAVEGADOR
2. COMPARTIR
3. EDUCATIVO
4. FACILIDAD
5. ENCONTRAR
6. SOFTWARE
7. EXPLORAR
8. TRABAJAR

(ANEXO 2) importancia del programa Edraw Max y conocemos su entorno

Edraw Max es una solución de creación de diagramas todo en uno que permite a las empresas diseñar distintos diagramas para ilustrar flujos de trabajo, planos de planta, organigramas y más. La plataforma permite a los usuarios crear diagramas de flujo, mapas mentales, diagramas de causa-efecto, diagramas UML y más, ya sea desde cero o usando una de las plantillas de diagramas prediseñadas que incluye Edraw Max. Diseñada con el objetivo de facilitar que las empresas creen diagramas y gráficos profesionales con su marca, la solución proporciona herramientas de personalización y ofrece un control total sobre diseños, colores, texto y otros detalles.

Con Edraw Max, las empresas pueden usar plantillas de diagramas prediseñadas para generar rápidamente visualizaciones tales como planes de evacuación antiincendios, carteles, volantes, diagramas de Gantt, planes de cableado, formularios comerciales y más. Su interfaz de diseño, de tipo arrastrar y soltar, permite a los usuarios visualizar sus ideas creando diagramas y agregando elementos como símbolos, texto, informes y otros. El sistema permite a los usuarios importar archivos de plataformas de terceros como Visio y exportar los diagramas terminados en diversos formatos de archivo, como PDF, JPEG, HTML y más. Los enlaces HTML se pueden usar para compartir gráficos y diagramas con clientes, socios y otras partes interesadas a través de correo electrónico o canales de redes sociales.

características del programa Edraw Max (ANEXO 3)

- Soporta para subir dibujos a la nube.
- Fácil de colaborar en archivos a través de equipo de nube. Es compatible con la actualización en tiempo real y compartir documentos.
- comentario en tiempo real acerca de los diagramas.
- Las actualizaciones a programa multiplataforma, soporte para ejecutarse en el sistema MAC también.
- Mejora el efecto de edición de texto para el ruso, coreano, árabe, tailandés, turco, vietnamita y muchos otros idiomas en el mundo.
- Añade el diseño Infografía. Incluye bibliotecas Infografía de los alimentos, de negocios, médicos, educación, música, medio ambiente, transporte, arquitectura, turismo, noticias, y la tecnología.
- Añade tarjetas de felicitación. Fácil de diseño de las tarjetas, tarjeta de felicitación, tarjetas postales, tarjetas de invitación, tarjeta de cumpleaños, tarjeta de Navidad, tarjeta de San Valentín, tarjetas de la tarjeta y otro día de fiesta del Año Nuevo con elementos incorporados.
- Plantillas y ejemplos se han refinado y mejorado significativamente.
- Más bibliotecas se han añadido a la categoría General, tales como formas comunes, formas de bloques 2D e iconos. Las Formas de notas, flechas de bloque 3D Formas y formas también se han mejorado.
- El aumento de 4300 nuevos símbolos y elementos. Contiene más de 12600 símbolos en total.
- Más inteligente y más fácil el diseño de organigramas. Modificar todas las formas organigrama vez a través de definir las opciones de campo y visualización.
- función Capas permite crear dibujos multicapa.
- La geometría y la operación booleana de formas.
- Facilitar la vista previa e impresión de dibujos de gran tamaño.
- Vista previa de las bibliotecas de forma antes de abrirlas.
- Ser capaz de abrir varias bibliotecas de todos a la vez.
- Iconos de conectores rediseñados también cambiar todos los conectores a la vez.

Ventajas y desventajas (ANEXO 4)

¿Cuáles son las ventajas más resaltantes de Edraw Max?

Antes de sumergirnos en esta detallada forma de ventajas y desventajas, es importante que conozcas que Edraw Max está conformado por una serie de herramientas, las cuales ofrecen por sí mismas la posibilidad de facilitar el trabajo de sus usuarios en diferentes áreas.

Tomando en cuenta que en un sentido muy general Edraw Max se encarga de suplir la necesidad de graficar exitosamente las ideas y proyectos de los usuarios, es posible definir algunas ventajas resaltantes que hallamos en plataformas virtuales.

PRUEBA GRATIS

Este punto es solo un formalismo, ya que para acceder a la mayoría de las funciones que te ofrece esta poderosa herramienta no necesitarás realizar ningún tipo de pago. Sin embargo, con aquellas opciones pagas, podrás disfrutar de un período de prueba gratuito.

Ten presente que para acceder a todas las funciones que te ofrece Edraw Max debes hacerlo a través de su sitio web oficial, además podrás disfrutar de algunos descuentos y promociones especiales.

Cada una de las herramientas de Edraw Max son completamente gratuitas, a excepción de Edraw Max, con el cual hay que realizar una suscripción paga para disfrutar de sus servicios. Siendo su relación precio-calidad muy buena en comparación con la competencia.

RESPUESTA EFICIENTE

Sabemos que para los usuarios que se están adentrando en este asombroso mundo de visualización de datos e ideas de Edraw Max, la atención al cliente es primordial, por ello los desarrolladores han diseñado un novedoso sistema de atención rápido y eficiente a cualquier hora.

Este contacto se puede realizar por diferentes vías, una de ellas a través del correo electrónico o por medio del chat situado en la página web del fabricante.

Por medio de estos canales, el cliente será satisfactoriamente atendido por un equipo capacitado en atención al cliente que se asegurará de resolver su problema lo antes posible.

ÚTIL EN DIFERENTES ÁREAS

Este novedoso programa ha sido diseñado para ser usado en cualquier lugar donde se requiera, desde una presentación escolar, hasta una elaborada exposición laboral, todo esto gracias a su adaptabilidad y múltiples plantillas.

Además, cuenta con un logaritmo de trabajo muy simple con el cual los usuarios pueden realizar presentaciones:

- Rápidas.
- Impactantes.
- Profesionales.

Desventajas

Haciendo un análisis general de esta magnífica herramienta de diseño de presentaciones y muestreo de datos, no se ha conseguido alguna desventaja que pueda quitarle valor a esta herramienta.

Solo basta probarla para comprobar que no existe una mejor opción para llevar a cabo el diseño y presentación de gráficas con plantillas gratuitas en cualquier entorno social.

No cabe duda que Edraw Max destaca en diversas revisiones de sitios web por ser una herramienta con más puntos a su favor, que en contra

(ANEXO 3) *Video cómo crear un mapa mental en Edraw Max*

https://www.youtube.com/watch?v=qoegQ_X5A68

ROJAS TAFUR, Marcos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

“Interactúa con la barra de herramientas”

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa : “Víctor Raúl Haya de la Torre”
2. lugar : Ullillín
3. Grado : 5°
4. Área curricular : Comunicación.
5. Fecha : 29/08/2022
6. Duración : 4 horas
7. Director de la I. E : Pinedo Jiménez, Segundo.
8. Docente de área : Elsa Elizabeth Valdivia Tapia.
9. Practicantes : Montoya Sánchez, Melba.
: Cerdán Machuca, Wilfredo

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Aprendizajes esperados		
NOMBRE DE LA SESION:		
“Interactúa con la barra de herramientas”		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral y escrito Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma Estrategia.	Adecúa su texto oral Interactuando con la barra de herramientas de Edraw Max considerando el propósito comunicativo utilizando recursos no verbales. Expresa de forma escrita ideas y emociones Interactuando con la barra de herramientas.

APRENDIZAJES ESPERADOS				
Pasos	Procesos pedagógicos		recursos	tiempo
I N I C I O	MOTIVACION	<p>Iniciamos la sesión saludando a nuestros estudiantes: Seguidamente, les recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Los docentes entregan a los estudiantes, el material de trabajo (una sopa de letras) sobre el tema que se va a abordar; y se formula la siguiente interrogante ¿Qué les pareció la sopa de letras? (ANEXO 1)</p>	Sopa de letras	30min
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	<p>Los docentes realizan las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué dificultad tuvieron al ubicar los términos informáticos en la sopa de letras?</p>	<p>imágenes</p> <p>pizarras</p> <p>plumones</p> <p>Mota</p>	20 min.
	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿En qué programa podemos encontrar términos informáticos y elaborar mapas conceptuales o mentales?</p>	<p>Imágenes</p> <p>plumones</p>	

DESARROLLO	COSTRUCUCCION DE LO APRENDIDO	<p>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión: “Reconocemos la importancia del programa Edraw Max y conocemos su entorno” (ANEXO 2)</p> <p>Los docentes presentan el siguiente material sobre la importancia que tiene el programa Edraw Max y así mismo su interfaz.</p> <p>Se solicita a los estudiantes realizar una lectura de forma silenciosa acerca del tema.</p> <p>Los docentes explican las características que tiene el programa Edraw Max mediante una lectura acerca del tema. (ANEXO3)</p> <p>Los docentes explican a los estudiantes las ventajas y desventajas que tiene el programa Edraw Max mediante una lectura informativa (ANEXO 4)</p>	Informativo	2 horas.
	APLICACION DE LO APRENDIDO	<p>Los docentes explican la finalidad y funcionalidad que tiene el programa Edraw Max, así mismo indicando los pasos para ingresar al programa mediante un video.</p> <p>Los docentes solicitan a los estudiantes realizar apuntes del video, luego realizan una exposición de manera grupal.</p>	videos	

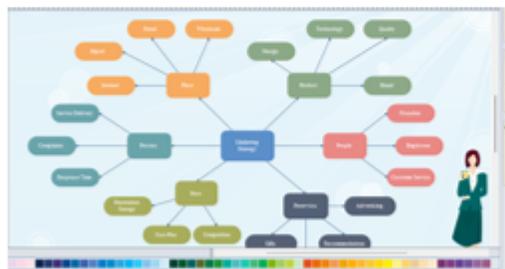
DESARROLLO	CONSTRUCCION DE LO APRENDIDO	<p>Los docentes presentan a los estudiantes el propósito de la sesión: “ Interactúa con la barra de herramientas y reconoce su importancia de utilizarla”</p> <p>Los docentes presentan a los estudiantes el siguiente material, del funcionamiento y configuración de la hoja de trabajo Edraw Max (ANEXO2)</p> <p>Se solicita a los estudiantes realizar una lectura de forma silenciosa acerca del tema.</p> <p>Los docentes presentan a los estudiantes el siguiente material, sobre el espacio de trabajo y barra de herramientas del programa Edraw Max (ANEXO3)</p> <p>Los docentes explican a los estudiantes como establecer formatos predeterminados en el programa Edraw Max mediante una lectura informativa (ANEXO 4)</p>	Informativo	2 horas.
	APLICACION DE LO APRENDIDO	<p>Los docentes muestran a los estudiantes un (video tutorial), sobre cómo trabajar en Edraw Max utilizando la barra de herramientas, mediante un video.</p> <p>Los docentes solicitan a los estudiantes realizar apuntes del video, luego</p>	Videos	

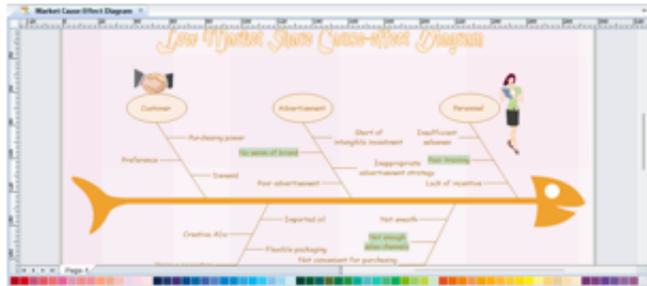
		realizar una exposición de manera grupal.		
C I E R R E	META COGNICIÓN	Los docentes realizan las siguientes interrogantes a los estudiantes <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les pareció la clase? - ¿El tema desarrollado les servirá en su vida diaria? - ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la clase? 	Pizarra Plumones	20 min.

III BIBLIOGRAFÍA

MINEDU, 2016 Programa curricular 2016.
<https://www.youtube.com/watch?v=ffXu2OIKHUE>

IMÁGENES EDRAW MAX (ANEXO 1)

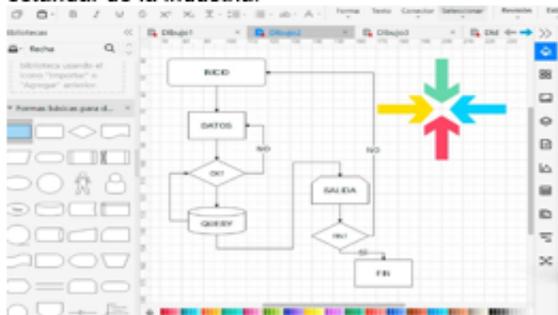




COMO FUNCIONA EDRAW MAX (ANEXO 2)

Edraw Max es una herramienta útil, diseñada para ayudarte a crear diferentes tipos de diagramas, como diagramas de flujo, diagramas de Ishikawa, diagramas UML versátiles que se adaptan a todos los proyectos. No importa si es profesor o ingeniero, Edraw Max tiene todas las herramientas, formas y funciones adecuadas para ayudarte en tus proyectos. Es fácil diseñar y personalizar tus propios diagramas.

Con una variedad de formas y herramientas de edición, plantillas y temas tienes todo lo que necesitas para ser creativo y hacer un proyecto sobresaliente con un aspecto profesional. Lo que nos encanta de Edraw Max son los íconos y activos que proporciona para crear hermosos proyectos estándar de la industria.

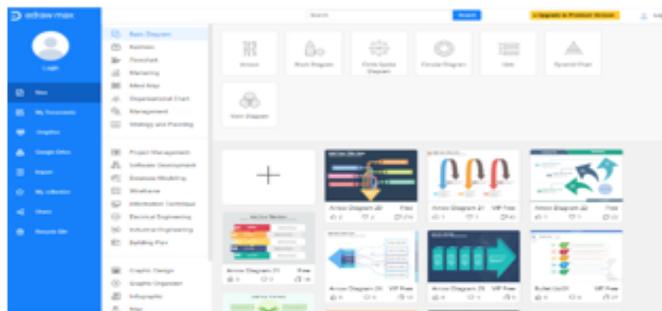


Empezaremos entrando en Edraw Max de Wondershare

Cuando abras Edraw Max, se te presentarán varios tipos de plantillas para diferentes proyectos. Puede configurar un diagrama básico, un diagrama de flujo básico, un organigrama, una red detallada, un diagrama, un diagrama de flujo de trabajo, un diseño de oficina, un plano de la vivienda, etc. Todas esas

plantillas incluyen herramientas y plantillas específicas relacionadas con el tema en particular.

Lo primero que debes hacer es averiguar si el tipo de diagrama que deseas crear está relacionado con alguno de esos temas. Si es así, todo lo que tienes que hacer para comenzar es hacer clic en la plantilla. Edraw Max configurará el espacio de trabajo por ti, todo con un solo click.



Cómo configurar tu hoja de trabajo en Edraw Max, tu software de diagramas

Una vez que hayas elegido una plantilla para trabajar, verás una página con una hoja en blanco en el medio, un menú de cinta en la parte superior y una barra de herramientas con Formas a la izquierda. Esta es la interfaz básica de Edraw Max.

Si quieres cambiar la forma u orientación de tu hoja, simplemente ve a la pestaña Diseño y luego haz clic en la herramienta Orientación que se encuentra en la Cinta. Elige si deseas que esté en modo retrato o paisaje.

Para cambiar el tamaño de la hoja, simplemente haz clic en la herramienta Tamaño y elige el tamaño que desees. También puedes elegir entre resoluciones y tamaños estándar de la industria para asegurarte de que tu trabajo cumple con los requisitos de tu trabajo.



ESPACIO DE TRABAJO (ANEXO 3)

En el espacio de trabajo, verás Barra de herramientas de acceso rápido, Cinta, Lienzo, Panel de contexto, Símbolo Biblioteca y Pie de página. Familiarizarte con estas áreas funcionales te ayudará a completar tus diseños de manera más eficiente.

- **Barra de herramientas de acceso rápido:** es el acceso con un clic a los comandos más utilizados, como Deshacer, Rehacer, Abrir, Guardar, Imprimir y Exportar. También puedes personalizar esta área para que se ajuste a tus preferencias.
- **Cinta de opciones:** Hay un conjunto de barras de herramientas principales donde todos los comandos y controles están organizados en diferentes pestañas y grupos.
- **Lienzo:** Es el corazón de la interfaz de usuario donde crearás tus diagramas.
- **Panel de contexto:** contiene una serie de características que están representadas por los iconos. Cuando haces clic en uno de los iconos, el panel correspondiente se expandirá.
- **Biblioteca de símbolos:** De manera predeterminada, la biblioteca de símbolos mostrará las formas y símbolos relacionados, cuando hayas elegido qué diagrama harás en Edraw Max.
- **Pie de página:** encontrarás el pie de página debajo del lienzo donde puedes administrar las páginas de los documentos, ajustar el nivel de zoom y presentar el lienzo en modo de pantalla completa.

CÓMO ESTABLECER FORMATOS PREDETERMINADOS (ANEXO 4)

- **Elige un Tema Incorporado de la Biblioteca de Temas.**

En la pestaña de Diseño de Página, selecciona un tema incorporado. Un tema de documento es un conjunto de opciones de formato que incluye un conjunto de colores de tema, fuentes, estilos de conector y efectos. Puedes establecer colores de tema, fuentes, conectores y efectos personalizados en función del tema actual.



- **Establece Colores del Tema Predeterminado**
 1. En la pestaña Diseño de Página, haz clic en el botón Colores. En la lista desplegable de colores, elige una combinación de colores.
 2. Para crear un esquema de color personalizado, haz clic en Crear Colores del Tema al final de la lista de colores.

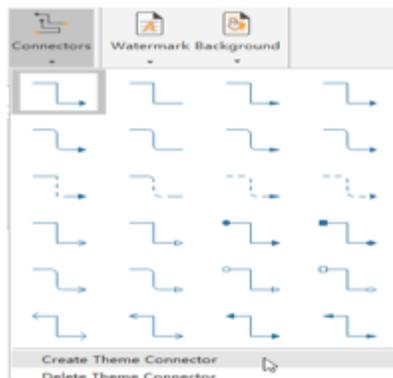


- **Establece Fuentes de Temas Predeterminados**
 1. En la pestaña de Diseño de Página, haz clic en el botón de Fuentes. En la lista desplegable de colores, elige una fuente temática.
 2. Para crear un estilo de fuente personalizado, haz clic en Crear Fuentes del Tema al final de la lista de fuentes.
 3. Elige el tipo de letra, estilo, tamaño y efecto que desees en el cuadro de diálogo emergente.
 4. Haz clic en ACEPTAR.
- **Establece Efectos Predeterminados de Forma**

En la pestaña Diseño de Página, haz clic en el botón Efectos. En el panel de efectos, elige un efecto de tema.

- **Establece Estilos de Conectores Predeterminados**
 1. En la pestaña de Diseño de Página, haz clic en el botón Conectores. En la lista desplegable de colores, elige un estilo de conector.
 2. Para crear un estilo de conector personalizado, haz clic en Crear Conectores del Tema al final de la lista.

3. Establece color de la línea, tipo de raya, ancho de la línea, tipo de comienzo y final, desde el cuadro de diálogo emergente.
4. Haz clic en ACEPTAR.



- **Guarda un tema personalizado**

Puedes guardar todos los ajustes que has hecho como un tema personalizado. En la pestaña Diseño de Página, abre la Biblioteca de temas. En la parte inferior de la biblioteca de Temas, haz clic en Guardar Tema Actual.

COMO TRABAJAR EN EDRAW MAX (ANEXO 5)

<https://www.youtube.com/watch?v=ItXu2OIKHUE>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

“Inserta imágenes en las plantillas del programa Edraw Max.”

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa	: " Víctor Raúl Haya de la Torre"
2. Lugar	: Ullillim
3. Grado	: 5°
4. Área Curricular	: Comunicación
5. Fecha	: 05/09/22
6. Duración	: 4horas
7. Director de la I. E	: Pinedo Jiménez Segundo Manuel
8. Docente de Área	: Elsa Elizabeth Valdivia Tapia
9. Practicantes	: Montoya Sánchez Melba Magdali : Cerdan Machuca Wilfredo

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Aprendizajes esperados		
NOMBRE DE LA SESIÓN: “Inserta imágenes en las plantillas del programa Edraw Max.”		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral y escrito. Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	Adecúa su texto oral interactuando con las imágenes insertadas en las plantillas de Edraw Max considerando el propósito comunicativo utilizando recursos no verbales. Expresa de forma escrita ideas y emociones interactuando con la barra de herramientas.

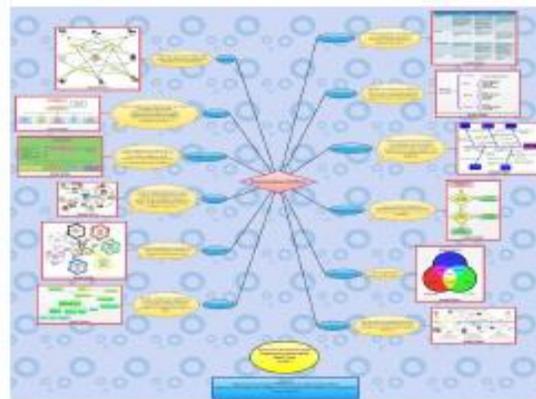
Pasos	Procesos pedagógicos		Recursos	Tiempo
I N I C I O	MOTIVACIÓN	Iniciamos saludando a nuestros estudiantes así mismo, se les hace recordar las normas de convivencia. Los docentes entregan a los estudiantes, el material de trabajo (diseños de organizadores en diferentes programas y/o aplicaciones) (ANEXO 1)	Imágenes	30min
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	Los docentes realizan las siguientes preguntas ¿Conocen otros programas donde nosotros podemos realizar esos tipos de organizadores mostrados en las imágenes?	Imágenes Pizarras Plumones Mota	20 min.
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cómo insertar diferentes imágenes en un organizador visual diseñado en Edraw Max?	Imágenes Plumones	
D E S A R R O L L O	CONSTRUCCIÓN DE LO APRENDIDO	El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión: “ Aprendemos a insertar imágenes mediante la utilización de plantillas del programa Edraw Max”. Se presenta a los estudiantes el siguiente material, sobre la importancia de utilizar imágenes en un texto (ANEXO2). Se solicita a los estudiantes realizar una lectura de forma silenciosa acerca del tema. Se les indica los pasos de como insertar imágenes en el programa Edraw Max (ANEXO 3) Explicamos a los estudiantes como modificar una imagen en el programa Edraw Max mediante una lectura informativa (ANEXO 4)	Informativo	2 horas.

	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Se muestran a los estudiantes un video sobre cómo trabajar en Edraw Max insertando imágenes, mediante un video. solicitamos a los estudiantes crear su propio organizador visual e insertando imágenes con un tema libre (Anexo3).	Videos	
C I E R R E	META COGNICIÓN	Se realizan las siguientes interrogantes a los estudiantes - ¿Qué les pareció la clase? - ¿El tema desarrollado les servirá en su vida diaria? - ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la clase?	Pizarra Plumones	20 min.

III. BIBLIOGRAFÍA

MINEDU, 2016 Programa curricular 2016. https://www.youtube.com/watch?v=eKfZyNTTjIs

(ANEXO 1)
IMÁGENES EDRAW MAX



(ANEXO 2)

LA IMPORTANCIA DE INSERTAR IMÁGENES EN UN TEXTO

- Un foco que centra la atención, especialmente cuando estás compartiendo en las redes sociales, donde la mayoría de usuarios se dedica a recorrer distraídamente cientos de actualizaciones y comentarios. Una buena imagen captura la atención y ayuda a que te detengas, algo que probablemente ninguna frase, por impactante que sea, consigue.
- Un apoyo para ilustrar tus conceptos. Las imágenes son fundamentales para apoyar el desarrollo de ideas "espesas" o abumidas. Y siempre será mejor ver un gráfico que leer un conjunto de datos estadísticos. Las tablas comparativas o las fotos que ilustran los diferentes pasos en cualquier proceso de montaje son otro buen ejemplo de cuándo una imagen se convierte casi en obligatoria.
- Un acercamiento hacia el lector que usa el móvil. Más de la mitad del acceso a Internet se realiza desde el móvil, y para estas audiencias, los elementos visuales como infografías son más atractivas que el texto escrito, porque, a pesar de que muchas webs ya están optimizadas para su visualización desde el móvil, el texto sigue siendo difícil de leer en una pantalla tan pequeña.
- Un gancho que fomenta la difusión y el compartir en redes sociales. Un buen gráfico o una buena infografía se comparten hasta tres veces más que un artículo con el mismo título. Las imágenes se ven de un vistazo y se comparten en el siguiente segundo, mientras que el texto requiere lectura previa antes de compartirlo.
- Un atractivo extra para los buscadores. Es posible optimizar sin demasiado esfuerzo los elementos visuales que incluimos en los artículos, para que ayuden al SEO. Es tan fácil como elegir adecuadamente el título que ponemos a la imagen y el formato que usamos, amén de incluir el texto adecuado en los elementos descriptivos que la acompañan.



(ANEXO 3)

INSERTAR IMAGEN

- Ve a Insertar > Insertar imagen desde archivo
- Presiona Ctrl + Alt + I directamente
- Navega hacia el panel derecho Imagen y haz clic en Insertar imagen para insertar una imagen de archivos locales

Para personalizar una imagen, selecciona la imagen, haz clic en el icono Imagen en la barra lateral derecha para abrir el panel Imagen. Puedes usar las formas predefinidas y recortar la imagen en la forma deseada.



Hay 5 botones en el panel **Imagen** para personalizar una imagen.

- Recortar una imagen con una forma  : recorta la imagen seleccionada para eliminar el área no deseada con los marcos de forma predefinidos a continuación.
- Recortar a una forma personalizada  : coloca una forma personalizada sobre la imagen, selecciona la forma y la imagen y haz clic en el botón para obtener la imagen recortada con el marco de forma especial.



- Eliminar una parte de la imagen  : coloca una forma en la imagen, selecciónalas y haz clic en el botón para extraer la parte de la imagen que está cubierta por la forma.



- Regresar al estado original  : Haz clic en este botón para recuperar el estado original de la imagen seleccionada.
- Cambiar el color de la imagen  : haz clic en este botón para elegir varios efectos de filtro para la imagen seleccionada.



(ANEXO 4)

MODIFICAR IMAGEN

Selecciona una foto, presiona el ícono de Imagen en la barra lateral derecha, puedes presionar las siguientes opciones para modificar las fotos. Puedes ajustar la luminosidad relativa de una imagen (brillo) o la diferencia entre las áreas más oscuras y más claras (contraste) utilizando las opciones siguientes.

Recolorear: Para aplicar un efecto estilizado, como la escala de grises o el tono sepia, haz clic en este botón y luego en la opción que desees.

Brillo: Mueve el control deslizante de Brillo, o introduce un número en la casilla junto al control deslizante.

Contraste: Mueve el control deslizante de Contraste, o introduce un número en la casilla junto al control deslizante.

Cambiar Imagen: Selecciona la foto elegida y reemplázala por la actual.



(ANEXO 5) como trabajar en Edraw Max e insertar imágenes

<https://www.youtube.com/watch?v=eKfZyNTTjIs>

Cerdan Machuca Wilfredo
Responsable

Montoya Sánchez Melba Magdali
Responsable

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

“Desarrolla un mapa conceptual del siguiente tema identificamos el tema y el sub tema.”

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa	: " Víctor Raúl Haya de la Torre"
2. Lugar	: Ullilim
3. Grado	: 5°
4. Área Curricular	: Comunicación
5. Fecha	: 26/09/22
6. Duración	: 4horas
7. Director de la I. E	: Pinedo Jiménez Segundo Manuel
8. Docente de Área	: Elsa Elizabeth Valdivia Tapia
9. Practicantes	: Montoya Sánchez Melba Magdali : Cerdan Machuca Wilfredo

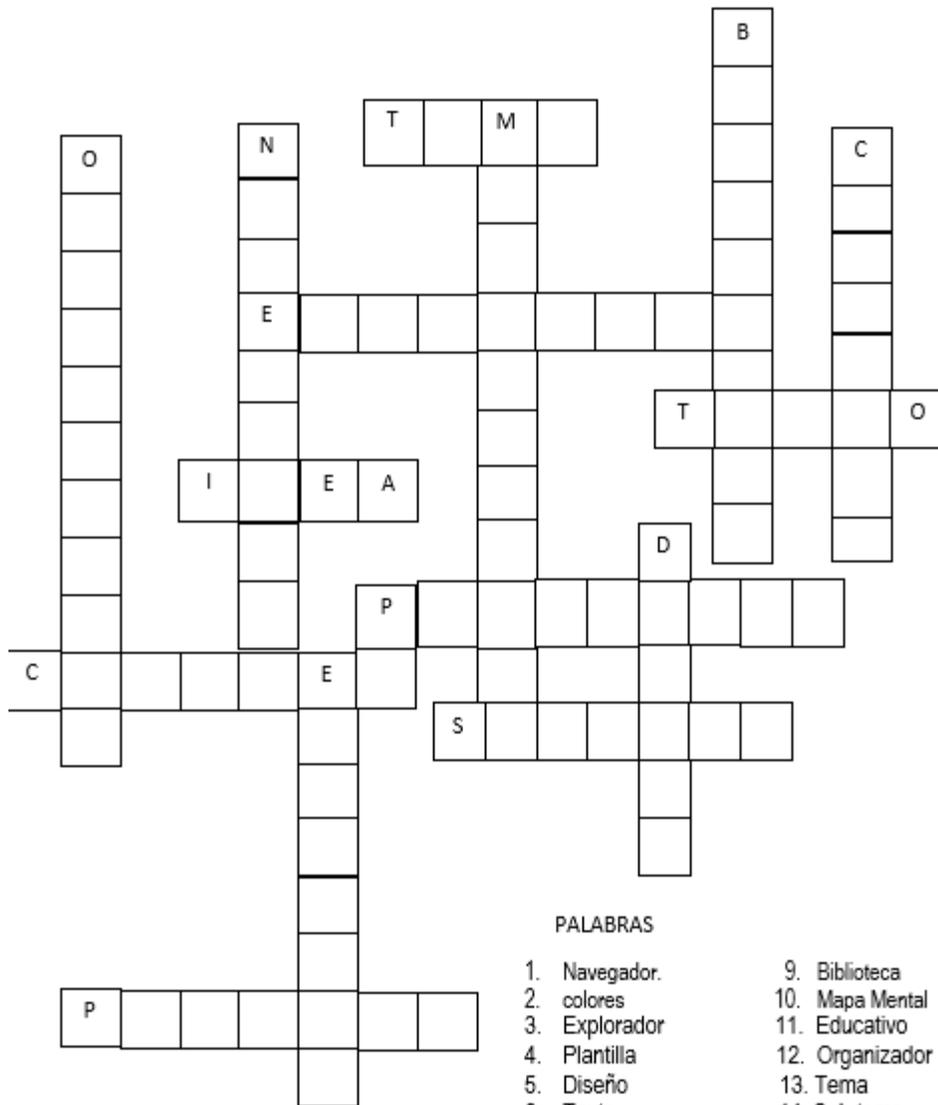
II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Aprendizajes esperados		
NOMBRE DE LA SESIÓN: “Desarrolla un mapa conceptual del siguiente tema Identificamos el tema y el sub tema.”		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral y escrito. Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	Adecúa su texto oral Interactuando con los mapas conceptuales y el tema y sub tema considerando el propósito comunicativo utilizando recursos no verbales. Expresa de forma escrita ideas y emociones Interactuando con la barra de herramientas.

APRENDIZAJES ESPÉRADOS				
Pasos	Procesos pedagógicos		Recursos	Tiempo
I N I C I O	MOTIVACIÓN	<p>Iniciamos saludando a nuestros estudiantes así mismo, se les hace recordar las normas de convivencia.</p> <p>Los docentes entregan a los estudiantes, el material de trabajo (un crucigrama) sobre el tema; y formulan la pregunta ¿Qué les pareció el crucigrama? ¿fue fácil o complicado desarrollarlo? (ANEXO 1)</p>	Imágenes	30min
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	<p>Se realiza la siguiente pregunta ¿Qué palabras encontraron y Qué dificultad tuvieron al completar el crucigrama?</p>	<p>Imágenes Pizarras Plumones Mota</p>	20 min.
	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Conocen algunas aplicaciones donde encontramos las palabras mencionadas en el crucigrama, cuáles son? ¿Para qué nos servirán las palabras que encontramos en el crucigrama?</p>	<p>Imágenes Plumones</p>	
D E S A R R O L L O	CONSTRUCCIÓN DE LO APRENDIDO	<p>Se presenta a los estudiantes el propósito de la sesión: “ Aprendemos a Desarrollar un mapa conceptual del siguiente tema Identificamos el tema y el sub tema. mediante la utilización del programa Edraw Max”.</p> <p>Se presenta a los estudiantes el siguiente material acerca de la importancia del tema y el sub tema, (ANEXO2).</p> <p>Se solicita a los estudiantes realizar una lectura, acerca del tema.</p> <p>Explicamos a los estudiantes cual es la diferencia entre el tema y el sub tema (ANEXO 3)</p>	Informativo	2 horas.

		<p>Solicitamos a los estudiantes encender sus computadoras para trabajar utilizando el programa Edraw Max,</p> <p>Damos una retroalimentación a los estudiantes como realizar un mapa mental en Edraw Max mediante un texto (ANEXO 4).</p> <p>solicitamos a los estudiantes crear su propio organizador visual con un tema libre (anexos 2, 3 O 4)</p>		
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	<p>Entregamos a los estudiantes una práctica sobre el tema y sub tema (ANEXO 5)</p> <p>Los estudiantes realizan su práctica sobre el tema abordado.</p>	Videos	
C I E R R E	META COGNICIÓN	<p>Se realizan las siguientes preguntas a los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les pareció la clase? - ¿El tema desarrollado les servirá en su vida diaria? - ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la clase? 	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	20 min.

CRUCIGRAMA



PALABRAS

- | | |
|---------------|-----------------|
| 1. Navegador. | 9. Biblioteca |
| 2. colores | 10. Mapa Mental |
| 3. Explorador | 11. Educativo |
| 4. Plantilla | 12. Organizador |
| 5. Diseño | 13. Tema |
| 6. Texto | 14. Sub tema |
| 7. Conector | 15. Párrafo |
| 8. idea | |

(ANEXO 2)

EL TEMA Y SUB TEMA

El tema

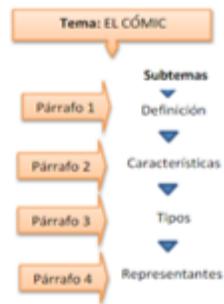
El tema es el asunto que se trata de manera general en un texto. Para reconocerlo podemos plantear las siguientes preguntas: ¿De qué trata el texto? ¿Cuál es el asunto que principalmente aborda el texto? Las respuestas pueden expresarse a través de una frase simple o mediante una palabra.

Ejemplos:

1. Los animales
2. Arequipa
3. Tokio 2020
4. Las redes sociales
5. El cómic

Los subtemas

Los subtemas se desprenden del tema. Se desarrollan, por lo general, en cada párrafo de un texto. Para reconocerlos, podemos preguntar: ¿qué se dice del tema en este párrafo? Las respuestas también se expresan a través de una frase simple o mediante una palabra.



3. A continuación, un ejemplo donde se identifica el tema y los subtemas de un texto.

Tema: EL OSO DE ANTEOJOS	Subtema 1: CARACTERÍSTICAS	PÁRRAFO 1 El oso de anteojos se caracteriza por ser el carnívoro más grande de América del Sur y el mamífero terrestre más grande después del tapir.
	Subtema 2: IMPORTANCIA	PÁRRAFO 2 El oso de anteojos cumple un papel importante dentro de la cadena trófica como dispersor de semillas de plantas. También actúa como polinizador, es decir, transporta el polen en su abundante pelaje.
	Subtema 3: AMENAZAS	PÁRRAFO 3 La principal amenaza que afronta el oso de anteojos es la pérdida de su hábitat; los bosques de neblina, en los que habita, desaparecen rápidamente debido a la deforestación que se genera para desarrollar la agricultura y por la tala de bosques con fines madereros. En consecuencia, durante los últimos años, el hábitat de los osos de anteojos es de muy baja calidad y a su vez se halla más restringido.

(ANEXO 3)

DIFERENCIAS ENTRE TEMA, SUBTEMA E IDEA PRINCIPAL

Las diferencias presentadas entre tema, subtema e idea principal son:

- A partir de una idea principal se puede generar un subtema o un tema.
- Un subtema es un derivado del tema.
- Los temas y subtemas contienen una idea principal.

¿Qué es una idea principal?

Una idea principal es un conjunto de palabras coherentes, cohesivas de tal forma que contiene una oración sobre la cual se puede desencadenar otras más.

¿Qué es un tema?

Un tema es un asunto sobre el cual se puede fomentar un discurso, conversación, debate, texto entre otros.

¿Qué es un subtema?

Un subtema es un asunto derivado de un tema. Los temas se pueden ramificar en otras temáticas, por lo tanto, los subtemas giran en torno al tema.

(ANEXO 4) MAPA MENTAL EN EDRAW MAX

Edraw Max Online es una herramienta de dibujo en línea muy fácil de usar y versátil. Para aprender a crear un mapa conceptual con Edraw Max, sigue estas instrucciones:

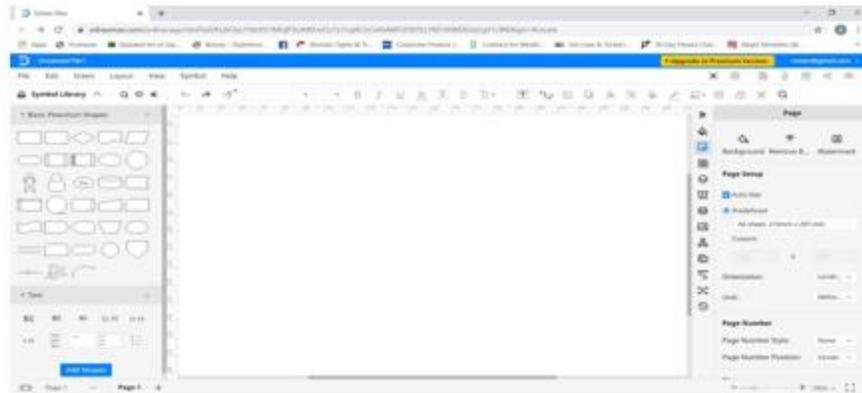
Paso 1: Iniciar Edraw Max

Inicia tu navegador y abre Edraw Max.



Paso 2: Abrir la pestaña de dibujo

Selecciona el lienzo en blanco y espera a que se cargue la pestaña de dibujo en línea.



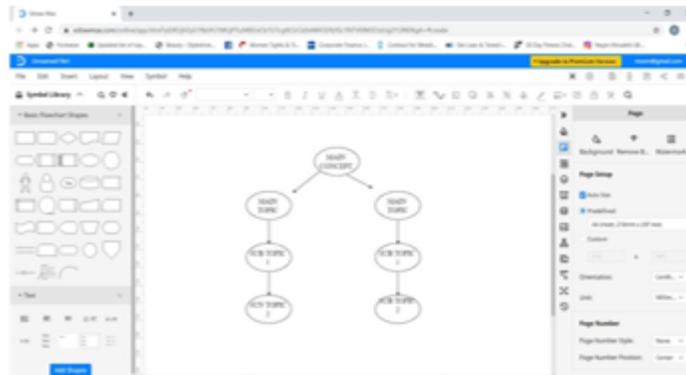
Paso 3: Crear el mapa conceptual

Para crear un mapa conceptual, primero debes conocer el tema sobre el que quieres realizar el diagrama. Una vez que tengas el tema en mente, identifica los elementos claves y cómo se relacionan entre sí. Ahora que tienes el concepto claro, puedes plasmarlo fácilmente en una forma visual.

Del lado izquierdo de la pantalla, aparecerá la biblioteca de símbolos, donde encontrarás las formas básicas de dibujo. Selecciona la forma que desees y empieza a organizarla en la hoja. Simplemente selecciona y arrastra la forma en la hoja y colócala en el orden que desees.

Paso 4: Agregar texto y líneas de conexión

Una vez que hayas colocado las formas en tu página, podrás mostrar las relaciones entre las diferentes áreas de tu mapa conceptual agregando líneas flotantes. Accede a "conector" en el menú de la cinta de opciones y haz clic en "conector recto". Ahora, conecta todas las formas para expresar las relaciones entre las diferentes áreas de tu mapa conceptual. Por último, introduce el texto.



Paso 5: Diseñar

Una vez que hayas creado el diseño básico de tu mapa conceptual, podrás mejorarlo cambiando el color, agregando imágenes y utilizando símbolos. Para dar formato, utiliza la pestaña del lado derecho de la pantalla, que te facilitará diferentes opciones para cambiar el color de fondo, ajustar temas, estilos, y demás.

(ANEXO 5)

PRÁCTICA SOBRE EL TEMA Y SUB TEMA

TEXTO N.º 1

El bodegón llamada también "naturaleza muerta", es una composición en la que representan manjares, frutas, vasijas, objetos en general o seres inanimados.

Dentro de la historia de la pintura, el bodegón recién empieza a desarrollarse como tema autónomo, a partir del siglo XVI, ya que hasta el momento aparecía siempre formando parte de composiciones mayores en las cuales era incluido con la intención de simbolizar algún contenido.

En la actualidad, este género pictórico o dibujístico se sigue cultivando con una variedad de estilos. Así, podemos encontrar bodegones que reflejan fielmente la realidad, otros que descomponen los objetos en formas geométricas básicas (conos, cilindros, cubos, etc.); otros que transforman esos mismos objetos en una realidad abstracta y un sinfín de posibilidades diversas.

Texto recuperado de: <https://es.calameo.com/read/00428808160ed33d8d793>

Tema	Subtemas
	Párrafo 1:
	Párrafo 2:
	Párrafo 3:

TEXTO N.º 2

Los orígenes de la danza, considerada la primera de todas las artes, habría que buscarlos en los inicios de la humanidad. Nuestros antepasados ya efectuaban bailes para pedir protección a los espíritus y a sus dioses.

Estos ritos fueron extendiéndose cada vez más, hasta que empezaron a practicarse durante diversas actividades y celebraciones. De esta forma aparecieron danzas de caza, de siembra, de recolección, de cambio de estación, de lluvia, de guerra, de matrimonio, etc. Muchas de esas danzas tradicionales han llegado hasta nuestros días

Texto recuperado de: <https://arteescenicas.wordpress.com/2010/10/03/historia-de-la-danza-1/>

Tema	Subtemas
	Párrafo 1:
	Párrafo 2:

Cerdan Machuca Wilfredo

Montoya Sánchez Melba Magdali

Responsable

Responsable

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

“Crea diagramas de flujo del siguiente tema El texto instructivo”

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa	: " Víctor Raúl Haya de la Torre"
2. Lugar	: <u>Ullilín</u>
3. Grado	: 5°
4. Área Curricular	: Comunicación
5. Fecha	: 03/10/22
6. Duración	: 4horas
7. Director de la I. E	: Pinedo Jiménez Segundo Manuel
8. Docente de Área	: Elsa Elizabeth Valdivia Tapia
9. Practicantes	: Montoya Sánchez Melba <u>Magdali</u> : <u>Cerdan Machuca Wilfredo</u>

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

<u>Aprendizajes esperados</u>		
NOMBRE DE LA SESIÓN: “Crea diagramas de flujo del siguiente tema el texto instructivo.”		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral y escrito. Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	Adecúa su texto oral Interactuando con los mapas conceptuales y el texto instructivo considerando el propósito comunicativo utilizando recursos no verbales. Expresa de forma escrita ideas y emociones Interactuando con la barra de herramientas.

APRENDIZAJES ESPERADOS				
Pasos	Procesos pedagógicos		Recursos	Tiempo
I N I C I O	MOTIVACION	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos saludando a nuestros estudiantes así mismo, se les hace recordar las normas de convivencia. - A continuación, se presenta a los estudiantes el material de trabajo: Un papelote (una receta); y formulan la interrogante: ANEXO 1. 	Imágenes	15 min
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	<p>Luego se formula las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿para qué nos sirve la siguiente lista de ingredientes? - ¿Qué finalidad tiene el texto presentado - ¿Qué estructura presenta la receta presentada en el papelote? 	Imágenes Pizarras Plumones Mota	25 min.
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Sabes qué tipo de texto es la receta presentada? - ¿Para qué servirá este texto? 	Imágenes Plumones	
D E S A R R O L L O	CONSTRUCCION DE LO APRENDIDO	<p>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión: “Aprendemos a crear diagramas de flujo del texto instructivo mediante la utilización del programa Edraw Max”.</p> <p>Se presenta a los estudiantes el siguiente material sobre el texto instructivo, (ANEXO2).</p> <p>Se solicita a los estudiantes realizar una lectura de acerca del tema.</p> <p>Explicamos a los estudiantes los tipos de textos instructivos que existen (ANEXO 3)</p> <p>Solicitamos a los estudiantes encender sus computadoras para trabajar utilizando el programa Edraw Max.</p>	Informativo	2 horas.

		<p>Damos una retroalimentación a los estudiantes como realizar un diagrama de flujo en Edraw Max mediante un texto (ANEXO 4).</p> <p>solicitamos a los estudiantes crear su propio diagrama flujo con un tema libre de manera instructiva (anexos 2, 3)</p>		
	APLICACION DE LO APRENDIDO	Solicitamos a los estudiantes realizar su propio ejemplo considerando un plato típico de su zona utilizando lo aprendido.	Videos	
C I E R R E	META COGNICIÓN	<p>Se realizan las siguientes interrogantes a los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les pareció la clase? - ¿El tema desarrollado les servirá en su vida diaria? - ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la clase? 	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	20 min.

III. BIBLIOGRAFÍA

MINEDU, 2016 Programa curricular 2016.

Sierra

Sopa De Mote

INGREDIENTES

- -1/2 Kg de Carne de res.
- -1/2 Kg de Carne de cerdo.
- -1/2 Pechuga de gallina.
- -1/4 Kg de Mondongo.
- -3/4 Kg de Mote pelado.
- -5 dientes de ajos.
- -Sal, pimienta al gusto.
- -Perejil.
- -Cebolla china, rocoto.

PREPARACIÓN

Un día antes, se remoja el mote para que se suavice. En la noche se pone a hervir el mote con todas las carnes, el mondongo, los ajos, sal y pimienta.

A las dos horas se sacan las carnes y se deja hervir el mote y cuando ya esté cocido, se rectifica la sal.

La carne cocida se corta en cubos o, si prefiere, se sesga y se vuelve a la olla. El mondongo se corta en cubos y también se vuelve a la olla.

Finalmente, se sirve adornando el plato con bastante perejil y cebolla china. Poner encima un aro de rocoto y buen provecho.



(ANEXO 2)

EL TEXTO INSTRUCTIVO

La finalidad de los textos instructivos es la de permitir al lector solucionar y/o completar un determinado proceso que sin previa información no sería tan fácil de lograr. Este tipo particular de textos se puede aplicar en diversos contextos, ya sea en situaciones puntuales de trabajo o para cosas tan simples de la vida cotidiana como lo es armar un pequeño mueble para el hogar.

En cuanto a la estructura de este tipo de textos, podemos decir que la misma varía según el ámbito de aplicación. El formato puede ir desde un estilo expositivo en el cual el autor indica o instruye a sus lectores a través de la información ordenada en capítulos y párrafos.

¿Cuáles son las funciones de un texto instructivo?

Con respecto a las funciones propiamente dichas de este tipo de escrito podemos decir que las mismas se centran en brindar soluciones o conocimientos a sus lectores. Si nos ponemos en el lugar de lector, el texto instructivo nos serviría para conocer o saber más acerca de algo.

Siguiendo esta línea, podemos concluir en que el texto instructivo es aquel que funciona como guía en cuanto a la realización de una tarea o acción específica.

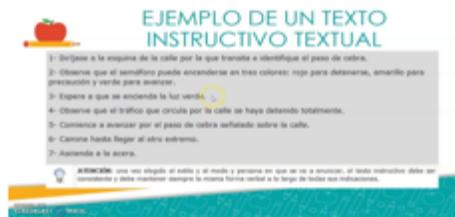
Infografía con el título "Función" en un óvalo azul. A continuación, se listan tres puntos: "Su función es entregar información," "indicaciones u ordenar de manera objetiva" y "Ejemplos." Debajo de la lista hay cuatro recuadros con ejemplos: "Recetas médicas" (naranja), "Leyes del tránsito" (gris), "Manual de Convivencia" (verde) y "Código del trabajo" (azul). En la esquina inferior derecha hay un pequeño personaje rojo.

TIPOS DE TEXTOS INSTRUCTIVOS

Textos instructivos textuales

Son textos que, en su presentación solamente ofrecen un texto instructivo de manera escrita y muy bien ordenado. Normalmente, este tipo de textos son para un público específico, ya que el escritor no debe captar su atención, sino que simplemente debe ordenar lo mejor posible todos los puntos a seguir.

Un buen ejemplo sería un estatuto o un compendio de leyes. Estos textos no están escritos para divertir o entretener y quien lo esté leyendo es porque necesita encontrar algo muy específico.

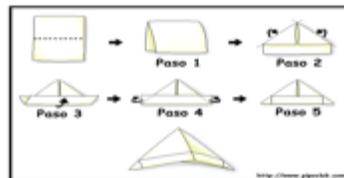


Textos instructivos gráficos

Los gráficos son otro de los tipos de textos instructivos. Aquí lo que prima es el dibujo antes que la palabra. De hecho, las palabras serán muy pocas y repetitivas. El texto será un conjunto de dibujos ordenados de manera cronológica que irán guiando al lector en las instrucciones que debe seguir para llevar a cabo su objetivo. La palabra solamente se utilizará para realizar conceptos como, por ejemplo ,Atención!

El gráfico ya es suficientemente entendible como para que haga falta algo más. Si son textos gráficos que nos muestran cómo montar un mueble con muchas piezas, seguramente las únicas palabras que veamos escritas serán los nombres de las piezas.

Un ejemplo de texto instructivo gráfico es el manual para lavarse las manos correctamente que ponen en el espejo de los restaurantes. Está compuesto solamente por dibujos que te van explicando el paso a paso y alguna palabra para reforzar el concepto.



Textos instructivos mixtos

Los textos instructivos mixtos son aquellos que unifican los dos conceptos anteriormente explicados. Se trata de textos que ponen al mismo nivel el gráfico que la parte escrita y se sirven el uno del otro para complementarse. También es muy común usar este tipo de textos para captar a más cantidad de público: las personas que son más visuales y las personas que captan mejor la palabra.

Un ejemplo de texto instructivo mixto lo puedes encontrar en el montaje de una silla. El texto te pondrá los pasos que debes ir siguiendo y las herramientas que necesitas en cada momento, a la vez que el dibujo te hace tener una idea rápida de cómo será el siguiente paso que te toca hacer.



Textos instructivos audiovisuales

Son todos aquellos textos instructivos a los que puedes acceder a ellos de manera digital usando la tecnología. Puede ser que te tengas que descargar una aplicación en la que tengas que ir avanzando en los pasos una vez los hayas completado. O simplemente el enlace te llevará hasta un video que se explicará el paso a paso de cómo realizar una tarea en concreto.

La característica principal de estos textos es que utilizan los dibujos, los textos, las imágenes en movimiento y el sonido para hacer que el lector pueda comprender y ejecutar una tarea lo más fácilmente posible.

Ahora ya conoces los diferentes tipos de textos instructivos y has visto algunos ejemplos. Si estás interesado en seguir aprendiendo sobre este tema o sobre algún tema relacionado, no dudes en echar un vistazo al apartado de escritura.



(ANEXO 4)
DIAGRAMA DE FLUJO EN EDRAW MAX

Si un flujograma no se realiza correctamente, puede confundir y fatigar a su audiencia. Por lo tanto, es importante crear un diagrama de flujo con precaución y experiencia.

Para aprender a cómo hacer un flujograma utilizaremos como ejemplo el proceso que nos permite leer dos números diferentes y nos otorgue por respuesta el mayor de los dos.

Te puede interesar conocer primero el significado de los distintos símbolos que existen para realizar un diagrama de flujo.

A continuación, las pautas necesarias para hacer diagramas de flujo de manera concisa y dinámica:

PASO 1:

amos a definir el propósito de nuestro diagrama de flujo, qué deseamos lograr. En este caso sería leer dos números diferente y que establezca cuál es el mayor.

Debemos tener una lista de los pasos requeridos para realizar esta actividad. Esta secuencia debe de estar ordenada de forma lógica y que permita comprender el proceso paso a paso:

Inicio

Solicitar la introducción de dos valores distintos

Leer los dos valores

Si $A = B$ se vuelve a solicitar la introducción de dos valores, porque ambos deben ser distintos.

Si $A > B$ entonces dar como respuesta: "A" es el mayor

Caso contrario ($B > A$), entonces dar como respuesta "B" es el mayor

Fin

PASO 2:

Establecemos la simbología de diagrama de flujo a usar. Es importante acordar un estándar ya que hay varios usos comunes en conflicto. En el ejemplo de los números los símbolos a utilizar son Terminación (inicio y fin), Documento (entrada y salida de información), datos (introducir los números), Decisión (pregunta que nos llevará a tomar una elección y de la cuál nuestro diagrama tomará una dirección).

Libramos un cuadro de terminación de «inicio» en la parte superior del area de trabajo.



Agregamos el primer cuadro debajo de «inicio», identificando la primera acción. Simplemente nos preguntaremos que sucede primero. En nuestro caso la acción lógica sería Introducir dos valores distintos.

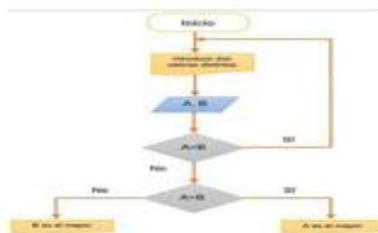
PASO 4:

Agregamos los cuadros subsecuentes debajo del cuadro anterior. Para ello identificamos cada acción preguntándonos ¿Qué pasaría después? **Dibuja una flecha para conectar cada acción.**



PASO 5:

Comience con un evento «desencadenante».



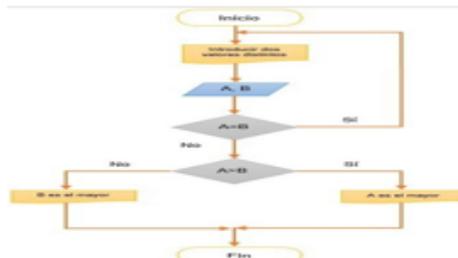
- A = B, el diagrama volvería al principio y se solicitaría introducir dos valores distintos. De caso contrario se continuaría con el siguiente caso.
- A > B, entonces la respuesta que arrojaría nuestro diagrama sería "A es el mayor". Si esto no es cierto, la solución sería "B es el mayor".

PASO 6

Debemos tener en cuenta cada acción sucesiva de manera concisa y clara. Seguiremos con el proceso hasta llegar a una conclusión útil. En nuestro ejemplo al obtener como número mayor a A o B, en cualquiera de los casos, daremos por finalizado nuestro diagrama.

PASO 7:

Dibujamos el cuadro de terminación "fin" que lógicamente indica el fin del flujograma.



PASO 8:

Verificar la correcta ejecución de cada uno de los pasos del proceso. Debemos estar seguros que no olvidamos ningún punto importante.

Es recomendable tener a la mano lápiz y papel a la hora de dibujar diagramas de flujo. Te servirá como un borrador a la hora de plasmar tus ideas antes de tener una versión oficial de tu gráfico.

Ahora que ya sabes hacer diagramas de flujo queda en ti experimentar y aplicar los pasos explicados en este post.

Cerdan Machuca Wilfredo
Responsable

Montoya Sánchez Melba Magdali
Responsable

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

“Inserta imágenes en la plantilla work flow diagram del programa Edraw Max del tema géneros y especies literarias”

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa : " Víctor Raúl Haya de la Torre"
2. Lugar : Ullillín
3. Grado : 5°
4. Área Curricular : Comunicación
5. Fecha : 17/10/22
6. Duración : 4horas
7. Director de la I. E : Pinedo Jiménez Segundo Manuel
8. Docente de Área : Elsa Elizabeth Valdivia Tapia
9. Practicantes : Montoya Sánchez Melba Magdali
: Cerdan Machuca Wilfredo

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Aprendizajes esperados		
NOMBRE DE LA SESIÓN:		
“Inserta imágenes en la plantilla work flow Diagram del programa Edraw Max del tema Géneros y especies literarias”		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral y escrito. Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	Adecúa su texto oral Interactuando con las imágenes y los textos de géneros y especies literarias considerando el propósito comunicativo utilizando recursos no verbales. Expresa de forma escrita ideas y emociones Interactuando con la barra de herramientas.

APRENDIZAJES ESPERADOS				
Pasos	Procesos pedagógicos		Recursos	Tiempo
I N I C I O	MOTIVACION	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos saludando a nuestros estudiantes así mismo, se les hace recordar las normas de convivencia. - A continuación, se presenta a los estudiantes el material de trabajo: (cuatro textos literarios correspondientes a los cuatro géneros literarios); ANEXO 1. 	Imágenes	15 min
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	<p>Luego se formula las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué diferencias encuentran en cada uno de ellos? - ¿Cuál es las características que presentan cada uno de los textos? 	Imágenes Pizarras Plumones Mota	25 min.
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> - ¿A qué nos referimos al decir géneros literarios? 	Imágenes Plumones	
D E S A R R O L L O	CONSTRUCCION DE LO APRENDIDO	<p>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión: “Insertamos imágenes en la plantilla work flow del texto géneros y especies literarias mediante el uso del programa Edraw Max”.</p> <p>Se presenta a los estudiantes el siguiente material géneros y especies literarias, (ANEXO2).</p> <p>Se solicita a los estudiantes realizar una lectura de acerca del tema.</p> <p>Explicamos a los estudiantes los tipos de géneros literarios (ANEXO 3)</p> <p>explicamos a los estudiantes sobre los géneros literarios características y subgéneros (ANEXO 4)</p> <p>Solicitamos a los estudiantes encender sus computadoras para trabajar utilizando el programa Edraw Max.</p>	Informativo	2 horas.

		Damos una retroalimentación a los estudiantes como Insertar imágenes en la plantilla work flow (ANEXO 5). solicitamos a los estudiantes completar el esquema e insertarle las imágenes presentadas (ANEXO 6)		
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Solicitamos a los estudiantes resolver la siguiente práctica (ANEXO 7).	Práctica	
C I E R R E	META COGNICIÓN	Se realizan las siguientes interrogantes a los estudiantes - ¿Qué les pareció la clase? - ¿El tema desarrollado les servirá en su vida diaria? - ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la clase?	Pizarra Plumones	20 min.

III. BIBLIOGRAFÍA

MINEDU, 2016 Programa curricular 2016.
--

(ANEXO 1)

DIFERENTES TEXTOS

EL GATO MICIFUZ



Micifuz es un gatito muy gracioso y juguetón, a él la leche le gusta un montón, tiene un amigo que se llama Lorenzo el ratón.

Un día Lorenzo no tenía que comer y por más que buscó y buscó no halló nada, y como tenía mucha hambre olvidó que su amigo Micifuz le había prohibido acercarse a su

leche, pero no pudo más y se tomó todita.

Cuando Micifuz despertó de su siesta fue a buscar su rica leche y al no hallar nada, furioso fue a buscar a Lorenzo.

Lorenzo muy triste le contó la verdad pensando que Micifuz nunca se lo perdonaría.

Pero como eran muy amigos y porque le dijo la verdad, el gatito Micifuz le perdonó, pero con la promesa que la próxima vez que tenga hambre primero lo busque a él y nunca se asome a su leche.





ESTAMOS EN INVIERNO

CON LA NARIZ COLORADA
Y BUFANDA DE COLORES,
PASEO POR LA CALLE,
DANDO TIRITONES.



EL SOL ESTÁ ESCONDIDO
Y EL VIENTO SILBANDO.
FROTO Y FROTO MIS MANOS
QUE SE ESTÁN HELANDO.



LOS BICHITOS DEL BARRIO
HOY NO HAN SALIDO,
Y EN TODAS LAS CASAS
HAY BRASEROS ENCENDIDOS.



¿QUÉ ES LO QUE OCURRE?,
PREGUNTO A MAMÁ.
PUES QUE EL INVIERNO
HA LLEGADO YA.



Obra de Teatro. Lo más dulce de la Tierra.

Carmen Gil

GAEL.— En Marte, el planeta rojo, todo era paz y armonía: los pájaros nadaban alegremente en los lagos, las vacas volaban de aquí para allá moviendo el rabo. Todos estaban felices y contentos.

IÑIGO.— ¿Todos? No. Desde hacía algún tiempo, el marciano Marcelo se había vuelto un ser gruñón e insoportable. Le había cambiado mucho el carácter.

AGUSTÍN.— Se pasaba el día refunfuñando. ¡Y no sonreía nunca!

PROFESORA.— Los principales doctores del sistema solar coincidían en su recomendación: Marcelo necesitaba endulzar su vida. Estaban seguros de que de ese modo se acabarían sus males.

GAEL.— Y para ello, nada mejor que hacer un viaje turístico al planeta azul y buscar allí la sustancia más dulce de la Tierra.

IÑIGO.— Para cumplir tan importante misión, tres marcianos iban a acompañar al pobre Marcelo. Así que, una mañana muy temprano, los cuatro despegaron en una impresionante nave, rumbo al mayor de los planetas rocosos.

MARCELO.— Estoy hasta las narices de que metas la nave en todos los **baches** espaciales. Ya has chocado con cuatro estrellas, le has hecho un agujero a la Luna y le has dado un susto a un astronauta que le sacaba brillo a su cohete.

SATURNINO.— Pero... ¿qué dices, Marcelo? Si el viaje está siendo un paseo sin **incidencias**.

ORIÓN.— ¡Eso! ¡Un verdadero paseo!

FÁBULA: El lobo y la cabra

Encontró un lobo a una cabra que pastaba a la orilla de un precipicio. Como no podía llegar a donde estaba ella le dijo:

-Oye, amiga, mejor baja pues ahí te puedes caer. Además, mira este prado donde estoy yo, está bien verde y crecido.

Pero la cabra le dijo:

Bien sé que no me invitas a comer a mí, sino a ti mismo, siendo yo tu plato.



Conoce siempre a los malvados, para que no te atrapen con sus engaños

GÉNEROS LITERARIOS

DEFINICIÓN

Conocemos como géneros literarios a los modelos establecidos convencionalmente por la teoría literaria, los cuales agrupan la producción literaria de acuerdo con sus caracteres comunes.

ORÍGENES

Los primeros intentos por sistematizar y ordenar las obras lo dieron los griegos con Aristóteles y su obra llamada *Poética*, en la que propone los tres géneros clásicos.



2. Género lírico

Este género manifiesta el mundo interno de su autor, por lo tanto, es subjetivo. Se escribe en verso.

El género lírico tiene como especies:

- * **Oda:** Expresa alabanza o entusiasmo. Ejemplo: *Odas elementales*, de Pablo Neruda.
- * **Elegía:** Poema de dolor por la pérdida de un ser querido. Ejemplo: *Coplas a la muerte de su padre*, de Jorge Manrique.
- * **Égloga:** Poema que expresa los sentimientos de los campesinos. Ejemplo: *Églogas*, de Garcilaso de la Vega.
- * **Madrigal:** Poesía amorosa y breve que expresa amor no correspondido.

3. Género dramático

Este género está elaborado por medio de diálogos y se representa en un teatro o escenario.

Tiene las siguientes especies:



ESPECIES LITERARIAS

Dentro de cada género literario existe una clasificación menor. De esta forma podemos ordenar mejor las obras.

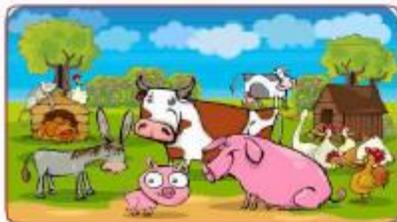
I. Géneros clásicos

1. Género épico

Proviene de la palabra *epos*, que significa 'relato'.

Es la narración de hechos heroicos y siempre está presente la figura de un héroe. Se escriben en verso. Tiene como especies:

- * **Epopeya:** Narra grandes guerras o hechos históricos, incluyendo elementos fantásticos como dioses. Ejemplo: la *Ilíada*.
- * **Cantar de gesta:** Canta los hechos gloriosos de un caballero medieval. Surge durante la Edad Media y son generalmente anónimos. Ejemplo: *Cantar de Mio Cid*.
- * **Cuento:** Más breve que la novela y presenta menos personajes.
- * **Fábula:** Narración breve donde hablan los animales y termina con una moraleja.



3. Género dramático

Este género está elaborado por medio de diálogos y se representa en un teatro o escenario.

Tiene las siguientes especies:

- * **Tragedia:** Especie más antigua. Trata temas funestos y tristes.
- * **Comedia:** Trata temas con finales felices.
- * **Drama:** Es la combinación de temas tristes y felices. Esta especie es la que más se parece a la vida cotidiana.

II. GÉNEROS MODERNOS

Abarcan dos grandes variedades:

1. Género narrativo

Se escribe en prosa y puede narrar hechos o acontecimientos reales o fantásticos. Presenta las siguientes especies:

- * **Novela:** Se caracteriza por ser amplia y con muchos personajes. Puede contar hechos históricos y ficticios.

2. Género expositivo

Este género se requiere cuando se necesita sustentar y exponer una idea. El autor da un punto de vista personal. Presenta la siguiente especie:

- * **Ensayo:** Es una idea o juicio que necesita ser argumentado luego de un análisis de una obra, hecho o acontecimiento.

Advertencia

Los estudios de géneros literarios desde sus orígenes hasta la actualidad han seguido diversos enfoques, como la hermenéutica y teorías muy complejas.

TIPOS DE GÉNEROS Y ESPECIES LITERARIOS

Narrativa

La narrativa también se conoce como género épico y consiste en que el autor haga uso de la figura del narrador para contar los hechos protagonizados por unos personajes. El escritor presenta una realidad ficción o realidad representada como si fuese el mundo exterior u objetivo, ajeno al autor.

Este género se caracteriza por la abundancia de descripciones, tanto de personas, como de situaciones y ambientes. También relata acciones y acontecimientos en un espacio y tiempo determinado e incluye monólogos y diálogos entre los personajes. Lo importante de este género es el narrador, el encargado de contar la historia a través de la narración, la descripción, la exposición o la argumentación. Puede ser de cuatro tipos:

Narrador omnisciente: lo sabe todo y describe la escena desde el exterior, por lo que el autor emplea la tercera persona.

Narrador testigo u observador: narra aquellas partes de la historia que él ha presenciado o ha conocido. No es como el primero que lo sabe todo y lo cuenta.

Narrador en primera persona: Se usa la primera persona porque el narrador es el protagonista. En este caso, el texto adoptaría una forma autobiográfica.

Narraciones en forma epistolar: Esta forma de narrar la historia es muy especial, ya que la historia se cuenta a través de cartas entre dos personajes.

El subgénero por antonomasia de este estilo literario es la novela, una extensa y compleja narración en la que predomina la narración y la descripción y el diálogo. En la novela se presentan diferentes personajes sumergidos en diferentes tramas que tienen lugar en espacios, épocas y tiempos muy diversos.

Dentro de la novela se encuentra el cuento, donde se desarrolla un argumento breve. Asimismo, acoge otros subgéneros como la bizantina, la novela caballerescas y cortesanas, el libro de caballerías, la novela sentimental, pastoril, morisca, picaresca, pedagógica o política.

Dentro de los géneros narrativos menores se encuentra la leyenda, un cuento o poema breve de asunto tradicional o vagamente histórico donde conviven elementos fantásticos y sobrenaturales con un ambiente misterioso y que se suele decir que está basado en hechos reales; y la fábula, un cuento didáctico y moralizante que emplea animales con cualidades humanas para desprender una moral que se explica al final bajo el nombre de moraleja.

LÍRICA

La lírica o género lírico es aquel que agrupa los textos en los que el autor expresa sus emociones o sentimientos en verso o en prosa. Es una tipología muy subjetiva ya que el autor presenta la realidad desde su propia perspectiva y utiliza el arte de la palabra para expresar sus pensamientos, reflejar sus estados de ánimo, sus vivencias o sentimientos. Por tanto, predomina el uso de la primera persona del singular.

Dentro de la lírica se encuentran otros subgéneros:

La canción: Suele tener un tema amoroso como hilo conductor, aunque también acoge otros temas como la naturaleza, la belleza, la amistad o la religión. Asimismo, se configura como un poema admirativo y emocionado.

La oda: Es un poema lírico cuya finalidad es la exaltación de una persona o cosa. Trata un tema serio y emplea un tono elevado y pasional.

La elegía: Es la expresión del dolor que causa la muerte, la pérdida, la separación o la ausencia de un ser querido. También hace referencia a desgracias colectivas y opera como un poema meditativo, melancólico y moralizante.

El himno: Es una canción que adopta un tono más exaltado y puede ser religiosa, patriótica o una celebración a la unión y la amistad.

La sátira: El poema se configura como una crítica burlesca y ridiculizadora sobre temas censurables, tanto del plano individual como colectivo.

La égloga: En los poemas de este tipo se lleva a cabo una exposición de los sentimientos amorosos y de exaltación de la naturaleza puesta en boca de pastores, por lo que suele adoptar forma de diálogo.

El epigrama: Es una sátira de menor extensión.

La letrilla: Es un poema estrófico con estribillo de metro corto pensado para ser cantado.

El madrigal: Forma parte de los géneros menores de la lírica y se define como un poema amoroso, dulce y amable. En síntesis, un piropo hecho verso.

DRAMÁTICA

El género dramático también es conocido como género teatral y acoge obras en forma de diálogo con la intención de que sean representadas en un escenario. Las obras dramáticas siguen su curso a partir de las interrelaciones de los personajes que, sin que el autor los represente o describa y sin especificar qué hacen o sienten, el público los va conociendo a partir del diálogo que se crea entre ellos.

Dentro de este género se encuentran los siguientes subgéneros:

La tragedia: una obra dramática con un final desgraciado. Suele contar los conflictos que ocurren entre personajes de alta alcurnia, víctimas de pasiones que les llevan a la destrucción y a la muerte. Un ejemplo clásico es Romeo y Julieta de William Shakespeare.

La comedia: una obra caracterizada por un final feliz y por el uso de un tono humorístico. En este caso se desarrollan situaciones divertidas y amables que atienden al enredo y a la intriga con personajes más alejados de la clase alta. La intención es provocar la risa del espectador.

El drama o tragicomedia: Es el subgénero intermedio entre la tragedia y la comedia, ya que las pasiones no alcanzan el nivel de intensidad de la tragedia y, en ocasiones, se intercalan elementos cómicos. En este caso, los personajes protagonistas luchan contra la adversidad y muestran un gran dolor y el final puede llegar a ser desastroso.

DIDÁCTICO

Por último, (aunque estaría ligado a una clasificación más moderna y no a la histórica) tendríamos al género didáctico. En este género, la principal función es la enseñanza o la divulgación de ideas. Las cuales son expresadas de forma artística, con un lenguaje elaborado y recursos de la filosofía.

Pero, entonces, ¿Dónde aparece la novela? ¿y el ensayo? ¿Qué pasa con el cuento? Como puedes entrever, esta no es más que una clasificación general del mundo literario. De estos cuatro ejes

principales, nacen los subgéneros literarios, en los cuales introduciremos todos los nuevos elementos del mundo literario.

(ANEXO 4)

LOS GÉNEROS LITERARIOS CARACTERÍSTICAS Y SUBGÉNEROS

Se suelen establecer tres géneros:

- La Lírica
- La Narrativa (O Épica)
- La Dramática

LA LÍRICA

Es un género muy amplio y variado en formas, temas y actitudes.

Su principal característica es emplear la función poética del lenguaje (es la función que centra su atención en la forma, para lo cual usa recursos literarios y tópicos) mucho más que el teatro o la narrativa.

Los textos líricos se caracterizan por presentar la realidad desde el punto de vista del sujeto; muestran la visión íntima y personal del ser humano, sus sentimientos, sus pensamientos, estados de ánimo o vivencias.

- Amplía en GRANDES TEMAS DE LA POESÍA
- Amplía en LAS FUNCIONES DEL LENGUAJE

ELEMENTOS COMUNES EN LOS TEXTOS LÍRICOS

- Predomina el empleo de la primera persona y la actitud subjetiva del narrador.
- Concentración y brevedad. Se suele prescindir de elementos accesorios o anecdóticos ya que se busca la expresión de experiencias vitales.
- No hay marco argumental-espacio-temporal porque para expresar los sentimientos el poeta busca imágenes concretas o trozos que el receptor debe interpretar.
- En la lírica la modalidad de expresión por excelencia es EL VERSO; suele relacionarse lírica con poesía (aunque existe la prosa poética).

SUBGÉNEROS LÍRICOS

GÉNEROS MAYORES

- **LA CANCIÓN.** Poema admirativo y emocionado, generalmente de tema amoroso, aunque también puede versar sobre otros temas como la belleza, la naturaleza, la amistad...
- **EL HIMNO.** Canción muy exaltada: religiosa, nacional o patriótica; también: poemas que celebran la unión y amistad de determinados grupos humanos.
- **LA ODA.** Es similar a la canción, aunque menos exaltada; se trata de un poema más reflexivo y meditativo que trata temas elevados.

- **LA ELEGÍA.** Expresa dolor por la muerte, pérdida ausencia de un ser querido; también por una desgracia colectiva.
- **LA ÉGLOGA.** Exposición de sentimientos amorosos y de exaltación de la naturaleza puesta en boca de pastores; se presenta en un paisaje idealizado.
- **LA SÁTIRA.** Se critican vicios o defectos de manera burlesca y ridiculizadora.

GÉNEROS MENORES

- **EL MADRIGAL.** Breve poema amoroso, dulce y amable, como un piropo en verso.
- **EL EPIGRAMA.** Poema muy breve de tipo satírico-burlesco.
- **LA LETRILLA.** Poema estrófico con estribillo habitualmente de metro corto compuesto para ser cantado.

LA NARRATIVA

En las obras narrativas se nos presentan las peripecias de un personaje cuya circunstancia van cambiando en el transcurso de la obra; dicho de otra manera, se nos narra una historia con un planteamiento, un nudo y un desenlace. En los comienzos de la literatura se le llamó

GÉNERO ÉPICO.

En este tipo de textos el autor describe personas, situaciones y ambientes, relata acciones y acontecimientos sucedidos en tiempos y espacios diversos, hace hablar (a través de monólogos o diálogos) a sus personajes y, a veces, da cuenta del mundo interior (pensamientos, sentimientos, estados de ánimo, intenciones) tanto del de sus personajes, como del suyo propio.

LA TRAMA

Hechos que cuenta la obra, su argumento.

Según a estructura de la trama hablamos de:

- **Estructura lineal y cerrada.** Presentación, nudo y desenlace.
- **Estructura lineal abierta.** Presentación y nudo.
- **Estructura no lineal.** Con saltos temporales, estructura circular...

LOS PERSONAJES

- **Protagonista.** Personaje clave de quien depende todo el argumento; a veces tiene un enemigo o antagonista.
- **Secundarios.** Participan en la trama de forma activa.
- **Figurantes.** Sus intervenciones no varían el desarrollo de la obra.

EL TIEMPO Y ESPACIO

Ambos enmarcan el relato.

SUBGÉNEROS NARRATIVOS

EN VERSO

-**LA EPOPEYA.** Extensa narración en verso sobre acciones memorables, muy importante para los pueblos y civilizaciones antiguas; con elementos legendarios, religiosos y fantásticos.

-EL POEMA ÉPICO. Larga narración en verso donde se exaltan las hazañas de un héroe. En la Edad Media se denominaba cantar de gesta. Por ejemplo el cantar de mio cid.

-EL ROMANCE. Composición exclusiva y típicamente hispánica; narración en verso, generalmente breve, de origen popular y transmisión oral y colectiva. Por ejemplo el romance del conde olmos. Todo sobre los romances y selección de romances.

EN PROSA

-LA NOVELA

Extensa y compleja narración en la que se presentan diversas y complicadas acciones en torno a uno o más personajes, en espacios diversos y diferentes épocas y tiempos. Es un género muy amplio y en continua evolución.

TIPOS DE NOVELA

Bizantina: de complicadas aventuras

Caballeresca y cortesana: aventuras y amores de los caballeros en las cortes medievales

Libro de caballerías: aventuras de un caballero andante, sus amores y sus esfuerzos por establecer su ideal de justicia y amor

Sentimental: amorosas casi exclusivamente

Pastoral: de ambiente bucólico y amores neoplatónicos

Moriaca: aventuras y amores entre moros y cristianos

Picaresca: aventuras de un pícaro contadas por él mismo

MÁS TIPOS: histórica, costumbrista, naturalista, psicológica, novela río (largas historias de una familia durante generaciones), ciencia ficción, gótica, serie negra, fantástica, de terror, humorística, policíaca.

EL CUENTO

Es una narración breve en torno a una única acción central en la que intervienen pocos personajes; de origen folclórico y muy antiguo.

Hay una gran diversidad de tipos, ya que uno de los géneros más activos en la literatura universal.

En español tenemos verdaderas joyas de este género ya desde la Edad Media, como los cuentos de El Conde Lucanor, de don Juan Manuel; por ejemplo, los burladores que hicieron el paño.

-LA LEYENDA

Un cuento o poema breve de asunto tradicional o vagamente histórico; suele desarrollarse en un ambiente misterioso y con elementos fantásticos y sobrenaturales.

En las obras dramáticas o el teatro se presentan simultáneamente al público uno o varios conflictos de forma dialogada entre varios personajes.

Las primeras reglas aparecen en la POÉTICA de Aristóteles; son las tres unidades dramáticas:

De acción. La obra debe tener un único argumento

De lugar. Ese argumento debe desarrollarse en un único lugar.

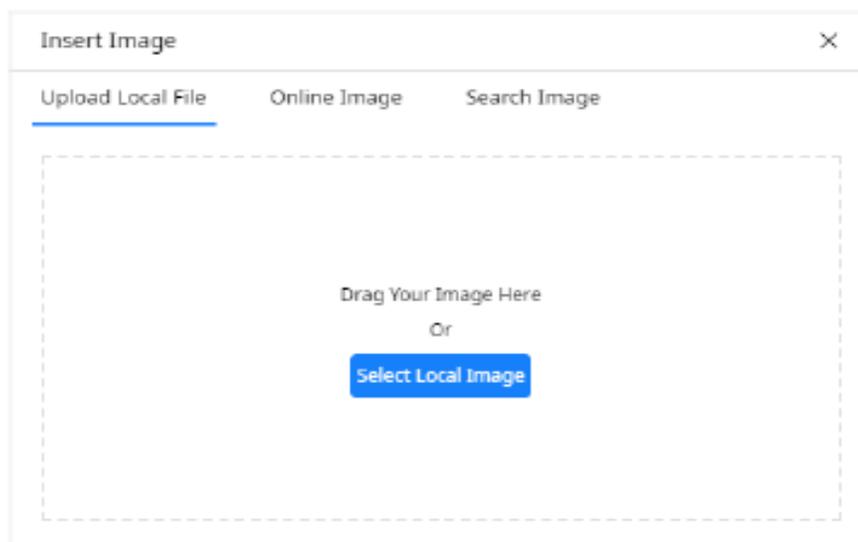
De tiempo. Lo narrado no debe durar más de veinticuatro horas.

Estas reglas se rompieron con lope de vega, en el siglo XVII.
ELEMENTOS COMUNES EN LAS OBRAS DRAMÁTICAS
(ANEXO 5)

INSERTAR IMAGEN

Para insertar una imagen, puedes hacer lo siguiente:

1. Ve a la pestaña Insertar y elige Imagen, o presiona Ctl + Alt + I directamente;
2. En la ventana emergente Insertar imagen, elige insertar imágenes de 3 maneras:
 - Cargar archivo local: Arrastra la imagen a la ventana Insertar imagen o selecciónala de los archivos locales.
 - Imagen en línea: Pega la URL de la imagen en la barra en blanco y haz clic en Insertar imagen.
 - Buscar imagen: Ingresas la palabra clave en la barra de búsqueda, haz clic en Buscar imagen y haz clic en la imagen deseada para insertarla en la página.

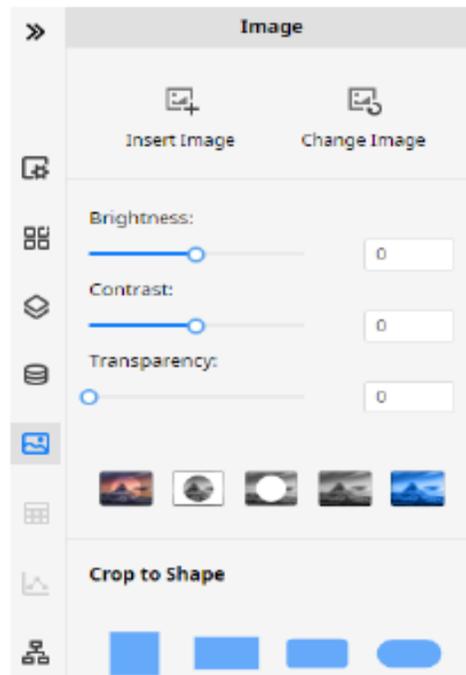


3. De lo contrario, haz clic en el icono Imagen en la barra lateral derecha para abrir el panel Imagen y haz clic en Insertar imagen para insertar una imagen de archivos locales.

Si la imagen está protegida de citas por su sitio de origen, no se cargará. En este caso, primero debes guardar las imágenes en el disco local y luego cargarlas desde archivos locales. Por lo general, los sitios web de imágenes gratuitas permiten a los usuarios citar su imagen.

Si la imagen está sobredimensionada, habrá una ventana de recordatorio que te permitirá decidir si comprimes la imagen o no.

Para personalizar una imagen, selecciónala, luego puedes hacer clic en el icono Imagen en la barra lateral derecha.



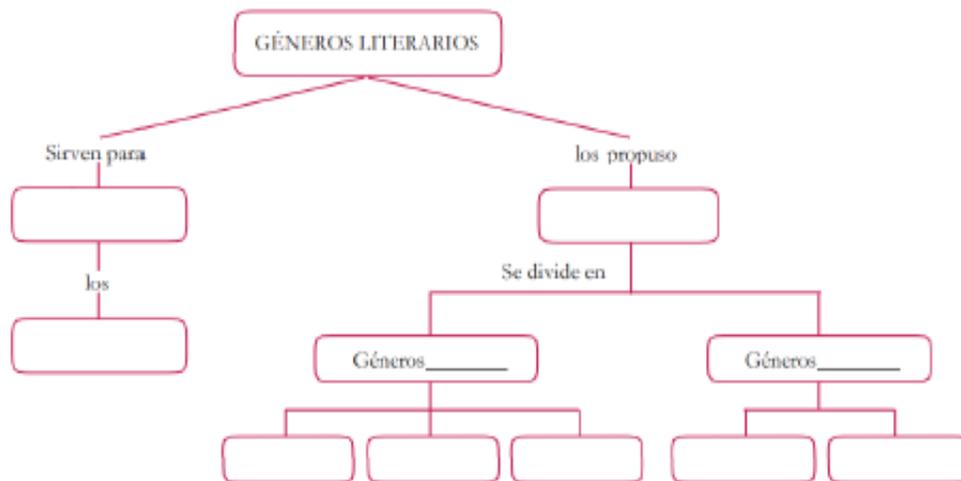
Hay una serie de opciones en el panel **Imagen** para personalizar una imagen:

- **Insertar imagen:** Para insertar una imagen de archivos locales en la página de dibujo.
- **Cambiar imagen:** Para cambiar la imagen seleccionada con imágenes alternativas en los archivos locales.
- **Brillo:** Para ajustar el brillo de la imagen seleccionada; El número predeterminado es 0.
- **Contraste:** Para ajustar el contraste de la imagen seleccionada; El número predeterminado es 0.
- **Transparencia:** Para ajustar la transparencia de la imagen seleccionada; El número predeterminado es 0.

También hay cinco botones en el panel Imagen para personalizar una imagen:

- **Recortar para dar forma**  : Recorta la imagen seleccionada para eliminar el área no deseada con los marcos de forma predefinida a continuación.
- **Recortar a una forma personalizada**  : Coloca una forma personalizada en la imagen que deseas recortar, selecciona la forma y la imagen y haz clic en el botón para obtener la imagen recortada con el marco de forma especial.
- **Eliminar una parte de la imagen**  : Coloca una forma en la imagen, selecciónala y haz clic en el botón para extraer la parte de la imagen que está cubierta por la forma.
- **Original**  : Haz clic en este botón para recuperar el estado original de la imagen seleccionada.
- **Filtro de imagen**  : Haz clic en este botón para elegir varios filtros para la imagen seleccionada.

(ANEXO 6)





ANEXO 7
PRÁCTICA

ESTUDIANTES:

DOCENTE:

ÁREA:

GRADO:

RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS DE ACUERDO A LO REALIZADO EN CLASE

1. ¿Cuáles son los géneros clásicos?
3. ¿Qué son las especies literarias?
4. Escribe el nombre de las especies narrativas.
5. ¿Cuáles son las diferencias entre el cuento y la novela?

RESPONDE:

1. Relaciona correctamente las columnas.
 - a) Novela () Especie del género narrativo
 - b) Drama () Especie del género lírico
 - c) Ensayo () Especie del género expositivo
 - d) Elegía () Especie del género dramático

Los géneros literarios sirven para.

- a) desordenar b) clasificar
- c) recargar d) remover
- e) anular

2. Especie narrativa donde hablan los animales.

- a) Oda b) Fábula
- c) Elegía d) Novela
- e) Drama

3. Es una especie lírica.

- a) Cuento b) Oda
- c) Epopeya d) Drama
- e) Tragedia

Cerdan Machuca Wilfredo

Responsable

Montoya Sánchez Melba Magdali

Responsable

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

“Creamos un mapa mental con el tema los signos de puntuación”

I. DATOS GENERALES

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. Institución Educativa | : " Víctor Raúl Haya de la Torre" |
| 2. Lugar | : Ullilín |
| 3. Grado | : 5° |
| 4. Área Curricular | : Comunicación |
| 5. Fecha | : 24/10/22 |
| 6. Duración | : 4horas |
| 7. Director de la I. E | : Pinedo Jiménez Segundo Manuel |
| 8. Docente de Área | : Elsa Elizabeth Valdivia Tapia |
| 9. Practicantes | : Montoya Sánchez Melba Magdali
: Cerdan Machuca Wilfredo |

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Aprendizajes esperados		
NOMBRE DE LA SESIÓN: “Creamos un mapa mental con el tema los signos de puntuación”		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
<p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <p>escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</p>	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral y escrito.</p> <p>Adecua , organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</p>	<p>Adecúa su texto oral Interactuando con los mapas mentales con el tema los signos de puntuación considerando el propósito comunicativo utilizando recursos no verbales.</p> <p>Expresa de forma escrita ideas y emociones Interactuando con la barra de herramientas.</p>

APRENDIZAJES ESPÉRADOS				
Pasos	Procesos pedagógicos		Recursos	Tiempo
I N I C I O	MOTIVACION	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos saludando a nuestros estudiantes así mismo, se les hace recordar las normas de convivencia. - A continuación, los docentes presentan en la pizarra dos textos uno con signos de puntuación y otro texto sin signos de puntuación los cuales serán analizados por los estudiantes . ANEXO 1. 	Imágenes	15 min
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	<p>Luego se formula las interrogantes:</p> <p>¿Qué diferencias observan en los textos?</p> <p>¿Qué texto tiene mayor coherencia?</p>	Imágenes Pizarras Plumones Mota	25 min.
	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Qué entienden por signos de puntuación?</p> <p>¿Para qué nos sirve utilizar los signos de puntuación en los textos?</p>	Imágenes Plumones	
D E S A R R O L L O	CONSTRUCCION DE LO APRENDIDO	<p>El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión: “ Creamos un mapa mental con el tema los signos de puntuación mediante el uso del programa Edraw Max”.</p> <p>Se presenta a los estudiantes el siguiente material los signos de puntuación, (ANEXO2).</p> <p>Se solicita a los estudiantes realizar una lectura de acerca del tema.</p> <p>Explicamos a los estudiantes los tipos de signos puntuación y Auxiliares que existen (ANEXO 3)</p> <p>Explicamos a los estudiantes sobre las reglas de puntuación (ANEXO 4)</p>	Informativo	2 horas.

		Solicitamos a los estudiantes encender sus computadoras para trabajar utilizando el programa Edraw Max. Solicitamos a los estudiantes realizar un mapa mental de un tema libre utilizando Edraw Max (Anexo 2, 3, 4).		
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Solicitamos a los estudiantes resolver la siguiente práctica (ANEXO 5).	Videos	
C I E R R E	META COGNICIÓN	Se realizan las siguientes interrogantes a los estudiantes - ¿Qué les pareció la clase? - ¿El tema desarrollado les servirá en su vida diaria? - ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la clase?	Pizarra Plumones	20 min.

III. BIBLIOGRAFÍA

MINEDU, 2016 Programa curricular 2016.
--

(ANEXO 1)

DIFERENTES TEXTOS



Todos los años cuando llega el día de mi cumpleaños me pongo súper nerviosa. Siempre me hace mucha ilusión que justo ese día vengan mis primos y se queden a dormir en mi casa. ¡Es una estupenda tradición!

El año pasado estaba nevando hacía muchísimo frío y el suelo de la calle estaba totalmente blanco. Llamaron al timbre y de repente el corazón empezó a latirme muy rápido. En cuanto abrí la puerta mi primo pequeño que es muy travieso pegó un salto y se me echó al cuello. Su intención era abrazarme pero... nos caímos los dos espatarrados y acabamos con un chichón cada uno. Mi madre bajó corriendo las escaleras y empezó a gritar "¿Estáis bien?" Mi primo estaba a punto de llorar pero como vio que yo me reía a carcajadas se tranquilizó y empezó a reírse también. Entraron en casa se quitaron los zapatos y nos fuimos en calcetines a jugar a mi habitación. Tenía todo preparado la pista de coches montada la zona de las tienditas lista el baúl lleno de disfraces y unas sillitas colocadas para jugar a las peluquerías. Qué emoción.

Mis padres y mis tíos se quedaron en la cocina. Les gusta mucho charlar mientras toman infusiones. Nunca sé de qué hablan pero deben pasárselo bien porque se les oye reír y reír.



Al caer la tarde nos entró un hambre tremenda y decidimos ir hasta el salón a merendar. Qué sorpresa me llevé al verlo. Había un montón de globos de colores y cosas ricas para comer: panecillos rellenos, galletitas de chocolate, chuches, frutos secos.

Mis hermanos que son mayores estaban chateando con los amigos y jugando a videojuegos con ellos pero... en cuanto oyeron que cantábamos el "Cumpleaños Feliz" bajaron corriendo y se unieron a la fiesta. Siempre dicen que vienen por la canción pero yo creo que vienen para no perderse la tarta. Ese día todos me abrazan me achuchan me hacen bromas. ¡Es sin lugar a dudas mi día favorito del año!



María Liste



El muñeco de nieve

Era Nochebuena y, los niños que siempre acompañaban al muñeco de nieve, estaban en sus casas. El muñeco de nieve se sentía solo y estaba triste.

De repente se acercó a una casa a mirar por la ventana y vio el calor de un hogar, una mesa llena de comida y un lugar donde no hacía frío porque no caía la nieve.

Quiso entrar, pero no pudo, hasta que una escarcha del cielo lo miró y le dijo que pidiera un deseo.

Pidió entrar en esa casa y pasar la Navidad con esa familia. 'Si haces esto -le advirtió- te convertirás en agua'. Solicitó entonces que la familia saliera, pero la escarcha le explicó que se morirían de frío.

'Lo que necesitas es otro muñeco de nieve para compartir la Navidad'. Y así fue cómo la escarcha creó otro muñeco que pronto descubrieron los habitantes de la casa.

Uno de los niños salió y le puso la bufanda de su madre al muñeco de nieve recién creado. Y así fue cómo el muñeco de nieve jamás volvió a estar solo en Navidad.



(ANEXO 2)

INTRODUCCIÓN

Los signos de puntuación (la coma, el punto, los paréntesis, los puntos suspensivos, etc.) facilitan la lectura y la comprensión de los textos. Estos signos ortográficos desempeñan funciones diversas: pueden limitar la extensión de elementos de la oración.

La coma

La coma (,) es un signo de puntuación que marca pausas breves entre los enunciados y de uso obligatorio en determinados casos.

El punto

El punto (.) es la marca gráfica del final de una oración, un párrafo o un texto. Los puntos pueden ser punto y seguido, punto y aparte y punto final.

Los dos puntos

Los dos puntos (:) introducen algo un ejemplo, una enumeración, una explicación o una conclusión que enuncia en la primera parte del enunciado. Además, sirven para expresar con cifras las horas.

El punto y coma

El punto y coma (;) representa una pausa más fuerte que la de la coma y más débil que la del punto. Se utiliza en enumeraciones y listados, junto a conjunciones y entre dos oraciones independientes relacionadas semánticamente.

Los puntos suspensivos

Los puntos suspensivos (...) son tres puntos consecutivos que se emplean para dejar un discurso en suspenso o interrumpirlo con fines expresivos.

Los signos de exclamación y de interrogación

Los signos de exclamación (!) y de interrogación (¿ ?) encabezan y cierran oraciones exclamativas e interrogativas.

El apóstrofo

El apóstrofo (') indica en la escritura la contracción de sonidos en la expresión oral.

El paréntesis

El paréntesis () es un símbolo doble que encuadra, al comienzo y al final, un enunciado que aporta información secundaria o adicional sobre el mensaje principal.

La raya

La raya (—) enmarca incisos en un enunciado o introduce las intervenciones de cada personaje en un diálogo.

El guion

El guion (-) permite dividir palabras al final de un renglón y formar palabras compuestas.

Las comillas

Las comillas latinas (« »), inglesas (" ") o simples (' ') se utilizan en la reproducción de citas textuales, títulos o palabras de otros idiomas

(ANEXO 3)

TIPOS DE SIGNOS DE PUNTUACIÓN Y LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN AUXILIARES

Los signos de puntuación poseen unas normas generales establecidas para hacer el correcto uso de los mismos. Sin embargo, es posible que cada individuo haga un uso particular de los signos, pero considerando siempre las normas generales implantadas.

El punto

El punto (.) indica la pausa que se produce al final de un enunciado. Después de punto siempre se escribirá con mayúscula, salvo en el caso de que aparezca en una abreviatura. Existen tres clases de punto:

El punto y seguido: se emplea para separar los distintos enunciados que forman un párrafo. Después de un punto y seguido se continúa a escribir en la misma línea.

El punto y aparte: separa párrafos distintos. Tras el punto y aparte, la escritura debe de continuar en la línea siguiente, en mayúscula y sangrada.

El punto y final: es el punto que cierra un texto.

Vea también Punto.

La coma

La coma (,) marca una pausa breve dentro de un enunciado.

- Se emplea para separar componentes de la oración o sintagma, salvo que este precedido por alguna conjugación como y, e, o, u, ni. Por ejemplo, "Andrea llegó de la escuela, hizo los deberes, tomó baño y se durmió".
- Se usa para encerrar incisos o aclaraciones y para señalar omisiones. Por ejemplo, "Si vienes, te esperamos; si no, nos vamos".
- Separa la parte entera de un número de la parte decimal. Por ejemplo, 3,5 km.
- Las locuciones conjuntivas o adverbiales van precedidas y seguidas de coma. Por ejemplo, en efecto, es decir, en fin.

Los dos puntos

Los dos puntos (:) representan una pausa mayor que la coma, pero menor que la del punto. Se usa en los siguientes casos:

- Antes de una cita textual y como un llamado de atención. Por ejemplo, "Dice el refrán: más vale tarde que nunca".
- Antes de una enumeración. Por ejemplo, "Las cuatro estaciones del año son: primavera, verano, otoño e invierno".
- Tras las fórmulas de cortesía que encabezan las cartas y documentos. Por ejemplo, "Estimada profesora:"

- Entre oraciones relacionadas sin nexo cuando se expresa causa – efecto o una conclusión. Por ejemplo, "Perdió el trabajo, la casa, el carro: todo por el juego".

El punto y coma

El punto y coma (;) representa una pausa mayor que la coma, pero menor que la del punto y seguido. Se emplea en los siguientes casos:

- Para separar los elementos de una enumeración cuando se trata de expresiones complejas que incluyen comas. Por ejemplo, "Su pelo es castaño; los ojos, verdes; la nariz, respingona".
- Ante las conjunciones (pero, aunque y mas), cuando se introduce una frase larga. Por ejemplo, "Hace muchos años deseaba visitar ese lugar; pero hasta el sol de hoy no había tenido oportunidad".

LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN AUXILIARES

De igual manera que los signos de puntuación, los signos auxiliares ayudan a interpretar un texto, lo cual genera coherencia y permite al lector obtener una mejor comprensión.

Algunos de los signos auxiliares son guion (-), comillas (""), asteriscos (*), diéresis (¨), apóstrofo (’), paréntesis () y corchetes ([]).

Guion

El guion corto (-) se utiliza para separar palabras o para unirlos, de modo que permite establecer relación entre sílabas o palabras.

Cuando una palabra no cabe al final de una línea se separan sus sílabas con guion y se continúa en la línea siguiente. Por ejemplo, arma-rio, luce-ro, ra-tonera.

Asimismo, cuando se necesitan más de dos términos para describir un asunto, se usa guion. Por ejemplo, luso-venezolano, socio-económico, anglo-parlante. Cuando un término de este tipo de estandariza, tiende a omitirse el guion y se asimila la primera parte como prefijo. Por ejemplo, grecolatino, akrelatas, malcriado, etc.

Comillas

Las comillas ("") se usan para dos funciones esenciales:

- Destacar una palabra o frase dentro de un texto. Por ejemplo: Cuando digo "democracia" me refiero al poder del pueblo.
- Para citar palabras de otra persona. Por ejemplo: El presidente dijo: "Nuestros atletas son un orgullo".

Diéresis

En la lengua española, la diéresis (¨) es un signo gráfico que permite leer la letra u cuando, a pesar de estar entre la consonante g y las vocales semi-abiertas i y e, debe sonar. Por ejemplo: ungüento, cigüeñal, güiro, lingüística.

En otras lenguas como el alemán o el francés, la diéresis modifica la sonoridad de las vocales de acuerdo a sus propias normas gramaticales.

Apóstrofo

El apóstrofo (') en español tiene varios usos. Podemos enumerar los siguientes:

- Elidir una letra en la escritura antigua. Por ejemplo, "D' ellos".
- Representar gráficamente la omisión de una sílaba que no se pronuncia en el lenguaje coloquial de determinada región. Por ejemplo "¿Pa' qué tú quieres ese dinero?"; "Ahora sí que quiero nada' en el río".

Paréntesis

Los paréntesis () sirven para delimitar. A través de ellos, pueden aislarse palabras, frases o párrafos incluso. Esto permite aclarar o aportar alguna información complementaria al texto principal.

Por ejemplo, "La metamorfosis de Kafka (publicada en 1915) es una obra fundamental de la literatura contemporánea". "De no haber sido por José (que había estado presente), nunca hubiera descubierto la verdad".

Corchetes

Los corchetes ([]) se usan de una forma similar a los paréntesis, pero son menos frecuentes y se ajustan a determinadas salvedades.

- Se usa corchete para introducir información adicional a un texto que ya está entre paréntesis. Por ejemplo, "El último disco de Violeta Parra (llamado *Las últimas composiciones* [1966]) fue su obra mejor lograda".
- Cuando durante la transcripción de un párrafo, el que escribe desea introducir alguna nota o aclaratoria.
- Cuando, durante una cita, se omite una sección del texto referido.
- Se usa también en poesía para señalar la continuidad de una palabra o segmento que no cabe en la línea anterior. Por ejemplo,

(ANEXO 4)

USO Y REGLAS DE LOS SIGNOS PUNTUACIÓN

Es más difícil puntuar correctamente que colocar correctamente los acentos, porque si bien las reglas de los primeros son claras y obligatorias, las de los signos de puntuación son muchas veces optativas: una persona colocará una coma donde otro pondría un punto, un punto y coma, o quizá nada.

Por ello, más que reglas, se debe hablar de recomendaciones en el uso de los signos de puntuación.

Los signos de puntuación intentan suplir en la escritura a la entonación y las pausas. Me explico: la misma oración estás acostado puede significar cosas distintas dependiendo de que tenga la entonación de una pregunta, de una afirmación o de una exclamación de sorpresa. Necesitamos diferenciar estas entonaciones por medio de algún tipo de signo. Lo mismo sucede con las pausas: una coma puede hacer variar dramáticamente el significado de una oración. Se dice que el zar Pedro el Grande tenía unos impresos preparados en los que ponía matar no tener piedad con los que firmaba las penas de muerte o sus conmutaciones. Si quería ejecutar al reo, ponía la coma tras matar: matar, no tener piedad; si por el contrario quería que la pena no fuera llevada a cabo, ponía la coma tras no: matar no, tener piedad. Sin llegar a estos extremos de truculencia, pensemos que no es lo mismo decir Elena, te llama Juan, que Elena te llama, Juan. La colocación de estos signos es, pues, portadora de un significado, por lo que hay que pensar muy seriamente si hay que colocar un signo o no y dónde.

Algo que hay que tener muy en cuenta es que, si bien todo signo de puntuación distinto de las comillas implica una pausa en la entonación, no toda pausa debe ser señalada por medio de una coma u otro signo, ya que hay pausas en el discurso que son puramente respiratorias, que se hacen independientemente de la puntuación para poder aspirar aire. No se deben escatimar las comas, pero un uso excesivo de ellas suele resultar agobiante por lo entrecortada que deja la lectura.



(ANEXO 5)

PRÁCTICA

Nombre y apellidos:

Área:

Grado:

1. Indique la opción en la que se da un uso incorrecto de los dos puntos:
 - a) Después de mucho pensarlo, le dije; "No te quiero ver más".
 - b) Debemos hablar de algo muy importante: ¿Cuándo tendremos un niño?
 - c) La travesía fue llevada a cabo por: Miguel, María y Ricardo.
 - d) Apenas ha entrenado: no llegara muy lejos en el maratón.
2. Señale el enunciado bien puntuado:
 - a) En la cordillera blanca, (Ancash) los paisajes son una maravilla.
 - b) ¿Isabel, te han dado los resultados del análisis?
 - c) La programación de este curso en la que se ha dedicado mucho esfuerzo, podría tomarse como modelo para el próximo año.
 - d) ¿Te acuerdas de mí, prima?
3. Marque la alternativa correcta, según corresponda si están bien colocados los signos de puntuación:
 1. Primero, quisiera agradecer a mis padres, tíos e hijos; luego agradecer a mis maestros y amigos.

2. De sal me gusta comer carne, pollo y pescado; de dulce, galletas y pasteles.

3. Papá me preguntó: ¿Te sientes bien?

- a) FVV
- b) FFF
- c) VVF
- d) VFV
- e) WVV

4. La oración; Claudia comió fideos. Jazmín, también. Se puede denotar que la coma utilizada es:

- a) Enumerativa
- b) Elíptica
- c) Apositiva
- d) Vocativa
- e) Conjuntiva

5.- En las siguientes oraciones, se han colocado comillas y paréntesis,

- 1. Él, que presume de "valiente", es el primero en salir corriendo
- 2. Su "inteligencia" para jugar superaba todo lo conocido en los juegos de Azar.
- 3. El tío de Claudia "en su juventud fue muy simpático" parecía actor de Cine.
- 4. En el documento se indicará(n) el(los) día(s) en las que haya tenido lugar su licencia respectiva.

- a) VVV
- b) FFVF
- c) WFFV
- d) FFVV
- e) WFFF

Cerdan Machuca Wilfredo

Responsable

Montoya Sánchez Melba Magdali

Responsable

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

“Creamos un diagrama de flujo con el tema el ensayo mediante el uso del programa Edraw Max”.

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa	: " Víctor Raúl Haya de la Torre"
2. Lugar	: Ullilín
3. Grado	: 5°
4. Área Curricular	: Comunicación
5. Fecha	: 09/11/22
6. Duración	: 4horas
7. Director de la I. E	: Pinedo Jiménez Segundo Manuel
8. Docente de Área	: Elsa Elizabeth Valdivia Tapia
9. Practicantes	: Montoya Sánchez Melba Magdali : Cerdan Machuca Wilfredo

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

<u>Aprendizajes esperados</u>		
NOMBRE DE LA SESIÓN: “Creamos un diagrama de flujo con el tema el ensayo mediante el uso del programa Edraw Max”		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
<p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <p>escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</p>	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral y escrito.</p> <p>Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</p>	<p>Adecúa su texto oral Interactuando con los diagramas de flujo con el tema el ensayo considerando el propósito comunicativo utilizando recursos no verbales.</p> <p>Expresa de forma escrita ideas y emociones Interactuando con la barra de herramientas.</p>

APRENDIZAJES ESPERADOS				
Pasos	Procesos pedagógicos		Recursos	Tiempo
I N I C I O	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos saludando a nuestros estudiantes así mismo, se les hace recordar las normas de convivencia. - A continuación, se presenta a los estudiantes un ensayo – (ANEXO 1). 	Imágenes	15 min
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	<p>Luego se formula las interrogantes:</p> <p>¿Qué tipo de texto podemos identificar en el anexo 1?</p> <p>¿Podemos encontrar las especies literarias estudiadas en el ensayo?</p>	Imágenes Pizarras Plumones Mota	25 min.
	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Cuál es el principal propósito del ensayo?</p> <p>¿Qué tipo de texto se emplea en el ensayo?</p>	Imágenes Plumones	
D E S A R R O L L O	CONSTRUCCIÓN DE LO APRENDIDO	<p>Los docentes presentan a los estudiantes el propósito de la sesión: "Creamos un diagrama de flujo con el tema el ensayo mediante el uso del programa Edraw Max".</p> <p>Se presenta a los estudiantes el siguiente material para luego realizar una lectura silenciosa acerca del tema; Qué es un ensayo, cuáles son sus tipos y características (ANEXO 2)</p> <p>Solicitamos a los estudiantes encender sus computadoras para trabajar utilizando el programa Edraw Max.</p> <p>Solicitamos a los estudiantes realizar un diagrama de flujo acerca del tema abordado utilizando Edraw Max (ANEXO 3).</p>	Informativo	2 horas.
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Solicitamos a los estudiantes resolver la siguiente práctica (ANEXO 4).	Videos	

C I E R R E	META COGNICIÓN	<p>Se realizan las siguientes interrogantes a los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les pareció la clase? - ¿El tema desarrollado les servirá en su vida diaria? - ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la clase? 	Pizarra Plumones	20 min.
----------------------------	----------------	--	---------------------	---------

III. BIBLIOGRAFÍA

MINEDU, 2016 Programa curricular 2016.

(ANEXO 1)

MI COMUNIDAD

En el siguiente ensayo describiré un breve relato sobre mi comunidad, comenzare principalmente por la definición de esta: La comunidad es un conjunto de individuos que integran y comparten, idiomas, costumbres, en un lugar y tiempo determinado; socializando y formando un grupo lleno de valores y reglas, encaminados hacia un mismo objetivo, para poder estar en un ambiente y estructura adecuada a sus necesidades y llevar una vida en un contorno de comodidad y una socialización agradable con los integrantes del grupo, y juntos llegar hacia el bien común.

Se encuentran distintos tipos de comunidad, una de ellas son las humanas, que estas se dividen en urbana y rural, también se encuentran las biológicas, académicas, virtuales, ecológicas, de circunstancias, de interés, de periodo vital, de lugar, etc.

Mi comunidad en la cual actualmente y desde mi niñez he vivido es en la Colonia* Solidaridad 90, se encuentra entre la colonia Sta. Mónica 2da sección y el Colegio de Policías de Querétaro y enfrente de la col. Ex Hacienda el tintero. Mi comunidad se originó a principios del año 1991, y antes de que fuera hecha eran solamente sembradíos y estaba conformada por la mitad de integrantes que actualmente la habitan.

Considero mi comunidad de tipo urbana pues llevamos condiciones de vida como en una ciudad, contamos con todos los servicios como agua potable, luz, gas natural, teléfono y tecnología como el internet y señal alta para teléfonos celulares, y muy buena estructura como lo es el pavimento, banquetas de cemento; casas de ladrillo y cemento, luz pública y contamos con un pequeño parque, y está conformada aproximadamente con 180 casas y 9 privadas.

El desarrollo económico es basado en el comercio e industrias que se encuentran dentro y alrededor de mi comunidad.

(ANEXO 2)

¿QUÉ ES UN ENSAYO LITERARIO?

Un ensayo literario es un escrito breve y en prosa, que analiza o reflexiona en torno a un tema libre elegido y abordado por parte del autor. Es considerado uno de los géneros literarios, junto con la narrativa, la poesía y la dramaturgia.

Existen diversos tipos de ensayos que tratan sobre diferentes temas en áreas como la política, la sociedad, la filosofía y las artes. Siempre implican un abordaje subjetivo y personal del autor, aunque riguroso, sobre un tema. Esto significa que un ensayo cuenta con opiniones y argumentaciones del autor, pero sustentadas en la lógica y la información. Su propósito es argumentar en torno al tema elegido.

El ensayo suele ser un texto breve, organizado y que utiliza recursos estilísticos y literarios del idioma para dar fuerza poética y argumentativa a las ideas que desarrolla. Está dirigido a un público amplio, por lo que usa un vocabulario y estilo que busca ser comprendido por todos.

Un ensayo no debe confundirse con una monografía o un documento técnico (como una tesis), porque estos son tipos de textos académicos y, por tanto, más objetivos.

A lo largo de la historia existieron grandes pensadores ensayistas, que hicieron de este género uno de los principales vehículos para el debate de ideas. Algunos de los más reconocidos son Michel de Montaigne (1533-1592), Sir Francis Bacon (1561-1626) y José Ortega y Gasset (1883-1955).

TIPOS DE ENSAYO

Ensayo crítico

Suelen ser breves, aunque buscan tratar los temas con profundidad. Poseen una libre estructura y un estilo en el que predomina la elegancia y el cuidado. Se vale de una amplia documentación para su realización y para lograr expresar sus ideologías, valoración, opiniones acerca de libros, una película, un artículo científico, una pintura, etc.

Ensayos literarios

Esta clase de ensayo se caracteriza por la libertad y amplitud de temas tratados. Si bien parten de obras literarias o citas, no se limitan a abordarlas con exclusividad, sino que se las combina con observaciones, costumbres y experiencias.

El ensayo literario se caracteriza por ser subjetivo, directo y sencillo, buscando plasmar con claridad la visión y reflexiones del propio autor y puede abordar distintas disciplinas como historia, filosofía, política, moral, entre otros.

Ensayo científico

Este se caracteriza por combinar la imaginación artística con el razonamiento científico. Se puede decir que por un lado toma de la ciencia el objetivo de explorar la realidad, en búsqueda de verdades, mientras que toma del arte la belleza expresiva, la originalidad y creatividad.

A pesar de recurrir a cuestiones artísticas, el ensayo científico debe dejar bien en claro aquello que quiere expresar.

Ensayo argumentativo

Este tipo de ensayo tiene como objetivo defender una tesis propuesta y busca convencer al lector de dicha postura. Se vale de un lenguaje sencillo, formal y culto, en el que predomina un estilo natural.

Las ideas deben ser planteadas de forma clara y debe existir una relación lógica entre ellas. También debe evitar la tendenciosidad, es decir, dar a conocer sólo aquello que favorezca la postura del autor, dejando de lado información relevante que la contradiga.

Ensayo filosófico

Este tipo de ensayo analiza e interpreta temas relacionados con alguna disciplina de la filosofía, tal como el amor, la muerte, la vida, los pensamientos, las creencias, etc. Por lo general el ensayo filosófico presenta argumentos con el fin de respaldar el argumento y el pensamiento del autor.

Ensayo descriptivo

El ensayo descriptivo tiene como objetivo describir y/o plasmar puntos de vista sobre rasgos, sentimientos, cualidades, características o acciones acerca de una persona, paisajes, objeto o situación.

Este tipo de ensayo se caracteriza por tener diferentes tipos de tonos cuando realiza alguna descripción detallada: cómico, nostálgico, dramático, trágico, entre otros.

Ensayo expositivo

Esta clase brinda al lector una explicación detallada acerca de un tema determinado. En general todos los tipos tratan de argumentar algún tema, éste en específico se usa para aclarar un tema que sea complejo de entender.

Normalmente los estudiantes confunden este tipo con el ensayo argumentativo; para aclarar el argumentativo trata de convencer al lector sobre una idea en específico, mientras que el expositivo explica de manera detallada el tema.

Ensayo biográfico

El ensayo biográfico trata de definir las obras, vida, historia o datos personales de algún personaje, eso sí caracterizado principalmente por contener la opinión propia del autor.

LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL ENSAYO SON:

Para que un texto sea considerado un ensayo debe tener los siguientes aspectos:

- **Es subjetivo:** Los ensayos son subjetivos ya que exponen el punto de vista del autor, que, a pesar de fundamentarse en una investigación, su opinión no necesariamente es objetiva. Se presentan más como una charla del autor con sus lectores y es frecuente encontrar citas, anécdotas o experiencias personales para fundamentar su opinión. El estilo utilizado es muy coloquial.
- **Texto breve:** El texto es breve, no son muy extensos a pesar de que la extensión puede ser variable no son obras voluminosas.
- **Sin orden determinado:** El autor no lleva un orden; debido a esto los ensayos no tiene subtítulos, esto se debe a que el escritor tiene libertad de llevar el tema a su conveniencia y puede divagar por lo que no existe un esquema preestablecido de la obra.
- **Temas libres:** Los temas que se pueden utilizar en un ensayo son variados.
- **Va dirigido al público en general:** El autor pretende divulgar el tema tratado con un público amplio y no enfocarse únicamente a uno especializado. Esta circunstancia hace de los ensayos un buen instrumento de divulgación científica, tecnológica o cultural.

(ANEXO 5)

PRÁCTICA

Nombres y apellidos:

Área:

Grado:

1. ¿Mencionar 5 tipos de ensayo?

2. ¿Qué es el ensayo literario?

3. El ensayo literario está escrito en prosa v o f

V

F

4. ¿para qué sirve el ensayo argumentativo?

5. ¿Cuáles son las características del ensayo?

Cerdan Machuca Wilfredo
Responsable

Montoya Sánchez Melba Magdali
Responsable

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

“Realizamos nuestro diagrama de flujo del tema del spot publicitario.”

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa	: " Víctor Raúl Haya de la Torre"
2. Lugar	: Ullillín
3. Grado	: 5°
4. Área Curricular	: Comunicación
5. Fecha	: 16/11/22
6. Duración	: 4horas
7. Director de la I. E	: Pinedo Jiménez Segundo Manuel
8. Docente de Área	: Elsa Elizabeth Valdivia Tapia
9. Practicantes	: Montoya Sánchez Melba Magdali : Cerdan Machuca Wilfredo

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Aprendizajes esperados		
NOMBRE DE LA SESIÓN: “Realizamos nuestro diagrama de flujo del tema del spot publicitario.”		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
<p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <p>escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</p>	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral y escrito.</p> <p>Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</p>	<p>Adecúa su texto oral Interactuando con los diagramas de flujo con el tema el stop publicitario considerando el propósito comunicativo utilizando recursos no verbales.</p> <p>Expresa de forma escrita ideas y emociones Interactuando con la barra de herramientas.</p>

APRENDIZAJES ESPÉRADOS				
Pasos	Procesos pedagógicos		Recursos	Tiempo
I N I C I O	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos saludando a nuestros estudiantes así mismo, se les hace recordar las normas de convivencia. - A continuación, los docentes muestran dos videos sobre stop publicitarios que serán observados y analizados por los estudiantes ANEXO 1. 	Imágenes	15 min
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	<p>Luego se formula las interrogantes:</p> <p>¿Qué se observa en los videos y qué nos trasmite cada uno de ellos?</p> <p>¿Les impresiona? Si o no ¿Por qué?</p>	Imágenes Pizarras Plumones Mota	25 min.
	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Cómo se llaman estos tipos de videos?</p> <p>¿Con que finalidad las personas crean estos videos y/o anuncios publicitarios?</p> <p>¿En qué lugares encontramos stop publicitarios o propagandas?</p>	Imágenes Plumones	
D E S A R R O L L O	CONSTRUCCION DE LO APRENDIDO	<p>Los docentes presentas a los estudiantes el propósito de la sesión: “ Creamos diagramas de flujo con el tema stop publicitario mediante el uso del programa Edraw Max”.</p> <p>Se presenta a los estudiantes el siguiente material: Stop Publicitario (ANEXO2).</p> <p>Se solicita a los estudiantes realizar una lectura de acerca del tema.</p> <p>Explicamos a los estudiantes las características de stop publicitario (ANEXO 3)</p>	Informativo	2 horas.

		<p>explicamos a los estudiantes los tipos de stop publicitarios (ANEXO 4)</p> <p>explicamos a los estudiantes las partes de un stop publicitario (ANEXO 5)</p> <p>Solicitamos a los estudiantes encender sus computadoras para trabajar utilizando el programa Edraw Max.</p> <p>Solicitamos a los estudiantes realizar un diagrama de flujo de un stop publicitario de un tema libre utilizando Edraw Max (Anexo 2, 3, 4).</p>		
	APLICACION DE LO APRENDIDO	Los estudiantes realizan una práctica sobre anuncios publicitarios (ANEXO 6)	Práctica	
C I E R R E	META COGNICIÓN	<p>Se realizan las siguientes interrogantes a los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les pareció la clase? - ¿El tema desarrollado les servirá en su vida diaria? - ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la clase? 	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	20 min.

III. BIBLIOGRAFÍA

MINEDU, 2016 Programa curricular 2016.
--

(ANEXO 1)

ANUNCIOS PUBLICITARIOS



(ANEXO 2)

STOP PUBLICITARIO

Un spot publicitario es un anuncio formado por un mensaje persuasivo, elementos visuales, auditivos, imágenes y música que sirven para estimular a los usuarios para que compren o se identifiquen con una marca. mensaje busca persuadir al público al que va dirigido (para que compre productos o servicios a una marca o para que la conozca y la siga). Cuenta con elementos auditivos y/o visuales distintivos de la marca, son atractivos, con mensajes fáciles de comprender y memorables.

El objetivo de un anuncio es conseguir persuadir al público para que este compre ese producto, o bien se posicione a favor de la marca. Si bien es cierto que la televisión fue la primera opción, y se originó como tal para este soporte, a raíz de la aparición de las nuevas tecnologías e internet, también se pueden visionar los anuncios publicitarios a través de ellas.

Los spots publicitarios son muy cortos en cuanto a duración. Por eso, deben tener un mensaje potente y persuasivo que capte la atención de los individuos desde los primeros segundos.

100% CALIDAD Y GARANTIA

VENTA DE ROPA
PARA NIÑOS Y ADULTOS

- ✓ PIJAMAS PARA NIÑOS Y ADULTO
- ✓ POLERAS
- ✓ JOGGER PARA DAMAS Y CABALLEROS
- ✓ CONJUNTO PARA NIÑOS

Y MUCHO MÁS...

Tenemos gran variedad de prendas de Vestir

VISITANOS
CENTRO POBLADO
NUEVO CAUTIVO
(SAN TGO - QUERECOTILLO)

JENNIFER PRIETO RODRIGUEZ
PROPIETARIA

961400907

NUEVA PROMO!!
\$23⁴⁹

- GRANDE ESPECIAL -
- COCA-COLA DE 2L -
- 3 DOCCNA DE ZAMBONADAS -
- 1 CUPON MELADA FRÍO

Llámanos al 0200-333-VERA

VERA

Plan de Incentivos. Antioquia, Ate. Disponible en Page/Sitio para más información. Precio de venta: \$23.490. Fecha de vigencia: 01/06/2010

W.T. DISTRIBUIDORES

NUESTROS PRODUCTOS

Somos una empresa Colombiana dedicada a comercialización de productos para el aseo y limpieza del hogar y la industria, distribuimos a **PRECIOS ECONÓMICOS**

APROVECHA NUESTRA PROMOCIÓN

LIMPIADOR DE BAÑOS
Power
 POR SOLO **\$4.500**

Desinfectante
Orquídea
 POR SOLO **\$3.700**

Ofrecemos un surtido completo de productos de higiene y limpieza para la industria y el hogar.
 - Limpiaador multiusos orquídea (lavanda, primavera, Camela, Baby, sin tra resaca) - Limpiaador de baños powerfull
 - Jabón líquido de toza UNO - Jabón líquido de manos 9kln Ampi (cajón), Bley) - Jabón líquido para toza MAX
 - Suavizante para ropa Celeste - Limpia-vidrios Zafiro - Aromatizante Flowers (Café, Talco, vainilla, Canela)
 - Post líquido antibacterial Dacterin 1 - Silicona Renova (madera, mármol, equipos electrónicos, caucho, fibra de vidrio, pintura de vehículos, etc.) - Silanna capilar Matias, Crema emulsionada

CONTACTANOS: WT DISTRIBUIDORES Pedidos al 3 005749 cel 300 3678744
 E-mail: wtdistribuidores@hotmail.com
Domicilio Gratis Pag Web: wtdistribuidores.es.it

CARACTERÍSTICAS DE STOP PUBLICITARIO

- Deben incluir imágenes que despierten las necesidades y la atención del consumidor. En esta parte se ha de trabajar mucho la creatividad, y mostrar secuencias de imágenes que impacten.
- Añadir un eslogan es prioritario. Una frase que resuma la esencia de la marca, y que sea fácilmente reconocible entre el público. Por ejemplo: Me encanta, I'm lovin it, de McDonald's.
- El contenido debe estar a la altura, ya que hay que dar información relacionada sobre lo que se está mostrando, el producto, la marca, y es muy importante utilizar técnicas de copywriting. para que ese mensaje sea persuasivo y de gran calado en la audiencia.
- El logotipo es algo que tampoco se puede olvidar en un spot publicitario. Por lo tanto, habrá que añadirlo al anuncio y que tenga una gran visibilidad para que el público se familiarice y lo reconozca.
- Los spots publicitarios son de corta duración. Suelen oscilar entre los 10 y 60 segundos, por lo que hay que crear un contenido que impacte desde el principio.
- La música también es otro elemento indispensable. Hay anuncios que han marcado historia porque la gente se ha sentido muy identificada con la obra musical que incluía, por lo que ha de ser una elección cuidada y en consonancia con la marca.

Un spot publicitario, aunque fue concebido para la televisión de manera original, puede también ser extensible a otros formatos como la prensa, internet, la radio, entre otros. Por lo tanto, teniendo en cuenta los soportes utilizados habrá que adaptarlo a las características que se derivan de ellos.

Es una herramienta muy potente para llamar la atención de los usuarios, y las empresas lo saben, es por ello que lo tienen muy en cuenta en sus estrategias de marketing.

(ANEXO 4)

TIPOS DE STOP PUBLICITARIO

- o **Spots testimoniales.** Una de las técnicas o de las formas de publicidad más efectivas y funcionales es el boca-oreja. Algo tan sencillo como dar tu opinión, correr la voz sobre una marca, un producto o un servicio, recomendárselo a un amigo o familiar y compartir cierto mensaje. Los spots testimoniales recogen esto y lo llevan al anuncio. En el video nos muestran clientes o prescriptores que recomiendan el producto y nos hablan de sus beneficios. No tienen por qué ser personas desconocidas, también puede tratarse de una celebridad o un deportista famoso.
- o **Cabezas parlantes.** Se trata de aquellos anuncios más sencillos, aunque no por ello menos importantes. Se centran en el producto y en explicar algo sobre él. En lugar de mostrarte al cliente satisfecho y su opinión, te mostrará el producto en sí, el envase o packaging y aquello que de lo que quiera informar al público.
- o **Modelo problema-solución.** El inicio de toda historia, novela, obra y anuncio está en este modelo. Así fue como comenzó la publicidad y como comenzaron los spots publicitarios en televisión. Comienza contándole a cliente o a la persona que ve el anuncio un problema.
- o **Escenas cotidianas.** Es un clásico en la publicidad, sobre todo en la que está relacionada con productos de alimentación o entretenimiento. Nos muestra escenas del día a día que nos ayudan a sentirnos identificados y a visualizar el producto en nuestra rutina y nuestro propio hogar. El anuncio hablará de sus ventajas y sus beneficios y tratará de convencernos de que es lo correcto y lo normal, en otras palabras, de que lo necesitamos, tanto nosotros como nuestra familia y amigos.
- o **Razones de compra.** En lugar de mostrarte la cotidianidad o un problema, te aportan las razones por las que necesitas el producto, por las que su compra está justificada y por las que te beneficia. Tratan de justificar su precio y convencerte mediante argumentos sólidos y reales.
- o **Personajes publicitarios.** Puede estar combinado con otro tipo de spots publicitarios, como los de las razones de compra o el modelo problema-solución. Se trata de crear una mascota o un personaje para la marca o producto y mantenerlo con el paso del tiempo. Al final será muy reconocible para el público y el cliente potencial.
- o **La analogía en marketing.** Cuando el producto no es fácil de explicar o su presentación se vuelve más específica y arriesgadamente aburrida, se puede emplear una analogía para atraer la atención del público, informar sobre novedades o servicios y mucho más.
- o **Spot emocional.** Si hay algo influyente a la hora de intentar convencer a un consumidor o algo que realmente logra captar su atención, es utilizar la nostalgia y el sentimentalismo.
- o **La comparativa.** Otro clásico en publicidad que puede ser algo arriesgado, pero muy efectivo. No se puede mentir sobre las características del producto, ni tampoco es recomendable nombrar a la competencia, debido a que indirectamente se le está dando publicidad. Sin embargo, una buena comparativa puede ser clave para mostrar las ventajas del producto sobre la competencia y tratar de posicionarse por encima en el mercado y los hábitos de consumo.

(ANEXO 5)

PARTES DE UN STOP PUBLICITARIO

Título o slogan

Un buen titular debe atraer la atención, dirigirse a un público específico, usar palabras de acción y ofrecer una solución o beneficio. Muy a menudo el titular aparece en la parte superior del anuncio y otras veces se encuentra en el medio para atraer enseguida la atención de los clientes potenciales.

En ocasiones puede ir acompañado de un subtítulo, una frase corta que complementa al título.
Imagen.

Ya sabes lo que dicen: una imagen vale más que mil palabras. La imagen perfecta para un anuncio es aquella que atrae la atención de la gente, dirige sus ojos hacia dónde quieres que miren, son fáciles de entender y dan credibilidad al producto.

Copy

El copy es el mensaje publicitario. Un breve texto, más pequeño que el del titular, que resume el objetivo del anuncio o informa sobre la promoción. Dicho mensaje debe ser honesto, creíble, apoyar sus afirmaciones con hechos o razones, dar al lector confianza en el producto o servicio y conseguir que el lector se implique.

Las claves de un buen copy son ir al grano y usar un lenguaje que seduzca al público. El copy se corona con una llamada a la acción. Se trata de decirle al público lo que quieres que haga. La llamada a la acción típicamente aparece al final de un anuncio y se utiliza para añadir un sentido de urgencia: Compra ahora, reserva ya. Se debe instruir a los clientes lo que los pasos que deben tomar para comprar el producto o contratar el servicio.

Firmas

La firma del anuncio incluye el nombre de la tienda, el producto o servicio y el logo de la marca. Es bueno que todos los anuncios de una misma marca lleven la misma firma. Eso hace que sean más reconocibles y mejora la visibilidad de la marca.

(ANEXO 6)

Práctica sobre el Stop Publicitario

Trabajo Individual de "Anuncios Publicitarios" para 7mo

1. Marcar "V" o "F" en las siguientes afirmaciones.

	V	F
Un anuncio publicitario tiene como objetivo presentar un producto o una idea de manera sugestiva.		
La televisión, el cine y el Internet también presentan anuncios, a los que se les agregan sonidos e imágenes en movimiento.		
Un anuncio publicitario no debe ser llamativo.		
El anuncio publicitario no tiene el propósito de convencer al lector de comprar, de actuar o de pensar de una manera determinada.		
Un anuncio publicitario no lleva imágenes.		

2. Arrastrar los recuadros para indicar la estructura del siguiente anuncio publicitario.

Logotipo Imagen Información de la campaña

Texto

destapa la felicidad 

si hacer el bien es de locos contagia tu locura



coca-cola.com.ec

Four empty rectangular boxes with arrows pointing to the logo, the headline, the bottle illustration, and the website address.

Elaborado por: Lic. Glenia Chávez

Cerdan Machuca Wilfredo
Responsable

Montoya Sánchez Melba Magdali
Responsable

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

“Creamos Circular Diagram con el tema técnicas de creación literaria.”

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa	: " Víctor Raúl Haya de la Torre"
2. Lugar	: Ullilín
3. Grado	: 5°
4. Área Curricular	: Comunicación
5. Fecha	: 30/11/22
6. Duración	: 4horas
7. Director de la I. E	: Pinedo Jiménez Segundo Manuel
8. Docente de Área	: Elsa Elizabeth Valdivia Tapia
9. Practicantes	: Montoya Sánchez Melba Magdali : Cerdan Machuca Wilfredo

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Aprendizajes esperados		
NOMBRE DE LA SESIÓN: “Creamos Circular Diagram con el tema técnicas de creación literaria.”		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
<p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <p>escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</p>	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral y escrito.</p> <p>Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</p>	<p>Adecúa su texto oral Interactuando con el tema circular diagram y los signos de puntuación considerando el propósito comunicativo utilizando recursos no verbales.</p> <p>Expresa de forma escrita ideas y emociones Interactuando con la barra de herramientas.</p>

APRENDIZAJES ESPÉRADOS				
Pasos	Procesos pedagógicos		Recursos	Tiempo
I N I C I O	MOTIVACION	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos saludando a nuestros estudiantes así mismo, se les hace recordar las normas de convivencia. - Los docentes entregan a los estudiantes, el material de trabajo (un crucigrama) sobre el tema; (ANEXO 1) 	Imágenes	15 min
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	<p>Luego se formula las interrogantes:</p> <p>¿Qué les pareció el crucigrama? ¿fue fácil o complicado?</p> <p>¿Qué palabras hacen referencia a la creación literaria en el crucigrama?</p>	Imágenes Pizarras Plumones Mota	25 min.
	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Para qué nos servirán las palabras encontradas en el crucigrama?</p> <p>¿Qué es una técnica de creación literaria?</p>	Imágenes Plumones	
D E S A R R O L L O	CONSTRUCCIÓN DE LO APRENDIDO	<p>Los docentes presentan a los estudiantes el propósito de la sesión: “ Creamos Circular Diagram con el tema técnicas de creación literaria mediante el uso del programa Edraw Max”.</p> <p>Se presenta a los estudiantes el siguiente material, técnicas de creación literaria (ANEXO2).</p> <p>Se solicita a los estudiantes realizar una lectura de acerca del tema.</p> <p>Explicamos a los estudiantes los tipos de técnicas narrativas que existen (ANEXO 3)</p> <p>Explicamos a los estudiantes sobre las características (ANEXO 4)</p> <p>Solicitamos a los estudiantes encender sus computadoras para trabajar utilizando el programa Edraw Max.</p>	Informativo	2 horas.

		Solicitamos a los estudiantes realizar un Circular Diagram de un tema libre utilizando Edraw Max (Anexo 2, 3, 4).		
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Se realizan las siguientes preguntas ¿Creen que las técnicas narrativas ayudan al escritor a desarrollar mejor su creación literaria? Si o no ¿porque? ¿Qué son las técnicas narrativas y para qué sirven en nuestra vida cotidiana?	Videos	
C I E R R E	META COGNICIÓN	Se realizan las siguientes interrogantes a los estudiantes - ¿Qué les pareció la clase? - ¿El tema desarrollado les servirá en su vida diaria? - ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la clase?	Pizarra Plumones	20 min.

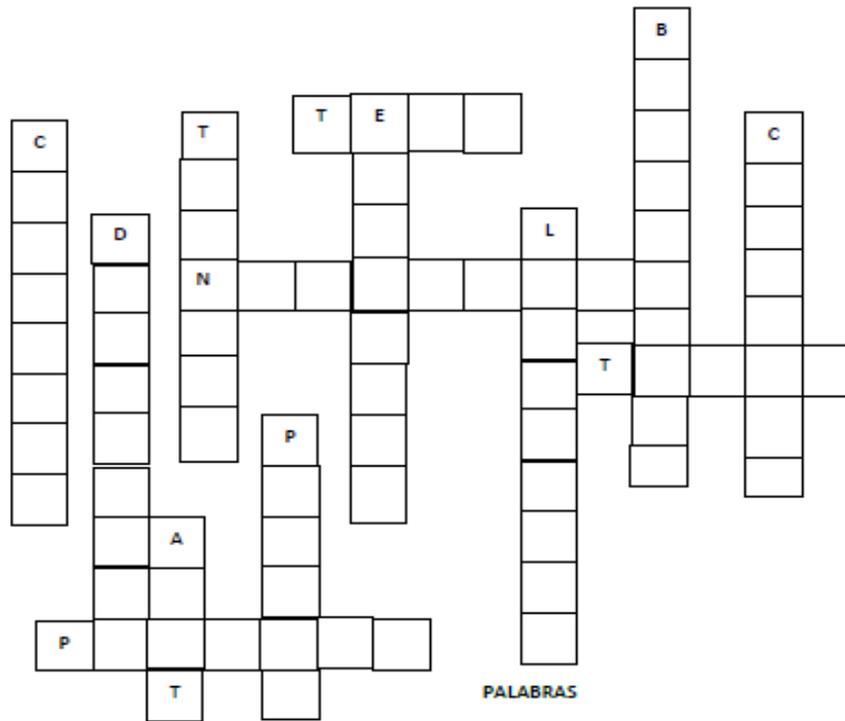
III. BIBLIOGRAFÍA

MINEDU, 2016 Programa curricular 2016.

(ANEXO 1)

DIFERENTES TEXTOS

CRUCIGRAMA



PALABRAS

- 1. Creación.
- 2. Dramático
- 3. Texto
- 4. conector
- 5. Tema
- 6. Poético
- 7. Técnica
- 8. Narrativo
- 9. Escritor
- 10. conector
- 11. Poesía
- 12. Biblioteca
- 13. Literaria

TIPOS DE TÉCNICAS DE NARRATIVAS

El narrador

Antes de comenzar a escribir, debemos tener claro **quién va a ser el narrador**, desde qué punto de vista vamos a contar la historia sobre la que queremos escribir, cómo vamos a hacerlo. La elección que hagamos condicionará el texto. Podemos clasificarlos en varios tipos:

- **Narrador protagonista:** Su punto de vista es completamente subjetivo, pues cuenta su historia. Emplea la primera persona al escribir.
- **Narrador omnisciente:** Es aquel narrador que conoce todos los detalles sobre los personajes y sus acciones. Escribe en tercera persona.
- **Narrador cuasi-omnisciente:** Es ajeno a la historia, por tanto, la cuenta desde el punto de vista de uno de los personajes. No sabe qué va a pasar. Utiliza la tercera persona.
- **Narrador testigo:** Puede formar parte o no de la trama, pero si lo hace es como un personaje secundario. Cuenta unos hechos en primera persona.

La historia

El siguiente paso es definir los puntos clave de la historia. En un primer momento el autor puede recurrir al tradicional esquema planteamiento-nudo-desenlace, pero a partir de ahí no hay reglas. A medida que el relato se va desarrollando, pueden ir surgiendo nuevos personajes y nuevas tramas que no estaban previstas.



Así que entre las cuestiones a tener en cuenta en este punto, están la trama primaria, las posibles tramas secundarias, el final prefijado y los finales alternativos.

- **Historias paralelas:** El autor decide contar las historias de más de un personaje, las cuales transcurren en un espacio de tiempo similar, pero de manera independiente. Estas historias pueden estar o no relacionadas entre sí, pero siempre mantienen un punto en común.
- **Vasos comunicantes:** Varias historias que influyen las unas en las otras.
- **Cajas chinas:** Una historia elaborada a partir de más historias, contenidas unas en otras.
- **Iceberg:** En el relato aparece reflejada solamente una parte de lo que realmente constituye la historia.
- **Dato escondido:** La obra se desenvuelve sin que aparezca un dato clave, que se desvela en un momento determinado.

Los diálogos

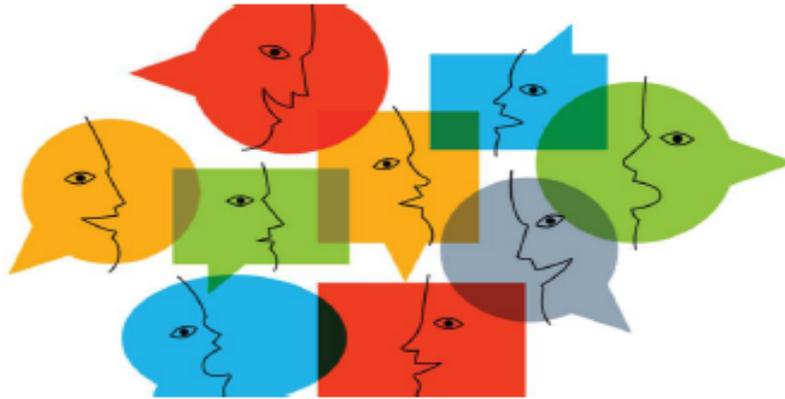
Además de la trama, también hay que tener presentes detalles como la estructura que tendrá la obra, en cuántos capítulos y de qué extensión o si habrá o no diálogos.

Los diálogos pueden ser:

- **Diálogos de estilo directo:** Aparecen reflejadas las palabras textuales de los personajes.
- **Diálogos de estilo indirecto:** El narrador resume las palabras de los personajes.

Si no hay diálogos el autor puede optar por:

- **Monólogo interior:** Es el discurso que se produce únicamente en la mente del personaje. No lo pronuncia ni lo hace público.
- **Soliloquio:** El personaje conversa en voz alta consigo mismo. Es un recurso especialmente utilizado en los textos teatrales.



El tiempo narrativo

El tiempo es imprescindible para articular el texto. Evidentemente, el tiempo de una obra literaria es distinto al tiempo real. La opción más común es el tiempo lineal, en el que un momento sucede a otro, pero el autor puede decidir alterarlo de diferentes maneras:

- **Flashback:** Una vuelta a un momento del pasado, durante la narración, de manera repentina.
- **In medias res:** El relato comienza en mitad de la historia, normalmente en un momento clave. Permite al narrador avanzar o retroceder en el tiempo.
- **Trasloque:** Se producen constantes saltos en el tiempo y sin ningún orden.
- **Flashforward:** El narrador cuenta una historia que todavía no ha sucedido, que tendrá lugar en el futuro.
- **Racconto:** Saltos en el tiempo siempre hacia el mismo momento del pasado, con la intención de que el lector conozca todos los detalles de este momento.

(ANEXO 4)

CARACTERÍSTICAS DE LA NARRATIVA

La narrativa, a grandes rasgos, se caracteriza por lo siguiente:

- **La presencia de un narrador.** Todo relato posee siempre y necesariamente un narrador, es decir, una voz que lleva adelante la historia y brinda los detalles necesarios para recrearla imaginariamente. Dicho narrador puede o no ser parte de la historia (un personaje) y puede emplear muy distintos recursos para contarla.
- **Los relatos pueden ser o no ficción.** En los casos en que la anécdota es todo fruto de la imaginación del autor, se emplea el término "ficción", aunque nunca una obra narrativa está al 100% desvinculada de los referentes reales, ni siquiera en el caso de los relatos fantásticos. Convencionalmente se entiende como "no ficción" a las narraciones periodísticas, autobiográficas o a las crónicas.
- **Se emplea la prosa.** Aunque en la antigüedad era común el uso del verso para memorizar relatos destinados a su enunciación oral, desde hace ya mucho tiempo se emplea la prosa para escribir las narraciones.
- **Los relatos abordan una trama.** Es decir, deben tener siempre algo que contar, alguna sucesión de eventos, sean reales y externos a los personajes, o imaginarios y subjetivos, internos o psicológicos.

Cerdán Machuca Wilfredo

Responsable

Montoya Sánchez Melba Magdali

Responsable

Fotografías de evidencias



Estudiantes investigadores desarrollando el programa Edraw Max con los estudiantes de la muestra



Estudiante investigador monitoreando la aplicación del programa Edraw Max con los integrantes de la muestra.