



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Educación por el trabajo, en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa Pública de Huancayo, Junín.

AUTORES:

RIVAS HUAYNALAYA, Lissett Iris

ASESOR / ASESORA:

RINGAS ALVAREZ, Veronica Ángela
ORCID: 0000-0002-6822-5121

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Secundaria,
Especialidad 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.



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Lic. Celia Jacinta MONTENEGRO BIORGGIO	Presidenta
Dr. Marino LATORRE ARIÑO	Vocal
Mag. Marcos Wilfredo CAVERO QUISPE	Secretario

LISSETT IRIS RIVAS HUAYNALAYA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Educación por el trabajo, en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa Pública de Huancayo, Junín”**, para optar al Título Profesional de Licenciada 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 a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
98229	LISSETT IRIS RIVAS HUAYNALAYA	APROBADA POR MAYORÍA

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

Santiago de Surco, 2 de abril del 2022.

SECRETARIO

VOCAL

PRESIDENTA

Dedicatoria

Dedico este Trabajo de Suficiencia a mi familia, amigos y personal administrativo de la Universidad por el apoyo constante y la colaboración que fueron el empuje para poder terminar y culminar con esta nueva etapa en la finalización de mi Título Profesional.

Agradecimientos

A Dios en primer lugar por darme lo que tengo y seguir yendo de su mano en mi vida como persona, madre, trabajadora, hija y amiga, todo lo que soy es por mis saberes previos más los aprendizajes nuevos de la Universidad Marcelino Champagnat han hecho que mis principios este bien formados para la vida que ahora me toca vivir como persona y profesional, en beneficio de mi familia y formar a mis hijos con esa misma dedicación para así formar la familia marista.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2021

Nombres:

Lisset Iris

Apellidos:

RIVAS HUAYNALAVA

Ciclo:

PAT – 2022

Código UMCH:

98299

N° DNI:

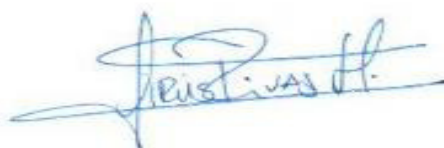
40635981

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, 04 de marzo de 2022



Firma

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que se presenta tiene como objetivo proyectar una propuesta didáctica para el desarrollo de competencias con el fin de conocer mejor las herramientas tecnológicas y el medio de comunicación, como han revolucionado en varios aspectos de nuestras vidas y la educación no es ajena a ello, en estos días cómo se incorporan dichas tecnologías en nuestra aula de clase. Sin embargo, es necesario proponer como abordar su enseñanza de manera integral, en la que el estudiante no solo aprenda a manejar programas, sino que también desarrollemos su pensamiento crítico frente a la tecnología y estemos más consciente de su impacto social y ético en nuestra sociedad.

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, el segundo el marco teórico y como último capítulo la programación curricular.

ABSTRACT

The objective of this work of professional sufficiency, presented below, is to design a didactic proposal for the development of mathematical competencies in first year secondary school students of a public educational institution with an agreement in Juanjuí - San Martín. 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 Diez (Theory of Intelligence). Through this proposal, the student is linked with competences, capacities and skills; where not only acquires knowledge, but also learns values so that he can socialize with his knowledge in this changing society. Thus, this proposal contains in the first chapter the planning of the work of professional sufficiency, the second the theoretical framework and as last chapter the curricular programming.

ÍNDICE

Introducción	8
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	9
1.1. Título y descripción del trabajo	9
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	9
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	10
1.4. Justificación	11
Capítulo II: Marco teórico	12
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	12
2.1.1 Paradigma cognitivo	12
2.1.1.1. Piaget	12
2.1.1.2. Ausubel	15
2.1.1.3. Bruner	19
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	22
2.1.2.1. Vygostsky	23
2.1.2.2. Feuerstein	25
2.2. Teoría de la inteligencia	27
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	27
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	30
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	31
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	32
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	33
2.3.2. Metodología	33
2.3.3. Evaluación	34
2.4. Definición de términos básicos	38
Capítulo III: Programación curricular	42
3.1. Programación general	42
3.1.1. Competencias del área	42
3.1.2. Estándares de aprendizaje	44
3.1.3. Desempeños del área	44
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	46
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	46

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	47
3.1.7. Métodos de aprendizaje	48
3.1.8. Panel de valores y actitudes	49
3.1.9. Definición de valores y actitudes	50
3.1.10. Evaluación de diagnóstico	51
3.1.11. Programación anual	54
3.1.12. Marco conceptual de los contenidos	55
3.2. Programación específica	56
3.2.1. Unidad de aprendizaje y actividades	56
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	57
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	58
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	64
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	79
3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades	81
3.2.2.1. Programación de proyecto	86
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	88
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	91
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final	100
Conclusiones	102
Recomendaciones	103
Referencias	104

INTRODUCCIÓN

La globalización dentro del aprendizaje ha ido evolucionando en estos últimos años y a consecuencia de la pandemia la educación paso a un plano muy importante, el gobierno trato de ver los medios y herramientas para poder continuar con las enseñanzas y que los estudiantes no se perjudiquen en cuanto a sus aprendizajes, pero en nuestro país tenemos diversas situaciones económicas, por ese motivo muchos de nuestros grupo familiar tuvo deficiencias en la fluides de las redes sociales y la información, por ese no todos se desarrollaron con normalidad y es ahí donde el estudiante tuvo dificultades para poder relacionar sus saberes previos con los nuevos saberes.

En esta pandemia las personas pudieron desarrollar sus habilidades para encontrar y desarrollar ciertos conocimientos nuevos en las cual el docente busco muchas estrategias para lograr unas mejoras en los aprendizajes a sus estudiantes y conseguir que los ellos logren vincular sus aprendizajes en su entorno familiar.

El docente tuvo que ver la mejor salida de fortalecer y profundizar ciertas carencias que los estudiantes no pudieron aprender en esta nueva metodología de aprendizaje, por todo ello este trabajo nos enseña un poco más a conocer ciertas herramientas que nos ayudara a poder llegar a los y fortalecer a esos estudiantes que no lograron un aprendizaje significativo en la cual él sea el protagonista de sus saberes.

CAPÍTULO I

Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Educación por el Trabajo, en estudiante de tercer grado de secundaria en una Institución Educativa Pública de Huancayo, Junín.

Descripción del trabajo:

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, contiene el desarrollo de las competencias a través de la conectividad, los objetivos y la justificación.

El segundo capítulo presenta las teorías sociocognitivas que se desarrollan en la propuesta curricular de los aprendizajes, dando así una base sólida en las herramientas tecnológicas a lo elaborado en el tercer capítulo.

Por último, el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, desde lo general a lo específico. Así, se incluyen las competencias dadas por el Ministerio de Educación para el área de Educación para el Trabajo, las que luego serán disgregadas en sus elementos constitutivos y detalladas en los diferentes documentos de programación, como el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, los procesos cognitivos, etc. Todo ello, se concretiza en la programación de unidad, actividades, fichas de aprendizaje y evaluaciones, las que se encuentran articuladas entre sí, guardando una perfecta lógica y relación con las competencias.

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa

La Institución Educativa Pública está ubicada en Huancayo, brinda una formación en valores humanísticos, en desarrollo crítico y analítico con habilidades y destrezas. La institución

brinda los servicios educativos en primaria y secundaria, tiene área de Departamento Psicológica, Centro de cómputo, Biblioteca, Laboratorio de Ciencia y servicios básicos.

Los estudiantes en la pandemia covid-19 tuvieron inconveniente con el servicio de conectividad muchos de ellos solo tenían celular básico pero no fue suficiente, en algunos hogares si tenían equipo de cómputo, el aprendizaje en los estudiantes fue desnivelado porque algunos aprovecharon del servicio de internet y en otros casos no, los docentes se reinventaron nuevas formas de enseñar para poder llegar a esos conocimientos nuevos, fue un reto enorme implementa nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje para que los estudiantes logren desarrollar sus competencias.

El compromiso de los padres, alumnos y docentes fue constante para brindar una educación acorde con las expectativas académicas de nuestra institución, por ende, tanto los docentes como estudiantes tuvieron que capacitarse en las herramientas tecnológicas para tener un mejor manejo de ellas.

1.3. Objetivos

Objetivo general

Diseñar un modelo didáctico para desarrollar las competencias y el manejo adecuado del Área de Educación por el Trabajo (la conectividad) en los estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución Educativa Pública de Huancayo, Junín.

Objetivos específicos

- ✓ Formular una unidad didáctica y sesiones de aprendizaje para el desarrollo de las habilidades sobre el manejo de las herramientas y el mejor manejo de ellas en los estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución Educativa Pública de Huancayo, Junín.
- ✓ Proponer a los estudiantes el trabajo cooperativo para lograr objetivos y metas comunes y el trabajo en equipo en los estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución Educativa Pública de Huancayo, Junín.

1.4. Justificación

Se necesita desarrollar un manejo adecuado de las herramientas tecnológicas y la utilización de la conectividad para una mejor relación entre el docente y el estudiante y poder llegar a un aprendizaje significativo, en cual la programación nos brinda ciertas competencias donde supone un aprender a ser, aprender a hacer y un aprender a aprender para una mejor formación integral, creativa y crítica.

Estamos en una época donde contamos de muchas tecnología e información que es transmitida por medio del internet, sin embargo, la velocidad de la información también se ha utilizado para desinformar a la gente de una noticia falsa de una verdadera. El presente trabajo busca preparar a los estudiantes del tercer año de secundaria para poder conocer herramientas básicas de apoyo y poder vincular su saber previo con los nuevos y logren un aprendizaje que sean realmente significativos y puedan ser útiles a lo largo de su vida personal y profesional.

La información que llegue a los estudiantes tendrá que investigar para luego procesar y transmitir su conocimiento, este trabajo tiene varias teorías en el paradigma sociocognitivo humanista, busca formar integralmente al estudiante no solo en conocimiento, sino que también sea en valores humanísticos par que puedan relacionarse con la sociedad.

Esta propuesta ayudara a los estudiantes a tener un mejor manejo de ciertas herramientas tecnológicas y beneficio a toda la comunidad educativa.

CAPÍTULO II

Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

2.1.1 Paradigma cognitivo

El paradigma cognitivo es el desarrollo que intenta aclarar como el ser humano procesa el aprendizaje desde el segundo que ingresa al sistema cognitivo y de qué manera la interpreta, e intenta contestar a estas preguntas: “¿Cómo conocemos el mundo? ¿Cómo cambia nuestro conocimiento de él con el desarrollo biológico? ¿La inteligencia se modifica por el desarrollo adecuado de las capacidades?” (Latorre, 2022, p. 6).

2.1.1.1. Piaget

Piaget (1896-1980) es un biólogo y epistemólogo suizo, impulsor de la teoría constructivista y creador de la epistemología genética y la psicología genética. Trabajó en el laboratorio de Binet donde se encargó de la unificación en detectar los mecanismos subyacentes de las respuestas erróneas en los niños, creando una metodología apropiada para esto: “el método clínico” (Fau, Mauricio Enrique, 2010, p.7).

Piaget (1997 a) se centró en el estudio del desarrollo de la mente infantil y encontró que “el grado de maduración de la capacidad intelectual del niño, desarrollo cognitivo, posibilita todas las demás formas de desarrollo de la persona como superación de su egocentrismo, el adquirir las nociones de espacio, tiempo, número, conceptos morales” (Latorre, 2022, p.3). En conclusión, el conocimiento es la construcción permanente de nuevos esquemas mentales.

Los estadios planteados por Piaget son etapas del desarrollo que forman parte del ciclo vital del hombre. También enfatiza que estas etapas no varían, sino que se complementan y nos da una continuidad funcional que nos permiten observar el orden de secuencia entre sí, el cual inician con los saberes previos.

A continuación, se describen los estadios presentados por Piaget (1997).

ESTADIO	EDAD	CARACTERISTICAS
Estadio sensomotriz	0 -2 años	No hay acciones mentales; hay acciones conductuales y ejecutivas.
Estadio Preoperatorio	2 – 7 años	Se realizan acciones mentales, pero no son reversibles.
Estadio lógico concreto	7 – 12 años	Primero se dan acciones mentales concretas reversibles y luego aparecen las representaciones abstractas.
Estadio lógico formal	12 – 15 años	En adelante.

(Adaptado, Latorre, 2022, p.4).

Estos esquemas mentales los realiza la inteligencia mediante operaciones que son las acciones de transformación que el propio sujeto hace dentro de su mente; estas acciones son simbólicas y reversibles (Latorre, p.3).

- **Simbólicas**, son imágenes o representaciones mentales figurativas de los objetos, es decir, las imágenes se pueden transformar y los objetos no, pues los objetos permanecen (principio de conservación), pero las representaciones pueden cambiar a voluntad.
- **Reversibles**, es la característica más definida de la inteligencia. Es una característica del pensamiento concreto. El razonamiento reversible permite comprender que un acontecimiento tiene un inicio, punto de llegada y vuelve al inicio.

Los esquemas mentales lo realizan la inteligencia, puede ser percibido por imágenes. Podemos transformar esos pensamientos y conocimientos de acuerdo con nuestra creatividad, pero los objetos son concretos y permanecen en su principio de conservación. La reversibilidad tiene un recorrido exacto del pensamiento concreto. Los estadios presentan las siguientes características (Latorre, 2022, p.5):

- Orden de sucesión de los estadios. La secuencia de adquisición de los estadios es perpetua para todos los sujetos. No depende del tiempo, visto que esta varía según la vivencia social y los niveles de inteligencia de cada estudiante.
- Estructura de los estadios. Cada estadio se caracteriza por una estructura que lo define. Son progresivos y van de menor a mayor complejidad cognitiva.
- Integración. Cada estadio integra las características del estadio anterior como una estructura subordinada. Para llegar a un estadio hay que haber pasado por los anteriores.
- Desarrollo progresivo. En cada estadio es ideal indagar entre una fase de iniciación-preparación y otra de finalización o, es decir, procesos de formación y formas de equilibrio finales.

La formación de las estructuras mentales se realiza a través de la asimilación, acomodación y equilibrio (Latorre, 2022, p.6):

Sobre las estructuras del conocimiento mencionó estos principios:

- a) 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).
- b) Acomodación.** Proceso complementario a la asimilación mediante el cual los esquemas y estructuras cognitivas ya existentes se modifican con la llegada de nuevos conocimientos asegurando una representación auténtica y no una fantasía.
- c) Equilibrio.** La tendencia más profunda de toda actividad humana es la marcha en torno a la proporción y el entendimiento. Una consecuencia de la acomodación es reencontrar el equilibrio mental que permite un acrecentamiento y auge del campo intelectual. Es lo que Vygotsky llama resolver el conflicto cognitivo para que se produzca apropiación o internalización del conocimiento.

Piaget no da a conocer que el individuo tiene unos o más saberes previos, que son propios de nosotros mismos, al llegar los conocimientos nuevos se convierten en reales, esos saberes previos más los nuevos se expanden en el campo intelectual y podemos resolver conflictos cognitivos.

El aporte de la teoría de Piaget, con referencia es los estadios de entre los 12 a 15 años, se encuentra en una transición de aprendizaje, que el estudiante pueda argumentar de manera hipotética o deductivo teniendo como inicio sus saberes previos.

En la etapa de transición los estudiantes logran sus razonamientos mediante lo que pueda persigan directamente, igualmente será importante la comunicación verbal o escrita para efectuar sus observaciones. En esta etapa de estadio carecen de un adecuado manejo, interactuar con los estudiantes para poder darle un buen aprendizaje, en el cual ellos sean protagonistas de sus conclusiones (resolución de problemas).

Por otro lado, tenemos que evaluar a los estudiantes de manera crítica y ética sobre los aprendizajes nuevos que se dará a conocer para que ellos tengan un mejor manejo de la información y discernimiento de sus saberes.

Por todo lo que se dio a conocer, los estudios por Jean Piaget son de gran importancia por la aplicabilidad que tendrá en el área de la educación por el trabajo en los estudiantes del nivel secundario a quienes va dirigida esta propuesta.

2.1.1.2. Ausubel

David Paul Ausubel nació en 1918 en Brooklyne, Nueva York y falleció en 2008. Hijo de una familia judía, psicólogo y pedagogo estadounidense que desarrolló la teoría del aprendizaje significativo, uno de los principales aportes a la pedagogía constructivista.

Una de sus frases más conocidas es: “Si tuviera que reducir toda la psicología de la educación a un solo principio diría este: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que

el aprendiz ya sabe; determine esto y enséñele de acuerdo con ello” (Ausubel, 1968, p. VI, citado por Latorre, 2022, p.1).

David Ausubel introdujo el concepto de aprendizaje significativo y funcional. Las estructuras cognitivas existentes (conocimientos previos) en el individuo son el factor principal que influye en el aprendizaje y en la retención de los contenidos de forma significativa. Ausubel coincide con Piaget en centrar su atención en las estructuras cognoscitivas y en la formación de nuevos constructos mentales a partir de los ya existentes, cuando llega nueva información que desequilibra las estructuras previas (Latorre, 2022,).

Aprendizaje significativo el estudiante asocia el aprendizaje nuevo con la que ya posee, y donde surgen una comparación y lo reconstruye para obtener un concepto más claro, esta teoría se sitúa en el marco de la psicología constructivista.

Ausubel parte de la premisa siguiente: “para aprender algo nuevo el sujeto que aprende debe tener ciertos conocimientos previos en los que se pueda relacionar o engarzar el nuevo conocimiento con lo que ya se sabe” (Ausubel, 1968, p. VI, citado Latorre, 2022, p.1).

Por otro lado, también establece que el origen del aprendizaje nace de los conocimientos previos, que después se refuerza con otros nuevos contenidos, y que esto dependerá del grado de interés y la motivación que se le brinda al estudiante. Es importante encaminar al razonamiento para que el estudiante resuelva diversas situaciones, problemas a lo largo de sus vidas. Ausubel da a conocer dos tipos de aprendizaje (Latorre, 2022, p.1):

a) El memorístico-mecánico: se produce cuando la nueva información se asimila de forma arbitraria, sin que haya un encaje lógico entre los conocimientos nuevos y los ya existentes. Puede haber un momento en que sea instintivo el aprendizaje memorístico, pero en la medida en que aumentan los conocimientos va haciéndose creíble la decisión de vincular la nueva información con la ya vivo.

b) El significativo: se da cuando “pueden relacionarse de forma sustancial y no arbitraria los nuevos contenidos con los ya existentes” (Ausubel, 1978, p.37). Así pues, el aprendizaje significativo es el aprendizaje en que el estudiante reorganiza sus conocimientos y les asigna

sentido y coherencia, gracias a la manera en que el profesor presenta la información o la descubre por sí mismo.

El aprendizaje memorístico se relaciona con los conocimientos previos, y se reorganiza en forma coherentes y da sentido al conocimiento, dependiendo al grado de interés y motivación que le brinda el docente, el aprendizaje significativo es una continuidad: el primero es requisito del segundo y, por ende, surge una conectividad un equilibrio o puede desequilibrarse las estructuras previas, se produce una secuencia progresiva del aprendizaje: “aprender” es básicamente “comprender”, el estudiante puede dar sus propias conclusiones por sí mismo para poder llegar al aprendizaje absoluto.

Según Ausubel para que el aprendizaje sea significativo debe haber 3 condiciones:

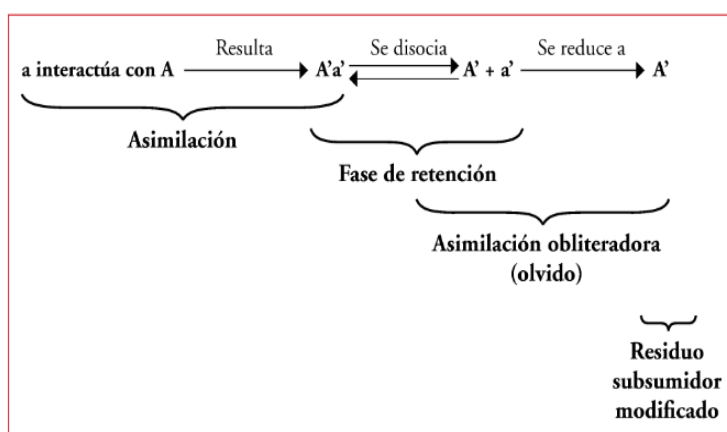
- Que la información posea significado en sí misma ayuda a descubrir la significatividad, la organización de la información en organizadores gráficos, tales como marcos conceptuales, redes conceptuales, mapas mentales, esquemas de llaves, etc., para su mejor entendimiento.
- La persona debe estar motivada para aprender.
- Las estructuras cognitivas del sujeto deben tener ideas previas, y los nuevos conocimientos se vinculen entre sí.

Para Ausubel, “la significatividad lógica está en los contenidos y la significatividad psicológica reside en la estructura cognoscitiva del estudiante, en los conocimientos previos, etc.” (Latorre, 2022.), está demostrado que la memoria comprensiva funciona mejor con nuevos conocimientos y logra resolver los problemas, y se entrelazan para una buena comprensión del aprendizaje. El docente debe ingresar con una motivación e interés con técnicas, gráficos, esquemas y herramientas funcionales.

Ausubel establece la diferencia entre la formación y la asimilación de conceptos:

- La formación de conceptos se realiza por la vía de la inducción, pasar de lo concreto a lo general, a partir de las experiencias concretas.
- La asimilación de conceptos se produce por vía deductiva, cuando se establece afinidad lógica y las nuevas estructuras y las ya existentes, es decir, utiliza la deducción de lo general a lo concreto.

Proceso de asimilación (Moreira, 2000, p.26).



La propuesta curricular busca estar de la mano con el aprendizaje significativo. En la sesión se quiere alcanzar que el estudiante tenga momentos significativos desde sus conocimientos previos hacia sus nuevos conocimientos.

Con la evolución de la tecnología los estudiantes de distintos sectores van conociendo nuevas técnicas y herramientas, con las cuales profundizan los saberes previos y lo vinculan con los nuevos, y así puedan interactuar con su estructura cognitiva.

Por otro lado, “las herramientas que el docente proporcione a los estudiantes deben ser asertiva, tanto el lenguaje corporal como el verbal, cuanto más profunda sea su significatividad, mayor será su grado de utilidad y/o funcionalidad futura se relacionan en un abanico más amplio de nuevas situaciones y nuevos contenidos” (Gómez y Mauri, 1991, p. 3) (Latorre, 2022, p.5).

El estudiante tiene que estar motivado para que sea capaz de intervenir e interactuar en su entorno de forma simple y segura, mediante herramientas (videos, separatas, esquemas y materiales concretos) para el manejo adecuado y relaciones con sus experiencias emocionales e intelectuales y pueda sacar un aprendizaje natural.

El aprendizaje significativo aporta una propuesta curricular, busca que el estudiante se relacione mediante aprendizaje nuevos y pueda reforzar sus conocimientos para utilizarlo en su vida diaria. Actualmente en nuestro país, el cambio de un paradigma nuevo nos lleva a reacciones no comprendidas, por ello, los docentes y estudiantes logren un cambio de actitudes en relación entre todos los actores de la comunidad educativa. Por ende, el docente tiene un papel importante para que el estudiante logre ese nuevo conocimiento mediante estrategias motivadoras y los cautiven en un gusto por el aprendizaje.

Los nuevos conocimientos que se vayan desarrollando en los estudiantes, será una nueva estructura cognitiva, por ende, podrán realizar un análisis entre los saberes previos y los nuevos, la comunicación debe ser clara, asertiva, concisa y motivacional para que el estudiante esté involucrado con esos aprendizajes.

El docente tendrá que estar preparado con técnicas y herramientas (videos, separatas, esquemas, materiales y juegos que interactúen) que involucren al estudiante en estos nuevos conocimientos.

2.1.1.3. Bruner

Jerome Seymour Bruner (1915-2016), psicólogo norteamericano, estudió el desarrollo cognitivo de los niños. Fue discípulo de Ausubel. Bruner “sostuvo que todos los estudiantes, a cualquier edad, pueden acceder a los conocimientos científicos” (Latorre y Seco, 2016, p. 31).

En ese sentido, el conocimiento nuevo debe ser procesado para que lo aprendido sea más fácil de recordar en su totalidad. “El aprendizaje supone captar información y procesar de la información y que cada persona lo realiza a su manera” (Bruner, 1988, citado por Latorre, 2022, p.1).

Según Ausubel destaca la importancia de la estructura del conocimiento que las personas deben dominar sus habilidades básicas para dominar los nuevos, dentro de estos modelos Bruner distingue tres modelos de aprendizaje:

- a) **Modelo enactivo:** se desarrolla en los primeros años de vida, así como el aprendizaje mediante objetos: por manipulación o por imitación.
- b) **Modelo icónico:** el niño interactúa con objetos para procesarlos y aprender principios y conceptos que no son demostrables.
- c) **Representación simbólica:** se emplea el lenguaje hablado y el escrito.

Bruner plantea los principios de la teoría del pensamiento, en el que señala que el estudiante debe adquirir estrategias para acoplar y categorizar objetos con la finalidad de disminuir la complejidad y el desorden. Dentro de este apartado, existen cuatro principios (Segarra, 2010, p. 29):

a) Principio de la motivación

La motivación depende del interés del niño y de su predisposición hacia el aprendizaje.

b) Principio de la estructuración

Los conocimientos deben ser claros y simples. Para que los niños interactúen con sus aprendizajes nuevos, la información debe tener significatividad lógica y psicológica, solo así podrá crear sus propios conceptos.

c) Principio de la secuenciación

Consiste en guiar progresivamente a los estudiantes en los contenidos. Los contenidos deben seguir un orden secuencial con el fin de que aumente las habilidades de comprender, transformar y transferir lo aprendido. Los contenidos deben ir aumentando en forma progresiva (forma espiral).

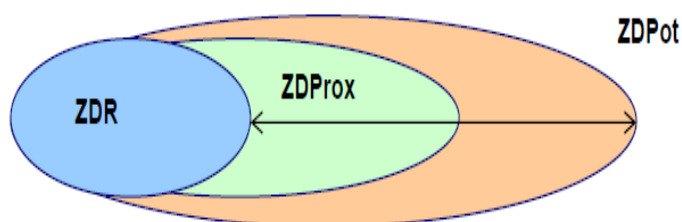
d) Reforzamiento

En el proceso de aprendizaje el docente debe considerar los estados internos, la salud física, los conocimientos previos y el interés del estudiante. El estudiante debe adquirir un aprendizaje autosuficiente y será capaz de enfrentar situaciones diversas. Los principios del aprendizaje por descubrimiento son los siguientes (Latorre, 2022, p.5):

- Todo conocimiento verdadero es aprendido por uno mismo.
- El significado es producto exclusivo del descubrimiento creativo.
- La expresión verbal tiene un papel clave en la transferencia y construcción del conocimiento. La interacción entre maestro-estudiante facilita la adquisición de los conceptos que se van aprendiendo.
- El entrenamiento a las estrategias de descubrimiento es más importante que la enseñanza de la materia de estudio.
- El descubrimiento es generador de motivación intrínseca y confianza en sí mismo.
- El descubrimiento asegura la conservación del recuerdo.

La metáfora del andamio es una estrategia que el docente utiliza en beneficio para el estudiante para su desarrollo cognitivo y pueda construir sus propios procesos de aprendizaje.

“Él formula el concepto de andamiaje tomando como referencia la idea de la **ZDPróx** (Zona de Desarrollo Próximo) de Vygotsky: distancia existente entre el nivel de Desarrollo Real (ZDR) (lo que el niño es capaz de realizar por sí solo) y el nivel de Desarrollo Potencial (ZDPot) (lo que puede llegar a hacer con ayuda de los demás)” (Latorre, 2022, p.5):



El docente debe ser crítico y reflexivo transmitiendo un lenguaje acorde con los aprendizajes, el estudiante se convierta en el protagonista de sus propios conocimientos, ambos deben ir aumentando el grado de dificultades logrando llegar el máximo potencial de sus capacidades. Bruner es uno de los representantes del movimiento cognitivista y uno de los que da el cambio de modelo instruccional, nos da a conocer que el docente debe estar preparado (motivado), y pueda transmitir esas emociones, estrategias y herramientas para que el estudiante pueda comprender en un ámbito general, la programación curricular es aquella que ofrece materiales y contenidos de enseñanza a niveles cada vez más amplios y profundos, al mismo tiempo, que se adapten a las posibilidades del alumno definidas por su desarrollo evolutivo.

El aprendizaje por descubrimiento es descubrir activamente por el estudiante más que pasivamente. Ellos deben ser estimulados a descubrir por cuenta propia, a formular conjeturas y exponer sus propios puntos de vista.

El aprendizaje del estudiante es por descubrimiento y de la intuición tienes una serie de ventajas didácticas como un mayor potencial intelectual, motivación intrínseca, procesamiento de memoria y aprendizaje de la heurística del descubrimiento.

2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual

Es un paradigma que nos da a conocer que el estudiante no aprende solo, aislado sino en relación con el medio y el entorno social el llegara a un aprendizaje significativo.

“El paradigma sociocultural o sociocrítico del aprendizaje surge durante la primera época de la revolución rusa en 1917, en los años 1920-1935. Esta revolución tiene

como fundamentación filosófica, sociológica y económica el desarrollo de la sociedad y el materialismo histórico propuesto por Marx y Engels” (Latorre, 2022, p.1).

Ahora se presenta a los principales exponentes del paradigma cognitivo.

2.1.2.1. Vygotsky

Lev Semionovich Vygotsky (1896-1934) es uno de los más renombrados representantes de la psicología rusa.

“Su teoría toma a las funciones psicológicas de los individuos como un referente y punto de partida. Los signos y las herramientas son considerados como actividades socioculturales y tienen gran relevancia en todas las actividades cognitivas y metacognitivas, pues se adhieren a los procesos sociales, ya que la actividad cerebral tiene un trabajo continuo” (Ledezma, 2014, p. 11).

Esto implica que el estudiante debe realizar la acción que pretende aprender. De este modo, el trabajo realizado es un proceso dialéctico que al mismo tiempo se transforma, el estudiante cambia su realidad y lo desarrolla él mismo.

La teoría de Vygotsky sobre el aprendizaje “rechaza los enfoques que reducen la psicología y el aprendizaje a una acumulación de reflejos entre estímulo y respuesta propios del conductismo” (Latorre, 2022, p.1).

Conceptos fundamentales de Vygotsky:

Si hubiese que definir el carácter específico de la teoría de Vygotsky, habría que mencionar por lo menos las siguientes: sociabilidad, cultura, instrumentos (herramientas y signos), educación y funciones mentales superiores pensamiento y lenguaje.

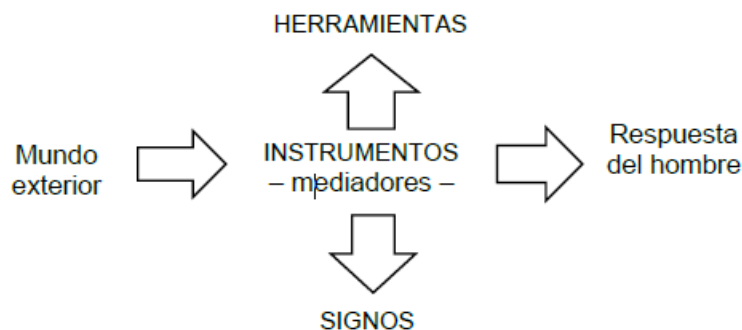
- Sociabilidad: El ser humano se caracteriza por un aprendizaje social e individual. Wallon (1959) expresa de forma categórica que “el individuo es genéticamente social” (Latorre,

2022, p.2). Sostiene que en el comportamiento del niño está fundido y arraigado en lo social.

Desempeña un papel formador y constructor de la persona en su proceso del desarrollo cognitivo, las funciones psíquicas superiores (pensamiento, lenguaje, memoria, emociones, atención voluntaria, etc.) se originan en la interacción del estudiante y las personas con el medio que lo rodea.

- **Cultura.** No solo pueden ser agentes de formación mental de las personas, sino también de formación del desarrollo o limitación social, todo lo que no es naturaleza es cultura. “El límite del mundo de una persona es el límite de su lenguaje” (La torre, 2022, p.3).
- **Los instrumentos.** Para realizar cualquier actividad, el sujeto utiliza diversos instrumentos, herramientas y los signos-símbolos. Que proporciona la cultura del medio en el que vive el sujeto son materiales o signos inmateriales que permiten transformar en el entorno y la mente del sujeto.
- **Los signos símbolos son instrumentos inmateriales, y modifica la mente de quien lo utiliza.** Como el sistema de signos más usado es el lenguaje hablado y escrito, el lenguaje matemático, los símbolos de sistemas de mediciones, los símbolos de las computadoras, símbolos de notación artística musical, etc.,
- **Educación.** La educación no es algo ajeno al desarrollo, la escuela y la educación es el lugar y medio por excelencia donde se producen los aprendizajes y se desarrolla el pensamiento y el lenguaje.

El esquema es el siguiente:



En el siglo XXI para la pedagogía ante las necesidades y transformaciones sociales, políticas y económicas de la sociedad hubo una respuesta educativa para innovar el diseño curricular. Lev Vygotsky es considerado el precursor del constructivismo social, al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial.

El conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio como algo social y cultural, no solamente físico no considera los enfoques que reducen la psicología y el aprendizaje a una acumulación de reflejos entre el estímulo y respuesta. Existen rasgos específicos entre la conciencia y el lenguaje, pero no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente.

En toda actividad constructivista debe existir una circunstancia que haga tambalear las estructuras previas del conocimiento y obligue a un reacomodo del viejo conocimiento para asimilar el nuevo, por ende, el estudiante aprende a cambiar sus conocimientos y creencias del mundo y construye sus conocimientos cual da origen al aprendizaje por descubrimiento, experimentación y manipulación de realidades concretas, pensamiento crítico, diálogo y cuestionamiento continuo de la realidad de su entorno.

2.1.2.2. Feuerstein

Feuerstein (1921-2014) fue un psicólogo rumano, creador de la teoría de la modificabilidad cognitiva estructural (MCE). La teoría de la modificabilidad cognitiva ha permitido el desarrollo de una variedad de instrumentos cognoscitivos que sirven como pilares de su teoría.

Uno de los planteamientos de Feuerstein es:

“la inteligencia y la teoría de la modificabilidad cognitiva. La inteligencia es un sistema abierto, regulable y flexible, capaz de dar respuestas adecuadas a los estímulos del ambiente. La inteligencia del sujeto se desarrolla según la riqueza cultural del ambiente y medio en que se vive el sujeto” (Latorre, 2022, p. 2).

Feuerstein planteó cinco principios básicos de la teoría de la modificabilidad (Latorre, 2022, p.2).:

- La inteligencia de los seres humanos es modificable si vive en entornos favorables.
- El individuo con el cual se está trabajando es modificable.
- El mediador, los padres o docentes es capaz de modificar al individuo.
- Yo mismo soy una persona que puede ser modificada.
- La sociedad es modificable y tiene que ser modificada.

La personalidad viene definida en tres niveles:

- El temperamento, la dotación genética determina la personalidad que se va modificando y desarrollando ligeramente con la experiencia, es el conjunto de pautas afectivas innatas heredadas, es decir, el modo de interpretar y responder a los estímulos.
- El carácter es un conjunto de hábitos intelectuales, afectivos, ejecutivos, etc., que se forman como consecuencia de la influencia del entorno y de la educación.
- Personalidad elegida, es lo que la persona hace según las posibilidades de temperamento y carácter a través del ejercicio y de las buenas decisiones en la vida (Latorre, 2022, p. 4)

Otro de los planteamientos de Feuerstein es la privación cultural. Esta es entendida como la baja capacidad de las personas para ser modificado a través de la exposición a estímulos directos, una condición causada por la falta de experiencias de aprendizaje mediado. Esta privación cultural se manifiesta a través de deficiencias en las funciones cognitivas que pueden ser corregidas por la experiencia de aprendizaje mediado (Taborda, Rojo, & Zapata, 2016, p. 10).

Feuerstein nos da a conocer que las personas estamos en constante cambio y evaluación de los diversos aprendizajes que nos transmiten, los conocimientos o las inteligencias no son estables, sufren cambios flexibles y se adaptan a los nuevos conocimientos.

El docente es un mediador entre el alumno y los nuevos conocimientos y también son captados del medio, en donde el alumno tiene que analizar y procesar los conocimientos para poder diferenciarlos y sacar sus propias conclusiones para su vida personal y social, el docente busca que el alumno logre aprender a aprender yendo de la mano de su mediador para fortalecer y mejorar su aprendizaje.

2.2. Teoría de la inteligencia

El concepto de inteligencia fue utilizado en un contexto científico por primera vez por Francis Galton, quien publica en 1869 el libro *El genio hereditario*, donde considera:

“la inteligencia como una capacidad física y que sería heredada, tanto así, que hijos de familias prominentes tendrían más probabilidades de tener hijos prominentes y con rasgos de genialidad, existiendo poca influencia ambiental” (Domenech, 1995, adaptada Maureira Cid, 2018, p.20).

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Según Sternberg se entiende la inteligencia como un conjunto de procesos mentales, e identifica con meta componentes y componentes, y que, en la práctica, pueden considerarse como las capacidades y destrezas (Latorre, 2022, p.1).

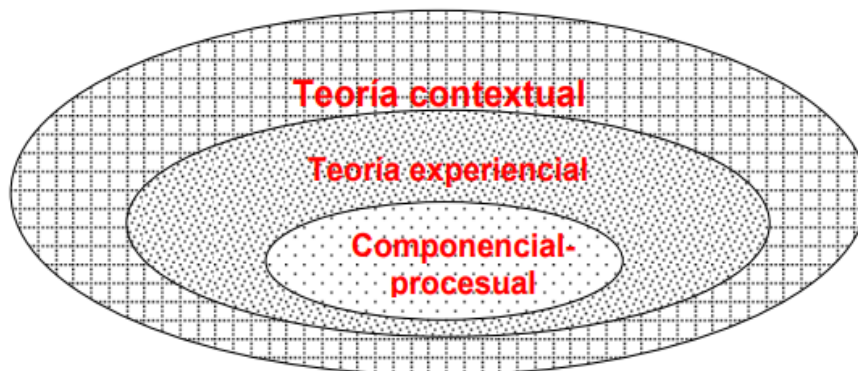
La inteligencia da a conocer tres subteorías:

- Relación de la inteligencia con el contexto en que vive el sujeto teoría contextual.
- Relación de la inteligencia con la experiencia concreta del sujeto teoría experiencial.

- Relación de la inteligencia con el mundo interno del sujeto como procesos cognitivos de pensar teoría de los procesos mentales del que aprende.

Es decir, los tres principios en que se apoya la inteligencia, según Sternberg, son, el contexto, la experiencia del sujeto y los procesos mentales del mismo.

Lo podemos representar así:



Sternberg (1987) entiende la inteligencia es como un ente dinámico capaz de procesar, transformar y analizar la información a partir de sus experiencias para sacar sus propias conclusiones.

- Teoría contextual o práctica y adaptativa

Está relacionada con la capacidad práctica para resolver los problemas del contexto y de la vida. Expresa la capacidad del sujeto para adaptarse al contexto en que vive; estos individuos producen un ajuste ideal entre sí mismos y su ambiente en que viven (Latorre, 2022, p.2).

- Teoría experiencial-creativa

Está relacionada con la capacidad creativa. Esta etapa trata principalmente de cuan bien se realiza una tarea, en función de la novedad de la misma y la automatización

que posea el sujeto que la realiza. Una situación de novedad es aquella en que el sujeto nunca ha experimentado antes, la subteoría experiencial también se correlaciona con la capacidad sintética, la creatividad, la intuición, y el estudio de las artes (Latorre, 2022, p.2).

- Teoría procesual-procesual-analítica

Sternberg asocia la subteoría componencial con la capacidad analítica. La capacidad analítica permite separar problemas y ver soluciones no evidentes, utilizando ciertos procesos mentales (Latorre, 2022, p.2).

El autor habla de los meta-componentes y los componentes mentales:

- Los meta-componentes fundamentales, (capacidades) que son procesos generales de ejecución y control, usados para planificar y resolver problemas, tareas y tomar decisiones, que implican la capacidad de gestión de nuestra mente en su conjunto (Latorre, 2022, p.2).

Son habilidades mentales cognitivas genéricas, que nosotros llamamos capacidades (identificación de un problema general, explicación de los pasos generales de la solución de un problema general, resolución de problemas complejos, creatividad e innovación, toma de decisiones y ejecución de las mismas) (Latorre, 2022, p.2).

- Los componentes que son procesos más sencillos y prácticos para llevar a cabo lo que los mandatos de los meta-componentes. Los componentes son las habilidades más o menos específicas o destrezas. Cada componente difiere de los demás en su función y nivel de generalidad (Latorre, 2022, p.2).

Estos componentes ayudan a planificar acciones y a resolver problemas concretos. El autor cita algunos componentes destrezas fundamentales:

Investigar, clasificar, codificar.

Representar, ubicar, localizar

Analizar, sintetizar, comparar, interpretar, inferir.

Aplicar.

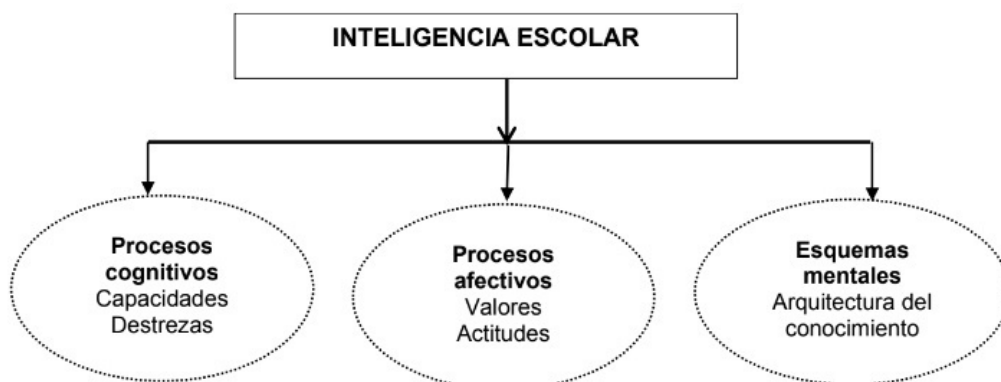
Demostrar, justificar, argumentar, explicar.

Verificar resultados, etc.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Román y Díez proponen la teoría tridimensional de la inteligencia escolar, está formada por un conjunto de procesos cognitivos “(capacidades, destrezas), afectivos emocionales (valores, actitudes) y de estructuras y esquemas mentales (arquitectura del conocimiento)” (Latorre, 2009, p.182).

Véase el siguiente esquema:



El desarrollo de estos tres elementos constituye los fines de la educación:

- **Procesos cognitivos.** Es el conjunto de capacidades, destrezas y habilidades. Definimos los conceptos de competencia, capacidad, destreza y habilidad, según el paradigma sociocognitivo humanista (Latorre, 2022, p.2).
- **Procesos emocional afectivos.** Dice que las emociones y los sentimientos son el origen, el encendido del motor de la conducta humana. Son la energía que permite el ensamblaje

coherente de todos los ingredientes de una planificación futura, sea ésta realizar un viaje o escribir un libro. Sin el fuego emocional quedan desintegrados, mal coordinados y sin mantenimiento ni realización. (Mora,2014, p. 76 adaptado Latorre, 2022, p.2).

- Esquemas mentales. Son marcos conceptuales, redes conceptuales, mapas mentales y esquemas diversos con diferentes niveles de generalidad, según se apliquen a la asignatura o al tema de la unidad de aprendizaje (Latorre, 2022, p.5).

Los tipos de aprendizajes, según Ausubel y Bruner, implica una significatividad lógica de los contenidos y psicológica para el aprendiz, facilita su comprensión y retención.

En la teoría tridimensional se destacan tres aprendizajes:

- Aprendizaje supra ordenado. Se relaciona con conceptos entre sí, partiendo de lo más concreto a lo más general.
- Aprendizaje subordinado. Se relaciona con conceptos partiendo de lo general y llegando a lo concreto.
- Aprendizaje coordinado. Se relaciona conceptos de igual o parecido nivel.

2.2.3. Competencias (definición y componentes)

La propuesta curricular se basa en el desarrollo de la competencia, en combinación de destrezas, conocimientos, aptitudes y actitudes, para poder desarrollar el aprender del saber cómo y facilitando al estudiante que genere su propio desarrollo personal.

La competencia es la capacidad para movilizar adecuadamente un conjunto “conocimientos, habilidades (capacidades-destrezas) y valores actitudes necesarias para realizar actividades diversas con un cierto nivel de calidad y eficacia” (Bisquerra, 2016, p. 49).

Esta competencia esta combinada por parte del estudiante y las siguientes capacidades y son:

- Personaliza entornos virtuales: consiste en manifestar de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura (MINEDU, 2016, p. 151).
- Gestiona información del entorno virtual: consiste en analizar, organizar y sistematizar diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente (MINEDU, 2016, p. 151).
- Interactúa en entornos virtuales: consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes (MINEDU, 2016, p. 151).
- Crea objetos virtuales en diversos formatos, consiste en construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana (MINEDU, 2016, p. 151).

2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista

Este paradigma “se fundamenta en el proceso de aprendizaje enseñanza, el eje principal es el aprendizaje del que aprende, porque se aprende, no cuando alguien quiere enseñar, sino cuando alguien quiere y puede aprender” (Latorre y Seco, 2016, p. 35).

El estudiante es el actor del aprendizaje que realiza procesos cognitivos y afectivos, ayuda a la construcción de la memoria individual y social mediante su desarrollo intrínseco.

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

El paradigma sociocognitivo humanista es un modelo educativo que nos permite estudiar este fenómeno que fue evolucionando a través del paradigma cognitivo de Piaget, Ausubel, Bruner y también con los aportes de Vygotsky y Feuerstein en el paradigma sociocultural contextual (Román, 2005, adaptado Latorre, 2022, p.1).

El paradigma se justifica por las razones siguientes:

- El paradigma cognitivo se centra en procesos de pensamiento del estudiante cómo aprende el aprendiz, mientras que el paradigma socio contextual se preocupa de la influencia del entorno en que vive el estudiante (Latorre, 2022, p.5).
- El estudiante es el actor de su propio aprendizaje, pero inserto en un escenario de aprendizaje y en un contexto vital (Latorre, 2022, p.5).
- Por medio del paradigma cognitivo podemos dar significación y sentido a los hechos y conceptos aprendizaje constructivo y significativo (Latorre, 2022, p.5).

2.3.2. Metodología

Las técnicas metodológicas son formas de hacer, es decir, lo que se tiene que hacer para desarrollar la destreza correspondiente; en el método vienen introducidas por medio de conectores como: a través de, por medio de, mediante, haciendo, utilizando, siguiendo, etc.

Según el paradigma sociocognitivo humanista tiene los siguientes principios (Latorre, 2022, p.1):

- Aprendizaje activo, realizar actividades que generen movimiento intelectual y físico de los estudiantes.
- Aprendizaje participativo, el estudiante debe participar en todas las actividades.

- Aprendizaje científico, son procesos inductivos y deductivos al ir de lo general a lo particular y viceversa.
- Aprendizaje constructivo, el principal artífice y constructor de su aprendizaje es el estudiante al verificar hechos con conceptos.
- Aprendizaje significativo, es la experiencia previa del estudiante y en relaciones significativas con los nuevos conocimientos que se les brindan.
- Análisis de información (información adecuada a cada asignatura).
- Análisis crítico de información (información adecuada a cada asignatura), exponiendo de manera fundamentada su opinión sobre el objeto de estudio analizado.
- Aplicación de instrucciones sobre manejo de instrumentos de medida, de recolección de datos, de leyes, principios, modelos teóricos, etc.
- Cálculo con operaciones diversas.
- Codificación de la información, datos, etc.
- Descripción de fenómenos, hechos, teorías, investigaciones, etc. en distintas situaciones comunicativas (de forma individual o grupal).
- Evaluación-valoración de contenidos diversos.

2.3.3. Evaluación

La evaluación que buscamos no se debe preocupar solo de medir, valorar y sancionar el rendimiento de los estudiantes, sino de saber cómo se han producido el aprendizaje, por qué se ha producido o no se han producido, busca una nueva forma de evaluar con una enseñanza educativa y responsable, pues tiene un carácter formativo y prestigia el trabajo profesional de los docentes.

En la actualidad, se ha dado un giro copernicano en la didáctica; el estudiante es ahora el protagonista del aprendizaje y se sitúa en el centro del proceso y el docente es un mediador. El docente es el conector entre el estudiante y el conocimiento sin él no funciona el aprendizaje, con cuya sola presencia todo empieza a funcionar.

Los principales propósitos de la evaluación según MINEDU (2016) 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.

Estructura básica del proceso de evaluación es:

1. Obtener información, aplicando instrumentos válidos y confiables para conseguir datos e información sistemática, rigurosa, relevante y apropiada que fundamente la consistencia y validez de los resultados obtenidos en la evaluación.

2. Formular juicios de valor sobre los datos obtenidos, que permitan fundamentar el análisis y valoración ponderada de los hechos que se pretenden evaluar, para poder formular un juicio de valor lo más ajustado posible a la realidad.
3. Tomar decisiones que convengan en cada caso de acuerdo con las valoraciones emitidas.

La evaluación es un conjunto de aprendizaje-enseñanza para modificar, mejorar y comprender el aprendizaje para obtener una evaluación formadora.

“La evaluación formativa es la información necesaria para reorientar el proceso de aprendizaje, con estrategias didácticas empleadas por el docente. Tiene dos dimensiones: formativa y formadora, ayuda al estudiante a personaliza y mejorar sus aprendizajes” (Latorre, 2022, p.6).

Latorre plantea las funciones de tres tipos de evaluación:

✓ La función diagnóstica permite al docente identificar ritmos, estilos de aprendizaje del estudiante, así como su nivel de logro de habilidades, destrezas, competencias, actitudes o valores. Por esta razón, la evaluación diagnóstica no debe limitarse a saber solamente los conocimientos de los estudiantes, sino que debe identificar también las habilidades y las actitudes que posee, es decir, cuán desarrolladas tiene las herramientas de aprendizaje para querer aprender y poder aprender (Latorre, 2022, p.6).

✓ La función formativa permite recopilar información acerca de los desempeños de los estudiantes en un momento determinado del proceso y, con base en esta, atender sus particularidades y tomar decisiones oportunas para realimentar, reorientar y brindar el acompañamiento, en aquellos casos que así se requiera, para garantizar el éxito en el aprendizaje.

✓ La función sumativa, posibilita constatar y certificar el logro de los aprendizajes de los estudiantes al concluir el año escolar, o un nivel determinado, los aprendizajes

conseguidos y las capacidades y competencias desarrolladas para poder consignar una calificación.

Las clases de evaluación son:

a) Evaluación inicial o diagnóstica. Esta evaluación se propone hacer un análisis previo del contexto educativo y diagnosticar las necesidades y carencias de los estudiantes antes del proceso de aprendizaje. Permite al estudiante conocerse y hacerse partícipe de su proceso de aprendizaje. Proporciona información sobre el estudiante para que el docente pueda tomar decisiones antes de comenzar el proceso de aprendizaje-enseñanza. La evaluación inicial responde a esta pregunta: ¿Dónde se encuentra el estudiante actualmente en su desarrollo cognitivo para el aprendizaje de los contenidos de la asignatura? ¿Cuál es su actitud frente al aprendizaje, qué conocimientos previos tiene? ¿Por qué? (Latorre, 2022, p.10).

b) Evaluación formativa o de proceso. La evaluación formativa es una actividad global, integradora, personalizada, participativa y continua en el proceso educativo, cuya finalidad es ayudar a mejorar el proceso real para que el docente se convierta en mediador de los aprendizajes de los estudiantes, teniendo en cuenta la dimensión sociocultural y axiológica inherente a todo proyecto educativo y conectándose con la realidad social del entorno (Latorre, 2022, p.10).

c) Evaluación sumativa o final (valorativa). Es el proceso de captar, integrar, combinar e interpretar información sobre el proceso aprendizaje-enseñanza, para poder tomar decisiones acerca del aprendizaje conseguido o del funcionamiento de un sistema educativo determinado. Esta evaluación se hace después de terminar las evaluaciones formativas. Valora el producto conseguido desde el punto de vista del estudiante y su aprendizaje. Tratar de garantizar la calidad del aprendizaje y del proceso es como un control de calidad (Latorre, 2022, p.10).

En conclusión, la evaluación por competencias se centra en los procesos cognitivos de los estudiantes, desde las capacidades básicas hasta las avanzadas. Para ello, el docente utiliza diferentes criterios de evaluación, que le permite agrupar los aspectos a evaluar en el tema de estudio.

El siguiente cuadro nos da a conocer sobre la evaluación en forma clara:

EVALUACIÓN			
Criterios Estándar	Indicadores Desempeños	Técnicas	Instrumentos
Son las - Competencias. - Capacidades - Valores)	Son las competencias específicas. - Destrezas - Actitudes	- Observación - Entrevista - Autoevaluación - Coevaluación - Heteroevaluación: - escrita - oral - gráfica - corporal	- Escalas de observación o lista cotejo. - Fichas de autoevaluación y coevaluación. - Formulario de preguntas. - Cuestionario para la entrevista. - Portafolio. - Presentaciones orales. - Informes y pruebas escritas. - Organizadores gráficos: Marcos, redes y mapas conceptuales. - Exámenes prácticos. - Debates y expresión corporal. - Observación sistemática: listas de control, diario de clase, escalas estimativas, matrices de evaluación cualitativa, intervenciones en el aula, etc.

(Latorre, 2022, p.13).

2.4. Definición de términos básicos

- Propuesta didáctica: Modelo de programación anual hasta las sesiones de aprendizaje incluyendo las evaluaciones y materiales pedagógicos.
- 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).
- Competencias: “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, 2017, p. 29).

- Estándar de aprendizaje: “Son descripciones 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” (MINEDU, 2017, p. 36).
- 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” (MINEDU, 2017, p. 30).
- Desempeño: “Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contexto” (MINEDU, 2017, p. 38).
- 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).
- Destreza: “Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar el sujeto para aprender. El componente fundamental de la destreza es cognitivo” (Latorre y Seco, 2016, p. 309).
- Método de aprendizaje: “El camino orientado para llegar a una meta (Meta = fin, termino; hodos = camino, dirección). Método de aprendizaje es el camino que sigue el alumno para desarrollar habilidades y contenidos. Son una forma de hacer. Cada estudiante, con sus diferencias individuales, tiene un modo peculiar de aprender, es decir, una manera correcta de correr un camino” (Latorre y Seco, 2013, p. 40)

- Evaluación: “Es la formulación de un juicio sobre el valor educativo de un centro, de un proyecto educativo, de un proyecto curricular, de las decisiones relacionadas con el diseño de una unidad de aprendizaje” (Latorre y Seco, 2016, p.244).
- Competencias comunicativas: conjunto de aprendizajes de diverso tipo que permiten a nuestros estudiantes actuar usando el lenguaje (MINEDU, 2017).
- Habilidades socioemocionales: “Son aquellas habilidades no – cognitivas que influyen en los esfuerzos dirigidos a logros de metas, las relaciones sociales saludables y la toma de decisiones” (Duckworth y Yeager, citado en Sanchis, 2020, párr. 1).
- Personaliza entornos virtuales: consiste en manifestar de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura (MINEDU, 2016, p. 151).
- Gestiona información del entorno virtual: consiste en analizar, organizar y sistematizar diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente (MINEDU, 2016, p. 151).
- Interactúan en entornos virtuales: consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes (MINEDU, 2016, p. 151).

- Crea objetos virtuales en diversos formatos, consiste en construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana (MINEDU, 2016, p. 151).

CAPÍTULO III

Programación Curricular

3.1. Programación general

Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad. Teoría

3.1.1. Competencias del área

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 colectivas 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. Estos procesos actúan permanentemente con ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.</p>

(MINEDU, 2016, p. 201)

Competencia Transversal	Definición
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<p>Es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizando con eficiencia y eficacia los recursos y acciones necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas 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>

3.1.2. Estándares de aprendizaje

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 otro) de manera consciente y sistemática administrando información y creando materiales digitales en interacción con sus pares de distintos contextos socioculturales expresando su identidad personal.

(MINEDU, 2016, p. 201)

3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños – Tercer grado de secundaria
<p style="text-align: center;">Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</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. • 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 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. • 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Aplica funciones de cálculo cuando resuelve problemas matemáticos utilizando hojas de cálculo y base de datos. • Establece diálogos significativos y acordes 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	CREA PROPUESTA DE VALOR	APLICA HABILIDADES TÉCNICAS	TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	EVALUA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO
CAPACIDADES	• Pensamiento creativo		• Socialización	• Pensamiento crítico
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar (diseñar un plan) • Elaborar • Planificar • Discriminar • Aplicar 		• Trabajar en equipo	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar • Evaluar

(Latorre y Seco, 2015)

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS
Pensamiento creativo	<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"> • 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.
Socialización	<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.

Pensamiento crítico	<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 DE COGNITIVOS
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.
	Elaborar (producir)	<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.
	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.
	Aplicar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar ley o principio herramienta que se va a utilizar. 3. Utilizar la ley o principio y aplicarlo.
Socialización	Trabajar en equipo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartir tiempos y espacios. 2. Expresar juicios e ideas acerca de los temas. 3. Respetar a los demás compañeros/as del grupo. 4. Participar en el trabajo de forma activa. 5. Ser asertivo en los diálogos de trabajo.

Pensamiento crítico	Analizar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar las partes esenciales 3. Relacionar las partes entre sí.
	Evaluar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establecer criterios de valoración 2. Percibir la información de forma clara. 3. Analizar la información. 4. Comparar y contrastar la información con los criterios. 5. Aplicar los criterios de valoración.

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	RESPETO	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, 2016, p.283-284)

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.	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.
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, 2016, p.283-284)

3.1.10. Evaluación de diagnóstico

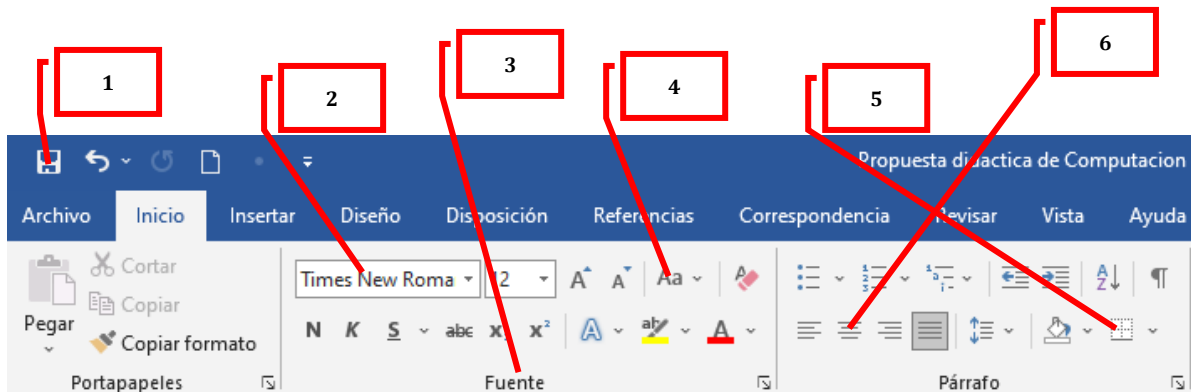
PRUEBA DE EVALUACION DIAGNOSTICA

Apellidos y Nombres: Nivel: Secundaria

Grado y sección: Fecha:

Capacidad: Comprensión	Destreza: Analizar
------------------------	--------------------

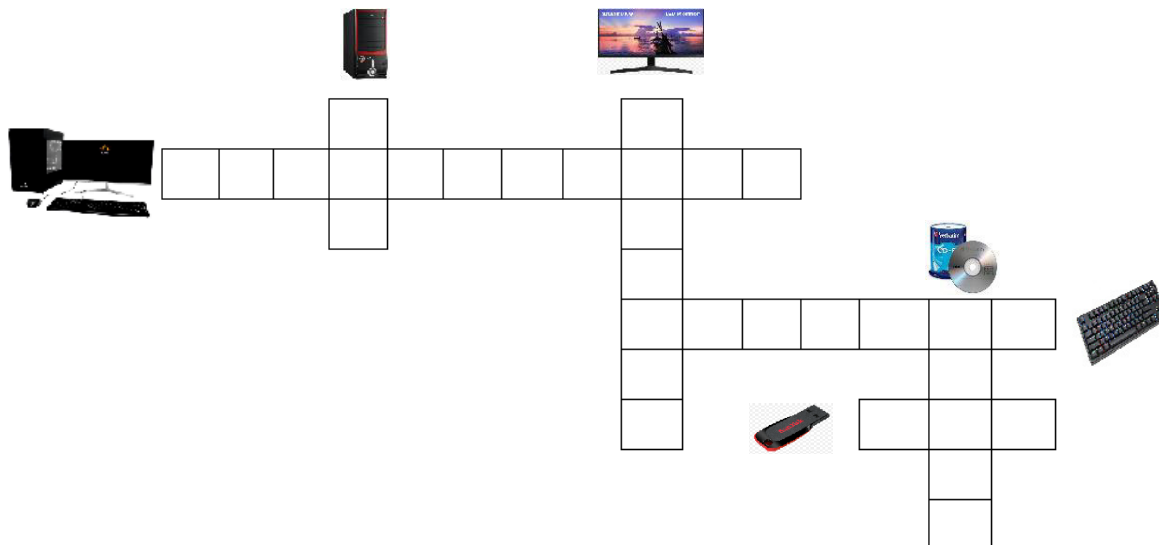
1. Observa y reconoce las herramientas del WORD:



1. _____.
2. _____.
3. _____.
4. _____.
5. _____.
6. _____.

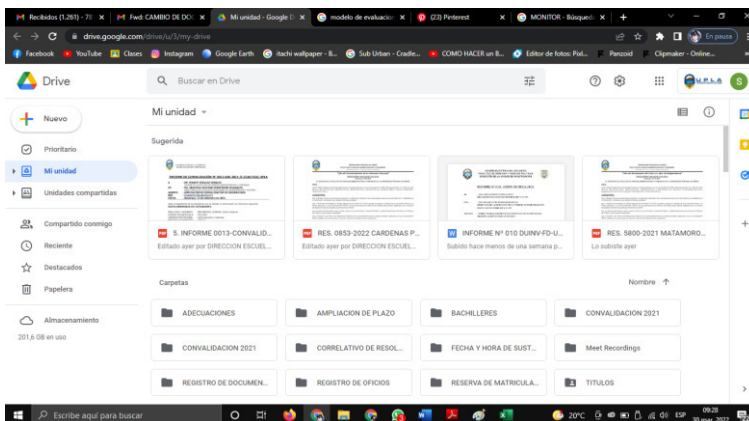
Capacidad: Comprensión	Destreza: Analizar
------------------------	--------------------

2. Cusigrama de las partes de la computadora:



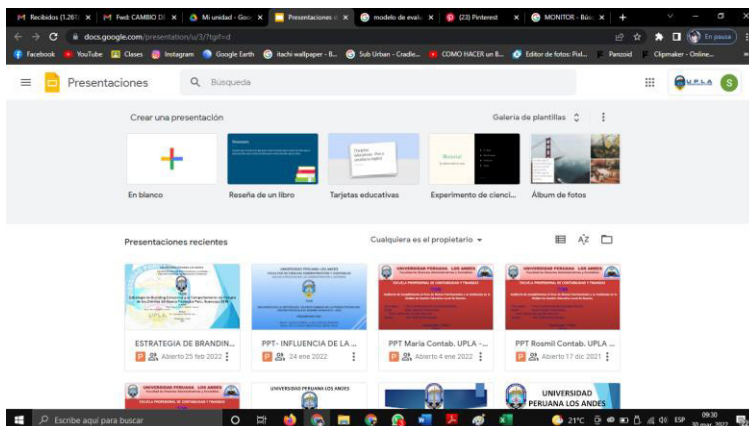
Capacidad: Pensamiento crítico	Destreza: Argumentar
--------------------------------	----------------------

3. Que beneficios tienes las siguientes aplicaciones:



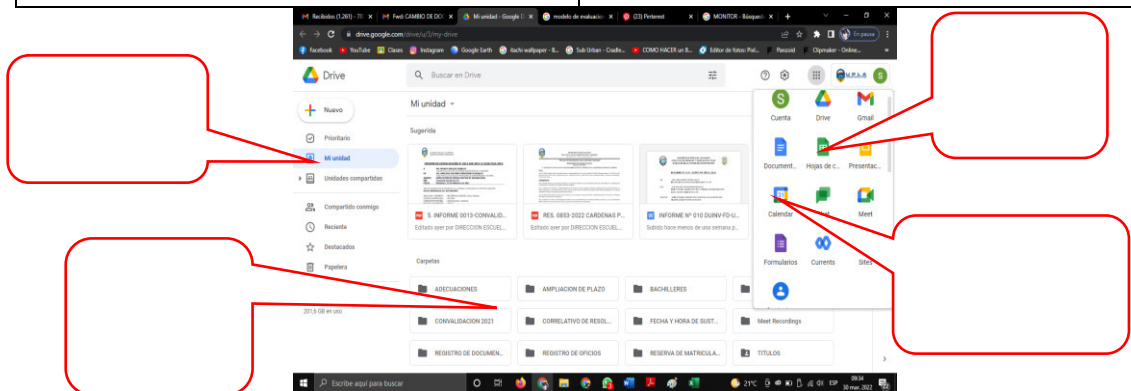
<https://drive.google.com/drive/u/3/my-drive>

Capacidad: Pensamiento crítico	Destreza: Argumentar
--------------------------------	----------------------



<https://docs.google.com/presentation/u/3/?tgi=d>

Capacidad: Pensamiento crítico	Destreza: Argumentar
--------------------------------	----------------------

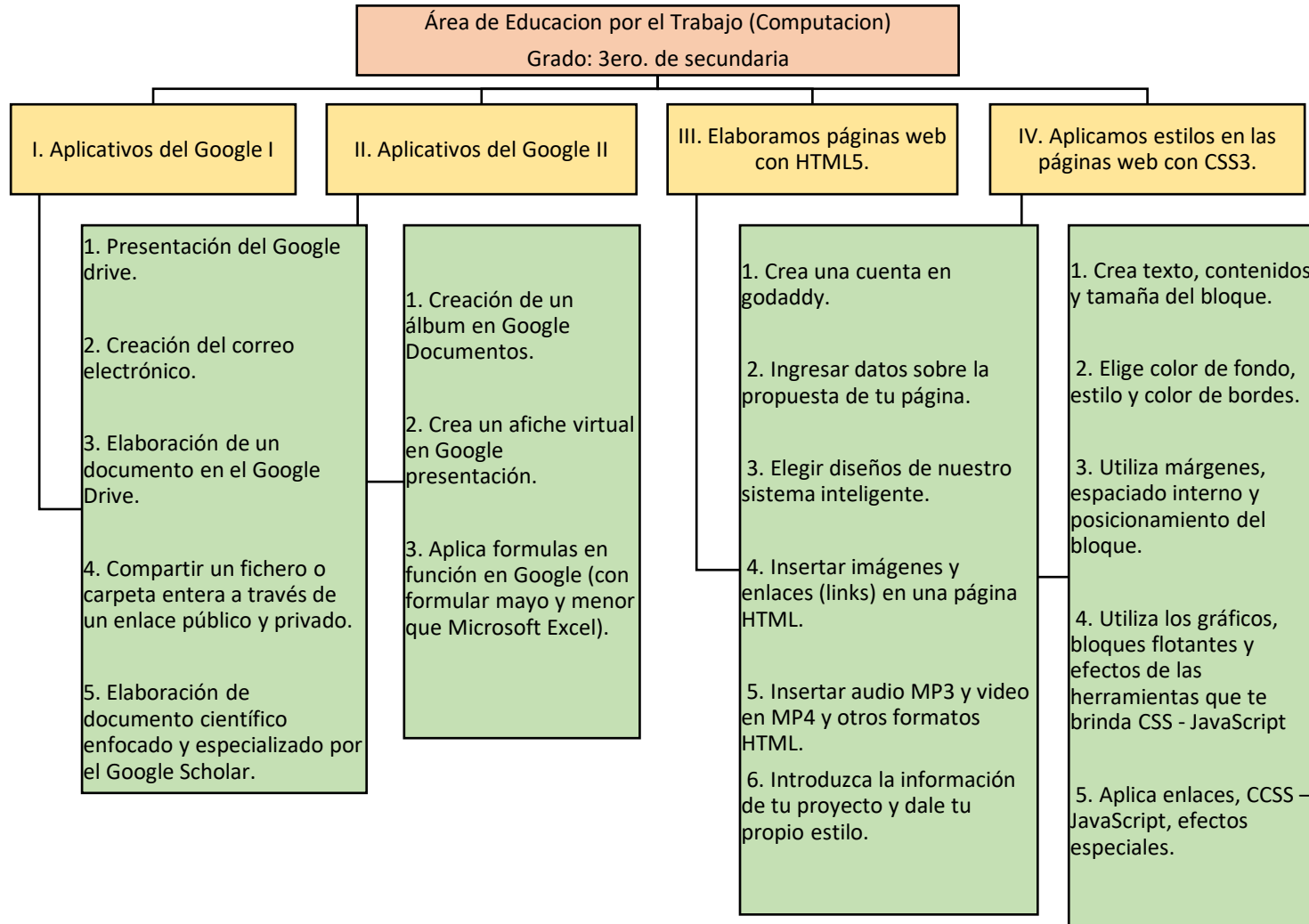


Nivel de logro	Destreza: Analizar
AD	El estudiante precisa claramente las características de las herramientas de Google Drive, las ejecuta en la práctica de manera óptima consolidando el trabajo colaborativo.
A	El estudiante precisa claramente las características de las herramientas de Google Drive y ejecuta en la práctica de manera pertinente.
B	El estudiante brinda respuestas sobre las características de las herramientas de manera precisa, pero, debe seguir practicando la ejecución práctica.
C	El estudiante brinda respuestas sobre las características de las herramientas de manera general, pero, debe practicar la ejecución

3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN ANUAL DE ASIGNATURA		
1. Institución educativa: 2. Nivel: Secundaria 3. Grado: 3ro 4. Sección/es: A y B 5. Área: EPT (Computación)		
6. Profesor(a): Rivas Huaynalaya, Lissett Iris.		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I BIMESTRE: Aplicativos del Google I</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación del Google drive - Creación del correo electrónico. - Elaboración de un documento en el Google Drive. - Compartir un fichero o carpeta entera a través de un enlace público y privado. - Elaboración de documento científico enfocado y especializado por el Google Scholar. <p>II BIMESTRE: Aplicativos del Google II</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de un álbum en Google Documentos. - Crea un afiche virtual en Google presentación. - Aplica formulas en función en Google (con formular mayo y menor que Microsoft Excel). <p>III BIMESTRE: Elaboramos páginas web con HTML5.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea una cuenta en godaddy. - Ingresar datos sobre la propuesta de tu página. - Elegir diseños de nuestro sistema inteligente. - Insertar imágenes y enlaces (links) en una página HTML. - Insertar audio MP3 y video en MP4 y otros formatos HTML. - Introduzca la información de tu proyecto y dale tu propio estilo. <p>IV BIMESTRE: Aplicamos estilos en las páginas web con CSS3.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea texto, contenidos y tamaño del bloque. - Elige color de fondo, estilo y color de bordes. - Utiliza márgenes, espaciado interno y posicionamiento del bloque. - Utiliza los gráficos, bloques flotantes y efectos de las herramientas que te brinda CSS - JavaScript - Aplica enlaces, CCSS – JavaScript, efectos especiales. 		<ul style="list-style-type: none"> • Análisis las herramientas, documentos, formulas y accesos de los diversos aplicativos que se trabajara mediante los folletos y videos que se proporcionara. • Síntesis de la información que se les brinda mediante los videos, folletos e interactuando con sus aplicativos y herramientas para resumir con sus palabras la diferencia. • Explicación de contenidos, conceptos y utilización de las herramientas mediante una exposición, dialogo entre el docente y los alumnos. • Valoración las técnicas, herramientas que le ayudaran a desarrollar los contenidos brindados. • Secuenciar en forma ordenado los procedimientos, técnicas y herramientas para poder elaborar un diseño personal en las diversas aplicaciones. • Valora los materiales digitales según su utilidad y propósitos variados en un entorno virtual, entre otros, para uso personal y necesidades educativas, creando documentos virtuales con HTML y poniendo su estilo personal con CSS. • Demuestra originalidad utilizando las herramientas y técnicas de los diferentes aplicativos tecnológicos para crear un diseño único en las diferentes evaluaciones del trabajo. • Valoración crítica de la realidad, comportamientos y actitud mediante los trabajos grupales y personales utilizando las técnicas, herramientas y contenidos. • Análisis los contenidos, folletos y videos de las aplicaciones mediante los trabajos en grupos e individuales con exposiciones de sus tareas.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>CAPACIDAD: PENSAMIENTO CRÍTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar - Sintetizar - Valorar <p>CAPACIDAD: RIENTACIÓN ESPACIO –TEMPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutar - Secuenciar <p>CAPACIDAD EXPRESIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicar - Demostrar originalidad 		<p>VALOR: RESPETO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceptar la diversidad. - Saluda cordialmente. - Emplea un vocabulario adecuado <p>VALOR: SOLIDARIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colaboración y solidaridad - Cooperar con los demás - Mostrar Honradez <p>VALOR: RESPONSABILIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ser puntual - Participa - Cumple con sus tareas individuales y grupales.

3.1.12. Marco conceptual de los contenidos

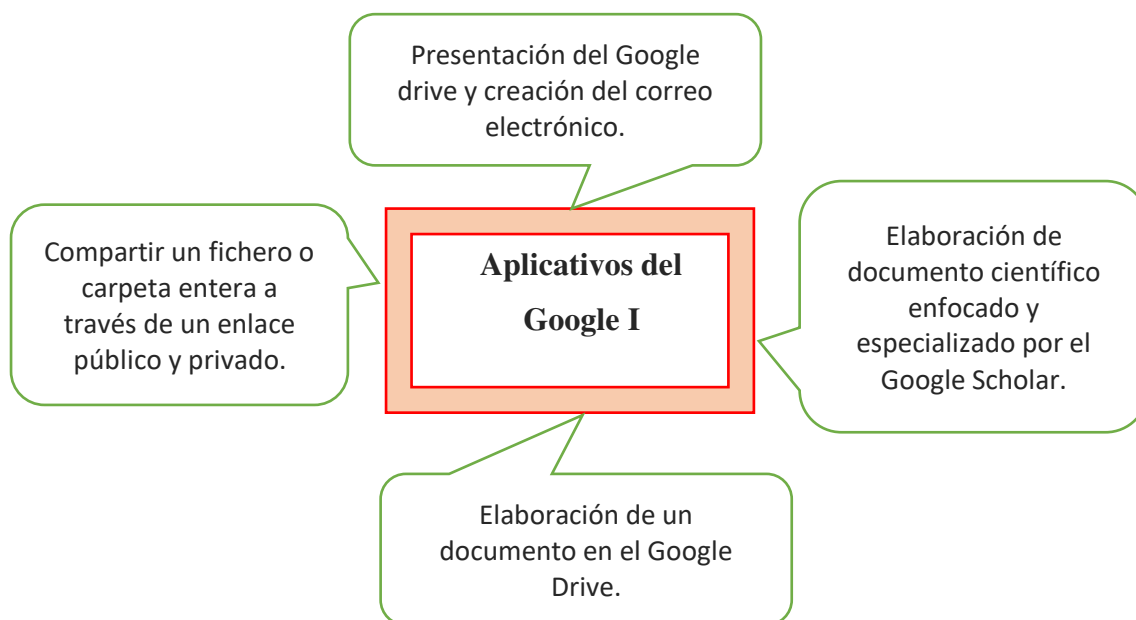


3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE		
1. Institución educativa: 2. Nivel: Secundaria 3. Grado: 3ro 4. Sección/es: A y B 5. Área: EPT (Computación) 6. Profesor(a): Rivas Huaynalaya, Lissett Iris.		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
I BIMESTRE: Aplicativos del Google I - Presentación del Google drive - Creación del correo electrónico. - Elaboración de un documento en el Google Drive. - Compartir un fichero o carpeta entera a través de un enlace público y privado. - Elaboración de documento científico enfocado y especializado por el Google Scholar.		<ul style="list-style-type: none"> Analizar los diversos aplicativos de Google Drive y sus permisos para compartir mediante los folletos empleando un vocabulario adecuado. Sintetizar la información que se les brinda mediante los videos, folletos e interactuando con los aplicativos, herramientas para participar y dar su opinión. Explicar los contenidos, conceptos y utilización de las herramientas mediante una exposición, dialogo entre el docente y los alumnos. Valorar las técnicas, herramientas que le ayudaran a desarrollar los contenidos brindados para cumplir con sus tareas individuales y grupales. Secuenciar en forma ordenado los procedimientos, técnicas y herramientas para poder elaborar un diseño personal en las diversas aplicaciones empleando un vocabulario adecuado.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
CAPACIDAD: PENSAMIENTO CRITICO - Analizar - Sintetizar - Valorar CAPACIDAD: ORIENTACIÓN ESPACIO – TEMPORAL - Ejecutar - Secuenciar CAPACIDAD EXPRESIÓN - Explicar - Demostrar originalidad		VALOR: RESPETO - Emplea un vocabulario adecuado VALOR: SOLIDADRIDAD - Colaboración y solidaridad VALOR: RESPONSABILIDAD - Participa - Cumple con sus tareas individuales y grupales.

3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad



3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD 1	Duración 90 min.
<p>Analizar los diversos aplicativos de Google Drive y sus permisos para compartir mediante los folletos empleando un vocabulario adecuado. (destreza + contenido + técnica metodológica + actitud)</p>	
<p>INICIO (20min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa un video sobre los beneficios al crear un correo electrónico y el acceso a distintas plataformas, presentada por el docente, https://www.youtube.com/watch?v=ni_w00FkcNY • Participa sobre las ideas clave que rescata del video, en una lluvia de ideas guiadas por el docente. • ¿Crees que el correo electrónico es un beneficio para la educación en estas nuevas normativas? 	
<p>PROCESO (50min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe la plataforma de Google Drive para conocer los beneficios, guiadas por el docente. • Identifica las herramientas del Google Drive, busca sus partes esenciales para poder redactar un texto y enviar al docente como un archivo compartido. <p>Relaciona con un correo simple y el Google Drive, distingue sus herramientas y funciones y las diferencias entre sí.</p>	
<p>SALIDA (20min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Analiza las herramientas, documentos, formulas y accesos de los diversos aplicativos y comparte las respuestas del cuestionario realizado. • Metacognición: ¿Consideras productivo lo aprendido de hoy? ¿Encontraste dificultades en la plataforma practicada? • Transferencia: ¿Para qué me puede servir lo aprendido? ¿Cómo lo puedes aplicar en tu vida? 	

ACTIVIDAD 2		Duración 90 min.
<p>Sintetizar la información que se les brinda mediante los videos, folletos e interactuando con los aplicativos, herramientas para participar y dar su opinión.</p>		
80. Sintetizar-resumir	Reducir a términos breves y precisos el contenido de una información.	<p><i>Educación Primaria (4º-5º-6º)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información claramente 2. Identificar los elementos de la información – subrayado, etc. – 3. Relacionar los elementos 4. Resumir mediante un organizador gráfico o elaborando un texto breve. <p><i>Educación Secundaria</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar (procesos de analizar) 2. Sintetizar mediante un organizador gráfico o elaborando un texto breve.
<p>INICIO (20min)</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa el video https://www.youtube.com/results?search_query=explicar+de+crear+correo+electronico+para+ni%C3%B1os presentada por el docente. • Elabora un cuadro sobre las diferentes características del video observado. • ¿De qué forma te ayudo el correo electrónico en los dos últimos años de pandemia? 		
<p>PROCESO (50min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza la información entregada por el docente Ficha N° 1. • Sintetiza en forma ordenado los procedimientos, herramientas y contenidos mediante un organizador o texto breve. 		
<p>SALIDA (20min)</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar las técnicas, herramientas que le ayudaran a desarrollar los contenidos brindados. <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Consideras bueno lo aprendido de hoy? • ¿Qué dificultades encontraste en el desarrollo de tu correo electrónico? • ¿Qué beneficio encontraste en la plataforma del correo electrónico? 		

ACTIVIDAD 3	Duración 90 min.
<p>Explicar los contenidos, conceptos y utilización de las herramientas mediante una exposición, dialogo y participa entre el docente y los alumnos.</p>	
<p>INICIO (20min)</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa el siguiente video (como usar Google Drive) https://www.youtube.com/watch?v=G1qMhesHagk&t=8s • Participa en una lluvia de idea respondiendo las siguientes preguntas: • ¿Sabes que es un documento? • ¿Por qué es importante trabajar documentos en esta plataforma? 	
<p>PROCESO (50min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe las técnicas, herramientas que le ayudaran a desarrollar los contenidos brindados por el docente. • Identifica las herramientas partes de Google Drive, la pantalla, las opciones: ordenadores, compartido conmigo, reciente, destacados, papelera y almacenamiento y editar el documento compartido de forma clara y simple. • Organiza los contenidos más importantes mediante una meza redonda. • Selecciona la manera de exponer el tema, una exposición o dialogo entre el docente y los estudiantes. 	
<p>SALIDA (20min)</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valora la crítica de la realidad, comportamientos y actitud mediante los trabajos grupales y personales utilizando las técnicas, herramientas y contenidos. <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué considerarías importante de la clase de hoy en su vida académica? • ¿Consideras bueno lo que aprendiste hoy en clase? • ¿Reconoces que necesitas más práctica para mejorar lo aprendido de hoy? <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica lo aprendido en las diferentes áreas y mejora las técnicas de aprendizajes que nos brinda la plataforma del Google Drive. 	

ACTIVIDAD 4	Duración 90 min.
<p>Valorar las técnicas, herramientas que le ayudaran a desarrollar los contenidos brindados para cumplir con sus tareas individuales y grupales.</p>	
<p>INICIO (20min)</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa el video presentado por el docente (Como compartir carpetas en Google Drive), anota en el cuaderno las ideas más importantes https://www.youtube.com/watch?v=Pk4RwSzLDao • Participa en una lluvia de idea respondiendo las siguientes preguntas. • ¿De qué manera esta plataforma nos ayudó en los dos años de pandemia? • ¿La educación en los momentos de cuarentena fueron los más adecuado, usando diversas plataformas de estudio? 	
<p>PROCESO (50min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece juicio mediante el documento del trabajo a seguir en la ficha N° 1 otorgado por el docente. • Percibe las herramientas, documentos, formulas y accesos de los diversos aplicativos que se trabajará mediante los folletos y videos que se proporcionará. • Compara las herramientas y técnicas entre diversas aplicaciones para elaborar y compartir su carpeta en la plataforma, guiada por el docente. • Realiza una valoración con las opiniones grupales e individuales de sus compañeros sobre el tema trabajado. 	
<p>SALIDA (20min)</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valora la crítica de la realidad, comportamientos y actitud mediante los trabajos grupales y personales utilizando las técnicas, herramientas y contenidos (Escala de valoración) • ¿Para qué me serviría crear una carpeta en mi desarrollo académico? • ¿Las carpetas de mi plataforma son públicas? • ¿Qué beneficio me trae trabajar con carpetas en el ámbito personal y profesional? • ¿Enseñarías a otras personas los beneficios de trabajar en esta plataforma? <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera podrías trabajar en esta plataforma, si ya empezaron las clases presenciales? • ¿Tuviste dificultades en la clase de hoy? <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera darías a conocer esta plataforma y ayudaría en tu entorno familiar? 	

ACTIVIDAD 5	Duración 90 min.
<p>Secuenciar en forma ordenado los procedimientos, técnicas y herramientas para poder elaborar un diseño personal en las diversas aplicaciones empleando un vocabulario adecuado.</p>	
<p>INICIO (20min)</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa el video presentado por el docente (Estructura de un documento HTML), anota en el cuaderno las ideas más importantes https://www.youtube.com/watch?v=Bi_yJ3hrXYw • Participa en una lluvia de idea respondiendo las siguientes preguntas. • ¿Cuáles son los pasos para elaborar un documento en HTML según el video y los apuntes? • ¿El navegador o browsers despliegan tags HTML del documento? 	
<p>PROCESO (50min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe la información presentada por el docente, muestra los pasos y explica el procedimiento para elaborar un documento en HTML, Ficha N° 1. • Selecciona las herramientas, documentos, formulas y accesos de los diversos aplicativos que se trabajará mediante los folletos y videos que se proporcionará. • Aplica las herramientas y técnicas para elaborar y publicar el documento en el navegador de HTML, mediante una exposición, organizador grafico o dialogo. 	
<p>SALIDA (20min)</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valora la crítica de la realidad, comportamientos y actitud mediante los trabajos grupales y personales utilizando las técnicas, herramientas y contenidos (Escala de valoración) • ¿Para qué me serviría un documento HTML en el desarrollo académico? • ¿Podría utilizar el documento HTML para empezar un emprendimiento? • ¿Enseñarías a otras personas los beneficios de trabajar en esta plataforma HTML? <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera podrías implementar a tus nuevos trabajos en esta plataforma HTML y mejorar las áreas académicas? 	

- ¿Tuviste dificultades en los diferentes tags al desarrollar los documentos en el HTML en la clase de hoy?

Transferencia

- ¿De qué manera darías a conocer esta plataforma HTML y de qué forma ayudaría en tu entorno familiar?

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

Actividad N° 1 – Ficha N° 1

Apellidos y Nombres			
Grado		Fecha/...../.....
Seccion		Actividad	1
Destreza	Analiza	Tema	Google Drive

LECTURA 1: GOOGLE DRIVE

¿Qué es 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 On Line, 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.

Drive está disponible además para **Android** y iOS (sistemas operativos móviles). De modo que todo lo que se crea con los smartphones (fotos, videos, grabaciones, documentos) puede ser subido a la nube. Esta aplicación se puede configurar para la **sincronización automática** o manual, para que se decida qué archivos se quiere en la nube.

¿Para qué nos sirve?

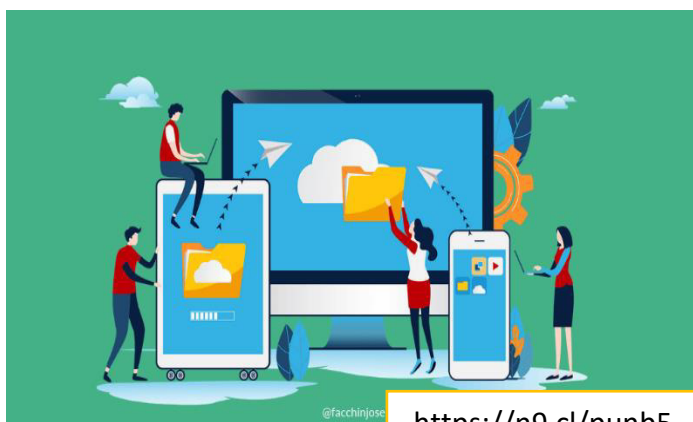
Esta herramienta es muy útil para los estudiantes, investigadores, administrativos, etc. porque nos permite crear documentos en diferentes formatos, trabajar en línea un mismo archivo desde cualquier dispositivo simplemente accediendo a la nube a través de nuestro correo electrónico. Además, se puede compartir con otros usuarios e invitarlos a editar, comentar o descargar los documentos.

Es muy práctico de utilizar cuando no disponemos de computadoras personales y muchas veces compartimos documentos con personas que utilizan diferentes Paquetes de Oficina según los sistemas operativos (Linux, Mac, Windows). Con esta herramienta solucionamos ese inconveniente porque todo se trabaja, guarda y actualiza desde la nube.

<https://n9.cl/0w6yr>

LECTURA 2: COMO ALMACENAR EN LA NUBE

El almacenamiento en la nube consiste en extraer, agrupar y compartir recursos de almacenamiento a través de Internet. Esto es posible gracias a las nubes, las cuales son entornos de TI que



<https://n9.cl/punb5>

habilitan el cloud computing, es decir, la ejecución de las cargas de trabajo dentro de ellas. Para acceder a este servicio, no es necesario contar con una conexión Intranet (lo que se conoce como almacenamiento conectado en red) ni con una conexión directa al hardware de almacenamiento (lo que se denomina almacenamiento de conexión directa).

Existen tres tipos de nubes para el almacenamiento: pública, privada e híbrida. También hay tres maneras de dar forma a este almacenamiento: en bloques, archivos u objetos. Cada formato tiene ventajas y desventajas, por ejemplo: los bloques son más rápidos, los archivos se pueden comprender con mayor facilidad y los objetos funcionan mejor con las cargas de trabajo rápidas. Sin embargo, algunos productos de almacenamiento en la nube definido por software combinan estos tres formatos en una solución unificada y fácil de implementar. Muchas empresas se han percatado de que los métodos tradicionales de almacenamiento pueden ser un obstáculo que ralentiza la agilidad y la capacidad de ajuste. Esto ha dado lugar al desarrollo de contenedores, los cuales permiten que las aplicaciones

<https://n9.cl/zvv1s>

sean más confiables y brinden un mejor rendimiento que la mayoría de los medios o métodos convencionales.

Rúbrica de evaluación actividad N° 1

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	Incluye hasta 3 ventajas y desventajas claras y bien explicadas de la ciudadanía digital que haya identificado en el video. Puede	Incluye ventajas y desventajas de la ciudadanía digital que no están bien

		desventaja debe estar explicada y ser clara.	incluir otras que están repetidas o no estén bien definidas.	definidas o solo coloca ejemplos.
Selección de información.	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Selecciona problemas de su entorno para resolverlos. No logra determinar los principales factores que los originan.</p>

Actividad N° 2 – Ficha N° 1

Apellidos y Nombres			
Grado		Fecha/...../.....
Sección		Actividad	1
Destreza	Analiza	Tema	Google Drive

LECTURA N°1: PASOS PARA CREAR UN CORREO ELECTRONICO

1. Datos personales básicos

Lo primero que debes hacer es introducir unos datos personales básicos antes de poder continuar. Además, este es el momento en el que debes elegir la dirección de correo que quieres usar y su contraseña.

Estos son los datos que debes introducir en este primer paso para poder continuar el proceso de registro de una nueva cuenta de correo electrónico de Gmail:

<https://n9.cl/0w6yr>

- **Nombre y apellidos.** Tu nombre y apellidos. Se mostrarán como remitente en los mensajes que envías.
- **Nombre de usuario.** Esta será tu dirección de correo electrónico. Debe ser única (que nadie la haya elegido ya) y solo puede contener letras, números y puntos.
- **Contraseña.** La contraseña para iniciar sesión en tu cuenta de correo y resto de servicios de Google. Debe tener ocho caracteres al menos, combinando letras, números y símbolos. Deberás introducirla dos veces.

3. Más datos personales y de recuperación

Ahora llega el momento de proporcionar unos pocos datos personales adicionales. Arriba del todo tienes la posibilidad de **incluir tu número de teléfono** (opcional), para poder [recuperar tu cuenta si olvidas la contraseña](#). El número no se muestra a otras personas.

Más abajo hay otros datos que puedes rellenar. La dirección de **correo electrónico de recuperación** (1) es también opcional y se usa para que puedas recuperar tu cuenta si olvidas la contraseña.

Google

Te damos la bienvenida a Google

elcorreodeivanramirez@gmail.com

Teléfono (opcional)

Utilizaremos tu número para proteger la cuenta, pero no lo mostraremos a otros usuarios.

Dirección de correo electrónico de recuperación (opcional)

La usaremos para mantener tu cuenta protegida.

Tu fecha de nacimiento

Sexo

Tu información personal es privada y está protegida

Por qué pedimos esta información

Atrás Siguiente

<https://n9.cl/0w6yr>

Deberás obligatoriamente establecer tu **fecha de nacimiento** (2) y el apartado de **Sexo**, si bien una de las opciones disponibles es *Prefero no decirlo*.

4. La política de privacidad

Ya casi hemos terminado, pero hay un último paso que debes considerar, **la política de privacidad**. Deberás aceptarla para continuar, aunque hay varios apartados que puedes configurar si no estás de acuerdo con la configuración predeterminada.

Desplegando la información de privacidad verás que hay **varios apartados en los que puedes elegir** la configuración de privacidad que más te convenza. Son los siguientes:

Google

Privacidad y condiciones

Actividad en la Web y en Aplicaciones

Guarda tu actividad en los sitios web y las aplicaciones de Google, incluidas las búsquedas y la información relacionada (por ejemplo, la ubicación). También guarda la actividad de los sitios web, las aplicaciones y los dispositivos que utilizan los servicios de Google, como el historial de Chrome. Esto ayuda a Google a proporcionarte mejores resultados de búsqueda, sugerencias y opciones de personalización en sus servicios.

Guardar mi Actividad en la Web y en Aplicaciones en mi cuenta de Google

No guardar mi Actividad de Voz y Audio en mi cuenta de Google

Más información

Tú controlas los datos que recogemos y el modo en que se utilizan

Atrás Siguiente

<https://n9.cl/0w6>

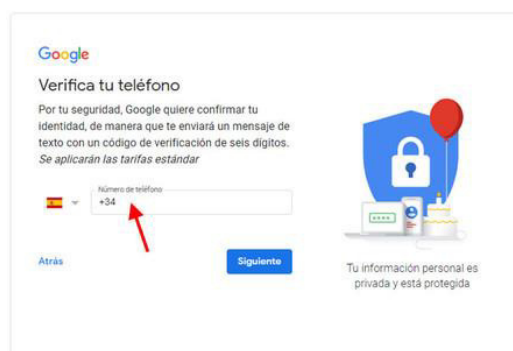
- **Actividad en la web y en aplicaciones.** Puedes elegir si quieres guardar tu actividad en la web y en aplicaciones (algo así como el historial del navegador, pero de un mayor ámbito) en tu cuenta de Google o no.
- **Personalización de anuncios.** Puedes elegir si quieres mostrar anuncios personalizados para tu perfil o no. Si eliges que no, seguirás viendo anuncios, pero serán más genéricos.
 - **Historial de búsqueda de YouTube.** Aquí puedes elegir si quieres guardar el historial de búsqueda de YouTube -es decir, los vídeos que buscas en YouTube- en tu cuenta de Google o no.
 - **Historial de reproducciones de YouTube.** Similar a lo anterior, aquí puedes elegir si quieres guardar el historial de reproducciones de YouTube en tu cuenta. Es decir, la lista con todos los vídeos que ves en YouTube con tu cuenta de Google.
 - **Historial de ubicaciones.** Aquí puedes elegir si quieres que Google guarde un mapa detallado sobre los lugares en los que estás, usando los sensores del móvil y otros indicadores. Esto se usa [para tu propia visualización](#), para mejorar las búsquedas en mapas, rutas de desplazamiento y otros.
 - **Actividad de voz y audio.** Por último, puedes elegir si quieres que Google guarde un registro con tu voz cada vez que uses un servicio de reconocimiento de voz, como por ejemplo al usar el Asistente de Google o usar la escritura de voz.

Después de aceptar la política de privacidad, **ya podrás empezar a usar tu nueva cuenta de Google**. De hecho, lo primero que se abrirá después de pulsar *Acepto* es la bandeja de entrada de Gmail.

<https://n9.cl/0w6yr>

2. Verificación por número de teléfono

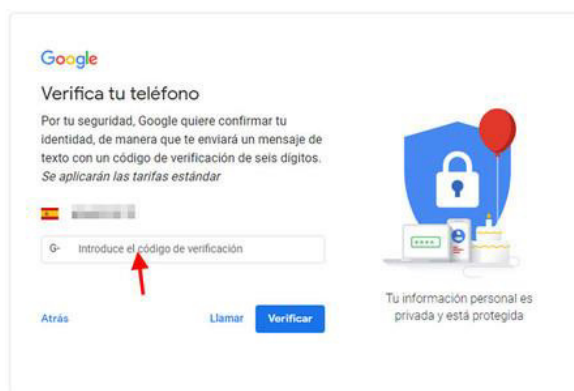
Tras pulsar *Siguiente* en el apartado anterior, es posible que veas una pantalla para **verificar tu número de teléfono**. No es un proceso obligatorio para todas las cuentas, sino que parece ser que Google lo activa solo bajo algunas circunstancias.



<https://n9.cl/0w6yr>

En este recuadro debes introducir tu número de teléfono móvil para poder continuar (incluyendo el prefijo del país).

Al pulsar Siguiete se te enviará un mensaje de texto al número que elegiste. Dicho mensaje incluye un código que empieza del estilo G-123456. Debes introducir solo los números en el formulario para verificar que ese número de teléfono te pertenece. Pulsa Verificar.



Ten en cuenta que este proceso **solo sirve para verificar tu cuenta** y que no eres un robot o un sistema automatizado para crear cuentas. Dicho número de teléfono no se añade a tu perfil, a no ser que lo incluyas tú en el siguiente paso.

Rúbrica de evaluación actividad N° 2

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				
Criterios	AD	A	B	C
Llenado del cuadro comparativo	El estudiante utiliza información verídica y completa en las cuatro	El estudiante utiliza información verídica y completa en las cuatro	El estudiante utiliza información verídica y completa en las cuatro	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.	características de los servicios de todos los servicios almacenamiento.	características de 3 servicios de los servicios almacenamiento.	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	Selecciona una propuesta de valor considerando alternativas de solución ante	Selecciona con dificultad una propuesta de valor considerando alternativas de	No logra seleccionar ninguna propuesta de valor considerando

	contingencias o situaciones imprevistas. Argumentando los pros y los contra de la propuesta seleccionada.	contingencias o situaciones imprevistas.	solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.
--	---	--	--	--

ACTIVIDAD N° 3 - FICHA N° 1

Apellidos y Nombres			
Grado		Fecha/...../.....
Sección		Actividad	1
Destreza	Analiza	Tema	Google Drive

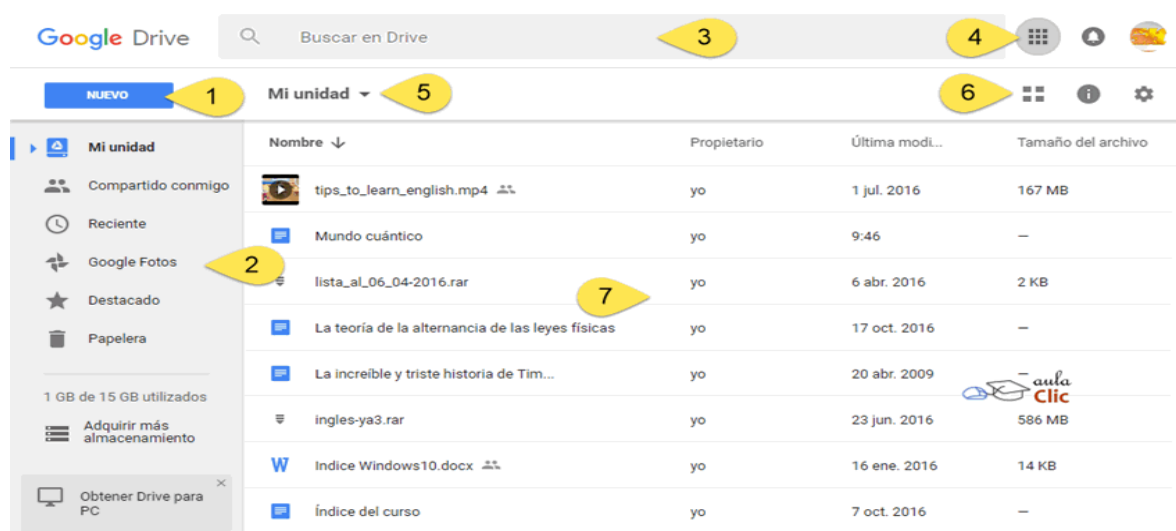
CONOCEMOS EL INTERFAZ DEL GOOGLE DRIVE

Barra de búsqueda

Opciones generales de archivos

Bienvenida y opción de descarga

<https://n9.cl/timici>



<https://n9.cl/f76kq>

1. Botón Nuevo para crear carpetas, archivos ofimáticos (documentos, hojas de cálculo, etc.) y para subir archivos o carpetas.
2. Panel de filtros. Los archivos y carpetas que se presentan en el área de la derecha dependen de la elección que hagamos en este panel.
3. Caja de búsqueda. Como veremos, es posible, buscar archivos en nuestra unidad de Google Drive, pero también contenido específico en el interior de éstos.
4. Menú de Aplicaciones, notificaciones y cuenta de usuario. El primer icono muestra una lista de otras aplicaciones a las que tenemos acceso con nuestra cuenta de Google, como Gmail. El segundo, que tiene forma de campana, nos alerta de las distintas notificaciones de la cuenta de Google, finalmente, tenemos acceso a nuestra cuenta de usuario Google, con ese icono podemos cerrar nuestra sesión, o bien, cambiar la configuración de nuestra cuenta.

5. **Indicador de ubicación.** Muestra qué archivos estamos viendo o si estamos ubicados en alguna carpeta.
6. **Botones Vista, Ver detalle y Configuración.** El primero cambia el tipo de vista en que se mostrarán nuestros archivos y carpetas (cuadrícula o lista), el de Ver detalle muestra un panel de detalles del archivo o carpeta seleccionado. El botón en forma de engrane permite modificar la configuración de Google Drive.
7. **Área de archivos y carpetas.** En esta área veremos nuestros archivos y carpetas almacenados en Drive, independientemente si son archivos nativos (creados con las aplicaciones ofimáticas de Drive) o que los hayamos subido desde nuestro disco duro.

<https://n9.cl/f76kq>

ACTIVIDAD N° 4 - FICHA N°1

Apellidos y Nombres			
Grado		Fecha/...../.....
Sección		Actividad	1
Destreza	Analiza	Tema	Google Drive

CÓMO ORGANIZAR TUS ARCHIVOS EN GOOGLE DRIVE

Para organizar tus archivos en Drive, puedes crear carpetas a fin de encontrarlos y compartirlos con otras personas más fácilmente.

Nota: Si organizas muchos archivos o carpetas a la vez, es posible que tardes algún tiempo en ver los cambios.

Cómo crear, mover y copiar archivos

Cómo crear una carpeta

1. En la computadora, ve a drive.google.com.
2. A la izquierda, haz clic en Nuevo > Carpeta.
3. Ingresa un nombre para la carpeta.
4. Haz clic en **Crear**.

Cómo mover un archivo o una carpeta

Puedes mover un elemento desde cualquier lugar de Google Drive: la ventana principal, el panel izquierdo o los resultados de búsqueda.

Nota: Si mueves carpetas que tengan muchos archivos o subcarpetas, es posible que los cambios tarden algún tiempo en mostrarse.

1. En la computadora, ve a drive.google.com.
2. Haz clic con el botón derecho en el elemento que quieras mover.
3. Haga clic en **Mover a....**
4. Elige o crea una carpeta y luego haz clic en **Mover**.

Cómo arrastrar elementos a una carpeta

1. En la computadora, ve a drive.google.com.

2. Mantén presionado el elemento que quieras mover.
3. Arrástralo hacia la carpeta y suéltalo.

Sugerencia: Usa el panel izquierdo para mover elementos a cualquier carpeta de Google Drive.

<https://n9.cl/knwae>

ACTIVIDAD N° 5 - FICHA N° 1

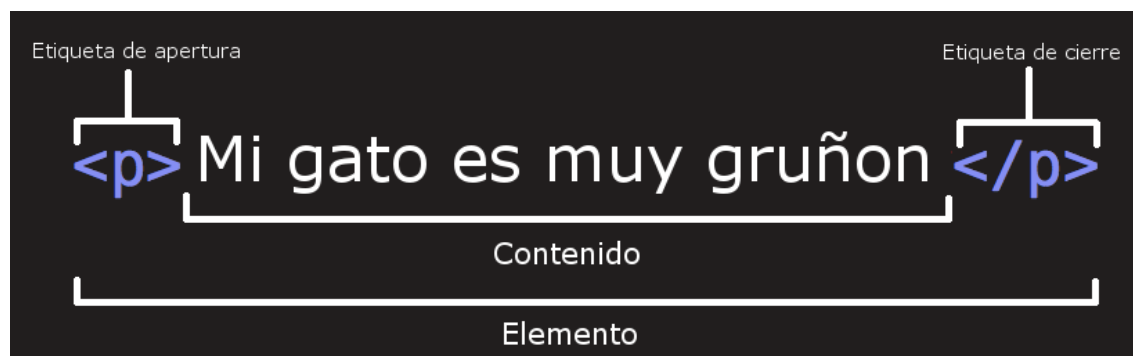
Apellidos y Nombres			
Grado		Fecha/...../.....
Sección		Actividad	1
Destreza	Analiza	Tema	Google Drive

LECTURA N° 1: HTML Y SU ESTRUCTURA

El Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML) es el código que se utiliza para estructurar y desplegar una página web y sus contenidos. Por ejemplo, sus contenidos podrían ser párrafos, una lista con viñetas, o imágenes y tablas de datos. Como lo sugiere el título, este artículo te dará una comprensión básica de HTML y cuál es su función.

[Anatomía de un elemento HTML](#)

Explora este párrafo en mayor profundidad.



Las partes principales del elemento son:

1. **La etiqueta de apertura:** consiste en el nombre del elemento (en este caso, p), encerrado por **paréntesis angulares** (< >) de apertura y cierre. Establece dónde comienza o empieza a tener efecto el elemento en este caso, dónde es el comienzo del párrafo.

2. **La etiqueta de cierre:** es igual que la etiqueta de apertura, excepto que incluye una barra de cierre (/) antes del nombre de la etiqueta. Establece dónde termina el elemento en este caso dónde termina el párrafo.
3. **El contenido:** este es el contenido del elemento, que en este caso es solo texto.
4. **El elemento:** la etiqueta de apertura, más la etiqueta de cierre, más el contenido equivale al elemento.

Los elementos pueden tener también atributos, que se ven así:



Atributo

```
<p class="editor-note">Mi gato es muy gruñon</p>
```

Los elementos contienen información adicional acerca del elemento, la cual no quieres que aparezca en el contenido real del elemento. Aquí `class` está el nombre del atributo y `editor-note` el valor del atributo. En este caso, el atributo `class` permite darle al elemento un nombre identificativo, que se puede utilizar luego para apuntarle al elemento información de estilo y demás cosas.

Un atributo debe tener siempre:

1. Un espacio entre este y el nombre del elemento (o del atributo anterior, si el elemento ya posee uno o más atributos).
2. El nombre del atributo, seguido por un signo de igual (=).
3. Comillas de apertura y de cierre, encerrando el valor del atributo.

Los atributos siempre se incluyen en la etiqueta de apertura de un elemento, nunca en la de cierre.

<https://n9.cl/8fd63g>

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso final

Elabora textos monográficos utilizando las herramientas brinda por la plataforma y aplicativos de office.				
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 está 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 está 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	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.

	están insertados de forma adecuada			
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

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.

Evaluación de la primera unidad

Apellidos y nombres: Nivel: **Secunda**

Grado y sección: Fecha:

Capacidad: Pensamiento crítico	Destreza: Aplicar
Indicador: Aplica las herramientas de la plataforma del Google	

3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades

Proyecto de aprendizaje

Programación de proyecto

1. Datos informativos	
Institución educativa	
Nivel	Secundaria
Grado	Tercero
Secciones	A y B
Área	Educación para el trabajo
Título del proyecto	Si quieres vivir una aventura digital, embárcate en el conocimiento de la era tecnológica, fundamentado en su uso adecuado
temporización	I bimestre – 45 min (6 semanas)
Profesor autor	RIVAS HUAYNALAYA, Lissett Iris

2. situación problemática

Los docentes han detectado la falta de comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de secundaria, debido a que no cuentan con los hábitos y motivación de parte de la I.E. y padres de familia. A todo esto, se suma el problema del uso excesivo de la tecnología en la formación académica en el proceso de la cuarenta por causa del COVID-19.

Es por esa razón que los estudiantes hicieron un cuestionamiento acerca sobre las diferentes debilidades al elaborar trabajos monográficos en las diferentes áreas académicas, Limitando al correcto desarrollo de su aprendizaje.

Siendo consciente de las necesidades de los estudiantes y la comunidad educativa, se fortalecerá las diferentes estrategias para un mejor desarrollo de los hábitos hacia la lectura. Con la finalidad de enriquecer el vocabulario y aumentar la curiosidad en el conocimiento sobre determinados temas.

3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuesta de valor Aplica habilidades técnicas Trabaja cooperativamente para lograr objetivos	<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 la adaptación del retorno a clases semipresencial con respecto a los cuidados de bioseguridad, frente al COVID 19.	Observaremos los diferentes comportamientos a medida de la evolución del retorno a las aulas.	<ul style="list-style-type: none"> • Casos. • Proyector. • Pizarra.

2.- Presentación de los diferentes hábitos de lectura, para el desarrollo adecuado del aprendizaje en las distintas áreas académicas.	Analizaremos y reconocemos las diferentes situaciones de malos hábitos de lectura.	<ul style="list-style-type: none">• Casos individuales en redacción de textos.• Casos grupales en producción de textos.
3.- Descubrir las diferentes bondades que brinda la lectura en la vida cotidiana, con la adecuada forma de expresar las ideas.	Analizaremos y reconocemos las técnicas de lectura para una mejor comprensión lectora.	<ul style="list-style-type: none">• Libros del agrado del estudiante.• Marcador.• Hojas.• Lapiceros.

3.2.2.1. Programación de proyecto

BIM.		UNIDADES	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
		<p align="center">UNIDAD DIAGNÓSTICA</p> <p>Retornamos a nuestras aulas reflexionando sobre nuestros aprendizajes, practicando las normas de bioseguridad</p> <p align="center">(Del 7 al 14 de Marzo)</p>	<p>Los estudiantes de una I.E. publica de Huancayo – Junín, retornan al colegio después de un periodo vacacional inmersos aún en el contexto de emergencia sanitaria debido a la propagación DEL COVID 19, así como la aparición de nuevas variantes, en tal sentido, se hace necesario que los estudiantes pongan en práctica de manera extrema los cuidados para evitar el contagio en nuestro retorno a clases, por lo que nos preguntamos.</p> <p>¿Qué medidas de protección asumes frenen al COVID 19 para prevenir el contagio en nuestro retorno en la EDUCACION SEMIPRESENCIAL?</p> <p>¿Con qué método se ejecutaría para diagnosticar la situación académica en el retorno a clases?</p> <p>Para ello planteamos desarrollar charlas sobre bioseguridad, apoyados por el MINSA. Asimismo, se promoverá el cuidado adecuado de la salud al inicio y acogida del presente año escolar, para el logro del desarrollo en el aprendizaje.</p>
I	<p>PROYECTO 1:</p> <p>“Si quieres vivir una aventura digital, embárcate en el</p>	<p align="center">I UNIDAD</p> <p>Desarrollamos hábitos de lectura, aplicando estrategias de comprensión lectora,</p>	<p>Frente a una reactivación paulatina en el sector educativo, los estudiantes de la I.E. publica de Huancayo - Junín, vienen desarrollando su trabajo escolar bajo la modalidad semipresencial, en tal sentido, aún se mantiene la necesidad del uso de herramientas digitales con la predisposición para el trabajo en línea, por lo que se ha evidenciado el escaso hábito de lectura en los estudiantes, teniendo como resultado bajo nivel en la comprensión lectora en diversas áreas académicas.</p>

	<p>conocimiento de la era tecnológica, fundamentado en su uso adecuado”.</p>	<p>para lograr mejores aprendizajes</p> <p>(Del 14 de marzo al 8 de abril)</p>	<p>Ante esta situación nos preguntamos: ¿Cómo podemos motivar y reforzar la práctica de hábitos de lectura en los estudiantes, a fin de mejorar los niveles de logro en las diversas áreas, en un contexto semipresencial?</p> <p>Para ello proponemos la aplicación de una serie de estrategias y actividades tales como: El rincón de la lectura, empezar leyendo lo que te interesa, leer en tus tiempos libres, dedicar tiempo prudente a la lectura, y así desarrollar y mejorar el hábito de la lectura en los estudiantes.</p>
		<p>II UNIDAD</p> <p>Si deseas descubrir el mundo a la lectura tienes que acudir</p> <p>(Del 11 de abril al 4 de mayo)</p>	

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD 1	Duración 45 min.
<p>Aplicar las normas de bioseguridad para el retorno seguro a las aulas.</p>	
<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa el video presentado por el docente https://www.youtube.com/watch?v=ESVgfSU3GfA • ¿Qué normas de bioseguridad conoces? • ¿Consideras viable el uso de las normas de bioseguridad? 	
<p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibir el diagrama de flujo, indicando las normas de bioseguridad, guiadas por el docente. • Identifica de forma voluntaria expone el trabajo realizado y resalta la importancia al utilizar las normas de bioseguridad. • Utiliza las normas de bioseguridad y cual te ha causado algún problema en tu entorno, el docente recoge las respuestas y las pega en la pizarra. 	
<p>SALIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica y elabora un mapa mental acerca del tema realizado en clase. • Menciona los beneficios de cumplir las normas de bioseguridad. • ¿Crees que se debería continuar con las normas de bioseguridad? 	

ACTIVIDAD 2	Duración 45 min.
Describe la importancia de tener hábitos de lectura.	
<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa el video presentado por el docente https://www.youtube.com/watch?v= OFcWijeKXg • ¿Conoces y practicas algún hábito de lectura? • ¿Crees que tener hábitos de lectura te proporciona mejor desarrollo académico? 	
<p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe el ensayo de la lectura proporcionada por el docente. Ficha 1. • Selección las partes esenciales de la lectura. • Ordena las ideas y dificultades de no tener una buena comprensión lectora. • Describe a través de una exposición el ensayo resaltando las ideas principales. ¿De qué forma te ayudaría en tu vida cotidiana, tener un buen hábito de lectura? 	
<p>SALIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza las causas y consecuencias de no contar con los hábitos de lectura. • Demuestra que tener una buena comprensión lectora te ayuda a expresar mejor en tu entorno social. • ¿Qué propuesta brindarías al colegio para mejorar los hábitos de lectura? 	

ACTIVIDAD 3	Duración 45 min.
Dialogar sobre los beneficios que nos brinda la lectura en el aprendizaje.	
<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza la lectura y encuentra las fallas ortografías, gramáticas y redacción, siguiendo las instrucciones del docente, Ficha 1. • ¿Comenta la importancia de la redacción al elaborar texto monográfico de manera adecuada? • ¿Crees que una buena redacción ayuda a comprender mejor un texto? 	
<p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe los beneficios de una buena lectura. • Seleccionar la importancia de una redacción clara. • Ordena las ideas claras y para desarrollar una monografía • Describe la monografía y resalta el beneficio de usar correctamente las normas redacción. • ¿Qué técnicas de redacción plantearías para mejorar trabajos académicos? 	
<p>SALIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica las diferentes estrategias para publicar tus trabajos académicos utilizando las normas de redacción. • ¿Crees que la lectura te proporciona un mejor desenvolvimiento a tratar un tema específico? • ¿Qué forma promoverías la lectura para el uso adecuado de las normas de redacción? 	

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

ACTIVIDAD N° 1 - FICHA N°1

Apellidos y Nombres			
Grado		Fecha/...../.....
Sección		Actividad	1
Destreza	Analiza	Tema	Google Drive

PROTOCOLOS DE BIOSEGURIDAD - MEDIDAS GENERALES DE PREVENCIÓN Y PROTECCIÓN PERSONAL

La comunidad educativa debe respetar las siguientes medidas generales para asegurar su protección y la prevención frente a la COVID-19:

1. Vacunación completa contra la COVID 19 para ingresar al Colegio. Sólo los mayores de 18 años deben presentar su carné de vacunación físico o virtual con la dosis completa contra la Covid-19, en el Perú o el extranjero, y la dosis de refuerzo para los mayores de 40 años habilitados para recibirla (D.S. 184-2020-PCM).
2. Distanciamiento físico de 1 metro en todas las direcciones de su cuerpo, como mínimo, en todo momento y en todos los ambientes del Colegio. Se recomienda no tocarse al saludar, ni con el puño o el codo.
3. Lavado o desinfección de manos de manera frecuente, con agua y jabón y durante al menos 20 segundos, o desinfectarlas con alcohol en gel o líquido al 70% de concentración, de manera inmediata: después de toser o estornudar; antes y después de consumir alimentos; al ingresar al Colegio; después de manipular materiales compartidos o utilizado los servicios higiénicos; al retornar al salón después del recreo o actividad deportiva; y, al colocarse o quitarse la mascarilla.

4. Uso obligatorio, permanente y correcto de la mascarilla para ingresar y permanecer en el Colegio. Se debe utilizar en todo momento mascarillas que tengan buena capacidad de filtración y ajuste al rostro. Esto es posible con una mascarilla KN 95 o doble mascarilla (una quirúrgica, de tres pliegues, debajo y sobre ella una mascarilla comunitaria).
5. Burbuja social. Los alumnos y docentes deben estar en contacto únicamente con los alumnos y docentes de su salón.
6. Higiene respiratoria. Al estornudar o toser, hacerlo sobre la flexura interna del codo o la parte interna del antebrazo o en papel higiénico, sea que tenga o no puesta la mascarilla. El papel higiénico o similar debe desecharse de forma inmediata en el contenedor y a continuación lavarse o desinfectarse las manos.
7. Presentación de la Ficha de Sintomatología COVID-19 (Anexo 3) para el primer día de clases y cuando lo requiera el Colegio.
8. Pruebas de despistaje de COVID-19, para los alumnos y el personal del Colegio, para el inicio de clases y regularmente, al menos dos veces por semana.

Seguridad en el Colegio

1. Utilizar las mascarillas durante su permanencia en el Colegio. Sólo cuando lo autorice el profesor podrán quitarse las mascarillas para una actividad indicada y bajo su supervisión (clases de educación física, natación y extracurriculares), guardándolas en una bolsa limpia.

En los salones

2. Mantener las puertas y las ventanas abiertas para asegurar la ventilación natural.
3. Respetar el aforo máximo marcado en la señalización al ingreso.

4. No compartir ni intercambiar materiales ni mascarillas. Es importante que los alumnos traigan sólo los materiales necesarios para sus actividades.
5. El uso de baños se realizará respetando el aforo máximo marcado en la señalización al ingreso y el control de medidas de autocuidado e higiene.

Consumo de alimentos durante el recreo

1. Los quioscos y comedores del Colegio se mantendrán cerrados durante la emergencia sanitaria. Los hornos microondas no estarán habilitados.
2. Cada alumno consumirá los alimentos que trajo de casa durante el recreo guardando una distancia física de 2 metros.
3. El alumno se ubicará en la mesa y silla asignada en los patios y estará atento a las indicaciones del profesor encargado.
4. No compartir alimentos, bebidas ni utensilios.
5. Los alumnos deben traer su propia botella de agua o recipiente reutilizable (tomatodo).
6. Lavarse o desinfectarse las manos antes y después del consumo de alimentos.
7. Retirarse la mascarilla y guardarla en una bolsa limpia durante el consumo de alimentos.
8. Colocarse la mascarilla inmediatamente termine el consumo de alimentos.

<https://n9.cl/v2d3p>

Protocolos de bioseguridad para el retorno a las aulas

Protocolos de bioseguridad para el retorno a las aulas propuestos por el Ministerio de Educación y el ministerio de salud y protección social, en el marco del proceso del retorno gradual progresivo y seguro bajo el esquema de alternancia.



¿Qué es un protocolo de bioseguridad?

El ministerio de salud, define un protocolo de bioseguridad como un conjunto de normas y medidas de protección personal, de autocuidado y de protección hacia las demás personas, que deben ser aplicadas en diferentes actividades que se realizan en la vida cotidiana.

Se formulan con base en los riesgos de exposición a un determinado agente infeccioso y, que están orientados a minimizar los factores que pueden generar su transmisión.



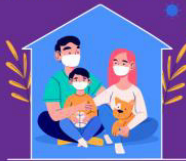
¿Quiénes elaboraron los protocolos de bioseguridad para el retorno seguro a las aulas?

La construcción de este protocolo es el resultado de un trabajo conjunto entre:

1. **La salud es de todos** **Ministerio de Salud y Protección Social**

2. **La educación es de todos** **Ministerio de Educación**, apoyado en la experiencia que se genera en salud, unidades, gerencias, centros de educación, docentes, maestros, organizaciones de padres de familia, representantes de los colegios del sector privado, representantes y autoridades indígenas, miembros de la comunidad académica del país, entre otros actores del sector y la misión de organismos internacionales.

Protocolo desde y hacia la vivienda



1. Lavarse las manos antes de salir de la casa o colegio.
2. Dirigirse a la institución educativa o vivienda.
3. Usar el tapabocas durante el trayecto de desplazamiento.
4. Evitar el consumo de alimentos durante el recorrido.

Ingreso, trayecto y llegada de rutas escolares



1. Usar tapabocas para ingresar al vehículo y mantenerlo de forma permanente durante el recorrido.
2. Limpiarse las manos con alcohol glicerinado o gel antibacterial.
3. Tomar la temperatura antes de ingresar al vehículo.
4. Distribuir las personas garantizando un metro de distancia de manera alternada (pij - zaji).
5. Organizar a los pasajeros de atrás hacia adelante.
6. Limpiar y desinfectar los vehículos de acuerdo al respectivo protocolo.

Ingreso y salidas de las instituciones



1. Delegar un líder o equipo para la coordinación del proceso de entrada.
2. Impedir el acceso a la institución de personas sin tapabocas.
3. Registrar la temperatura.
4. Demarcar y asegurar la distancia de dos metros entre personas.
5. Indagar acerca de los síntomas antes del inicio de las labores académicas.
6. Garantizar la desinfección de manos y zapatos al ingreso.

Dentro de la institución educativa



1. Usar de manera permanente y adecuada el tapabocas.
2. Realizar el lavado de manos de manera frecuente a lo largo de la jornada.
3. Desinfectar los elementos de trabajo y objetos personales.
4. Garantizar el distanciamiento físico en las diferentes áreas.
5. Llevar únicamente los útiles necesarios.
6. Evitar el contacto físico.

Espacios de recreo y lúdicos



1. Conformar y mantener grupos de estudiantes que compartan la jornada.
2. Garantizar el distanciamiento de dos metros en áreas comunes.
3. Ubicar contenedores para la separación de residuos.
4. Instalar dispensadores de alcohol o gel antibacterial en las zonas de descanso.
5. Asignar turnos para la organización en momentos de descanso y alimentación.
6. Señalizar rutas de ingreso y salida.
7. Establecer un horario específico de lavado de manos con agua y jabón.



Definición de protocolo de bioseguridad tomada de: www.minsal.gov.co/webcontent/1303/2020/20200325/definicionprotocolo.pdf

Información de los protocolos básicos de bioseguridad para el retorno a las instituciones educativas tomada de: www.mineducacion.gov.co/1796/w3-article-401231.html?_afirmacion=1

Conoce los protocolos de bioseguridad para el retorno a las aulas by Comparti Publica Maestra in Spanish on Canva. Creado a partir de la obra de <https://www.compartipublica.com/maestra/organizacion-institucion> en www.compartipublica.com/maestra/organizacion-institucion. Puede haber permisos más allá de los concedidos con esta licencia en www.compartipublica.com/maestra.org

<https://n9.cl/6v921>

ACTIVIDAD N° 2 - FICHA N°1

Apellidos y Nombres			
Grado		Fecha/...../.....
Sección		Actividad	1
Destreza	Analiza	Tema	Google Drive

LECTURA N°1: CUALES SON LAS VENTAJAS DE FOMENTAR EL HABITO DE LECTURA.

1. La lectura es importante para desarrollar habilidades lingüísticas

Leer libros garantiza que tu hijo esté expuesto a vocabulario sobre diferentes temas, es decir, conocerá palabras que tal vez no escuche o lea de otra manera en su vida cotidiana. Para los niños que hablan más de un idioma, la lectura es una manera fácil de mejorar sus habilidades lingüísticas y es importante desarrollar su fluidez.

2. La lectura ejercita el cerebro

Leer con los niños incide positivamente en su actividad cerebral y puede darles el impulso que necesitan para apoyar y promover sus habilidades de lectura temprana.

3. Fomenta el interés por conocer

La lectura conduce a preguntas sobre el libro y la información que contiene. Da la oportunidad de hablar sobre lo que está sucediendo y que se convierta en una experiencia de aprendizaje para los niños.

4. Una gama de libros enseña sobre diferentes temas

Proporcionar a los más pequeños libros sobre varios temas, o incluso en diferentes idiomas, les brinda una amplia gama de información, a la vez que pueden enseñarles valores para la vida como compartir, ser amable y respetar la diversidad.

5. Aumenta la concentración

Al leerle constantemente, aprenderá a concentrarse y permanecer quieto durante largos períodos de tiempo, lo que le será de gran utilidad cuando vaya al colegio.

6. Desarrolla la imaginación y creatividad

Los libros permiten a los niños transportarse a otros lugares, viajar con la imaginación, a través de la fantasía y la ilusión.

7. Leer juntos ayuda a crear un vínculo

Es importante buscar momentos de lectura en el hogar ya que tiene un impacto positivo en el vínculo de la familia

8. Una forma de entretenimiento

La televisión, los videojuegos y los smartphones están muy presentes en nuestro día a día y, por lo tanto, en el de los niños. Sin embargo, leer un buen libro puede ser igual de entretenido y más enriquecedor.

Elegir un libro que le interese y leerlo juntos o dejar que hojee las páginas solo, es definitivamente la mejor opción.

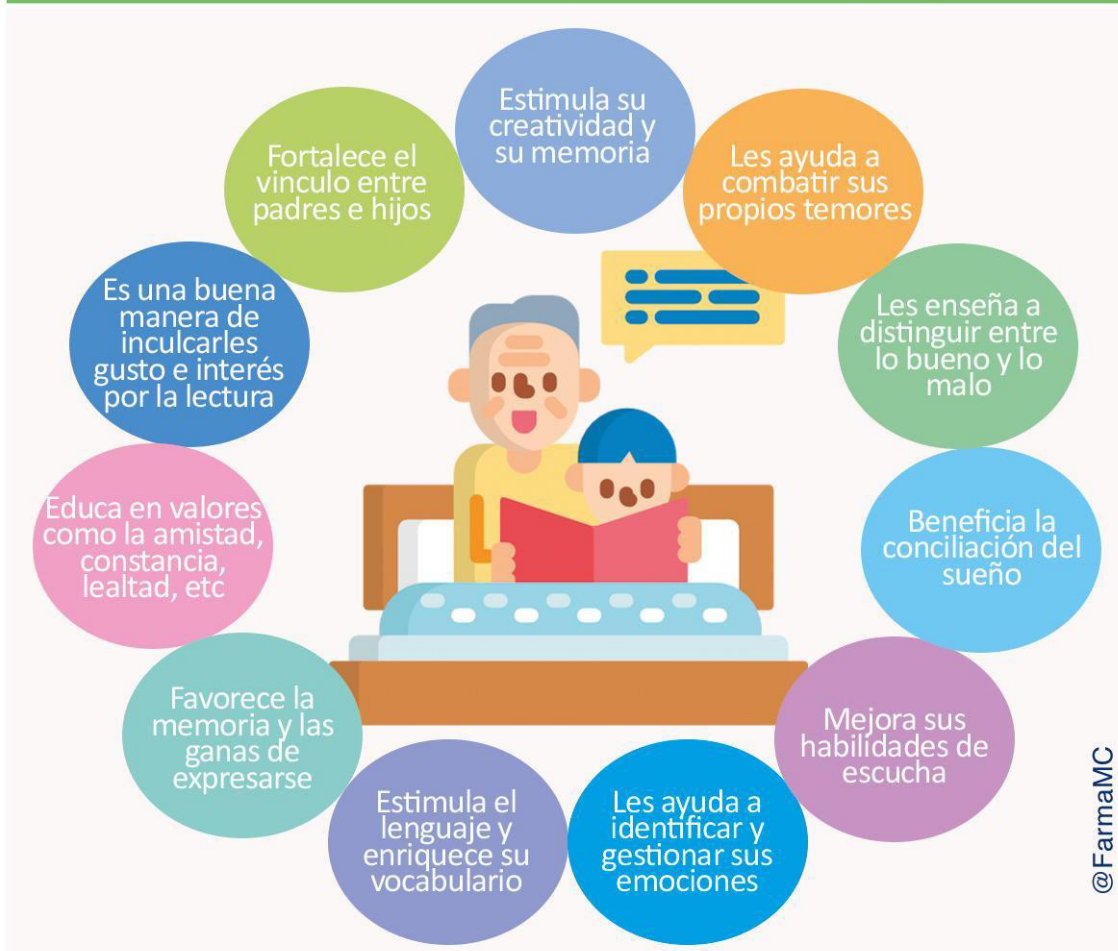
La lectura les ayuda a conocer más sobre el mundo en el que viven, a conocerse a sí mismos y a su entorno más a fondo. Es una fuente única de nuevas experiencias.

Por ello, es importante que empiecen a familiarizarse con los cuentos cuanto antes, aunque no hayan aprendido a leer aún.

<https://n9.cl/k3f8d>

11 BENEFICIOS DE LEER CUENTOS CON LOS NIÑOS


 MarinaCaffrascò



<https://n9.cl/cnm7h>

ACTIVIDAD N° 3 - FICHA N°1

Apellidos y Nombres			
Grado		Fecha/...../.....
Sección		Actividad	1
Destreza	Analiza	Tema	Google Drive

LECTURA N° 1: PORQUE ES IMPORTANTE LA LECTURA

La lectura en una actividad que no es tan usual en muchos de nosotros, pero es necesaria para nuestro desarrollo mental. Tenemos el concepto de la lectura, como un hábito aburrido que lo hacemos sólo cuando tenemos que dar un examen en el colegio o la universidad.

Aproximadamente el **26%** nunca ha leído un libro según un estudio realizado por Arellano Marketing. Es por eso que te mostramos los **beneficios que trae a tu vida este hábito**.

1. **Previene la pérdida de memoria:** te ayuda a retrasar la aparición de alguna enfermedad en la mente.
2. **Mejora tu escritura:** Aprendes el uso y la escritura correcta de algunas palabras. Aumentará tu vocabulario, así como también mejorará tu comunicación.
3. **Evita el estrés:** Al concentrarte en el libro y la historia que lees, dejas de lado los problemas que tienes y te transportas a otro mundo.
4. **Estimula la actividad cerebral:** Al leer nuestro cerebro piensa, ordena e interrelaciona conceptos. De esta manera ejercitas tu mente.
5. **No es costoso:** Ahora con el uso del internet puedes acceder a muchos libros que son totalmente gratuitos.

Si no te gusta leer es porque no has encontrado el libro exacto para ti. Te recomiendo que **comiences a leer historias que te gusten y te apasionen**, una buena opción es la **ciencia ficción**. Así podrás transportarte a un mundo totalmente diferente.

<https://n9.cl/h5r0n>



<https://n9.cl/jmwpw>

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso final

Rúbrica de evaluación del Proyecto

Apellidos y nombres: _____

Grado y sección: _____

Elabora textos monográficos utilizando las herramientas brinda por la plataforma y aplicativos de office.				
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 está 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 está 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	Las entradas poseen el formato elegido por los	Las entradas tienen un formato diferente y la	Las entradas no tienen un formato por lo que no son

	plantillas creadas por ellos mismos. Además, posee elementos multimedia que están insertados de forma adecuada	estudiantes utilizando las plantillas creadas por ellos mismos.	plantilla no es la elegida.	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

CONCLUSIONES

El presente trabajo plantea formular una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de educación para el trabajo, dirigida a los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de una institución pública en Huancayo – Junín.

Se basa para la aplicación de esta propuesta pedagógica en el modelo sociocognitivo humanista principalmente porque enfatiza la importancia de una formación integral del ser humano, basado en la teoría constructivista de Piaget, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, e introdujo modelos socioculturales. Vigotsky, Feuerstein sobre el aprendizaje mediado y el aprendizaje sociocontextual, Sternberg sobre la teoría del procesamiento de la información, Bandura con la teoría del aprendizaje social y la teoría del desarrollo moral de Kohlberg. Que constituye un aporte sobre la practica pedagógica de los docentes que brinda el curso de TICS. (Educación para el Trabajo).

Se ha elaborado unidades didácticas para el desarrollo de las competencias enfocado en el desarrollo de las plataformas informáticas, a consecuencia de la exigencia en el uso adecuado de los aplicativos en las clases virtuales. Con ello se desarrollará el pensamiento crítico en los estudiantes, realizando estrategias didácticas pertinentes que ayudará a realizar los procesos cognitivos superiores.

RECOMENDACIONES

Se recomienda aplicar la Propuesta Didáctica en la institución educativa pública de Huancayo – Junín con la población prevista. Asimismo, se propone adaptarla y aplicarla en otros contextos educativos.

Se considera oportuno prever acciones de capacitación a los docentes que los conduzca a la especialización en el ámbito de las plataformas virtuales y los aplicativos, ya que el protagonismo de los docentes es de consideración por la frecuencia en el trabajo académico.

Se sugiere brindar orientación a los padres de familia en el campo del uso adecuado de las tecnologías, para que puedan sumarse al logro de los objetivos previstos en la presente propuesta en particular, y al desarrollo personal de sus hijos en general.

Se recomienda diferentes tipos de actividades para trabajar las competencias en las TICS, considerando el aprendizaje como una experiencia inmediata en la práctica sobre ello. Brindar las herramientas para trabajar mediante la participación en las diferentes actividades grupales.

Se considera recomendable implementar proyectos innovadores de tecnología educativa en la institución, tales como: ALISON, BRCK, Bridge, EkStep, **Enuma (Kitkit School)** y **Foundation for Learning Equality**. Estas actividades de plataforma tecnológicas, que va dirigida a la educación, ayudara a fortalecer y facilitar la interacción que ofrece a mejorar una educación viable mejorando las oportunidades donde podrán usar las comunidades de bajos recursos sin conexión a internet. Asimismo, ayudara a los estudiantes en las habilidades socioemocionales, descubriendo diferentes destrezas ocultas que se movilizan al trabajar en equipo, ayudando a alcanzar las metas personales y grupales.

Bibliografía

- Ausubel, D. (1968). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. 5ª edición, 1991. Trillas.
- Bruner, J. S. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Morata.
- Bisquerra, R. (2016). *10 ideas clave. Educación Emocional*. Grao.
- Latorre, M. (2022). *Paradigma Cognitivo - Aprendizaje significativo y funcional (teoría de David Ausubel)*. Separata del programa de actualización para la titulación. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2022). *Paradigma Cognitivo- Jean Piaget*. Separata del programa de actualización para la titulación. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2022). *Paradigma Socio – Cultural*. Separata del programa de actualización para la titulación. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2022). *Paradigma Cognitivo - Aprendizaje por descubrimiento y la Teoría del Andamio*. Separata del programa de actualización para la titulación. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2022). *Teoría triarquica de la Inteligencia*. Separata del programa de actualización para la titulación. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2022). *Paradigma Socio–Contextual. Modificabilidad cognitiva. ¡Yo puedo aprender a ser más inteligente cada día!* Separata del programa de actualización para la titulación. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M., & Seco, C. (2010). *Paradigma Socio-Cognitivo-Humanista*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M., & Seco, C. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad - Programación y evaluación escolar - Teoría I*. Lima: Santillana.
- Ledesma, M. (2014). *Análisis de la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social*. Cuenca: Universidad Católica de Cuenca.
- Moreira, M.A. (2000 a). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Madrid: Visor.
- Mora Teruel, F. (2014). *Cómo funciona el cerebro*. Alianza.
- Minedu. (2016). *Educación Básica Regular*. Lima: Ministerio de Educación.
- Minedu. (2017). *Cartilla de planificación curricular para Educación Secundaria*. Lima:

Ministerio de Educación.

Minedu. (2018). *Orientación para la enseñanza del área curricular de ciencia y tecnología*. Lima: Ministerio de Educación.

Román, J. (2005). *El puente de papel*. España: Libros en Red.

Gómez., I. y Mauri, T. (1991). *La funcionalidad del aprendizaje en el aula y su evaluación*.
https://ddd.uab.cat/pub/artpub/1991/164814/cuaped_a1991m1n188p_28.pdf

Segarra, A. (2010). *Estrategias de aprendizaje en segundo, tercero y cuarto de educación básica*. Cuenca: Universidad de Cuenca.

Taborda, E., Rojo, L., & Zapata, M. (2016). *Propuesta pedagógica desde el aprendizaje mediado para potenciar los procesos de participación social de niños y niñas*. Antioquia: Universidad de Antioquía.