



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para promover el uso de tecnologías creando un medio de comunicación para la comunidad educativa en estudiantes de tercer año de educación secundaria de una institución educativa pública de Comas, Lima.

AUTORES:

GUTIERREZ ALVARADO, Giancarlo

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ÁLVAREZ, Verónica Ángela

ORCID: 0000-0002-6822-5121

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Secundaria,
Especialidad en Computación



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Permite descargar la obra y compartirla, pero no permite ni su modificación ni usos comerciales de ella.



ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Rubén Gildebrando GALVEZ PAREDES	Presidente
Mag. Marcos Wilfredo CAVERO QUISPE	Vocal
Lic. Celia Jacinta MONTENEGRO BIORGGIO	Secretaria

Giancarlo GUTIERREZ ALVARADO, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para promover el uso de tecnologías creando un medio de comunicación para la comunidad educativa en estudiantes de tercer año de educación secundaria de una institución educativa pública de Comas, Lima”**, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Secundaria, Especialidad Computación.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar al Bachiller en Educación:

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	RESULTADO
43927781	Giancarlo GUTIERREZ ALVARADO	APROBADO POR MAYORÍA

Concluido el acto de sustentación, el Presidente del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 27 de marzo del 2021.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTE

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi esposa
e hija por el apoyo
incondicional y la paciencia que
han tenido mientras realizaba el
trabajo de investigación.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, doy gracias a Dios por todas las cosas logradas, también quiero agradecer a mi familia que siempre ha estado en los momentos más difíciles y me han sabido apoyar. Además, quiero agradecer a los profesores Celia y Marcos que me apoyaron con los conocimientos del área y un agradecimiento especial a Miss Verónica, por su paciencia, profesionalismo y apoyo constante que ha tenido conmigo. Finalmente, a la Universidad Marcelino Champagnat por inculcarme no solo conocimientos sino también valores que todo profesional debe tener para poder transmitirlos a nuestros estudiantes y así tener un mundo mejor.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2021

Nombres:

Giancarlo

Apellidos:

GUTIERREZ ALVARADO

Ciclo:

2021 - 0

Código UMCH:

43927781

N° DNI:

43927781

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, 19 de marzo de 2021



Firma

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que a continuación se presenta, tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de competencias en el área de educación para el trabajo en los estudiantes de tercer año de secundaria de una institución educativa pública ubicada en el distrito de Comas, Lima. Para ello, se basa en el Paradigma Sociocognitivo Humanista de: Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Bruner (cognitivo), Lev Vygotsky y Reaven Feuerstein (social y cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Díez (Teoría de la Inteligencia).

A través de esta propuesta, el estudiante se vincula con competencias, capacidades y destrezas; donde no solo adquiere conocimientos, sino también aprende valores para que pueda socializar con sus conocimientos en esta sociedad cambiante. Así, esta propuesta contiene en el primer capítulo esta la planificación del trabajo de suficiencia profesional, título, diagnóstico, objetivos y justificación. El segundo, contiene el marco teórico, la teorías, paradigmas y estilos de aprendizaje. Por último, el tercer capítulo la programación curricular en donde podrán encontrar la programación anual, unidad didáctica y el proyecto institucional.

ABSTRACT

The present work of professional sufficiency that is presented below, aims to design a didactic proposal for the development of competencies in the area of education for work in third-year high school students of a public educational institution located in the district of Comas, Lima. For this, it is based on the Humanist Sociocognitive Paradigm of: Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive), Lev Vygotsky and Reaven Feuerstein (social and cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Díez (Theory of Intelligence).

Through this proposal, the student is linked with competences, capacities and skills; where you not only acquire knowledge, but also learn values so that you can socialize with your knowledge in this changing society. Thus, this proposal contains in the first chapter the planning of the work of professional sufficiency, title, diagnosis, objectives and justification. The second contains the theoretical framework, theories, paradigms and learning styles. Finally, the third chapter is the curricular programming where you can find the annual programming, didactic unit and the institutional project.

ÍNDICE

Introducción	08
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	09
1.1. Título y descripción del trabajo	09
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	10
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	11
1.4. Justificación	12
Capítulo II: Marco teórico	14
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	14
2.1.1 Paradigma cognitivo	14
2.1.1.1. Piaget	14
2.1.1.2. Ausubel	18
2.1.1.3. Bruner	20
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	24
2.1.2.1. Vygotsky	24
2.1.2.2. Feuerstein	28
2.2. Teoría de la inteligencia	30
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	31
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	32
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	34
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	36
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	36
2.3.2. Metodología	38
2.3.3. Evaluación	39
2.4. Definición de términos básicos	41
Capítulo III: Programación curricular	43
3.1. Programación general	43
3.1.1. Competencias del área	43
3.1.2. Estándares de aprendizaje	44
3.1.3. Desempeños del área	45

3.1.4.	Panel de capacidades y destrezas	47
3.1.5.	Definición de capacidades y destrezas	48
3.1.6.	Procesos cognitivos de las destrezas	49
3.1.7.	Métodos de aprendizaje	50
3.1.8.	Panel de valores y actitudes	51
3.1.9.	Definición de valores y actitudes	52
3.1.8.	Evaluación de diagnóstico	53
3.1.9.	Programación anual	60
3.1.10.	Marco conceptual de los contenidos	61
3.2.	Programación específica	62
3.2.1.	Unidad de aprendizaje 1 y actividades	62
3.2.1.1.	Red conceptual del contenido de la Unidad	63
3.2.1.2.	Actividades de aprendizaje	64
3.2.1.3.	Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	75
3.2.1.4.	Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	85
3.2.2.	Proyecto de aprendizaje y actividades	88
3.2.2.1.	Programación de proyecto	92
3.2.2.2.	Actividades de aprendizaje	93
3.2.2.3.	Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	99
3.2.2.4.	Evaluaciones de proceso y final	101
	Conclusiones	103
	Recomendaciones	104
	Referencias	105

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el mundo está afrontando constantes transformaciones como el cambio climático, las redes sociales, la pandemia, entre otros. Nuestro país no es ajeno a esta situación. A causa del cambio climático, la temperatura ya no es igual que antes en algunas zonas de nuestro país, lo que afecta la forma de vivir de las personas. En el caso de las redes sociales, la información es abundante, más rápida y fluida. Otro de los recientes cambios que más no ha afectado es la pandemia que estamos viviendo y que ha modificado nuestra manera de vivir de muchas formas. Frente a todos estos cambios, la educación no puede ser la misma. Por ello, han surgido nuevos paradigmas que buscan que la educación se adapte a las nuevas necesidades e intereses de la sociedad con el objetivo de formar personas y ciudadanos capaces de desenvolverse y transformar el entorno que los rodea.

En un mundo tan cambiante y que requiere que sus ciudadanos estén preparados para afrontarlo, es que ha surgido el paradigma sociocognitivo humanista. Este busca educar de forma integral a los estudiantes, tomando en cuenta sus competencias y valores. A partir de este cambio, se ha dejado de ver al estudiante como un mero receptor de conocimiento sino cómo usa esto en beneficio suyo y de la sociedad.

Un estudiante educado bajo este paradigma debe saber hacer, saber ser y saber convivir para contribuir y crear una mejor sociedad. Es decir, debe estar preparado para afrontar los nuevos retos que el futuro nos trae, aprendiendo a usar su conocimiento y a convertirse en un buen ciudadano.

Por todo ello, el presente trabajo busca que los estudiantes aprendan a utilizar la herramienta más importante en estos tiempos: la tecnología. A partir del uso de plataformas tecnológicas los estudiantes podrán transmitir información de diferentes formas para estar comunicados con la comunidad que los rodea. Este plan buscará que los estudiantes desarrollen capacidades fundamentales en estos tiempos como la búsqueda, procesamiento y transformación de la información. Todo esto, con el fin de que se mantenga una comunicación eficaz con la sociedad.

CAPÍTULO I

Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para promover el uso de tecnologías creando un medio de comunicación para la comunidad educativa en estudiantes de tercer año de educación secundaria de una institución educativa pública de Comas, Lima.

Descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia consta de tres capítulos: el primero, contiene los objetivos y justificación o relevancia teórica y práctica de los que se plantea en este documento.

El segundo capítulo presenta con profundidad y precisión científica los argumentos teóricos de los paradigmas que se han seguido para este trabajo como, por ejemplo: Jean Piaget y la teoría cognitiva, David Ausubel con el aprendizaje significativo, entre otros. Dando así una buena estructura para la elaboración del tercer y último capítulo.

Finalmente, el tercer capítulo comprende todo el desarrollo sistemático de la programación curricular, desde lo general a lo específico. Así, se incluye las competencias dadas por el Ministerio de Educación, para el área de Educación para el trabajo en el nivel de secundaria para el tercer grado, para luego poder plasmarlas en los diferentes documentos de programación como la programación anual, el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, los procesos cognitivos, cada uno de ellos con sus respectivas definiciones. Toda esta documentación se precisa en la programación de la unidad, sus actividades, las fichas de aprendizaje y evaluaciones,

las que se encuentran relacionadas entre sí, guardando una perfecta lógica y relación con las competencias.

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa se encuentra ubicada en la quinta zona de Collique en el distrito de Comas y pertenece a la UGEL 04. Cuenta con 3 niveles: inicial primaria y secundaria. Inicial cuenta con 4 secciones, primaria con 24 secciones y secundaria con 17 secciones. En el nivel de secundaria tiene un aproximado de 800 alumnos en turno único. El colegio es considerado técnico productivo. Cuenta con 1 laboratorio de ciencia y 3 laboratorios de informática. Los laboratorios de informática cuentan con una conexión de internet física mas no inalámbrica. Las aulas de inicial y primaria cuentan con televisores. Existen 4 proyectores que se distribuyen para el nivel de secundaria. La población tiene 59 años de fundada y junto con la institución han sido partícipes del crecimiento del colegio que inicialmente empezó con 4 aulas.

Los padres de familia en su mayoría son independientes y se dedican al comercio y servicio. La economía de la población es irregular en donde los sectores en la parte bajan cuentan con todos los servicios (agua, luz, desagüe e internet) mientras que la población de las laderas y los cerros no cuentan con los servicios básicos. En su mayoría las familias son disfuncionales ya que hay una gran cantidad de madres solteras. Se caracterizan por estar en constante comunicación y participación en todas las actividades convocadas por la institución educativa.

Los alumnos se caracterizan por ser sumamente solidarios con la comunidad y se organizan en la realización de actividades dentro y fuera de la institución educativa. La edad promedio de los estudiantes fluctúa entre los 12 y 18 años. Son más independientes en la gestión de su aprendizaje ya que los padres se encuentran trabajando durante todo el día. Solo en tercer grado de secundaria encontramos que la mayoría de los alumnos cuenta con un celular obtenido con su propio trabajo. Pasan el mayor tiempo libre conectados a las redes sociales.

1.3 Objetivos

Objetivo general

Formular una propuesta didáctica para promover el uso de tecnologías creando un medio de comunicación para la comunidad educativa por estudiantes de tercer año de educación secundaria de una institución educativa pública de Comas, Lima.

Objetivo específico

- Diseñar unidades didácticas para gestionar proyectos de emprendimiento social para el uso de tecnologías creando un medio de comunicación para la comunidad educativa por estudiantes de tercer año de educación secundaria de una institución educativa pública de Comas, Lima.

1.4 Justificación

Estamos en la era en donde el flujo de información es mucho más rápido, solo es necesario contar con internet para tener acceso a ella. Gracias a la información, todos podemos estar comunicados y estar al tanto de las últimas noticias que suceden en la actualidad. Sin embargo, la velocidad de la información también se ha utilizado para desinformar a la gente con noticias fake. Según la empresa Karspersky (2020) en conjunto con la consultora CORPA el 70% de latinoamericanos no sabe detectar o no está seguro de reconocer en internet una noticia falsa de una verdadera, de este porcentaje el 79% son peruanos. El presente trabajo busca preparar a los estudiantes del 3ro año de secundaria para poder identificar las fuentes de información que existen en la actualidad. Además, los alumnos tendrán la posibilidad de crear canales de comunicación oficial para su institución educativa y toda la comunidad. Es necesario cambiar, mejorar la propuesta didáctica en el área de Educación para el Trabajo para lograr aprendizajes que sean realmente significativos y puedan ser útiles a lo largo de su vida personal y profesional.

Esta propuesta busca que el alumno sea protagonista en el proceso de transmisión de la información a la comunidad educativa utilizando las nuevas plataformas. Los estudiantes tendrán que investigar para luego procesar y transmitir información. Todo este trabajo estará basado en varias teorías englobadas en el paradigma sociocognitivo humanista que fundamenten el modelo didáctico presentado. Este paradigma busca que el alumno pueda formarse integralmente, que no sea solo conocimiento, sino que también sea en valores para que puedan convivir con la sociedad.

Al finalizar la aplicación de esta propuesta didáctica, los estudiantes tendrán la capacidad de crear medios de comunicación utilizando plataformas tecnológicas con el fin de transmitir información verídica a la comunidad educativa, por ejemplo, las noticias relevantes de la institución, comunicados oficiales, eventos, etc. Esta propuesta beneficia a toda la comunidad educativa ya que los va a mantener informados durante todo el año lectivo. Los estudiantes del tercer año van a ser un

seguimiento durante sus dos años siguientes y luego evaluarán y harán que cambios de mejora se puede hacer para poder dejar el canal de comunicación y que sean un legado para las generaciones futuras.

CAPÍTULO II

Marco teórico

2.1 Bases teóricas del paradigma sociocognitivo

2.1.1 Paradigma cognitivo

Es una nueva forma de entender el aprendizaje, ya que “El modelo de aprendizaje-enseñanza de este paradigma está centrado en los procesos de aprendizaje y por ello, en el sujeto que aprende, en cuanto procesador de la información, capaz de dar significación y sentido a lo aprendido” (Latorre, 2021, p6). A continuación, se presentan a los principales exponentes del paradigma cognitivo.

2.1.1.1 Piaget

Jean William Fritz Piaget, nació un 9 de agosto de 1896 en Suiza. Es considerado el padre de la epistemología genética, reconocido a nivel mundial por su aporte en la teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia en los niños.

Jean Piaget se considera una de las figuras más representativas y prestigiosas de la psicología en el s. XX. [...]. Sus teorías estuvieron dirigidas a dos direcciones fundamentales: descubrir y explicar las formas más elementales del pensamiento humano desde sus orígenes y seguir su desarrollo ontogenético hasta los niveles de mayor elaboración y alcance, identificados por él con el pensamiento científico en los términos de la lógica formal. Sus ideas estuvieron sustentadas sobre todo en modelos biológicos, pero tienen un alto componente filosófico, epistemológico, lógico y matemático, y enriquecieron todos los campos de la psicología, sobre todo de la psicología infantil y el desarrollo intelectual (Saldarriaga et al., 2016, p. 127).

Dos de las teorías de Jean Piaget que más han influenciado en la educación son: la teoría del aprendizaje y los estadios de desarrollo cognitivo.

La primera, tiene una visión constructivista del desarrollo donde enseñar no es transferir información sino crear el espacio y las posibilidades para construir conocimiento.

El constructivismo se define en términos de la organización, estructuración y reestructuración de la experiencia del individuo un proceso continuo a lo largo de la vida de acuerdo a esquemas previos del pensamiento. Por su parte, estos esquemas quedan modificados y enriquecidos en el curso de la interacción con el mundo físico y social (Morrison, 2005, p. 92).

Es por esta razón, que Piaget insistía en que las experiencias nuevas del niño, incluidas las experiencias escolares, tenían que tener conexión y relación con sus experiencias previas para construir un aprendizaje real.

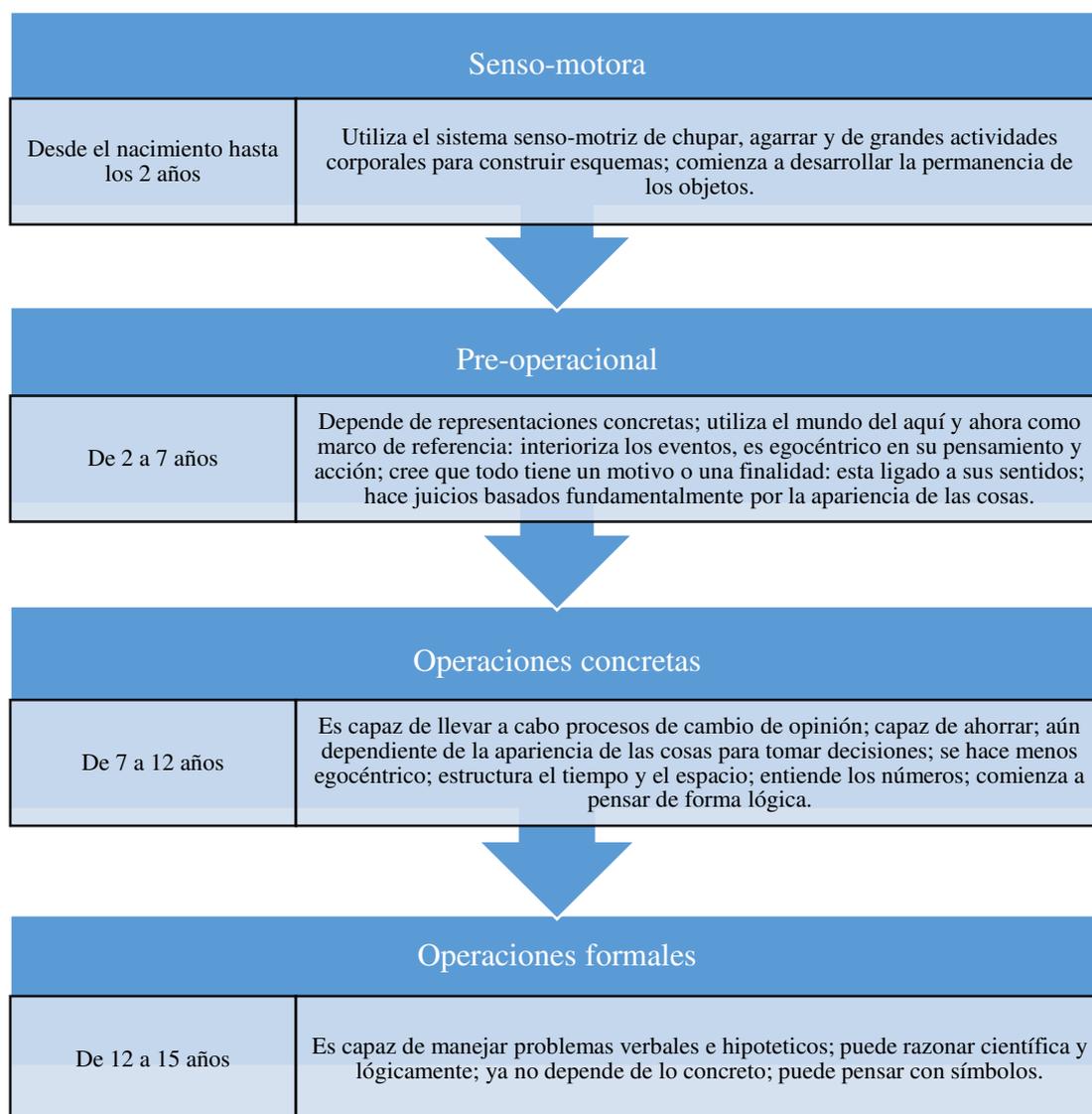
Durante este proceso de construir su propio aprendizaje, el niño debe pasar por tres etapas, estas son:

- Asimilación: “proceso por el que la información proveniente del exterior se incorpora a los esquemas mentales previos del individuo que son propios de cada uno. (Representación subjetiva del mundo)” (Latorre, 2021, p. 7).
- Acomodación: “la acomodación reestructura y modifica los esquemas ya existentes, de manera que la información nueva pueda ser comprendida de forma más completa” (Gerrig – Zimbardo s.f. p. 325).
- Equilibrio: es “la tendencia más profunda de toda actividad humana es la marcha hacia el equilibrio y la razón. Una consecuencia de la acomodación es reencontrar el equilibrio mental que permite un incremento y expansión del campo intelectual” (Latorre, 2021, p. 7).

La teoría de los estadios busca explicar cómo se pasa de un nivel menor a un estado de mayor conocimiento.

Según la teoría de Piaget, el desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante. Esto ocurre en una serie de etapas o estadios, que se definen por el orden constante de sucesión y por la jerarquía de estructuras intelectuales que responden a un modo integrativo de evolución (Saldarriaga - Zambrano, 2016, p. 131).

Para Piaget existen cuatro estadios que todo niño pasa al momento de adquirir sus conocimientos. Estos son:



(Esquema propio adaptado de Morrison 2005, p. 95)

En este trabajo se va a profundizar el estadio de las operaciones formales o el pensamiento formal, ya que los estudiantes están en el rango de esas edades.

“Hablar de pensamiento formal supone hablar de pensamiento adulto, de pensamiento científico, como si el adolescente, a partir de los once años hubiera determinado su desarrollo cognitivo” (Aguirre, 1994, p. 25).

Teniendo en cuenta esta premisa, podemos decir que los estudiantes de tercer año de secundaria tienen un pensamiento más desarrollado que les va a permitir diferenciar cosas reales de las abstractas, resolver problemas más rápido, trabajar en equipo, analizar información, etc. Con estas capacidades, los estudiantes podrán crear información y luego transmitirla en una plataforma tecnológica que eso es lo que se espera al finalizar esta propuesta didáctica.

2.1.1.2. Ausubel

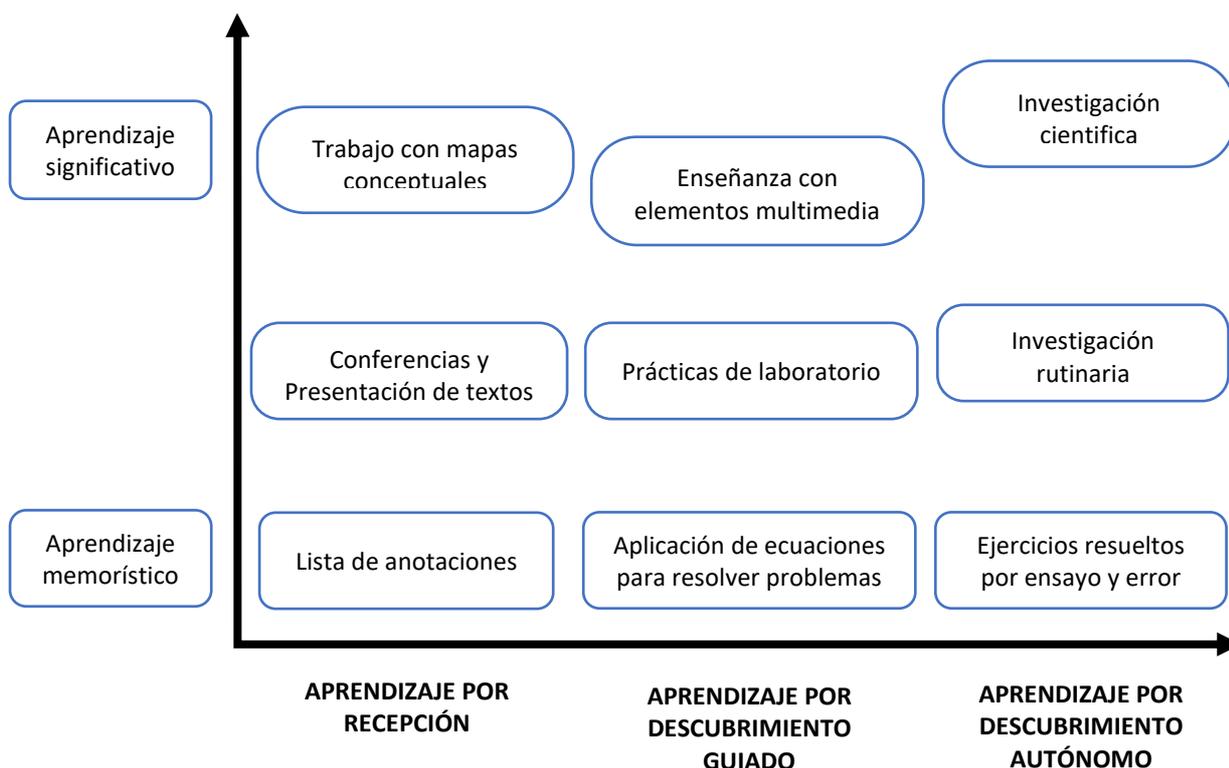
David Paul Ausubel nació en Brooklyn - Nueva York en 1918. Estudió psicología y medicina. Fue un seguidor de Piaget y es considerado el autor de la teoría aprendizaje significativo. David Ausubel, fue director del Departamento de Psicología Educativa en la Universidad de Nueva York. Falleció el 9 de Julio de 2008.

Según Novak (1988), la contribución principal de la teoría de Ausubel fue su énfasis en la fuerza del aprendizaje significativo, en contraste con el aprendizaje por repetición, así como la claridad con que describía el papel que juegan los conocimientos previos en la adquisición de nuevos conocimientos (Sanchidrián et al, 2010, p. 302)

Teoría del aprendizaje significativo

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización (Ausubel, s.f. p.1).

En el siguiente diagrama se podrá apreciar la relación entre distintas tareas de aprendizaje y el aprendizaje significativo (Gonzales, 2008).



(Tomado de Gonzáles, 2008, p. 40)

Tipos de aprendizaje significativo

Según Ausubel el aprendizaje significativo no solo es la conexión de los saberes previos con los nuevos, es más que eso, menciona que este aprendizaje involucra modificación y evolución de la nueva información. Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo, estos son:

- Aprendizaje de representaciones. Según Roman (2005) este aprendizaje consiste en hacerse con el significado de los símbolos solos (generalmente palabras) o de lo que estos representan. Se vincula a la obtención del vocabulario.

- Aprendizaje de conceptos, “los conceptos representan símbolos y palabras individuales con un mayor grado de abstracción en función de unos atributos de criterio comunes. Surgen, pues, de relacionar determinados objetos, sucesos, etc, con atributos comunes, a todos ellos” (Roman, 2005, pp. 71-72).
- Aprendizaje de proposiciones, los anteriores aprendizajes trabajan de manera individual, mientras que en este aprendizaje intervienen varios conceptos que se integran entre sí para generar un nuevo significado compuesto (Roman, 2005).

En conclusión, cualquier actividad que requiera que los alumnos cuenten con un aprendizaje significativo, requerirá de la aplicación de la teoría de Ausubel. Los alumnos necesitan consolidar sus saberes previos con los nuevos aprendizajes que el docente les va a proporcionar. Actualmente, tomando en cuenta que los estudiantes tienen un excelente manejo de la tecnología (saberes previos), el aprendizaje significativo probablemente se logre de más rápida. van a integrar los nuevos conocimientos y lo van a llevar a la práctica, creando nuevo contenido y compartiéndolo a la comunidad educativa.

2.1.1.3. Bruner

Jerome Seymour Bruner, nació el 1 de octubre de 1915. Estudió psicología en la Universidad de Duke e hizo su doctorado en la Universidad de Harvard. Es considerado uno de los psicólogos que más ha influido en el desarrollo de la psicología en el siglo XX (Torres s.f.).

Para Bruner, aprender es un proceso activo y social en el cual los alumnos construyen nuevas ideas o conceptos basándose en el conocimiento actual, La teoría constructivista de Bruner es una estructura general para la intervención basada en el estudio de la cognición. Trata de enlazar los procesos de desarrollo con el aprendizaje escolar, indicando como hay que

enseñar para lograr unos resultados satisfactorios (Sanchidrián et al, 2010 p. 302).

Aprendizaje por descubrimiento

Este aprendizaje tiene como centro al alumno, parte del modelo de Piaget y Ausubel. El estudiante a través de la resolución de problemas y sus propias investigaciones va descubriendo su propio aprendizaje. Pero, para que el alumno pueda lograr esto necesita de interés y una motivación propia.

Según Bruner el aprendizaje es por descubrimiento y este se produce cuando el profesor le presenta al alumno todas las herramientas necesarias para que este descubra su propio aprendizaje (Baro, 2011).

Bruner habla de tres tipos de descubrimiento:

1. Inductivo: “implica la colección y reordenación de datos para llegar a una nueva categoría, concepto o generalización” (Baro, 2011, p.5).
2. Deductivo, “implicaría la combinación o puesta en relación de ideas generales, con el fin de llegar a enunciados específicos, como en la construcción de un silogismo” (Baro, 2011, p.5).
3. Transductivo, “el individuo relaciona o compara dos elementos particulares y advierte que son similares en uno o dos aspectos” (Baro, 2011, p.5).

La teoría de instrucción

Tiene una concepción amplia de la educación, la que considera el resultado de las experiencias pedagógicas, tanto formales como informales [formal: es estructurada, tiene objetivos y debe alcanzar niveles. Informal: no es estructurada, el aprendizaje se obtiene de la vida cotidiana y tienen relación con su entorno], a las que se ve sometido un individuo en el curso de su vida. Educación, por tanto, es el resultado global de las influencias

familiares, comunitarias, culturales y de formación académica que un determinado grupo humano ofrece a sus miembros (Bruner, citado por Méndez, s.f. p. 74).

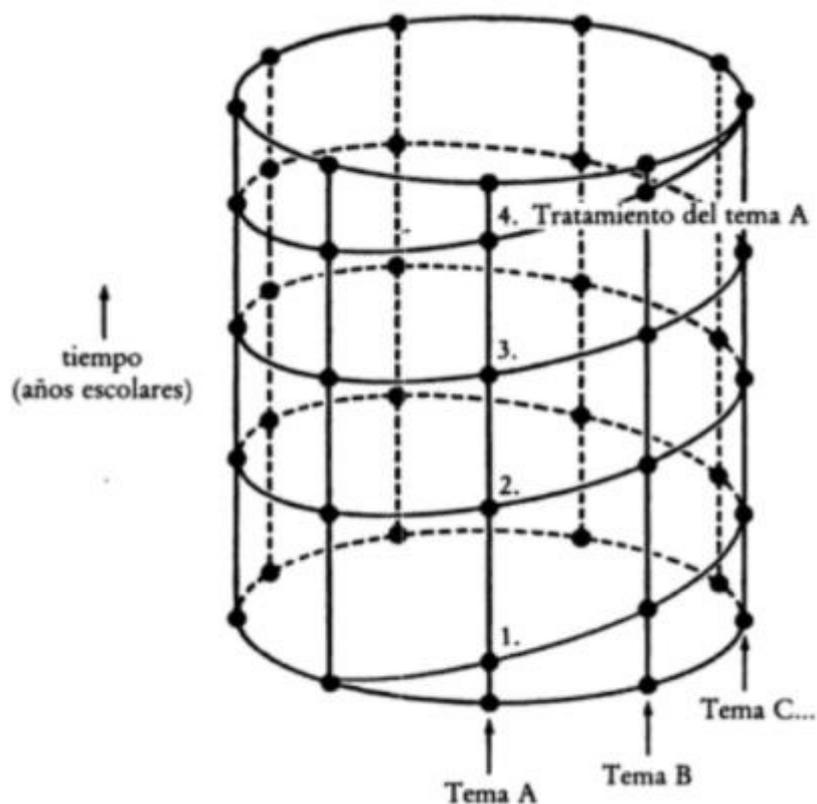
Bruner menciona tres aspectos que se debe considerar para esta teoría, estos son:

1. La activación, en esta etapa se debe despertar la motivación intrínseca del estudiante y gran parte de este trabajo lo debe hacer el educador, de él depende que el alumno esté interesado y despierto durante todo el proceso de aprendizaje.
2. El mantenimiento, el educador no debe quedarse solo en la activación del alumno, debe mantener el interés durante toda la planificación de la clase. “El papel del profesor es cooperar con el alumno, para que este pueda descubrir las dificultades, analizar posibles causas de error y evaluar consecuencias de sus acciones, sin sentirse culpable o ignorante” (Méndez, s.f. p. 77).
3. La dirección, el aprendizaje sigue una secuencia en función de la complejidad de los conceptos implicados, los pasos necesarios en la solución de un problema o los métodos a seguir en una demostración. A todo este proceso Bruner lo denomina dirección del aprendizaje (Méndez s.f.)

Currículo en espiral

Bruner (1960) acuñó el concepto de la «estructura de las disciplinas», y esbozó el modelo del currículo en espiral, en cuyo transcurso se toman una y otra vez, durante los años escolares, los grandes temas del conocimiento en forma de preguntas, conceptos y teorías, se escudriñan de manera cada vez más profunda y se estructuran de manera cada vez más comprensiva, dependiendo del nivel de formación y desarrollo del alumno (citado por Aebil, 2001, p. 275).

El currículo espiral nos da a entender que los contenidos van a ir cambiando gradualmente, en la base del círculo encontramos temas que van a trabajar a un nivel básico y cada vez que el estudiante pase al siguiente año van a volver a tocar pero con un mayor grado de complejidad. Por ejemplo, en las matemáticas, los alumnos primero ven operaciones básicas como la suma, resta, multiplicación y división para luego trabajar ecuaciones, en donde se usa los conocimientos anteriormente adquiridos.



(Tomado de Aebli, 2001, p. 271)

En conclusión, la teoría de Bruner unifica las teorías de Piaget y Ausubel. Estas tres teorías en conjunto van en contra de la metodología tradicional por una metodología activa en donde el alumno es el centro de su aprendizaje. Es por esto que en esta propuesta se alinea con el nuevo paradigma de la educación. Los planes se incluirán se basarán en el aprendizaje por descubrimiento. Esto permitirá que los alumnos pongan en práctica su capacidad de aprender a aprender. Además, se usará los tres aspectos de la teoría de la instrucción que plantea Bruner para el aprendizaje (activación, mantenimiento y dirección). En esta propuesta, los estudiantes iniciarán

con el aprendizaje de programas básicos de computación, luego pasarán a programas más avanzados en donde apliquen herramientas más complejas, aplicando así la teoría de Bruner sobre el currículo en espiral.

2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual o Ecológico contextual

Este paradigma toma en cuenta las demandas, características socioeconómicas y socio-culturales del entorno para poder entender o dar significado a las conductas de los alumnos, así como también es necesario saber cuáles son las expectativas, motivaciones del alumno y su contexto familiar las cuales están influenciadas por el entorno e influyen en la relación entre el comportamiento y el entorno. Esta situación requiere de un currículo flexible y abierto, cuyo fin es adecuar las finalidades educativas propuestas por el ministerio al entorno escolar y característica del grupo (Berrú, 2014, p.33).

A continuación, se presentan a los principales exponentes del paradigma cognitivo.

2.1.2.1 Vygotsky

Lev Semyonovich Vygotsky, nació el 17 de noviembre de 1896 en Orsha. Importante psicólogo ruso que hizo grandes en el desarrollo de la psicología contemporánea, el estudio de la discapacidad y la semiología. Ingreso a la carrera de derecho en la Universidad de Moscú. Empezó a hacerse conocido tras impresionar a la comunidad de psicología con un discurso sobre neuropsicología. (López - Vasílievich, 1997, pp. 45-49).

Como parte de sus estudios, Vygotsky afirmaba que el desarrollo del comportamiento durante la infancia se da a partir de la interacción de la persona con su entorno. Para el desarrollo de esta idea presentó conceptos como la importancia del

contexto social en el aprendizaje, el conflicto cognitivo y la zona de desarrollo próximo (ZDP).

La importancia del contexto social

Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto social forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. Por contexto social entendemos el entorno social íntegro, es decir, todo lo que haya sido afectado directa o indirectamente por la cultura en el medio ambiente del niño (Sanchidrián et al. 2004, p.48).

Según Vygotsky, el contexto social debe ser considerado en diversos niveles:

1. El nivel interactivo inmediato, son los individuos con quien el niño interactúa en ese momento.
2. El nivel estructural, constituido por la familia y la escuela.
3. El nivel cultural o social general, este nivel está constituido por la sociedad en general (Moreno et al, 2004).

Se entiende entonces que el contexto social del niño influye en su aprendizaje, ya sea por observación de acciones, comportamientos, reacciones de una persona. El aprendizaje también se puede producir por una instrucción directa y es aquí donde influye la escuela.

Conflicto cognitivo

“Surge cuando se produce una disonancia o una discrepancia entre la información conocida y nuestros conocimientos previos” (Escoriza, 2006, p.146).

Según Vygotsky para que haya un conflicto cognitivo, debe existir una relación entre el conocimiento que posee el estudiante el cual ha logrado gracias al docente y la capacidad para resolver un problema que puede tener relación con el conocimiento existente o puede ser un tema nuevo.

Mezarina propone diferentes actividades para la generación de conflicto cognitivo:

¿Cómo
generar
conflictos
cognitivos?

Mediante la presentación de una situación problemática de tal manera que el estudiante ponga a prueba sus concepciones alternativas.

Pidiéndoles la definición de algo nuevo.

Pidiéndoles un procedimiento que no conocían antes suponiendo una estrategia que nace del cómo creen que puede ser.

Pidiéndoles un procedimiento que no conocían antes suponiendo una estrategia que nace del cómo creen que puede ser.

Planteándoles un procedimiento no utilizado o no conocido anteriormente.

Planteándoles interrogantes, promoviendo que investigue, descubra, hasta llegar al conocimiento que le hace volver de nuevo al equilibrio cognitivo.

Presentando un esquema de síntesis del tema que recién se va a estudiar.

Aplicando y resolviendo la prueba de salida que se aplicará al final de la Actividad.

Preparando una exposición sobre la base de supuestos.

Presentando datos anómalos o contradictorios.

(Tomado de Mezarina et al. s.f. p. 4).

Zona de desarrollo próximo

Es el espacio que existe entre el niño y el aprendizaje que se quiere alcanzar (potencial de desarrollo) a través de un mediador (alguien más capaz o competente). En el primer nivel, encontramos el desempeño actual del niño, lo que ya conoce y las soluciones que le puede dar a un problema sin ayuda de otros. El nivel de desarrollo potencial es el nivel que el estudiante alcanza con la ayuda de otra persona. La brecha que existe entre estos dos niveles se le conoce como la ZDP (Sesento, 2017).



(Tomado de Estrella 2017)

Vygotsky habla de la importancia que tiene la sociedad en el aprendizaje del niño. Por este motivo, los planes de clase que forman parte de esta propuesta didáctica buscan que el estudiante aprenda de manera colaborativa junto con sus compañeros de clase, docentes y comunidad educativa. Todo esto se dará a través de las actividades planteadas dentro de las unidades. El docente, a partir de lo planteado por Vygotsky sobre la zona de desarrollo próximo (ZDP), va a colaborar, asistir y ser un mediador en todas las actividades estructuradas que realizara el alumno.

2.1.2.2 Feuerstein

Reuven Feuerstein nació el 21 de agosto de 1921 en Botosan. Asistió a la escuela para profesores y a la Universidad Onesco. Estudió en la Universidad de Ginebra y bajo la dirección de Andrey Rey y Jean Piaget obtuvo el grado en psicología general y clínica. En 1970 Feuerstein terminó su doctorado en Psicología del desarrollo. Sus campos de estudio más relevantes son la psicología del desarrollo, la clínica y la cognoscitiva, desde una perspectiva transcultural (Noguez, 2002).

Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI)

Según Arancibia, Herrera y Strasser (2008) el enriquecimiento instrumental (EI) es un programa que se centra en el aprendizaje más que en los temas. La base del programa, según Feuerstein, consta de una serie de instrumentos y ejercicios para resolver problemas agrupados en 14 áreas específicas de desarrollo cognitivo.

“La meta de cada instrumento no es la adquisición de información por parte del alumno, sino el desarrollo, mejoramiento y cristalización de las funciones que son requisitos para el pensamiento efectivo” (Varela et al, 2006, p. 302).

Aprendizaje mediado

El aprendizaje mediado se produce cuando existe un adulto mediador (padre, educador, tutor, u otra persona relacionada al sujeto) con experiencia e intención, que se interpone entre el sujeto en desarrollo y las fuentes externas de estimulación, la media el mundo, sirviendo de marco, seleccionado, enfocado y retroalimentando las experiencias ambientales y hábitos de aprendizaje (Ferreira – Pedrazzi, 2007, pp. 79-80).

Feuerstein introduce la importancia del mediador en la fórmula E – O – R (estímulo, organismo y respuesta). Esta fórmula fue presentada por Harlod D. Laswel. Para Feuerstein los mediadores construyen habilidades intelectuales básicas del

estudiante, por ejemplo: Cuando el niño recibe demasiada información de las redes sociales, el mediador participa seleccionando, ordenando, enfatizando y explicando esta avalancha de información (Ferreyra – Pedrazzi, 2007).

El aprendizaje mediado se compone de:



(Basado en Latorre, 2021, p7)

Teoría de la modificabilidad cognitiva estructural (MCE)

Feuerstein cita lo siguiente en una entrevista que le hizo Sergio Noguez de la revista electrónica de investigación educativa

“La modificabilidad cognitiva estructural MCE como teoría creció a partir de mi interés por ver cómo la gente con bajo rendimiento, y en ciertos casos extremadamente bajo, llega a ser capaz de modificarse mediante procesos cognoscitivos para adaptarse a las exigencias de la sociedad” (Noguez, 2002, par. 11).

Según Feuerstein, la principal característica de una persona es que su conocimiento y experiencia están en constante cambio. Los conocimientos o la inteligencia de una persona no son estables; por lo contrario, son flexibles y se adaptan a los nuevos conocimientos.

En conclusión, la propuesta presentada se basará en los conceptos de Feuerstein. El docente va a poder ser un mediador entre el alumno y los conocimientos que reciben del medio. Se va a enseñar y desarrollar su capacidad de análisis que lo ayude a diferenciar información, por ejemplo: las noticias falsas de las redes sociales. Durante los planes de clase, el docente presentará actividades que fomenten en el

alumno el aprender a aprender. Apoyándonos en la teoría de la modificabilidad cognitiva de Feuerstein, todos los alumnos pueden aprender con la ayuda de un mediador e instrucción.

2.2. Teoría de la inteligencia

Según Sternberg, “La inteligencia no es primordialmente un problema de cantidad, sino de equilibrio, de saber cuándo y cómo usar las habilidades analíticas, las creativas y las prácticas” (Zubiría, 2002, p.53).

Antes de hablar de la teoría de la inteligencia, tenemos que hablar de uno de sus representantes más icónicos: Robert Sternberg. Es un psicólogo norteamericano que nació en 1949 en Nueva Jersey, profesor en la Universidad de Yale y, actualmente, es catedrático de la Universidad de Cornell. Sus contribuciones en el campo de la psicología han sido muchos, entre ellos la teoría triárquica de la inteligencia.

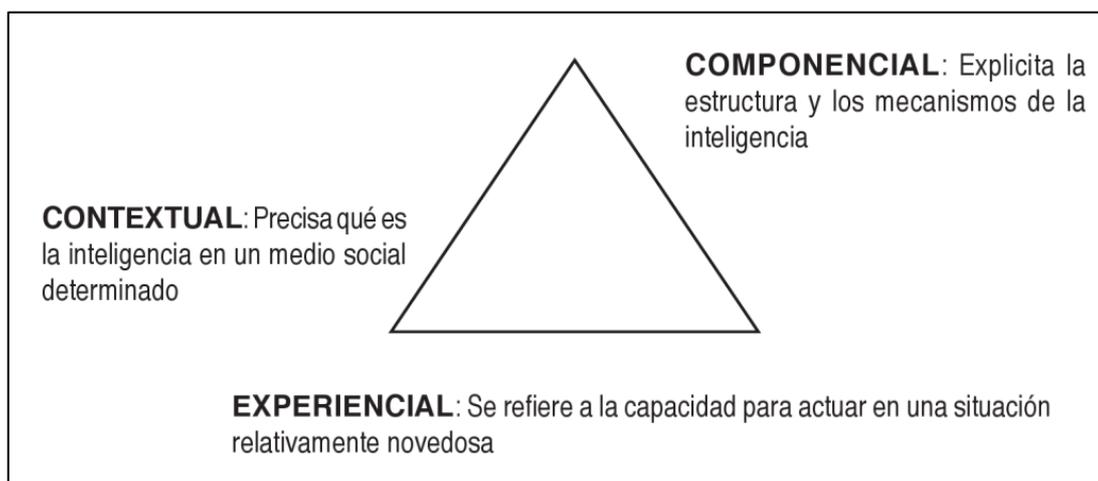
Según Sternberg

Ahora podemos medir las capacidades, enseñar y evaluar logros en forma que permita a todos los estudiantes arribar a grados superiores. Para hacerlo así, nosotros necesitamos romper definitivamente el círculo vicioso que valora solamente unas pocas mezcladas habilidades, y que ignora y devalúa un gran rango de importantes habilidades (Zubiría, 2002, p. 48).

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Sternberg presenta tres categorías para sustentar su teoría de la triárquica de la inteligencia:

- La teoría componencial desarrolla el tema de la naturaleza y estructura de la inteligencia explicando los mecanismos internos del individuo que lo conducen a una actuación inteligente. Todas las personas y culturas poseen la misma estructura y mecanismos para pensar. Se puede decir entonces que la inteligencia tiene una naturaleza universal, ya que todos usamos los mismos componentes para pensar (Zubiría, 2002).
- La teoría contextual, según Zubiría (2002) la inteligencia es el resultado de la cultura y la época en la que se vive. Lo inteligente es diferente para cada uno de los individuos, las épocas y las culturas. “Los contextos sociales plantean los problemas y ponderan unos procesos intelectuales frente a otros según sus necesidades. La inteligencia en esta acepción está enmarcada en un contexto social e histórico, del cual no puede independizarse” (Zubiría, 2002, p.53). Se entiende que los problemas son contextualizados a la época, cultura y contexto en el que se vive.
- La teoría experiencial se centra en dos procesos para que el individuo llegue a un acto inteligente: “Novedad y automatización se constituyen así en los dos polos obligatorios del proceso intelectual y en condiciones necesarias para evaluar y orientar la inteligencia” (Zubiría, 2002, p.53). Si la situación que se le presenta al individuo es común y poco novedosa, sus conocimientos previos y su experiencia pueden interferir en el reconocimiento del ejercicio del acto intelectual (Zubiría, 2002).



(Tomado de Zubiría, 2002, p.55)

Para finalizar, se ha aplicado la teoría de la triárquica de la inteligencia en la presente propuesta didáctica. Los alumnos llegan con conocimientos básicos (de casa, empíricos, no formales) respecto a la tecnología, pero en la escuela y, a través de esta propuesta, se le dará estructura a sus conocimientos a partir de metodología colaborativa. Además, se usarán situaciones novedosas que permitirán que el acto inteligente salga a flote.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

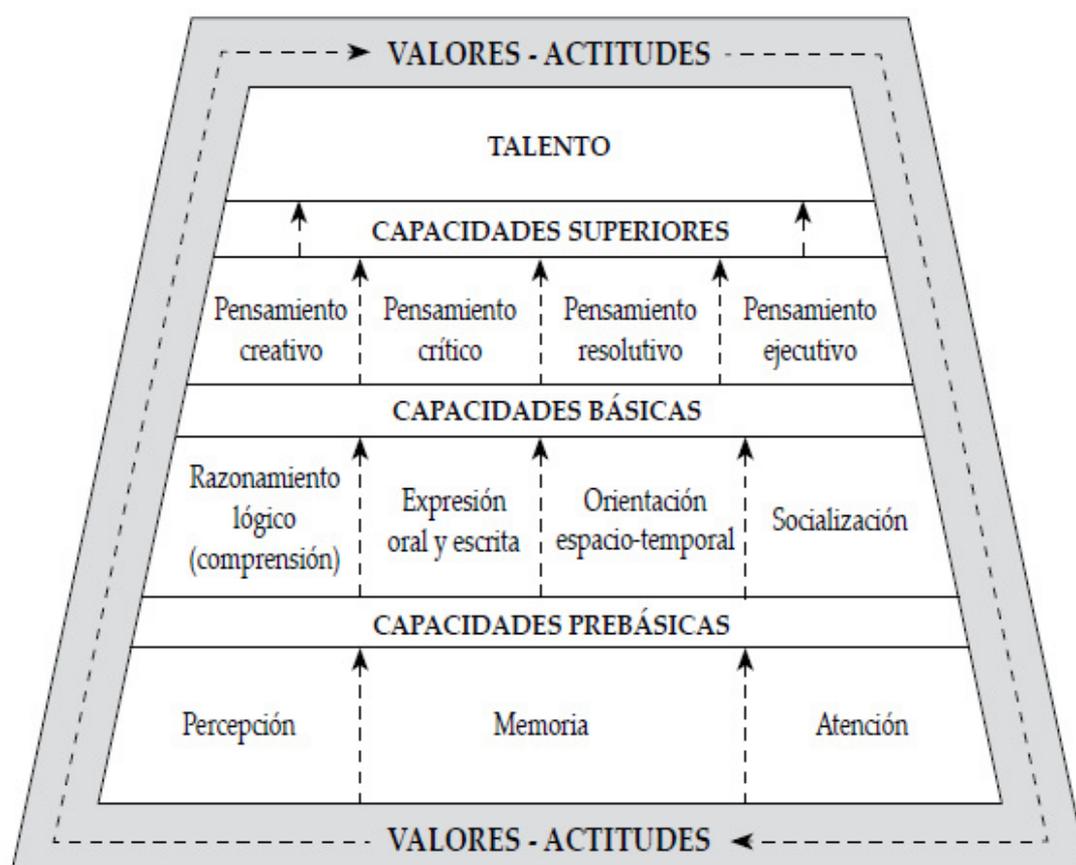
“.. la inteligencia tiene una naturaleza multifacética (posee multitud de perspectivas y enfoques) y un sentido diferencial (las conductas inteligentes varían de unos individuos a otros)” (Román y Díez, 2009, p. 182).

Las dimensiones fundamentales de la inteligencia tridimensional son:

- Inteligencia cognitiva, es vista como un conjunto de capacidades, destrezas y habilidades. Estos procesos se organizan en capacidades prebásicas, básicas y superiores. Además, este tipo de inteligencia se puede identificar en el diseño curricular, objetivos por capacidades, destrezas y objetivos por habilidades (Latorre, 2021).

- Inteligencia afectiva considera un conjunto de valores, actitudes y microactitudes que tiene el estudiante. Está ligada al proceso cognitivo. Ambos se complementan entre sí. Estos procesos se identifican en el diseño curricular como objetivos por valores, actitudes y objetivos por microactitudes (Latorre, 2021).

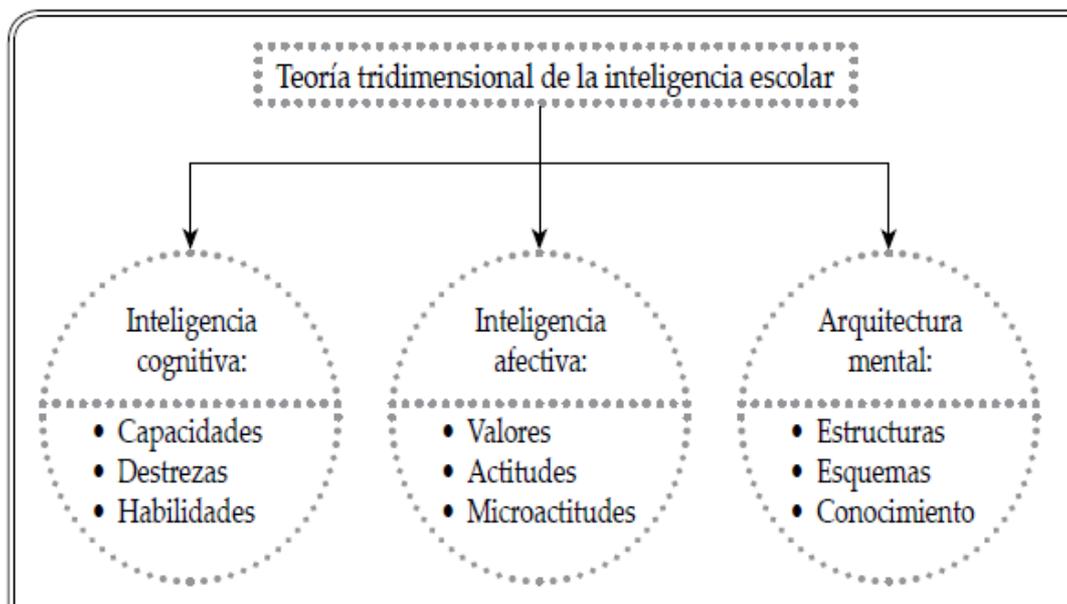
En el siguiente gráfico se observa cómo la inteligencia por capacidades y la inteligencia afectiva se asocian para complementarse.



(Tomado de Román y Díez, 2009, p. 190)

- Inteligencia como un conjunto de esquemas mentales, "...los contenidos, para ser aprendidos y luego almacenados en la memoria a largo plazo, han de ser presentados de una manera sistémica y sintética y asimilados en forma de

«esquemas mentales» que posibiliten una estructura mental organizada y arquitectónica” (Román y Díez, 2009, p. 184).



(Tomado de Román y Díez, 2009, p. 195)

En conclusión, esta teoría habla sobre las competencias, capacidades, destrezas, habilidades, valores y actitudes que van a formar al estudiante. Esta propuesta no se preocupa por llenar de conocimientos al estudiante, sino que busca la formación integral basada en los cuatro pilares de la educación. Los planes de clase tienen como objetivo que el estudiante logre alcanzar las competencias propuestas.

2.2.3. Competencias (definición y componentes)

Es la integración de los siguientes elementos: capacidades, destrezas, valores, actitudes, dominio de contenidos sistémicos y sintéticos y métodos de aprendizaje. Todos estos elementos trabajan en conjunto para ser aplicados en la solución de problemas tanto en la vida personal y profesional (Latorre, 2021).

El desarrollo de las competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica a lo largo de la Educación Básica permite el logro del Perfil de egreso. Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea

y sostenida durante la experiencia educativa. Estas se prolongarán y se combinarán con otras a lo largo de la vida (MINEDU, 2016, p. 29)

Las competencias que deben desarrollar los estudiantes a lo largo de su educación para tener el perfil del egresado son las siguientes:



(Adaptado de MINEDU, 2016, p. 16)

En conclusión, la propuesta busca desarrollar en los estudiantes la competencia de gestionar proyectos de emprendimiento económico o social de manera ética, que le permitan articularse con el mundo del trabajo y con el desarrollo social, económico y ambiental. El objetivo de esta propuesta es que los estudiantes puedan gestionar y administrar una plataforma en la web que les permita estar en constante comunicación con la comunidad educativa. A partir de esta experiencia, el alumno adquirirá competencias que podrá aplicar en su vida profesional, tal vez como administrador de redes sociales de una empresa familiar o como representante de una empresa de marketing digital.

2.3 Paradigma Sociocognitivo-humanista

El paradigma socio cognitivo humanista se fundamenta en el constructivismo que a su vez tiene sus bases en teorías de Piaget, Vigotsky y Ausubel es una teoría que propone que el individuo construya su propio conocimiento, en el cual el docente es sólo uno más que aprende y que hasta cierto punto asesora a otro. Término que se refiere a la construcción del conocimiento (Delgado, 2015, p. 12)

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

El paradigma sociocognitivo-humanista es un modelo educativo que nos permite estudiar el fenómeno educativo a través del paradigma cognitivo de Piaget, Ausubel y Bruner y del paradigma sociocultural-contextual de Vygotsky y Feuerstein (Román, citado por Latorre, 2021, p. 1).

La unión del paradigma Sociocultural-contextual y el paradigma cognitivo se justifican por las siguientes razones (Latorre, 2021).

- El paradigma cognitivo se centra en el proceso interno (pensamientos, ideas) que realiza el estudiante en el momento de su aprendizaje, ¿el cómo aprende?

Mientras que el paradigma socio-contextual, se centra en el entorno social, cultural, contextual que influyen en su aprendizaje (Latorre, 2021).

- El estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, pero dentro de un contexto y entorno de aprendizaje. Las capacidades y valores del estudiante poseen una dimensión personal y social (Latorre, 2021).
- El paradigma cognitivo es más individualista, se centra en los procesos mentales del alumno, mientras que el paradigma sociocultural es más socializador, se centra en la interacción del alumno con el contexto en el que vive y estudia. Estos dos paradigmas se complementan entre sí para hacer el paradigma sociocognitivo-humanista (Latorre, 2021).
- Por medio del paradigma cognitivo podemos dar significado y sentido a los hechos (aprendizaje significativo y aprendizaje constructivo) y por medio del paradigma sociocultural, podemos estructurar el aprendizaje intermediario, la experiencia del estudiante y así mejorar y facilitar el aprendizaje colaborativo (Latorre, 2021).
- El desarrollo de valores y actitudes que está en el currículo lo convierte en un paradigma humanista, que no solamente se enfoca en el conocimiento, cómo aprende el alumno y el contexto en donde lo hace, sino que, también desarrolla la capacidad humana y ética para poder afrontar problemas sociales y así dar soluciones con un buen juicio justo. Si juntamos estos tres paradigmas podemos decir que la educación es completamente integral (Latorre, 2021).

2.3.2 Metodología

En la presente propuesta didáctica, se aplica el paradigma sociocognitivo-humanista. Específicamente se usará la teoría de Piaget. Se tomará en cuenta las características del estadio de operaciones formales para proponer estrategias metodológicas acordes a las características de los estudiantes. A continuación, se describirán como se aplicará la metodología sociocognitiva-humanista en esta propuesta:

“Piaget afirma que el sujeto construye su propio conocimiento” (Latorre, 2021, p. 8). Por este motivo, la presente propuesta colocará al estudiante como protagonista de su aprendizaje ya que ellos mismos crearán un medio de comunicación que responda a sus propias necesidades y las de su comunidad educativa.

Para lograr que el estudiante desarrolle su propio aprendizaje se aplicará una metodología activa. Esto se evidenciará en actividades de trabajo colaborativo, participación constante, uso de materiales (tecnológicos) que le permitirán interactuar con los nuevos conocimientos.

Esta propuesta responde a una necesidad propia de los estudiantes ya que problematizaremos el uso adecuado y la difusión de la información. Para solucionar este problema los estudiantes harán uso de recursos que ya conocen como los tecnológicos (uso de plataformas, redes sociales, celulares, computadoras, etc). De este modo, el uso de elementos de su contexto para solucionar un problema del mismo busca generar motivación en los estudiantes ya que estarán actuando sobre su propio entorno. Este tipo de motivación es una forma de activación como la propone Bruner en su teoría, a partir de la cual se realizará el recojo de saberes previos como punto de partida de la clase como lo propone David Ausubel.

Esta propuesta buscará generar debate sobre los problemas de comunicación sobre su contexto, para eso se usará análisis de casos, la investigación de diferentes fuentes. Los alumnos podrán manifestar sus diferentes opiniones para llegar un consenso.

El docente estará en constante comunicación con el alumno al momento de entregar los resultados de su evaluación. Se dará retroalimentación al estudiante donde se le explicará ayudará a identificar cuáles fueron sus logros y dificultades. Además, le dará pautas al estudiante para que pueda reconocer lo que le falta para llegar al aprendizaje esperado. Además, se brindará estrategias de mejora que le permitan potenciar sus desempeños. Todo esto le permitirá al alumno conocer cuál es el error que está cometiendo para poder buscar una mejor solución al problema o actividad planteada. En pocas palabras, el alumno tendrá la capacidad de a aprender a aprender.

2.3.3 Evaluación

Según Brookhart (2020) la evaluación es una conceptualización amplia de un proceso en donde están inmersos docentes y alumnos. Involucra la recolección, evaluación y uso de evidencia de aprendizaje para diferentes propósitos como, por ejemplo: el saber reconocer sus fortalezas y debilidades, el progreso de los alumnos para ver si logran alcanzar la competencia esperada, las notas que obtiene del estudiante, y la retroalimentación no solo de estudiantes, sino también de los padres de familia.

Según MINEDU (2016), los principales propósitos de la evaluación son:

A nivel de docente:

- Atender las diversas necesidades que tiene el estudiante al momento de ser evaluado, si tiene dificultad tiene que proporcionar estrategias para acortar esa brecha y así poder evitar el rezago, la deserción o la exclusión.
- Retroalimentar constantemente al alumno. La aplicación de la retroalimentación modificará la práctica pedagógica para poder hacerla más efectiva y eficiente. Todo esto con miras a lograr que los estudiantes desarrollen la competencia propuesta.

A nivel de estudiante:

- Buscar que el estudiante sea más autónomo en su propio aprendizaje, para que así pueda tomar conciencia de su propio proceso del mismo.
- Reforzar la confianza del alumno para que pueda asumir nuevos retos, aceptar sus errores, comunicar al docente de sus debilidades y sus fortalezas.

Según Mateo (2005) las cuatro fases del proceso de la evaluación son las siguientes:

1. Planificación: En esta fase el docente establece los fines, es decir, lo que se va a evaluar. Además, qué instrumentos, procedimientos y las fechas de la aplicación de las evaluaciones.
2. Desarrollo: Es el momento de la recolección de datos al usar el instrumento para luego calificar y colocar la nota correspondiente.
3. Contrastación: En esta fase la evaluación tiene sentido. Se analiza los resultados obtenidos por parte del estudiante. Se puede tomar decisiones para poder mejorar el aprendizaje de los estudiantes para ver si se sigue avanzando o se realiza una actividad para reforzar lo aprendido.
4. Meta-evaluación: Es la reflexión de la forma de la evaluación, además de la validez y confiabilidad de los instrumentos utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es la evaluación de la evaluación.

“La evaluación cumple un papel no solo para certificar qué sabe un estudiante, sino también para impulsar la mejora de los resultados educativos y de práctica docente” (MINEDU, 2016, p. 179).

Al finalizar las sesiones los alumnos podrán verificar el desarrollo de la competencia lograda a partir de diferentes instrumentos de evaluación. Se aplicará

fichas de coevaluación, cuestionarios online, listas de cotejo, fichas de autoevaluación para que el estudiante verifique el aprendizaje que ha obtenido.

2.4. Definición de términos básicos

- a) Propuesta didáctica: Es el conjunto de documentos de programación desde el plan anual hasta las sesiones de clase, esto incluye los material y evaluaciones que tienen una finalidad de promover el uso de tecnologías en la creación de un medio de comunicación.
- b) Tecnología: “Conjunto de saberes inherentes al diseño y concepción de los instrumentos (artefactos, sistemas, procesos y ambientes) creados por el ser humano a través de su historia para satisfacer sus necesidades y requerimientos personales y colectivos” (MINEDU, 2018, p.118).
- c) Competencia: “Es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (MINEDU, 2016, p. 192).
- d) Capacidad: “Son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (MINEDU, 2016, p. 192).
- e) Estándar de aprendizaje: “Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Asimismo, definen el nivel que se

espera puedan alcanzar todos los estudiantes al finalizar los ciclos de la Educación Básica” (MINEDU, 2016, p. 193).

- f) Desempeño: “Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Ilustran algunas actuaciones que los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel” (MINEDU, 2016, p. 29).
- g) Desempeño precisado: “En algunas ocasiones, los desempeños de grado pueden ser precisados para adaptarse al contexto o a la situación significativa, sin perder sus niveles de exigencia” (MINEDU, 2017, p.12).
- h) Destreza: “Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal también es cognitivo. Al igual que la capacidad expresa el potencial o aptitud que posee una persona para realizar acciones específicas de manera flexible, eficaz y con sentido” (Latorre, 2021, p. 8).
- i) Método: “Es el camino orientado para llegar a una meta (meta=fin, término; hodos=camino orientado en una dirección y sentido) El método de aprendizaje es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos. Un método es una forma de hacer” (Latorre y Seco, 2016, p.339).
- j) Evaluación: “Es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados” (Latorre y Seco, 2016, p. 244).

CAPÍTULO III: Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Área de Educación para el trabajo

Competencia	Definición
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	<p>Es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizándolo con eficiencia y eficacia los recursos y acciones necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivos en atención de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social.</p> <p>Comprende que el estudiante trabaje cooperativamente para crear una alternativa de solución a una necesidad o problema de su entorno a través de una propuesta de valor de bien o servicio, valide sus ideas con posibles usuarios y seleccione, en función de la pertinencia y viabilidad, una de ellas; diseñe la estrategia que le permita implementar su alternativa de solución definiendo los recursos y tareas necesarios, aplique habilidades técnicas para producir o prestar el bien o servicio ideado y evalúe los procesos y resultados con el fin de tomar decisiones para mejorar o innovar. Durante estos procesos actúa permanentemente con ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.</p>

(MINEDU, 2016, p. 201)

Competencia transversal	Definición
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades y en prácticas sociales. Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y

	evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los entornos virtuales de acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática.
--	---

(MINEDU, 2016, p. 201)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

VII ciclo

Competencia	Estándar
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	<p>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando Integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus Ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos. Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas, proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente re combinado sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos.</p> <p>Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. Incorpora mejoras en el proyecto para aumentarla calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.</p>

(MINEDU, 2016, p. 198)

Competencia	Estándar
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando interactúa en diversos espacios (como portales educativos, foros, redes sociales, entre otros) de manera consciente y sistemática administrando información y creando materiales digitales en interacción con sus pares de distintos contextos socioculturales expresando su identidad personal.

ESTANDAR TRANSVERSAL

3.1.3. Desempeños del área

VII grado

Competencia	Desempeños – Tercer grado de secundaria
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas. • Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas. • Determina los recursos que se requiere par a elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones Imprevistas. Selecciona procesos de producción de un bien o

	<p>servicio, y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común. • Elabora y aplica instrumentos de recojo de información en función de indicadores que le permitan mejorar la calidad del producto o servicio, y la eficiencia de los procesos. • Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar los beneficios o pérdidas económicas, y el impacto social y ambiental generado por el proyecto para incorporar mejoras.
--	---

(MINEDU, 2016, p. 201)

Competencia	Desempeños – Tercer grado de secundaria
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Construye su perfil personal cuando accede a aplicaciones o plataformas de distintos propósitos, y se integra a comunidades colaborativas virtuales. Ejemplo: Agrega fotos e intereses personales en su perfil del portal Perú Educa. • Establece búsquedas utilizando filtros en diferentes entornos virtuales que respondan a necesidades de información. • Clasifica y organiza la Información obtenida de acuerdo con criterios establecidos y cita las fuentes en forma apropiada con eficiencia y efectividad.

	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica funciones de cálculo cuando resuelve problemas matemáticos utilizando hojas de cálculo y base de datos. • Establece diálogos significativos y acuerdos con su edad en el desarrollo de un proyecto o identificación de un problema o una actividad planteada con sus pares en entornos virtuales compartidos. Ejemplo: Participa en un foro. • Diseña objetos virtuales cuando representa ideas u otros elementos mediante el modelado de diseño. Ejemplo: Diseña el logotipo de su proyecto de emprendimiento estudiantil. • Desarrolla secuencias lógicas o juegos digitales que simulen procesos u objetos que lleven a realizar tareas del mundo real con criterio y creatividad. Ejemplo: Elabora un programa que simule el movimiento de una polea.
--	---

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

CAPACIDADES MINEDU	CREA PROPUESTA DE VALOR	APLICA HABILIDADES TÉCNICAS	TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	EVALUA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento creativo 		<ul style="list-style-type: none"> • Socialización 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento crítico
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar (diseñar un plan) • Elaborar • Planificar • Discriminar • Aplicar 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar • Evaluar

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS
<p>Pensamiento creativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un plan. Hacer una previsión de pasos que hay que seguir para la realización de una actividad o trabajo, utilizando diversas estrategias. Programar metas a largo o corto plazo, indicando los pasos intermedios que hay que seguir. • Elaborar (producir). Habilidad de crear elaborar elementos nuevos a partir de lo que se conoce.
	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar. Es diseñar un proyecto de acción para realizar una actividad o trabajo, haciendo uso de diversas estrategias. • Discriminar. Discriminar es comparar en función de las diferencias. Es seleccionar algo excluyendo. • Aplicar. Usar el conocimiento a través de la utilización de procedimientos, algoritmos, teorías, conceptos, leyes o herramientas, etc. diversos, para explicar, realizar o solucionar una situación problemática.
<p>Socialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo. Es una habilidad específica para cooperar con otras personas, aportar ideas de forma positiva, a fin de tomar decisiones adecuadas, construyendo comunidades humanas y profesionales capaces de trabajar juntos, dando cada uno lo mejor de sí mismo para resolver los problemas.
<p>Pensamiento crítico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar. Habilidad específica para separar las partes esenciales de un todo, a fin de llegar a conocer sus principios y elementos y las relaciones entre las partes que forman el todo. • Evaluar. Habilidad específica para estimar y emitir juicios de valor sobre algo a partir de información diversa y criterios establecidos.

Latorre, 2021

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESOS COGNITIVOS	EJEMPLO
Pensamiento creativo	Diseñar (diseñar un plan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definir la situación o actividad objeto de planificación. 2. Buscar información sobre la misma 3. Seleccionar información 4. Secuenciar los pasos que se llevarán a cabo. 	Diseña un plan para recoger información acerca de los medios de comunicación que más utiliza la comunidad educativa, siguiendo los pasos establecidos.
	Elaborar (producir)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar la situación. 2. Decidir el tipo de producto. 3. Buscar y/o seleccionar información. 4. Seleccionar las herramientas. 5. Aplicar las herramientas. 	Elabora un proyecto de blog para comunicar los eventos, noticias, festividades, etc, siguiendo el formato establecido.
	Planificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definir la situación o actividad objeto de planificación. 2. Buscar información sobre la misma 3. Seleccionar información 4. Secuenciar los pasos que se llevarán a cabo 	Planifica una estrategia para conocer las diversas plataformas que me permitan compartir información, siguiendo los procesos mentales.
	Discriminar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Comparar los objetos identificando las diferencias. 3. Elegir el criterio diferenciador 4. Realizar la diferenciación, de acuerdo al criterio elegido. 	Discrimina entre plataformas tecnológicas la más útil para el propósito de su actividad, por medio de un cuadro comparativo.
	Aplicar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 	Aplica las herramientas

		<ol style="list-style-type: none"> Identificar ley o principio – herramienta – que se va a utilizar Utilizar la ley o principio y aplicarlo. 	necesarias para la creación de una plataforma educativa, siguiendo una ficha guía.
Socialización	Trabajar en equipo	<ol style="list-style-type: none"> Compartir tiempos y espacios. Expresar juicios e ideas acerca de los temas. Respetar a los demás compañeros/as del grupo. Participar en el trabajo de forma activa. Ser asertivo en los diálogos de trabajo. 	Trabaja en equipo respetando las normas de convivencia y organizándose para sus proyectos.
Pensamiento crítico	Analizar	<ol style="list-style-type: none"> Percibir la información de forma clara. Identificar las partes esenciales Relacionar las partes entre sí. 	Analiza los resultados obtenidos por la encuesta realizada a la comunidad educativa, completando una guía de observación
	Evaluar	<ol style="list-style-type: none"> Establecer criterios de valoración Percibir la información de forma clara Analizar la información Comparar y contrastar la información con los criterios Aplicar los criterios de valoración. 	Evalúa los resultados para mejorar el proceso de desarrollo del proyecto, respondiendo las preguntas de metacognición.

3.1.7. Métodos de aprendizaje

- **Diseño (diseñar un plan)** un plan estructurado para la elaboración de su propio blog utilizando apps colaborativas de Google.
- **Elaboración** una encuesta online utilizando diferentes programas de recolección de datos como, por ejemplo: formularios de Google y Microsoft, survey monkey entre otros.

- **Planificación** una estrategia para dar a conocer una página o sitio web a partir de medios físicos como anuncios, afiches y virtuales como las redes sociales.
- **Discriminación** diferentes plataformas web a través de cuadros de doble entrada, comparativos, de ventajas y desventajas entre otros.
- **Aplicación** sus conocimientos del uso de herramientas tecnológicas a través la implementación de diversas plataformas web.
- **Trabajar en equipo** y demuestra tolerancia y respeto frente a las opiniones de sus compañeros en el diseño de proyectos, trabajos de campo, entre otros.
- **Analiza** los resultados obtenidos de las encuestas a partir del uso del programa Excel, cuestionarios, fichas, diálogo dirigido, entre otros.
- **Evaluación** del proyecto a través de guías de observación, listas de cotejo entre otros para tomar decisiones de mejora.

3.1.8. Panel de valores y actitudes

VALORES	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIDAD
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplir con los trabajos asignados. • Mostrar constancia en el trabajo. • Asumir las consecuencias de los propios actos 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención. • Aceptar distintos puntos de vista. • Asumir las normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los demás. • Compartir lo que se tiene.
ENFOQUE TRANSVERSALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inclusivo o de atención a la diversidad. 2. Intercultural. 3. Igualdad de género. 4. Ambiental. 5. Búsqueda de la excelencia. 6. Orientación al bien común. 7. De derechos. 		

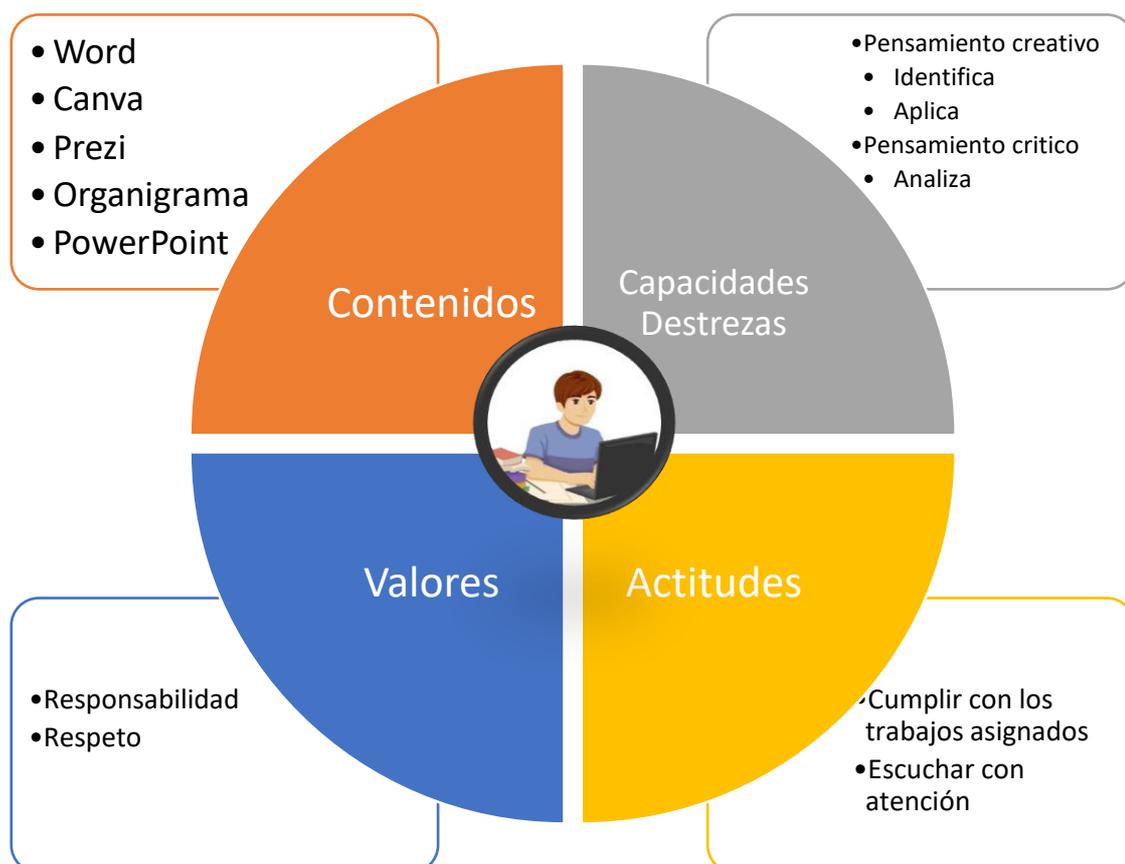
Latorre, 2021

3.1.9. Definición de valores y actitudes

VALORES	ACTITUDES	DEFINICIÓN
RESPONSABILIDAD Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.	Cumplir con los trabajos asignados.	Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndolos de forma adecuada.
	Mostrar constancia en el trabajo.	Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.
	Asumir las consecuencias de los propios actos	Es una actitud mediante la cual la persona acepte o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
RESPECTO Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.
	Aceptar distintos puntos de vista.	Es una actitud a través de la cual se recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se dan, aunque no los comparta.
	Asumir las normas de convivencia.	En una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros
SOLIDARIDAD Puede usar un diccionario	Ayudar a los demás.	Es una actitud a través de la cual la persona colabora con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
	Compartir lo que se tiene.	Actitud por la cual la persona comparte lo que posee al percatarse de las necesidades de los que lo rodean.

Latorre, 2010

3.1.10 Evaluación de Diagnóstico



Concepto	Definición
Microsoft Word	Es un programa creado por la empresa Microsoft. Este programa permite la creación y edición de textos a través de una computadora.
Canva	Canva es un programa y sitio que te tiene herramientas de diseño gráfico simplificado.

Desing Thinking	Es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a necesidades reales de los usuarios. (designthinking.es, s.f. párr, 1)
Organigrama	Un organigrama muestra la estructura interna de una organización o empresa. (Lucidchart.com, s.f., párr. 1)
Microsoft PowerPoint	PowerPoint es un programa creado por la empresa Microsoft. Este programa permite realizar presentaciones para exponer una idea o un trabajo.

PRUEBA DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

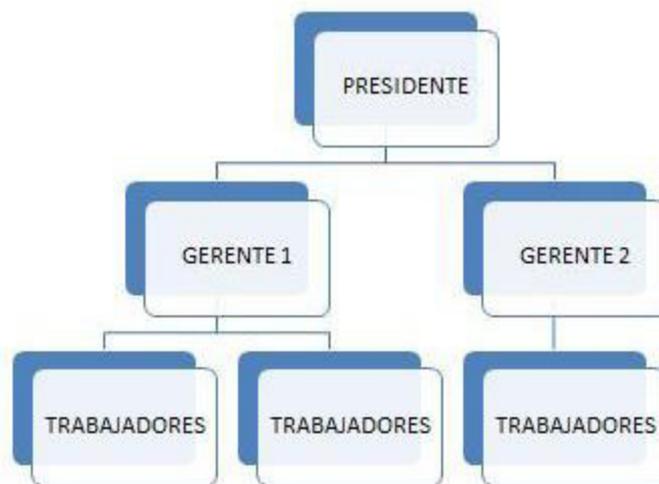
Apellidos y nombres: **Nivel:** Secundaria

Grado y sección: **Fecha:**

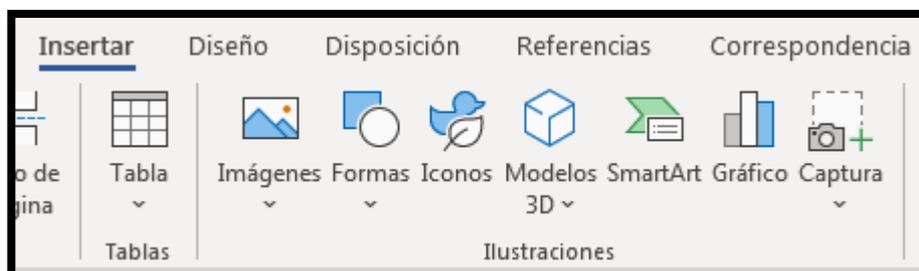
Indicador de logro: Identifica las herramientas del programa word para la elaboración de organigramas para una empresa.

Capacidad: Razonamiento creativo	Destreza: Identifica
Indicador: Identifica las herramientas del programa word para la elaboración de organigramas para una empresa.	

Juan quiere elaborar el siguiente organigrama:



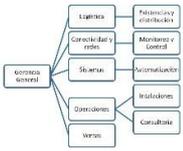
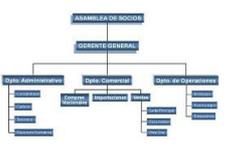
1. Si Juan quiere elaborar un organigrama igual para su propia empresa encierra el comando que debe usar.



2. Observa imágenes de las herramientas de word y relacionalas con la tarea que se quiere realizar.

<p>a) </p>	<p>() Alinear los párrafos.</p>
<p>b) </p>	<p>() Insertar una imagen en el documento</p>
<p>c) </p>	<p>() Crear una tabla</p>
<p>d) </p>	<p>() Cambiar la orientación de la página</p>

3. Coloca el nombre del tipo de organigrama y la situación en donde se usa cada uno de ellos

			
<p>_____</p> <p>_____</p>	<p>_____</p> <p>_____</p>	<p>_____</p> <p>_____</p>	<p>_____</p> <p>_____</p>

<p>Capacidad: Razonamiento creativo</p>	<p>Destreza: Aplica</p>
<p>Indicador: Aplica las herramientas de diseño del programa canva en la elaboración de un afiche.</p>	

Elabora un afiche utilizando las diferentes herramientas que conoces del programa canva y enviarlo al siguiente correo: profesor@gmail.com

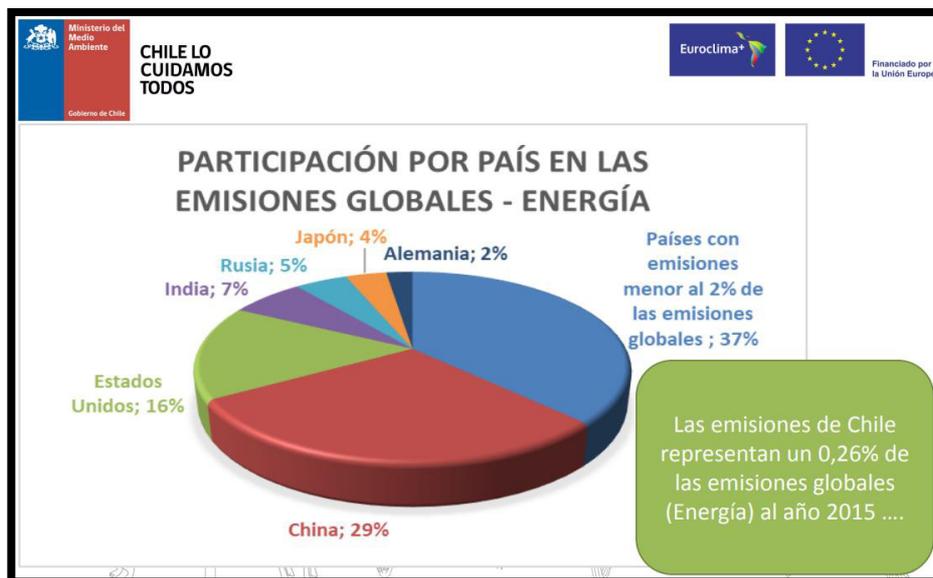
Capacidad: Pensamiento Crítico

Destreza: Analiza

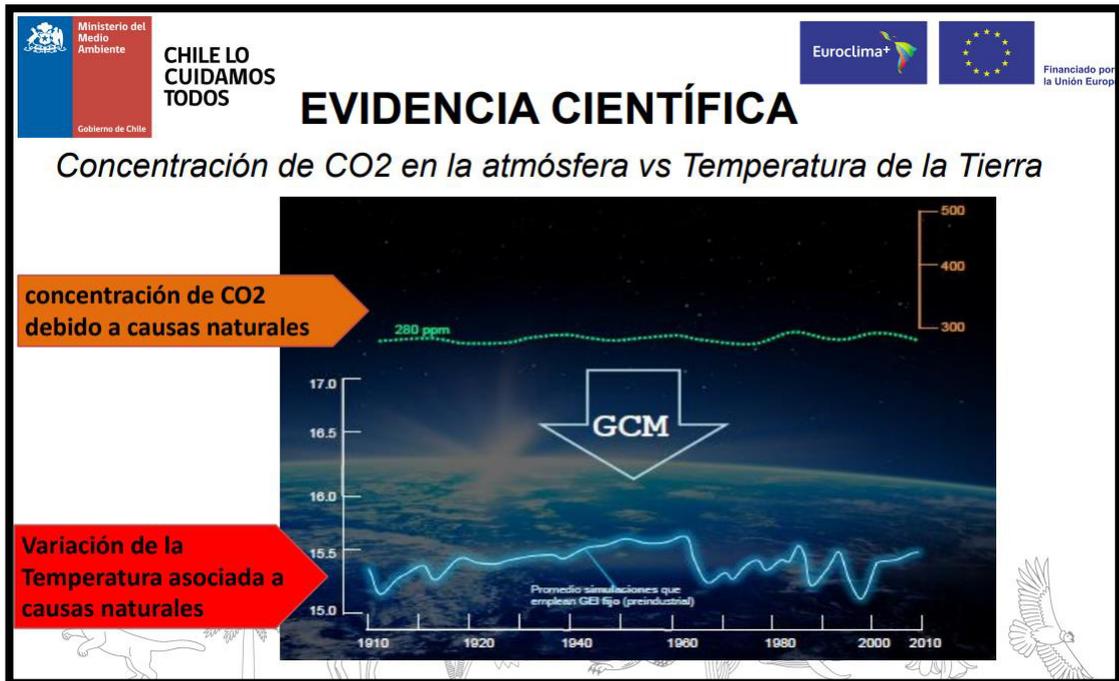
Indicador: Observa las siguientes diapositivas y analiza el objetivo del elaborado de incluir las herramientas en dicha presentación.



Herramienta SmartArt:



Herramienta gráfico estadístico:



Herramienta Video:

Fuente (<https://mma.gob.cl/wp-content/uploads/2018/12/Introduccion-Cambio-Climatico.pdf>) recortar el url

Nivel de logro

Nivel de logro	Destreza: Identificar
AD	Identifica las 5 herramientas de word, escribe el nombre de los 4 tipos de organigrama y las situaciones en las que la utilizaría.
A	Identifica 4 herramientas de word y escribe por lo menos 2 tipos de organigrama con sus respectivas situaciones en las que las utilizaría.
B	Identifica 3 herramientas de word y escribe los nombres de los organigramas.
C	Identifica 1 herramienta d word y no escribe ningún tipo de organigrama.

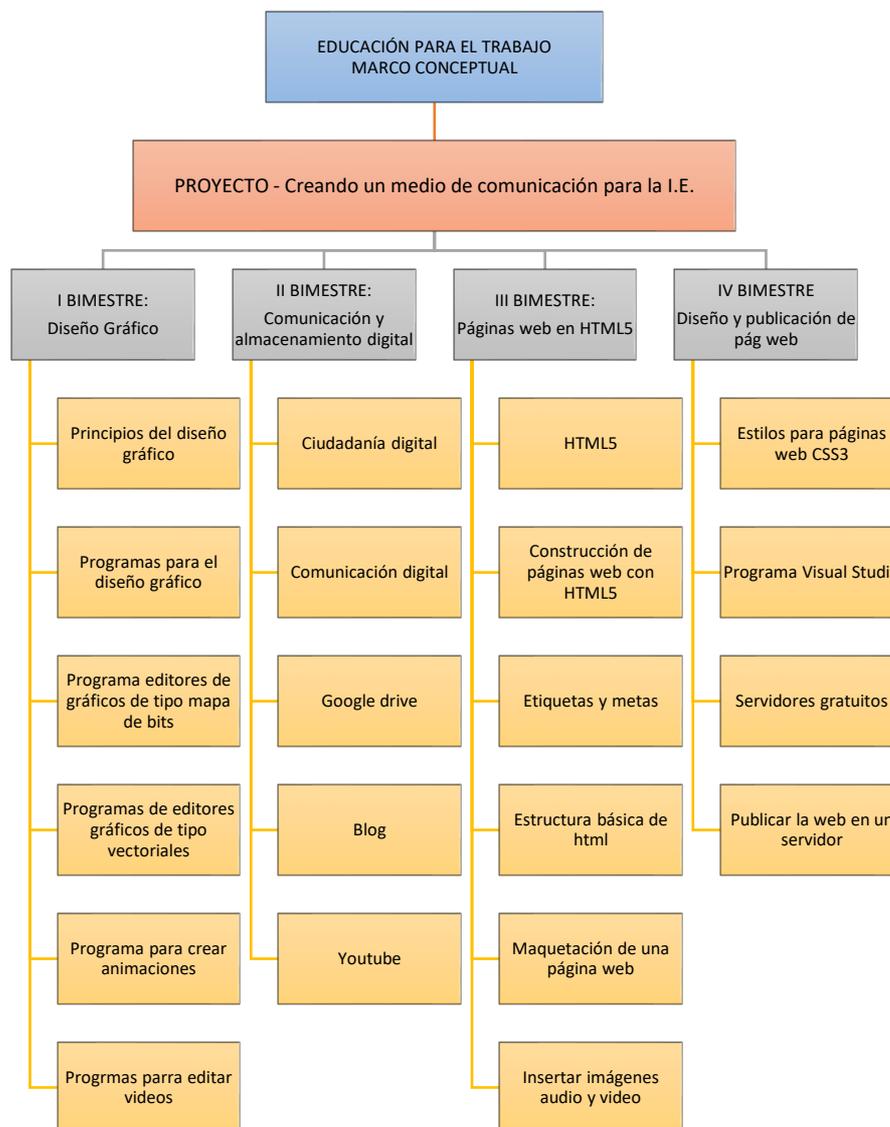
Nivel de logro	Destreza: Aplicar
AD	Utiliza adecuadamente todas las herramientas de canva para insertar imágenes, fondo, texto y audio de forma conjunta y armoniosa para la elaboración de un afiche.
A	Utiliza adecuadamente las herramientas de canva para insertar imágenes, fondo, texto de forma conjunta y armoniosa para la elaboración de un afiche.
B	Utiliza adecuadamente las herramientas de canva para insertar imágenes y texto de forma conjunta para la elaboración de un afiche.
C	Utiliza alguna de las herramientas de canva para la elaboración de un documento gráfico que no corresponde al género afiche..

Nivel de logro	Destreza: Analizar
AD	El estudiante incluye en su respuesta la identificación de la herramienta, su uso y su propósito dentro de una presentación de powerpoint. Además, brinda ejemplos adicionales para el propósito de las herramientas.
A	El estudiante incluye en su respuesta la identificación de la herramienta, su uso y su propósito dentro de una presentación de powerpoint.
B	El estudiante incluye en su respuesta la identificación de la herramienta y su propósito (sin detallar su uso) dentro de una presentación de powerpoint.
C	El estudiante presenta información sobre la herramienta utilizada y su uso.

3.1.11. Programación anual

Programación Anual		
1. Institución Educativa: 2. Nivel: Secundaria 3. Grado: III° 4. Sección: A, B, C 5. Área: EPT 6. Profesor: Gutierrez Alvarado Giancarlo		
Contenidos	Medios	Estrategias metodológicas
I BIMESTRE: <ul style="list-style-type: none"> • Principios del diseño gráfico • Programas para el diseño gráfico • Programas editores de gráficos de tipo mapa de bits • Programas de editores gráficos de tipo vectoriales • Programa para crear animaciones • Programas para editar videos II BIMESTRE <ul style="list-style-type: none"> • Ciudadanía digital • Comunicación digital • Google drive • Blog • Youtube III BIMESTRE: <ul style="list-style-type: none"> • HTML5 • Construcción de páginas web con HTML5 • Etiquetas y metas • Estructura básica de html • Maquetación de una página web • Insertar imágenes audio y video IV BIMESTRE <ul style="list-style-type: none"> • Estilos para páginas web CSS3 • Programa visual studio • Servidores gratuitos • Publicar la web en un servidor 		<ul style="list-style-type: none"> • Diseño (diseñar un plan) un plan estructurado para la elaboración de su propio blog utilizando apps colaborativas de Google. • Elaboración una encuesta online utilizando diferentes programas de recolección de datos como, por ejemplo: formularios de Google y Microsoft, survey monkey entre otros. • Planificación una estrategia para dar a conocer una página o sitio web a partir de medios físicos como anuncios, afiches y virtuales como las redes sociales. • Discriminación diferentes plataformas web a través de cuadros de doble entrada, comparativos, de ventajas y desventajas entre otros. • Aplicación sus conocimientos del uso de herramientas tecnológicas a través la implementación de diversas plataformas web. • Trabajo en equipo y demostración de tolerancia y respeto frente a las opiniones de sus compañeros en el diseño de proyectos, trabajos de campo, entre otros. • Analiza los resultados obtenidos de las encuestas a partir del uso del programa Excel, cuestionarios, fichas, diálogo dirigido, entre otros. • Evaluación el proyecto a través de guías de observación, listas de cotejo entre otros para tomar decisiones de mejora.
Capacidades - destrezas	Fines	Valores - actitudes
1. Pensamiento creativo <ol style="list-style-type: none"> Diseñar (diseñar un plan) Elaborar Planificar Discriminar Aplicar 2. Socialización <ol style="list-style-type: none"> Trabajar en Equipo 3. Pensamiento crítico <ol style="list-style-type: none"> Analizar Evaluar 		1. Responsabilidad <ol style="list-style-type: none"> Cumplir con los trabajos asignados. Mostrar constancia en el trabajo. Asumir las consecuencias de los propios actos 2. Respeto <ol style="list-style-type: none"> Escuchar con atención. Aceptar distintos puntos de vista. Asumir las normas de convivencia. 3. Solidaridad <ol style="list-style-type: none"> Ayudar a los demás. Compartir lo que se tiene.

3.1.12. Marco conceptual de los contenidos

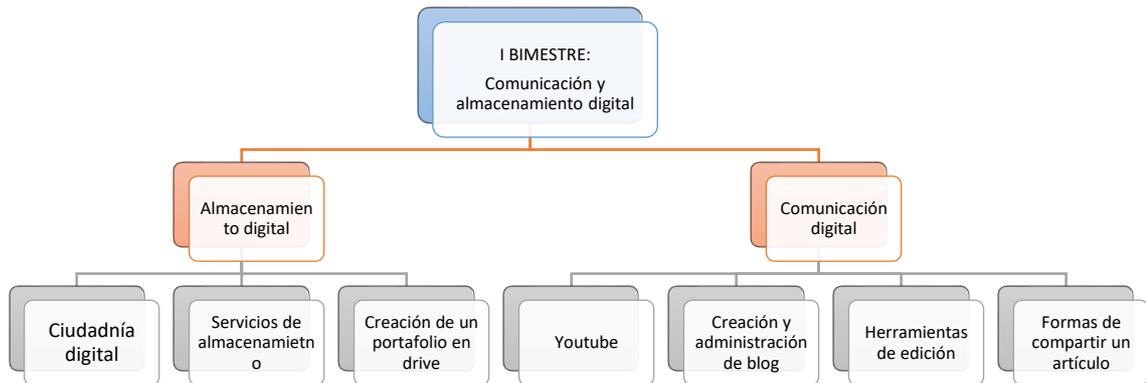


3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 2 y actividades

Unidad de Aprendizaje 2		
1. Institución Educativa: 2. Nivel: Secundaria 3. Grado: III° 4. Sección: A, B, C 5. Área: EPT 6. Profesor: Gutierrez Alvarado Giancarlo		
Contenidos	Medios	Estrategias metodológicas
<ul style="list-style-type: none"> • Ciudadanía digital • Google drive • Portafolio • Blog • Youtube 		<ul style="list-style-type: none"> • Analiza concepto de ciudadanía digital elaborando y exponiendo una presentación de cómo este tema influye en nuestra vida cotidiana a través de casos reales. • Discriminación diferentes plataformas web a través de cuadros de doble entrada, comparativos, de ventajas y desventajas entre otros. • Trabajo en equipo y demostración de tolerancia y respeto frente a las opiniones de sus compañeros en el diseño de proyectos, trabajos de campo, entre otros. • Diseño (diseñar un plan) un plan estructurado para la elaboración de su propio blog utilizando apps colaborativas de Google.
Capacidades - destrezas	Fines	Valores - actitudes
1. Pensamiento creativo a. Diseño b. Elaborar c. Planificar 2. Socialización a. Trabajar en Equipo 3. Pensamiento crítico a. Analizar		1. Responsabilidad a. Mostrar constancia en el trabajo. 2. Respeto a. Escuchar con atención. b. Asumir las normas de convivencia. 3. Solidaridad a. Ayudar a los demás. b. Compartir lo que se tiene.

3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad



3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD 1 – Ciudadanía digital	Duración: 90 min
<p>Analiza el concepto de ciudadanía digital elaborando y exponiendo una presentación de cómo este tema influye en nuestra vida cotidiana.</p>	
<p>INICIO (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Observa las siguientes titulares de noticias y conversa con tu compañero sobre cómo evitar estos casos. <div data-bbox="501 631 1179 725" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>La Policía advierte que los pedófilos buscan menores de edad en TikTok</p> </div> <div data-bbox="512 748 1163 846" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Cuidado con pedófilos que navegan por internet</p> </div> <div data-bbox="612 869 1067 1115" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Chorrillos: capturan a sujeto acusado de distribuir y comercializar pornografía infantil por redes sociales</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Recojo de saberes previos: Participa comentando sobre algunas noticias o casos que hayan escuchado sobre el abuso, maltrato, pornografía a través de las redes sociales. Los puntos que concuerdan serán plasmados en la pizarra a través de una lluvia de ideas. • Conflicto cognitivo: ¿Qué solución plantearías para evitar el acoso infantil en las redes sociales? 	

PROCESO (50 min)

- Observa un video acerca de ciudadanía digital y su aplicación en su entorno:
<https://www.youtube.com/watch?v=3QWFvu-qTZw>



- Busca en internet los siguientes términos: ¿Qué es la ciudadanía digital? ¿en qué consiste? ¿para qué me va a servir en el futuro? ¿Cuáles son las áreas de comportamiento?
- Identifica las áreas de comportamiento y participa explicando cuáles son las áreas más importantes que debe tener un estudiante en una clase virtual.
- Analiza la influencia que tiene la ciudadanía digital en nuestras vidas respondiendo las preguntas de la ficha N° 1 y elaborando una presentación explicando sus ventajas y desventajas.

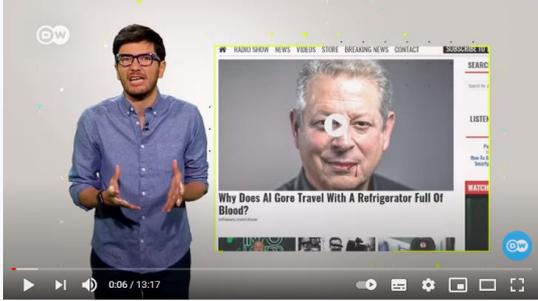
SALIDA (20 min)

- Evaluación: Analiza la influencia de la ciudadanía digital exponiendo un cuadro de ventajas y desventajas sobre la misma.
- Metacognición: ¿Qué aprendimos? ¿Cuánto más sé ahora sobre ciudadanía digital? ¿Qué actividades realizamos?
- Transferencia: ¿Para qué me puede servir y cómo puedo aplicar la ciudadanía digital en mi vida cotidiana?

ACTIVIDAD 2 – Google Drive	Duración: 90 min
Discrimina diferentes servicios de almacenamiento en la nube que existen en la actualidad elaborando un cuadro de doble entrada.	
<p>INICIO (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Se forman en grupos de 5 estudiantes y reciben un sobre con piezas de rompecabezas de servicios de almacenamiento en la nube. Arman el rompecabezas y lo pegan en la pizarra para luego explicar qué es lo que conocen de la imagen. • Recojo de saberes previos: cada grupo explicará lo que conoce acerca de la imagen que armaron y colocaron en la pizarra (nombre de la empresa, qué ofrece, dirección url, etc). • Conflicto cognitivo: Responde la siguiente pregunta ¿Cuál será el lugar más seguro para guardar información? 	
<p>PROCESO (50 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe información acerca de los servicios de almacenamiento en la nube que existen en la actualidad. • Escucha con atención las características que ofrece del servicio de Google Drive y escribe 3 ventajas que te ofrece este servicio. • Analiza el término: trabajo colaborativo y escribe tres características del mismo. • Analiza el caso que se muestra en la ficha n°2 y encierra en un círculo qué servicios pueden solucionar el caso. • Compara las opciones y toma decisiones que luego justificará en una respuesta abierta. 	
<p>SALIDA (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Discrimina diferentes servicios de almacenamiento en la nube que existen en la actualidad elaborando un cuadro de doble entrada. • Metacognición: ¿Qué aprendimos? ¿Cuánto más sé ahora de los servicios de almacenamiento en la nube? ¿Qué actividades realizamos? • Transferencia: Conociendo ahora sobre los servicios de almacenamiento en la nube, ¿en dónde guardarías tu información y porqué lo has elegido como el medio más seguro? 	

ACTIVIDAD 3 – Google Drive	Duración: 90 min
Elabora un portafolio utilizando Google drive para compartir archivos y guardar su información.	
<p>INICIO (25 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Observa el siguiente video y comenta si tienes cuenta de gmail: https://www.youtube.com/watch?v=G1qMhesHagk • Recojo de saberes previos: Participa en una lluvia de ideas respondiendo las siguiente preguntas: ¿Sabes qué es un portafolio? ¿Qué necesito para elaborar mi portafolio virtual? • Conflicto cognitivo: Dialoga con su compañero de carpeta y comenta para qué utilizaría el portafolio (el docente se desliza por el aula escuchando los diálogos). 	
<p>PROCESO (45 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los elementos de la interfaz de la plataforma de google Drive nombrándolos: <div data-bbox="485 987 1240 1480" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Busca en internet ejemplos y la forma de organizar los portafolios profesionales. • Crea carpetas para organizar su información personal (proyectos académicos, documentos, contactos, carpetas de cursos, etc.) y luego comparte la información con su docente. • Aplica la secuencia de pasos correctos para subir su información a las carpetas creadas y luego compartir con dos compañeros de clase. 	
<p>SALIDA (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Elabora un portafolio utilizando Google drive y comparte su carpeta con el docente. 	

- Metacognición: ¿Para qué me va a servir un portafolio virtual en mi vida estudiantil? ¿Los archivos de mi portafolio son públicos? ¿Qué actividades realizamos?
- Transferencia: ¿Qué beneficios me traería trabajar con un portafolio personal en el ámbito profesional?

ACTIVIDAD 4 –Canal de Youtube	Duración: 90 min
Planifica una entrevista a un docente para luego editar y subir el video a la plataforma de youtube.	
INICIO (25 min)	
<ul style="list-style-type: none"> Motivación: Observa el siguiente video y anota en su cuaderno las ideas más importantes: https://www.youtube.com/watch?v=85zci2ST6E 	
	
<ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Participa en una lluvia de ideas respondiendo las siguientes preguntas: ¿Sabes que es una noticia fake? ¿alguna vez te has dejado influenciar por estas noticias? Conflicto cognitivo: Responde la siguiente pregunta ¿qué pasos debes seguir para que tu noticia no sea considerada como falsa? 	
PROCESO (45 min)	
<ul style="list-style-type: none"> Define al entrevistado y el tema en el cual va a enfocar la entrevista. Busca información en internet sobre noticias fake y como estas perjudican a las personas y a la sociedad. Selecciona la información mas importante que hayas encontrado para poder elaborar el balotario de preguntas. Define las preguntas que se van a realizar en la entrevista. Por ejemplo: ¿Qué opina sobre las noticias falsas que está sacando el canal de Willax en tv? 	
	
Fuente: https://cutt.ly/lxHHBES	
<ul style="list-style-type: none"> Prepara la secuencia de la entrevista y elige al docente que se va a entrevistar. 	

SALIDA (20 min)

- Evaluación: Planifica una entrevista a un docente para luego editar y subir el video a la plataforma de youtube.
- Tener en cuenta las siguientes pautas para el trabajo:
 - El video debe iniciar con la presentación del entrevistador y el entrevistado.
 - Duración del video máximo de 5 min y mínimo de 3 min.
 - 10 preguntas como mínimo.
 - Finalizar el video agradeciendo al profesor entrevistado.
- Metacognición: ¿Qué harías para comprobar si la noticia que estas leyendo es verídica? ¿Seguirías páginas de internet que publiquen noticias sin mencionar las fuentes? ¿Qué actividades realizamos?
- Transferencia: ¿Cómo podrías evitar la distribución o difusión de estas noticias en tu entorno más cercano?

ACTIVIDAD 5 – Blog	Duración: 90 min
Planifica un blog personal para compartir información a través de internet.	
<p>INICIO (25 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Responde la siguiente pregunta ¿les gustaría tener un espacio en internet para que puedan compartir información de su interés? • Recojo de saberes previos: Observa el siguiente blog y comenta que es lo que más te gusta de esa página y que elementos se están utilizando. https://www.emezeta.com/ • Conflicto cognitivo: Responde la siguiente pregunta ¿qué tipo de información compartirías en tu blog y por qué? 	
<p>PROCESO (45 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escucha y observa una presentación acerca de los blogs en la internet. • Buscar información y blogs de personas famosas en internet y anota los elementos que más usan en su plataforma. • Seleccionar los elementos anotados en el paso anterior y crear un wireframe de baja calidad de su futuro blog. • Anota la secuencia los pasos que debes de seguir para crear una cuenta en Blogger.com. <ol style="list-style-type: none"> 1. Elegir el nombre para el blog. 2. Elige la dirección URL para tu blog. 3. Escribir el nombre visible. 4. Elige el tema que se va a utilizar. 	
<p>SALIDA (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Entrega al docente su dirección de URL de su blog para poder revisar los cambios y la configuración inicial de su blog. • Metacognición: ¿Qué es el blog para ti? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué has aprendido? • Transferencia: ¿Qué uso le darías a tu blog personal y que tipo de información compartirías? 	

ACTIVIDAD 6 – Creación de entradas	Duración: 90 min
Aplica las herramientas de blog para cambiar la configuración que viene por defecto.	
<p>INICIO (25 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Responde la siguiente pregunta ¿te gustaría compartir información propia en tu blog personal? ¿Cuál sería tu primera publicación? • Recojo de saberes previos: ¿Necesitas de un correo electrónico para crear un blog? ¿Qué pasos realizaste para crear tu primer blog? • Conflicto cognitivo: Responde la siguiente pregunta ¿se podrá crear un nuevo blog dentro de la misma cuenta? 	
<p>PROCESO (45 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe información de las herramientas y sigue los pasos que indica el profesor para modificar a su estilo propio el diseño, tema y configuración del mismo. <div data-bbox="525 884 1198 1200" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los cambios que ha realizado en el blog para que más adelante si quiere modificar algo lo pueda hacer sin problemas. • Utiliza los comandos de vista previa y guardar para que las modificaciones sean grabadas en el blog. 	
<p>SALIDA (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Escribe un informe de los cambios que se realizaste en tu blog y enviar por email a tu docente. • Metacognición: ¿Qué tipos de cambios has podido realizar en tu blog? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué has aprendido? • Transferencia: ¿Por qué motivo cambiarías el diseño y la estructura inicial de tu blog? 	

ACTIVIDAD 7 – Publicación de entradas	Duración: 90 min
Elabora entradas para publicar las entrevistas realizadas a los docentes a través de un blog.	
<p>INICIO (25 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Escucha la siguiente premisa y responde la pregunta: si fueras responsable de un periódico y tu jefe te dice: elige entre Ghandi, Maradona o Alan García para entrevistar y luego sube la noticia al blog oficial ¿a quién entrevistarías y por qué? • Recojo de saberes previos: ¿Cuáles son los pasos para poder cambiar el diseño del blog? ¿Se puede modificar la organización de los elementos de un blog? • Conflicto cognitivo: Responde la siguiente pregunta ¿Se podrá editar o eliminar una entrada publicada? 	
<p>PROCESO (45 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa una presentación en donde el docente muestre los pasos y explique las herramientas que el alumno debe conocer para crear su primera entrada. • Identifica las herramientas de edición de entrada. • Busca en internet diferentes noticias acerca de las vacunas contra el covid 19. • Selecciona una vacuna de las investigadas y escribe con sus propias palabras los pros de esta vacuna frente a sus competidoras. • Aplica las herramientas de edición y creación de entrada para publicar su noticia acerca de la vacuna seleccionada. 	
<p>SALIDA (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Elabora una entrada en su blog y publica la entrevista que le hizo a su profesor. Además, escribe una conclusión del video en la parte inferior del video • Metacognición: ¿Qué herramientas de la publicación de entrada has utilizado? ¿Cómo se llama la herramienta que te permite subir videos? • Transferencia: Ahora que sabes publicar información en internet ¿podrías utilizar el blog como un negocio propio para publicitar empresas? 	

ACTIVIDAD 8 – Evaluación de la unidad	Duración: 90 min
Aplica las herramientas de blog y analiza información para elaborar una respuesta a un tema de coyuntura.	
INICIO (5 min) <ul style="list-style-type: none">• Escucha con atención las indicaciones y pautas que deben seguir durante la evaluación.	
PROCESO (75 min) <ul style="list-style-type: none">• Desarrollan la evaluación de forma individual.	
SALIDA (10 min) <ul style="list-style-type: none">• Aplica las herramientas de edición de blog y analiza la información al desarrollar el examen de la unidad.	

3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

FICHA N° 1

Apellidos y nombres:			
Grado:	V	Fecha:	____/____/____
Sección:	A-C	Actividad:	1
Destreza:	Analiza	Tema:	Ciudadanía digital

Lectura 1: ¿Qué es ciudadanía digital?

Según Jordi Adell, la ciudadanía digital trata de educar ciudadanos, críticos, libres e integrados en el mundo real y digital, para que diferencien lo cibernético de la vida real, conociendo sus derechos y deberes en la vida cibernética y alentar a los ciudadanos ser críticos ante el uso de redes sociales.



Fuente: <https://shorturl.at/dhkJ4>

Lectura 2: Áreas que comprende la ciudadanía digital

La ciudadanía digital puede definirse cómo las normas de comportamiento que conciernen al uso de la tecnología. Para que se entienda la complejidad de lo que comprende la ciudadanía digital y los problemas del uso, mal uso y abuso de la tecnología, hemos detectado nueve áreas generales de comportamiento que la deben conformar.

1. Netiqueta: (etiqueta) estándares de conducta o manera de proceder con medios electrónicos.
2. Comunicación: intercambio electrónico de información
3. Educación: el proceso de enseñar y aprender sobre tecnología y su utilización
4. Acceso: participación electrónica plena en la sociedad
5. Comercio: compraventa electrónica de bienes y servicios
6. Responsabilidad: responsabilidad por hechos y acciones en los medios electrónicos.
7. Derechos: las libertades que tienen todas las personas en el mundo digital
8. Ergonomía: bienestar físico en un mundo tecnológico digital
9. Riesgo: (auto protección): precauciones para garantizar la seguridad en los medios electrónicos.

Fuente: Ribble, M. et al. (2004). Formación en ciudadanía digital. Recuperado de: <https://shorturl.at/mnov1>

3. Lee el enunciado y coloca el área de comportamiento al cual hace referencia.

- a) No compartir la contraseña con terceras personas (_____)
- b) No conversar con personas extrañas en redes sociales (_____)
- c) No compartir fotos o imágenes que dañen a otra persona (_____)
- d) Respetar a sus compañeros de clase virtual (_____)

4. Analiza el siguiente caso y comenta con tus propias palabras qué hubieras hecho tú para ayudar a Maria.

Maria es una estudiante de III° de secundaria. Ha conocido a un amigo por Facebook y han entablado una linda amistad. Con el tiempo se enamora y decide avanzar al siguiente nivel mandándole fotos intimas. Luego de un tiempo todos los amigos de Maria se enteran de que sus fotos se están vendiendo en OnlyFans y ella no sabía nada. Ella no sabe qué hacer y pide tu ayuda. ¿Qué harías tú para ayudar a María?

5. Elabora una presentación teniendo en cuenta las siguientes indicaciones:

- La primera diapositiva debe contener el título de trabajo y los datos de la persona responsable
- La segunda diapositiva debe tener el diseño dos objetos en donde se muestre el cuadro comparativo.
- En la tercera diapositiva debe tener la conclusión del tema que se trabajó.

6. Responde las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos?

Fuente: <https://shorturl.at/dBT07>

¿Cuánto más se ahora sobre ciudadanía digital?

¿Qué actividades realizamos?

¿Para qué me puede servir y como puedo aplicar la ciudadanía digital en mi vida cotidiana?

Rúbrica de evaluación actividad 01

Apellidos y nombres:

Grado y sección:

Analiza las ventajas y desventajas de ciudadanía digital elaborando y exponiendo una presentación de cómo este tema influye en nuestra vida cotidiana.				
Producto: Cuadro comparativo de las ventajas y desventajas de la ciudadanía digital en powerpoint.				
Crterios	AD	A	B	C
Presentación y formato	La presentación tiene 3 diapositivas como mínimo con datos del estudiante, cuadro comparativo y un párrafo explicando el tema en la vida cotidiana.	La presentación tiene 2 diapositivas como mínimo con datos del estudiante, cuadro comparativo.	La presentación solo incluye el cuadro comparativo o el párrafo.	La presentación solo incluye el cuadro comparativo o párrafo incompleto.
Procesamiento de información	Incluye 5 ventajas y desventajas de la ciudadanía digital que haya identificado en el video. Cada ventaja y desventaja debe estar explicada e incluye algún ejemplo de su contexto.	Incluye 5 ventajas y desventajas de la ciudadanía digital que haya identificado en el video. Cada ventaja y desventaja debe estar explicada y ser clara.	Incluye hasta 3 ventajas y desventajas claras y bien explicadas de la ciudadanía digital que haya identificado en el video. Puede incluir otras que están repetidas o no estén bien definidas.	Incluye ventajas y desventajas de la ciudadanía digital que no están bien definidas o solo coloca ejemplos.
Selección de información.	Selecciona problemas de su entorno para resolverlos a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de una investigación en la web. Ejemplifica cada factor mencionado.	Selecciona problemas de su entorno para resolverlos a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de una investigación en la web.	Selecciona problemas de su entorno para resolverlos. Determina con dificultad los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de una investigación en la web.	Selecciona problemas de su entorno para resolverlos. No logra determinar los principales factores que los originan.

FICHA N° 2

Apellidos y nombres:			
Grado:	V	Fecha:	____/____/____
Sección:	A-C	Actividad:	2
Destreza:	Analiza	Tema:	Google Drive

Lectura 1: Almacenamiento en la nube

El almacenamiento en la nube es exactamente eso, discos duros para almacenar datos pero a los que podemos acceder solamente con una conexión a Internet. Con ellos tenemos prácticamente todas las ventajas posibles, salvo que no podremos acceder si no tenemos una conexión de red. Estos discos duros están ubicados tras un servidor con alta protección frente a

ataques y dispuestos en matrices RAID para que nuestros datos no se pierdan si un disco duro falla, ya que los datos estarían replicados en más unidades.

Fuente: <https://shorturl.at/dM369>

**Lectura 2: Google Drive**

Google Drive es el servicio de almacenamiento de datos en internet que provee Google en su versión gratuita e incluye una capacidad de almacenamiento 15 GB.

Este servicio funciona como un paquete de Windows Office u Open Office pero online, permite crear carpetas para almacenar y subir archivos de cualquier tipo. Producir y

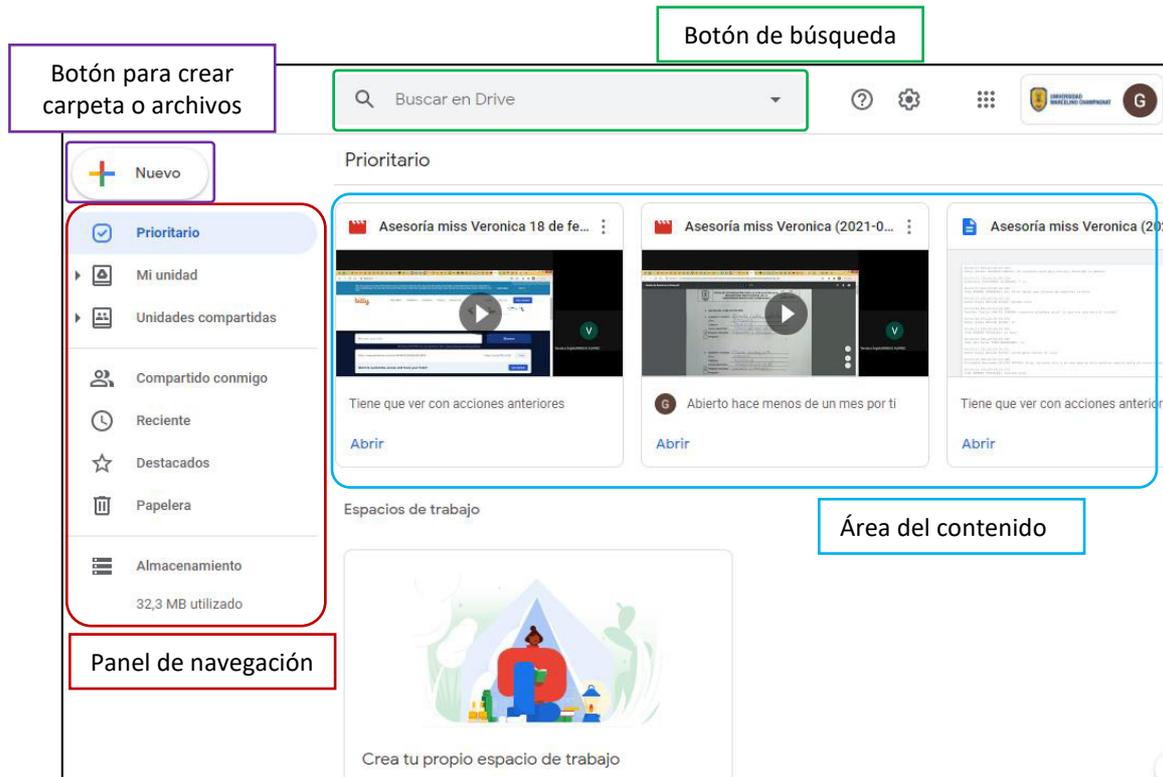
modificar documentos en línea en diferentes formatos de procesador de textos, planillas de cálculo, pdf, editor de diapositivas. También se pueden elaborar formularios para encuestas, exámenes etc. Editar e insertar dibujos e imágenes.

Fuente: Martinez, A. (2017). ¿Qué es google drive? ¿Para qué nos sirve? Recuperado de: <https://shorturl.at/mnovI>



Fuente: <https://shorturl.at/ahjBS>

3. Interfaz del entorno de Google drive



4. Caso.

Carlos es un estudiante del IIIº año de secundaria. Está haciendo un curso de intercambio internacional y se encuentra en España. Su profesor del curso de investigación le ha pedido que investigue sobre la cultura española y que trabaje con sus compañeros de clase que se encuentran en el Perú. Carlos desea compartir fotos y documentos y estos pesan como 10GB de información. Además, tiene contar con una app para celular y su tamaño máximo de subida por archivo debe ser de 2GB. Para eso debe completar un cuadro comparativo que le permita comparar la información sobre el almacenamiento en la nube.

Servicios de almacenamiento en la nube	Capacidad	Cuenta con apps para celulares	Máximo de carga por archivo	Funciones adicionales
Google Drive				
One Drive				
Icloud				
Dropbox				

¿Qué aplicaciones de las que se muestran debería usar? ¿escribe por qué has elegido ese servicio a diferencia del resto?



<https://shorturl.at/lyJPW>



<https://shorturl.at/tyAJ8>



<https://shorturl.at/hmuJS>



<https://shorturl.at/IFOTX>



<https://shorturl.at/ahjBS>



<https://shorturl.at/hxNVW>



<https://shorturl.at/IFOTX>

5. Responde las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos?

Fuente: <https://shorturl.at/dBT07>

¿Cuánto más sé ahora de los servicios de almacenamiento en la nube?

¿Qué actividades realizamos?

¿En dónde guardarías tu información y por qué lo has elegido como el medio más seguro?

Rúbrica de evaluación actividad 02

Apellidos y nombres:

Grado y sección:

Discrimina diferentes servicios de almacenamiento en la nube que existen en la actualidad elaborando un cuadro de doble entrada.				
Producto: Cuadro de doble entrada para comparar los diferentes servicios de almacenamiento en la nube				
Crterios	AD	A	B	C
Llenado del cuadro comparativo	El estudiante utiliza información verídica y completa en las cuatro características de los servicios de todos los servicios almacenamiento. Incluye las fuentes de donde obtuvo la información.	El estudiante utiliza información verídica y completa en las cuatro características de los servicios de todos los servicios almacenamiento.	El estudiante utiliza información verídica y completa en las cuatro características de 3 servicios de los servicios almacenamiento.	El estudiante utiliza información verídica y completa en las cuatro características de menos de 3 servicios de almacenamiento.
Análisis de caso	El estudiante escoge el servicio correcto según las necesidades expresadas en el caso y argumenta su elección con datos del cuadro. Incluye ejemplos o situaciones reales del servicio seleccionado.	El estudiante escoge el servicio correcto según las necesidades expresadas en el caso y argumenta su elección con datos del cuadro.	El estudiante escoge el servicio correcto según las necesidades expresadas en el caso.	El estudiante escoge el servicio incorrecto.
Toma de decisiones	Selecciona una propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas. Argumentando	Selecciona una propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Selecciona con dificultad una propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	No logra seleccionar ninguna propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o

	los pro y los contra de la propuesta seleccionada.			situaciones imprevistas.
--	---	--	--	-----------------------------

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad

EVALUACIÓN DE LA SEGUNDA UNIDAD

Apellidos y nombres: Nivel: Secundaria

Grado y sección: Fecha:

Capacidad: Pensamiento creativo	Destreza: Aplicar
Indicador: Aplica las herramientas de blog para poder publicar sus noticias.	

1. Reconoce las imágenes de las herramientas de blog.

a) 	() Inserta caracteres especiales.
b) 	() Selecciona otro tipo de fuente
c) 	() Inserta o edita un vínculo.
d) 	() Inserta video

2. Identifica y encierra en un círculo en que redes sociales se puede compartir una entrada del blog.



<https://cutt.ly/pzLadWw>



<https://cutt.ly/EzLaP3H>



<https://cutt.ly/CzLa6T8>



<https://cutt.ly/TzLss18>



<https://cutt.ly/9zLsnrF>



<https://cutt.ly/xzLsMuW>

ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR EL USO DEL BLOG

I. Datos personales:

Nombre del estudiante: _____ Grado y Sección: _____

Fecha : ___ / ___ / ___

II. Propósito:

Evaluar que el estudiante haga un uso correcto del blog

Nº	Indicadores	Escala valorativa			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	Reconoce las herramientas de publicación de entradas de blog.				
2	Identifica los medios para compartir las entradas del blog.				
3	Aplica tres cambios de diseño a tu blog.				
4	Analiza información para elaborar una respuesta y luego publicarlo en su blog personal.				
5.	Organiza información obtenida de acuerdo con criterios establecidos y cita las fuentes.				

3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades

Proyecto de aprendizaje

Programación de proyecto

1. Datos informativos

Institución Educativa:

Nivel	: Secundaria
Grado	: Tercer
Secciones	: A-C
Área	: Educación para el trabajo
Título del proyecto	: Teléfono malogrado nunca más
Temporización	: IV Bimestre – 45 min (6 semanas)
Profesor autor	: Gutierrez Alvarado Giancarlo

2. Situación problemática

Los estudiantes del tercer grado de secundaria han detectado que la comunicación que existe entre la institución y los integrantes de la comunidad educativa (padres de familia, docentes, alumnos, administrativos) no es asertiva. A veces, el proceso de la comunicación no llega a completarse y el destinatario no recibe el mensaje. Por ejemplo: cuando a un alumno se le entrega el comunicado para que lo lleve a casa se le pierde o se le cae en el camino y la comunicación no llega. En otros casos, cuando la comunicación puede tergiversarse cuando pasa de persona en persona dañando el clima institucional. A todo esto, se suma el problema del uso excesivo de papel para imprimir y enviar documentación a todos los integrantes de la comunidad educativa. Es por ello, que los estudiantes se hicieron la siguiente pregunta: ¿La institución podría contar con un medio de comunicación oficial?, ¿cuál sería el medio ideal que nos ayude a evitar todos los problemas ya mencionados? Siendo conscientes de la necesidad de mantener informada y actualizada a la comunidad educativa, nuestros estudiantes crearán un medio de comunicación virtual con la finalidad de mantener informado a todos los integrantes de la institución: un blog.

3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

	Competencias	Capacidades	Desempeños
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	<p>Crea propuesta de valor</p> <p>Aplica habilidades técnicas</p> <p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas. • Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.

COMUNICACIÓN	<p>Escribe diversos tipos de textos en lengua materna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<p>Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales, y las desarrolla para ampliar o precisar la información sin digresiones o vacíos. Establece diversas relaciones lógicas entre las ideas a través de varios tipos de referentes, conectores y otros marcadores textuales. Incorpora de forma pertinente un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos especializados.</p>
---------------------	---	---	---

(MINEDU, 2017)

4. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
1.- Diagnóstico con los estudiantes sobre los diferentes problemas que se han presentado debido a la comunicación asertiva hay en el entorno de la Institución.	Observaremos diferentes hechos y problemáticas de su entorno local.	<ul style="list-style-type: none"> - Casos - Proyector - Pizarra
2.- Presentación del problema (causas y	Analizaremos situaciones de malas comunicaciones	- Casos de padres de familia desinformados

consecuencias). Creación de grupos de estudiantes.	entre los miembros de la comunidad educativa.	- Comunicados falsos a la comunidad educativa
3.- Diseñar una estructura (fondo y forma) que va a tener el canal de comunicación que se va a utilizar.	Analizaremos diferentes páginas web de noticias para poder armar su propia estructura de su blog.	- Páginas de diferentes tipos de blog o blog de diferentes colegios - Programa
4.- Crear blogs para cada tipo de comunicado o noticia que se va a compartir.	Utilizaremos la plataforma Blogger para poder crear, editar y compartir su información a la comunidad educativa.	- Computadora - Web Blogger.com
5.- Colocar información adecuada en cada uno de los bloques creados.	Crearemos los comunicados y/o noticias en el curso de comunicación para luego subirlas al Blog de la institución.	- Cuaderno - Pizarra - Impresora
6.- Presentar los blogs a la comunidad educativa.	Crearemos anuncios pegados en los alrededores del colegio y también a través de redes sociales publicaremos los nuevos canales oficiales para mantener comunicado a la comunidad.	- Cartulina - Plumones - Facebook - Pegamento - Impresora - Computadora - Correos

3.2.2.1. Programación de proyecto

PROYECTO DE APRENDIZAJE N°1		
Contenidos	Medios	Métodos de aprendizaje
<p>TEMA: Teléfono malogrado nunca más</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noticias fake • Estructura de blog • Citar fuentes • Blog 		<ul style="list-style-type: none"> • Identificación del problema de su institución elaborando un mapa mental. • Análisis de las causas y consecuencias del problema de comunicación de tu colegio a través de un cuadro de doble entrada. • Elaboración de una plantilla en HTML para utilizarlo como base en las publicaciones de su blog. • Aplicación de las herramientas de configuración y edición del blog para poder crear la interfaz y los elementos que va a tener su sección. • Aplicación de las herramientas de edición para la publicación de sus primeras noticias. • Planificación de diferentes estrategias para publicitar su blog institucional en el entorno educativo.
Capacidades – Destrezas	Fines	Valores – actitudes
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pensamiento creativo <ol style="list-style-type: none"> a. Planifica b. Elaborar c. Aplicar 2. Socialización <ol style="list-style-type: none"> a. Trabajar en Equipo 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Responsabilidad <ol style="list-style-type: none"> a. Mostrar constancia en el trabajo. 2. Respeto <ol style="list-style-type: none"> d. Aceptar distintos puntos de vista. 3. Solidaridad <ol style="list-style-type: none"> c. Ayudar a los demás.

3.3.2.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD 1 (45 min.)
Identificar el problema de su institución elaborando un mapa mental.
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recojo de saberes previos: Observa un video de la comunicación asertiva. - Conflicto cognitivo: ¿Cuáles son los canales por el que la institución se comunica con los padres de familia? <p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forman una media luna en el salón y reciben un plumón con una hoja A4. - Lee los siguientes titulares: <ul style="list-style-type: none"> ○ Los padres asisten a una reunión, pero cuando llegar al colegio se dieron cuenta que la fecha había sido cambiada. ○ Un grupo de estudiantes pide dinero a sus padres para un paseo estudiantil y en realidad era para tirarse la pera. ○ Alumnos cambian las fechas de entrega de libretas para que los padres no se acerquen a recogerlos. - Responde la siguiente pregunta: ¿Cuál crees que haya sido el principal problema y cómo lo solucionarías? - El profesor recoge las respuestas y las pega en la pizarra. <p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Identifica el problema de su institución elaborando un mapa mental. • Metacognición: ¿Qué actividades hemos realizado? ¿Qué has aprendido? Escribe los principales problemas de comunicación que tiene tu colegio. • Transferencia: ¿Crees que toda empresa o entidad debe tener su canal de comunicación oficial?

ACTIVIDAD 2 (45 min.)
Analizar las causas y consecuencias del problema de comunicación de tu colegio a través de un cuadro de doble entrada.
INICIO: <ul style="list-style-type: none">- Motivación: Observa imágenes de los problemas que diagnóstico en la sesión anterior.- Recojo de saberes previos: ¿Comenta que problemas de comunicación hablamos la clase pasada?- Conflicto cognitivo: ¿Cuál será el motivo de los problemas de comunicación que has comentado?
PROCESO: <ul style="list-style-type: none">- Forman 4 equipos de 5 estudiantes.- Identifica en equipo las causas de los problemas de comunicación que se plantearon en la sesión anterior.- Relaciona las causas mencionadas con las consecuencias que pueden tener al transmitir una mala información utilizando un cuadro de doble entrada.
SALIDA: <ul style="list-style-type: none">• Evaluación: Analiza las causas y consecuencias de los problemas de comunicación que afecta su colegio a través de un cuadro de doble entrada.• Metacognición: ¿Crees que es importante hacer una comunicación asertiva entre los entes de la comunidad educativa? Si has notado una mala comunicación entre los profesores y los padres ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué actividades has realizado?• Transferencia: ¿Qué soluciones propondrías al colegio para poder mejorar la comunicación?

ACTIVIDAD 3 (45 min.)
Elaborar una plantilla en HTML para utilizarlo como base en las publicaciones de su blog a través del programa VisualCode.
INICIO: <ul style="list-style-type: none">- Motivación y Recojo de saberes previos: Observa diferentes redes sociales y mediante una lluvia de ideas menciona las características de la estructura de su página (colores, fuentes, tamaño de imágenes, uniformidad).- Conflicto cognitivo: Abren su blog personal y menciona qué características de sus publicaciones se pueden mejorar.
PROCESO: <ul style="list-style-type: none">- Se agrupan los equipos que fueron formados la clase anterior.- Busca en diferentes blogs modelos de fuentes, formatos de imagen que pueden tomar como referencia para su blog.- Selecciona una fuente, un formato de imagen y una paleta de colores de las referencias encontradas.- Utiliza el programa Visual Code para elaborar las plantillas en html que se van a usar para los títulos, subtítulos, colores y estilos de imagen.
SALIDA: <ul style="list-style-type: none">• Evaluación: Elabora en el programa Visual Code las plantillas en Html que se van a utilizar para los títulos, subtítulos, colores y estilos de imagen que van a ser usados en las publicaciones de sus blogs.• Metacognición: ¿Qué actividades has realizado? ¿Es importante que tu blog tenga uniformidad?• Transferencia: Si trabajas en una empresa de comunicaciones ¿utilizarías plantillas? ¿Por qué?

ACTIVIDAD 4 (45 min.)
Elabora las secciones de los blogs utilizando las herramientas de configuración y edición.
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación: Qué sección de un periódico (deportes, internacionales, amenidades, sociales) te gusta más y ¿Por qué? - Recojo de saberes previos: Los alumnos comentan con que noticia iniciaron el día y describen el leat, cuerpo y cierre. - Conflicto cognitivo: ¿Qué secciones crees que debe tener el blog oficial del colegio? <p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza un sorteo con las secciones (festividades, comunicados, deportes y entretenimiento) que se van a crear en el blog. - Recibe el usuario y contraseña de la cuenta general del blog a los líderes de equipos. - Identifica las secciones que debe elaborar con su equipo de trabajo. - Cada equipo debe crear un blog con la sección que le toco en el sorteo. - Aplica los cambios de diseño que están por defecto al momento de crear el blog de la sección asignada. <p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Elabora las secciones de los blogs utilizando las herramientas de configuración y edición. • Metacognición: ¿Qué actividades se realizaron en clase? ¿Por qué es importante separar las noticias en secciones? • Transferencia: ¿Qué otras secciones consideras importantes para un medio o canal de comunicación?

ACTIVIDAD 5 (45 min.)
Aplicar las herramientas de edición para la publicación de sus primeras noticias.
INICIO: <ul style="list-style-type: none">- Motivación: Responden la siguiente pregunta ¿Qué es lo que más te motiva de este proyecto?- Recojo de saberes previos: Comenta cómo se debe citar una fuente de información.- Conflicto cognitivo: ¿Qué fuentes de información utilizarás para sus publicaciones?
PROCESO: <ul style="list-style-type: none">- Investiga qué eventos o festividades se aproximan a celebrar en el colegio.- Selecciona la información que desea compartir en el blog oficial.- Utiliza las plantillas que fueron creadas para darle formato a los títulos, subtítulos e imágenes de la publicación.
SALIDA: <ul style="list-style-type: none">• Evaluación: Aplica las herramientas de edición para la publicación de sus primeras noticias en el blog oficial.• Metacognición: ¿Qué áreas o personas van a ser su fuente de información para la publicación de noticias en su blog? ¿Qué actividades has realizado?• Transferencia: Comenta ¿Por qué es importante colocar las fuentes de tu publicación?

ACTIVIDAD 6 (45 min.)
Planificar diferentes estrategias para publicitar su blog institucional en el entorno educativo.
INICIO: <ul style="list-style-type: none">- Motivación: Observa imágenes de diferentes anuncios publicitarios en internet.- Recojo de saberes previos: Responde la siguiente pregunta ¿Qué información resalta en un anuncio?- Conflicto cognitivo: ¿En la actualidad, se tendrá que pagar por publicidad?
PROCESO: <ul style="list-style-type: none">- Investiga en internet qué canal de comunicación va a utilizar para publicitar su blog institucional (trabajo en equipo).- Busca plataformas gratuitas para anunciar la apertura de su blog institucional.- Selecciona los canales de comunicación que van a utilizar para publicitar su blog institucional. (Facebook, afiches, comunicados, formaciones, etc.)
SALIDA: <ul style="list-style-type: none">• Evaluación: Planifica diferentes estrategias para publicitar su blog institucional en el entorno educativo.• Metacognición: ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué actividades has realizado?• Transferencia: Según lo estudiado, ¿qué redes sociales utilizarías para publicitar un producto?

3.2.2.3. Materiales de apoyo

FICHA SESIÓN 4

Apellidos y nombres:			
Grado:	V	Fecha:	____/____/____
Sección:	A-C	Actividad:	4
Destreza:	Elabora	Tema:	Secciones - Blog

Observa la siguiente imagen:



<https://cutt.ly/az5F59E>

Identifica las secciones que tiene un periódico escribiendo por lo menos 5 secciones que hayan encontrado en uno

- a)
- b)
- c)
- d)
- e)

Decide en equipo los roles que van a tener al momento de crear su blog.

Roles	Estudiante
Elaborador de la noticia	
Redactor	
Editor	
Diseñador	
Investigador	

Seleccionar y menciona las herramientas informáticas que le van a permitir diseñar, crear, editar, etc las publicaciones de su blog.

Responde las siguientes preguntas:



¿Qué actividades se realizaron en clase?

shorturl.at/dBT07

¿Por qué es importante separar las noticias en secciones?

¿Qué otras secciones consideras importantes para un medio o canal de comunicación?

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso final

Rúbrica de evaluación del Proyecto

Apellidos y nombres:

Grado y sección:

Elabora un medio de comunicación y publica su primera entrada para transmitir información confiable y verídica a la comunidad educativa utilizando la plataforma Blog.com				
Criterios	AD	A	B	C
Estructura	La entrada contiene: título, texto del artículo, elementos multimedia y etiquetas. Además, de un orden de los elementos.	La entrada contiene: título, texto del artículo, elementos multimedia y etiquetas.	La entrada contiene: título, texto de la publicación y una imagen.	La entrada contiene solo el título y el contenido de la publicación.
Organización de la información	La información publicada esta muy bien organizada, es muy clara y fácil de leer y entender. Además, la información está distribuida en párrafos, conteniendo cada uno una idea.	En general la información es clara y esta bien organizada. La información está distribuida en párrafos.	Se organiza la información, pero de forma poco clara. No facilita una lectura clara y rápida.	La información no es clara y no está ordenada lo que dificulta su lectura.
Formato y uso de plantillas	Las entradas poseen el formato elegido por los estudiantes utilizando las plantillas creadas por ellos mismos. Además, posee elementos multimedia que están insertados de forma adecuada.	Las entradas poseen el formato elegido por los estudiantes utilizando las plantillas creadas por ellos mismos.	Las entradas tienen un formato diferente y la plantilla no es la elegida.	Las entradas no tienen un formato por lo que no son uniformes y no usan plantilla.
Trabajo en equipo	Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.	Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.	Asume su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información para el logro del objetivo común.	Asume su rol pero no colabora con las tareas de sus compañeros en el logro del objetivo común.

	Apoya a sus compañeros que tengan dificultades en sus tareas.			
--	--	--	--	--

Conclusiones

La propuesta didáctica para promover el uso de tecnologías creando un medio de comunicación para la comunidad educativa aplicada en estudiantes de tercer año de educación secundaria constituye un aporte pedagógico valioso. A través del trabajo interdisciplinario y fundamentado en el paradigma sociocognitivo humanista, esta propuesta implica una forma novedosa de aplicar los aprendizajes adquiridos en la escuela en bien de la comunidad.

Los documentos que forman parte de la planificación curricular a corto plazo como unidades y sesiones reflejan la coherencia que existe con lo planteado en el marco teórico. Además, muestran un claro proceso de abordaje de un problema comunitario cuya solución es planteada e implementada por los mismos estudiantes. Por lo tanto, estas sesiones son evidencia de la forma en que la educación debe ayudar a los estudiantes en su desenvolvimiento en sociedad.

Esta propuesta pretende mostrar el uso de la tecnología, no como una opción, sino como una necesidad. Además, muestra una forma de usar la tecnología usada para mejorar la comunicación en la comunidad. Así, demuestra que la tecnología es una herramienta muy valiosa para la aplicación de proyectos que involucren soluciones a diferentes problemas sociales que vivimos en la actualidad.

Recomendaciones

Desarrollar con nuestros estudiantes el enfoque de competencias de forma interdisciplinaria para desarrollar un afianzamiento de los aprendizajes. Además, se debe propiciar en el alumno el análisis de su propio contexto y generar espacios donde el estudiante pueda tomar acciones sobre este contexto usando lo aprendido y volviéndolo significativo.

Darle mayor importancia a la alfabetización digital en las aulas ya que los alfabetos digitales comprenden las tecnologías y pueden usarlas para su beneficio haciendo que su vida mejore. Esto puede tener incluso ventajas en el ámbito personal y económico.

Referencias

- Aebli, H. (2001). *Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autonomo*. Madrid: Narcea.
- Aguirre, A. (1994). *Psicología de la adolescencia*. Barcelona - España: Boixareu Universitaria.
- Baro, A. (2011). implicaría la combinación o puesta en relación de ideas generales, con el fin de llegar a enunciados específicos, como en la construcción de un silogismo. *Innovación y experiencias educativas*, 11.
- Berrú, C. (2013). *Programa de intervención a los padres de familia, basado en el paradigma ecológico contextual, para dinamizar su participación en el proceso de gestión pedagógica extraescolar en la institución educativa nº 15451 de bajo huala - frías*. Lambayequé: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Delgado, G. (2014). *El paradigma Socio-Cognitivo Humanista y la evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los oficiales alumnos de la maestría en ciencias militares de la escuela superior de guerra del ejército*. Lima: Universidad Nacional de Educación - Enrique Guzmán y Valle.
- Escoriza, J. (2006). *Estrategias de comprensión del discurso escrito expositivo*. Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Estrella, P. (3 de Agosto de 2017). *El rincón del loquero*. Obtenido de <https://pabloestrellablog.wordpress.com/2017/08/03/educacion-por-andamiaje-lev-vygotsky/>
- Ferreya, H., & Pedrazzi, G. (2007). *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Feuerstein, R. (Noviembre de 2002). El desarrollo del potencial de aprendizaje. (S. Noguez, Entrevistador)
- Gerrig, R., & Zimbardo, P. (2005). *Psicología y vida*. Distrito Federal - México: Pearson.
- González, F. (2008). *El Mapa Conceptual y el Diagrama Uve: Recursos para la Enseñanza Superior en el siglo XXI*. Madrid - España: Narcea.
- Latorre, M. (2021). *Breve revisión de los diferentes paradgimas en la educación a través de la historia. Separata del programa de actualización para la titulación*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2021). *La inteligencia escolar como desarrollo de procesos cognitivos, afectivos y esquemas mentales. Separata del programa de actualización para la titulación*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2021). *Paradigma Socio-Contextual. Separata del programa de actualización para la titulación*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M., & Seco, C. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad - Programación y evaluación escolar - Teoría I*. Lima: Santillana.
- López, L., & Vasílievich, V. (1997). Símbolo, pensamiento y lenguaje. *Revista Colombiana de Psicología*, 5.
- Méndez, Z. (1993). *Aprendizaje cognitivo*. Costa Rica: Universidad Estatal a distancia.

- Mezarina, C., Hinojosa, M., Flores, A., Anglas, Z., Ponce, M., Portillo, O., & Chuquillanqui, I. (s.f.). Estrategias para ejecutar el inicio de la sesión de aprendizaje. *CalidadUC*, 7.
- Minedu. (2016). *Currículo Nacional*. Lima: Ministerio de Educación.
- Minedu. (2016). *Educación Básica Regular*. Lima: Ministerio de Educación.
- Minedu. (2017). *Cartilla de planificación curricular para Educación Primaria*. Lima: Ministerio de Educación.
- Minedu. (2018). *Orientación para la enseñanza del área curricular de ciencia y tecnología*. Lima: Ministerio de Educación.
- Moreno, E., Morales, L., Mendoza, L., Silva, C., & Sandoval, T. (2005). *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*. Distrito Federal - México: Subsecretaría de Educación Básica.
- Morrison, G. S. (2005). *Educación infantil*. Madrid: Pearson.
- Roman, J. (2005). *El puente de papel*. España: Libros en Red.
- Román, M., & Díez, E. (2009). *La inteligencia escolar aplicaciones al aula una nueva teoría para una nueva sociedad*. Santiago de Chile: Conocimiento.
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. Manta - Ecuador: Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
- Sanchidrián, C., Ruiz, J., Colmenar, C., Diego, C., Egido, I., García, C., . . . Vera, J. (2010). *Historia y perspectiva actual de la educación infantil*. Barcelona: GRAÓ.
- Varela, A., Gramacho, A., & Clelia, M. (2006). Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI): alternativa pedagógica que responde al desafío de calidad. *Diversitas*, 15.
- Zubiría, J. (2006). *Teorías contemporáneas de la inteligencia y la excepcionalidad*. Bogotá: Cooperativa editorial magisterio.