

INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS” TUMBES



INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

LA ENSEÑANZA DEL PROGRAMA PUBLISHER PARA MEJORAR LA
COMPETENCIA: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES
GENERADOS POR LAS TIC”, EN LOS ESTUDIANTES DEL 4° «B»
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL GLORIOSO COLEGIO
NACIONAL EL TRIUNFO – TUMBES, 2023

Presentado por:

Elías Silva, Julio Cesar
Palacios Marchan, Jiankarlo
Perez Barrientos, Glendy Liliana

Para Optar el Título Profesional de:

Profesor de Computación e informática

Asesora:

Mg. Roxana Maribel Serna Zarate

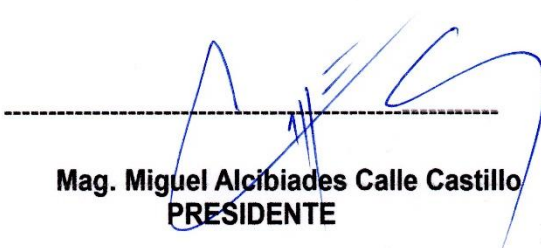
Línea de investigación:

Docencia y aprendizaje

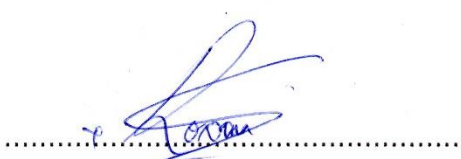
Tumbes, 2023

LA ENSEÑANZA DEL PROGRAMA PUBLISHER PARA MEJORAR LA
COMPETENCIA: "SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES
GENERADOS POR LAS TIC", EN LOS ESTUDIANTES DEL 4° «B»
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL GLORIOSO COLEGIO
NACIONAL EL TRIUNFO – TUMBES, 2023

PÁGINA DEL JURADO



Mag. Miguel Alcibiades Calle Castillo
PRESIDENTE



Lic. Roxana Córdova Aguirre
SECRETARIO



Ing. Jorge Abanto Salas

VOCAL

Declaración Jurada de Autoría

Los estudiantes de la carrera profesional de computación e informática del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “José Antonio Encinas”: Elías Silva, Julio Cesar (DNI: 46791244), Palacios Marchan, Jiankarlo Washington (DNI: 72326229), Perez Barrientos, Glendy Liliana (DNI: 72388543).

Autores del trabajo de Investigación titulado:

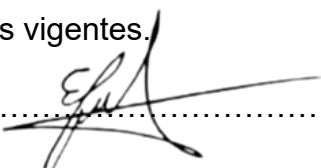
LA ENSEÑANZA DEL PROGRAMA PUBLISHER PARA MEJORAR LA COMPETENCIA: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”, EN LOS ESTUDIANTES DEL 4º «B» DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL GLORIOSO COLEGIO NACIONAL EL TRIUNFO – TUMBES, 2023

Declaramos bajo juramento que:

El trabajo de investigación es de nuestra autoría.

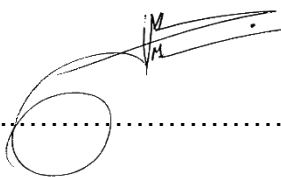
Hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado, auto plagiado, total ni parcialmente.

De identificarse la falta de fraude, plagio, o auto plagio, asumimos la consecuencias y sanciones que de nuestras acciones se deriven sometiéndonos a las normas legales vigentes.



.....

Elías Silva, Julio Cesar
DNI N. °46791244



.....

Palacios Marchan, Jiankarlo Washington
DNI N°72326229



.....

Perez Barrientos, Glendy Liliana
DNI N°72388543

INFORME DEL PROFESOR ASESOR/A SOBRE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA SOLICITAR FECHA DE SUSTENTACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1. Profesor Asesor: Mag. Roxana Maribel Serna Zárate

1.2. Graduandos :

Elías Silva, Julio Cesar

Palacios Marchan, Jiankarlo

Perez Barrientos, Glendy Liliana

Título del Trabajo: LA ENSEÑANZA DEL PROGRAMA PUBLISHER PARA MEJORAR LA COMPETENCIA: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”, EN LOS ESTUDIANTES DEL 4° «B» DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL GLORIOSO COLEGIO NACIONAL EL TRIUNFO – TUMBES, 2023

1.3. 1.4. Fecha: Tumbes, 01 de marzo de 2024

II. DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.1. El grupo de Tesis solicitó asesoramiento para la realización de su Trabajo de Campo: Si (X) No()

2.2. El grupo de Tesis solicitó asesoramiento para la redacción del

Contenido: Si (X) No ()

Redacción: Si (X) No ()

Ortografía: Si (X) No ()

Presentación: Si (X) No ()

2.3. Opinión del Asesor o Asesora:

El Informe de Tesis está listo y revisado para solicitar fecha de sustentación ante la Dirección del IESPP “JAE”. Si (X) No()

2.4. En caso de contestar No. Indicar si los estudiantes han sido informados de las observaciones que tienen que corregir y/o mejorar. Si (X) No ()

Firma del Asesor/a

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo principalmente a Dios, por habernos dado la vida y permitirnos el haber llegado hasta este momento tan importante de nuestra formación profesional. A nuestras madres, por ser el pilar más importante y por demostrarnos siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones. A nuestros hijos, por ser nuestra motivación para seguir superándonos día a día. A nuestro grupo porque sin el equipo que formamos, no habiéramos logrado esta meta.

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por protegernos durante todo nuestro camino y darnos fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda nuestra vida.

A nuestras madres, que con sus demostraciones de madres ejemplares nos han enseñado a no desfallecer ni rendirnos ante nada y siempre perseverar a través de sus sabios consejos.

A la Mg. Roxana Maribel Serna Zarate por toda la colaboración brindada, durante la elaboración de este proyecto.

Índice de contenidos

Resumen	xi
Abstract	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
2.1. Formulación del problema de investigación	16
2.2. Justificación del estudio	16
2.3.1. General	18
2.3.2. Específicos.....	18
III. ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO	19
3.1. Antecedentes del estudio	19
3.1.1. Internacionales	19
3.1.2. Nacionales.....	20
3.1.3. Regionales o locales.....	20
3.2. Bases teóricas científicas	21
3.2.1. Programa curricular	21
3.2.2. Competencia	21
3.2.3. Niveles de desarrollo de competencia.....	22
3.2.4. Capacidad	23
3.2.5. Desempeño	24
3.2.6. Teorías de enseñanza aprendizaje, bajo las TIC	25
3.2.7. Procesador Publisher	29
3.2.8. Pizarra interactiva	30
3.3. Determinación de términos básicos	31
3.4. Hipótesis	34
IV. METODOLOGÍA	35

4.1. Tipo y diseño de investigación.....	35
4.2. Operacionalización de las variables	37
4.3. Población y muestra del estudio.....	40
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de la información	41
4.5. Procesamiento y análisis de datos	41
4.6. Aspectos éticos.....	42
V. RESULTADOS	43
VI. DISCUSIÓN.....	47
VII. CONCLUSIONES	48
VIII. RECOMENDACIONES.....	49
IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXOS	54

Índice de tablas

Tabla N° 1: Operacionalización de variables	32
Tabla N° 2: Población	35
Tabla N° 3: Muestra	35
Tabla N° 4: técnicas e instrumentos.....	36
Tabla N° 5 Sesiones de aprendizaje aplicadas.....	39
Tabla N° 6 Impacto de la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	41

Índice de gráficos

Gráfico 1: Nivel de logro de competencia en pretest.....	43
Gráfico 2: Nivel de logro de competencia en el post test	40
Gráfico 3 Impacto de la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	41

Resumen

El objetivo general de la investigación fue: analizar el impacto de la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes del 4º “B” de educación secundaria del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo – Tumbes, 2023.

La muestra fue de 33 alumnos, el diseño fue preexperimental con grupo único con aplicación de pretest - post test y la aplicación de nueve sesiones de aprendizaje durante la práctica preprofesional de la carrera profesional de computación e informática.

En los resultados del pretest se obtuvieron que el 58% de estudiantes su nivel de logro fue de C, mientras que un 42% de estudiantes su nivel de logro fue de B y 0% su nivel de logro fue de A, el post test que el 87% de estudiantes su nivel de logro fue de A, mientras que un 13% de estudiantes su nivel de logro fue de B y 0% su nivel de logro fue de C, logrando el impacto deseado en la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”.

Palabras claves: Enseñanza, Publisher, Competencia, TIC.

Abstract

The general objective of the research was: to analyze the impact of teaching the Publisher program on the development of the competence developed in virtual environments generated by ICT in the students of the 4th “B” of secondary education of the Glorioso Colegio Nacional El Triunfo – Tumbes, 2023.

The sample was 33 students, the design was pre-experimental with a single group with the application of pre-test post-test and the application of nine learning sessions during the pre-professional practice of the professional career in computing and information technology.

The results of the pretest being that 58% of students had a level of achievement of C, while 42% of students had a level of achievement of B and 0% had a level of achievement of A, the post test found that 87 % of students had an achievement level of A, while 13% of students had an achievement level of B and 0% had an achievement level of C, achieving the desired impact in the teaching of the Publisher program in the development of The competition takes place in virtual environments generated by ICT.

Keywords: Teaching, Publisher, Competition, ICT.

I. INTRODUCCIÓN

El vertiginoso avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha permeado de manera significativa los ámbitos educativos, promoviendo la transformación de los métodos tradicionales de enseñanza hacia entornos virtuales más dinámicos y participativos. En este contexto, el presente estudio se adentra en la enseñanza del programa Publisher como herramienta clave para mejorar la competencia de los estudiantes en entornos virtuales generados por las TIC. El foco de atención recae en los alumnos del 4° "B" de Educación Secundaria del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo en Tumbes durante el año 2023.

La creciente relevancia de las competencias digitales y la capacidad de desenvolverse en entornos virtuales se convierte en un imperativo en la formación educativa actual. El programa Publisher, enmarcado en el conjunto de aplicaciones de Microsoft Office, se elige una herramienta versátil que permite la creación y diseño de diversos documentos, folletos y publicaciones de manera accesible y efectiva. La presente investigación busca explorar y comprender el impacto de la enseñanza de esta aplicación en el desarrollo de las competencias requeridas para desenvolverse eficazmente en entornos virtuales.

El objetivo general del estudio se enfoca en analizar el impacto de la enseñanza del programa Publisher en la competencia de los estudiantes en el manejo de entornos virtuales generados por las TIC. Para lograr este propósito, se plantean objetivos específicos que abarcan desde la identificación del nivel de competencia inicial de los estudiantes hasta la aplicación de una propuesta didáctica diseñada específicamente para potenciar dichas habilidades, culminando con la evaluación de los resultados obtenidos mediante un post test.

La relevancia de esta investigación radica en su contribución al diseño de estrategias pedagógicas efectivas que, al incorporar herramientas tecnológicas como el programa Publisher, puedan fortalecer las

competencias digitales de los estudiantes, preparándolos para afrontar los desafíos de un mundo cada vez más orientado hacia la virtualidad y la digitalización de la información. En este sentido, se espera que los hallazgos de este estudio brinden aportes valiosos no solo a la comunidad educativa del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo en Tumbes, sino también a la comunidad académica interesada en el uso efectivo de las TIC como recurso pedagógico en la formación de competencias indispensables en la era digital.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el transcurso de las prácticas dirigidas realizadas con los estudiantes del cuarto grado "B" de secundaria en el Glorioso Colegio Nacional "El Triunfo" en Tumbes, se identificó una carencia significativa en el conocimiento de los alumnos respecto al uso de programas de diseño gráfico. Este problema se revela como un obstáculo educativo que demanda atención y solución inmediata por parte del grupo investigador.

La ausencia de familiaridad con herramientas de diseño gráfico se presenta como un desafío, ya que la competencia: "SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC" se consolida como esencial en la formación integral de los estudiantes en la era digital. Ante esta situación, el grupo investigador se propone abordar y mitigar este problema educativo mediante la implementación de estrategias innovadoras.

Con el objetivo de superar esta limitación y contribuir al desarrollo de la competencia antes mencionada, se ha concebido la idea de aprovechar el potencial de un recurso pedagógico innovador: el Aula de Innovación Pedagógica (AIP). Este espacio se configura como un entorno propicio para la introducción y práctica de habilidades tecnológicas avanzadas, permitiendo así el acercamiento de los estudiantes al uso efectivo de herramientas de diseño gráfico.

El programa de edición básica Publisher, seleccionado de manera consciente, se convierte en la herramienta central para el desarrollo de esta competencia en los estudiantes de cuarto grado "B" de secundaria del Glorioso Colegio Nacional "El Triunfo" en el año 2023. La elección de Publisher se justifica por su accesibilidad y versatilidad, además de su capacidad para fomentar la creatividad y la presentación visual efectiva.

En este contexto, la investigación se enfoca en comprender y analizar el impacto de la enseñanza de Publisher en la mejora de la competencia de los estudiantes para desenvolverse en entornos virtuales generados por las TIC, que el desempeño para cuarto grado de secundaria es que el estudiante gestiona y elabora materiales digitales desde su perfil personal. Con esta iniciativa se busca no solo abordar la brecha identificada, sino también ofrecer a los estudiantes herramientas prácticas que fortalezcan sus habilidades digitales y los preparen para los desafíos de la sociedad digital actual.

2.1. Formulación del problema de investigación

¿Cómo influye la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes del 4º “B” de educación secundaria del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo – Tumbes, 2023?

2.2. Justificación del estudio

La presente investigación surge como una iniciativa innovadora para enriquecer las experiencias de aprendizaje en el ámbito de Educación para el Trabajo, específicamente en las áreas de Computación e Informática, dentro del contexto del Colegio Nacional "El Triunfo". En consonancia con las demandas contemporáneas, se focalizará en el desarrollo de la competencia transversal "SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC".

La pertinencia de este estudio radica en su capacidad para generar impacto tangible en la formación de los estudiantes de cuarto grado de secundaria, enriqueciendo sus habilidades técnicas y promoviendo la aplicabilidad práctica de los conocimientos adquiridos. La necesidad de adentrarse en el uso eficiente de las TIC es cada vez

más imperativa en la sociedad actual, y el entorno educativo no puede ser ajeno a esta realidad.

La propuesta de enseñanza, centrada en el programa de edición básica Publisher, se configura como una herramienta clave para elevar la competencia de los estudiantes en entornos virtuales. La utilidad de esta investigación radica en su capacidad para proporcionar una propuesta pedagógica que, además de mejorar la competencia digital, impacta positivamente en el rendimiento académico al abordar específicamente los contenidos relacionados con el diseño gráfico.

Al ejecutar esta investigación, se aspira a no solo cerrar la brecha de conocimiento identificada en el uso de programas de diseño gráfico, sino también a despertar el interés de los estudiantes, llevándolos más allá del razonamiento tradicional y estimulando su participación activa en el aprendizaje. La adquisición de habilidades técnicas no solo se concibe como un objetivo académico, sino como una herramienta esencial para la vida diaria y la preparación para los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado.

Así, la investigación no solo contribuirá a la mejora de las competencias tecnológicas, sino que también tendrá un impacto positivo en la motivación y rendimiento académico, generando resultados que trascienden el ámbito escolar para preparar a los estudiantes para los requerimientos de la sociedad contemporánea.

2.3. Objetivos

2.3.1. General

Analizar el impacto de la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes del 4º “B” de educación secundaria del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo – Tumbes, 2023.

2.3.2. Específicos

- Identificar el nivel de competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes antes de la enseñanza del programa Publisher.
- Diseñar y aplicar una propuesta didáctica basada en el programa Publisher con el uso de la pizarra interactiva, para mejorar la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes.
- Evaluar los resultados obtenidos por los estudiantes que participaron en la enseñanza del programa Publisher mediante el post test.

III. ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes del estudio

3.1.1. Internacionales

(Rojas, 2019), en su investigación titulada “Escenarios de aprendizaje personalizados a partir de la evaluación del pensamiento computacional para el aprendizaje de competencias de programación mediante un entorno B-Learning y gamificación”, concluye que los materiales revisados muestran el gran interés por incluir el pensamiento computacional en el currículo desde edad temprana, promoviendo su aplicación en la solución de problemas y creando competencias estructuradas e inclusive olimpiadas para la motivación y guía académica en niveles básicos de educación. Aunque no hay una definición definitiva del concepto, algunos autores coinciden en indicar las habilidades para comprender qué es el pensamiento computacional. En la educación superior, los materiales revisados reportan que durante los primeros cursos se implementa el pensamiento computacional para fortalecer habilidades matemáticas y lógicas, incluso en carreras distintas a las ciencias de la computación.

(Barreto, 2020), en su investigación evaluación de la participación de los entornos virtuales del aprendizaje en el entorno personal del aprendizaje de los estudiantes de la Universidad Técnica de Manabí, concluye que, según la encuesta aplicada, las actividades en los Entornos Virtuales de la Enseñanza Aprendizaje (EVEA) de la UTM son vistas positivamente por los estudiantes, siendo atractivas y comprensibles. Sin embargo, en entrevistas y discusiones se revelan inconvenientes relacionados con la disciplina y autonomía necesarias para modalidades no presenciales. Los estudiantes consideran estas asignaturas poco relevantes, ya que perciben que las actividades no requieren un gran esfuerzo y no profundizan en los temas. Prefieren la interacción personal en la educación presencial, donde se basa en explicaciones magistrales y actividades relacionadas con la temática

de la clase. En los entornos virtuales, solo revisan las diapositivas y raramente los documentos digitales, sin profundizar en el contenido. Los profesores no detallan las actividades ni proporcionan retroalimentación, lo que lleva a la percepción de que no todas las actividades contribuyen a su formación profesional.

3.1.2. Nacionales

(Bárcena, 2022) en su investigación titulada competencias digitales y desempeño docente en el nivel secundario de la Gran Unidad Escolar Clorinda Mato de Turner dentro del marco de la emergencia sanitaria COVID 19, Cusco, 2021, llegando a la conclusión que, de acuerdo a los resultados alcanzados, a través del valor del coeficiente de correlación de Rho estadístico de Spearman 0,980, se observó la existencia de una correlación positiva muy alta, por tanto, se concluyó que las competencias digitales se relacionan significativamente con el desempeño docente en el nivel secundario de la Gran Unidad Escolar Clorinda Mato de Turner, dentro del marco de la emergencia sanitaria COVID 19, Cusco, en el periodo 2021.

(Cortegana, 2019) en su investigación uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E.N°16044, Jaén, concluyendo que las particularidades específicas del uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal en los estudiantes, han demostrado que están en un proceso regular, por lo que es necesario que el proceso de enseñanza y aprendizaje gestione adecuadamente el uso de los entornos virtuales.

3.1.3. Regionales o locales

(Jiménez, 2018), en su tesis el uso de las TICS y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de la IE Privada Divino Niño – Tumbes 2018, tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de las TICS y el aprendizaje significativo en estudiantes de 4to y 5to grado de educación secundaria. La investigación empleó un enfoque

cuantitativo, diseño No Experimental Transversal, tipo básica, nivel descriptivo correlacional y método hipotético deductivo. La población consistió en 35 estudiantes de 4to y 5to grado de educación secundaria, con una muestra igual a la población de estudio. Se utilizó la técnica de la encuesta y se aplicaron cuestionarios sobre el uso de las TICS y el aprendizaje significativo, evaluados mediante la escala de Likert. La conclusión principal señala una relación significativa entre el uso de las TICS y el aprendizaje significativo en los estudiantes de 4to y 5to grado de educación secundaria.

3.2. Bases teóricas científicas

3.2.1. Programa curricular

Según el (MINEDU, CURRICULO NACIONAL, 2016), los programas curriculares integran el Currículo Nacional de la Educación Básica, buscando proporcionar orientaciones específicas para concretar la propuesta pedagógica del mismo. Incluyen las características de los estudiantes en cada nivel de la Educación Básica regular, abordando ciclos educativos y ofreciendo pautas para los enfoques transversales, la planificación, y la tutoría y orientación educativa. Además, contienen los marcos teóricos y metodológicos de las competencias organizadas en áreas curriculares, presentando los desempeños de edad (en el nivel inicial) o grado (en primaria y secundaria). Estos desempeños están alineados con las competencias, capacidades y estándares de aprendizaje nacionales.

3.2.2. Competencia

(MINEDU, CURRICULO NACIONAL, 2016), define la competencia como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes

a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada.

Asimismo, ser competente es combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros. Esto le va a exigir al individuo mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales personales y de los otros, pues estas dimensiones influirán tanto en la evaluación y selección de alternativas, como también en su desempeño mismo a la hora de actuar. El desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos.

Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad. El desarrollo de las competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica a lo largo de la Educación Básica permite el logro del Perfil de egreso. Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la experiencia educativa. Estas se prolongarán y se combinarán con otras a lo largo de la vida.

3.2.3. Niveles de desarrollo de competencia

(MINEDU, CURRÍCULO NACIONAL, 2016) son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de los estudiantes que progresan en una competencia determinada. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas. Estas descripciones definen el nivel que se espera puedan alcanzar todos los estudiantes al finalizar los ciclos de la Educación Básica.

No obstante, es sabido que en un mismo grado escolar se observa una diversidad de niveles de aprendizaje, como lo han evidenciado las

evaluaciones nacionales e internacionales, y que muchos estudiantes no logran el estándar definido. Por ello, los estándares sirven para identificar cuán cerca o lejos se encuentra el estudiante en relación con lo que se espera logre al final de cada ciclo, respecto de una determinada competencia. En ese sentido, los estándares de aprendizaje tienen por propósito ser los referentes para la evaluación de los aprendizajes tanto a nivel de aula como a nivel de sistema (evaluaciones nacionales, muestrales o censales).

De este modo los estándares proporcionan información valiosa para retroalimentar a los estudiantes sobre su aprendizaje y ayudarlos a avanzar, así como para adecuar la enseñanza a los requerimientos de las necesidades de aprendizaje identificadas. Asimismo, sirven como referente para la programación de actividades que permitan demostrar y desarrollar competencias. Por todo lo expuesto, en el sistema educativo, los estándares de aprendizaje se constituyen en un referente para articular la formación docente y la elaboración de materiales educativos a los niveles de desarrollo de la competencia que exige el Currículo.

De esta forma, permiten a los gestores de política alinear y articular de manera coherente sus acciones, monitorear el impacto de sus decisiones a través de evaluaciones nacionales y ajustar sus políticas. La posibilidad de que más estudiantes mejoren sus niveles de aprendizaje deberá ser siempre verificada en referencia a los estándares de aprendizaje del Currículo Nacional de la Educación Básica.

3.2.4. Capacidad

(MINEDU, CURRÍCULO NACIONAL, 2016) Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas. Los conocimientos son las teorías,

conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber. La escuela trabaja con conocimientos construidos y validados por la sociedad global y por la sociedad en la que están insertos. De la misma forma, los estudiantes también construyen conocimientos.

De ahí que el aprendizaje es un proceso vivo, alejado de la repetición mecánica y memorística de los conocimientos preestablecidos. Las habilidades hacen referencia al talento, la pericia o la aptitud de una persona para desarrollar alguna tarea con éxito. Las habilidades pueden ser sociales, cognitivas, motoras. Las actitudes son disposiciones o tendencias para actuar de acuerdo o en desacuerdo a una situación específica. Son formas habituales de pensar, sentir y comportarse de acuerdo a un sistema de valores que se va configurando a lo largo de la vida a través de las experiencias y educación recibida.

3.2.5. Desempeño

(MINEDU, CURRÍCULO NACIONAL, 2016) 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 contextos. No tienen carácter exhaustivo, más bien ilustran actuaciones que los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel. Los desempeños se presentan en los programas curriculares de los niveles o modalidades, por edades (en el nivel inicial) o grados (en las otras modalidades y niveles de la Educación Básica), para ayudar a los docentes en la planificación y evaluación, reconociendo que dentro de un grupo de estudiantes hay una diversidad de niveles de desempeño, que pueden estar por encima o por debajo del estándar, lo cual le otorga flexibilidad.

3.2.6. Teorías de enseñanza aprendizaje, bajo las TIC

Según (Magdilia et al., 2019) las teorías de la enseñanza aprendizaje, bajo las tic son:

1. Teoría constructivista

Basada en la construcción del conocimiento por el individuo. Su principal exponente fue Jean Piaget. Partiendo que esta teoría impulsa el aprendizaje activo donde el estudiante es el actor principal del acto educativo, son las TIC, quizás las más indicadas para ser partícipes en la construcción del conocimiento y que el alumno colabore con su propio aprendizaje. Debido a que la teoría o el enfoque constructivismo está especialmente centrada en el estudiante, éste es el actor que se lleva el Oscar. Esto exige la aplicación de diversas estrategias docentes, bajo el común denominador de que el objeto fundamental del aprendizaje escolar es la construcción del conocimiento por el alumno.

Como la filosofía constructivista busca básicamente ayudar al alumno para que se convierta él mismo en constructor de su propio conocimiento, valiéndose de la asimilación de la realidad y de la acomodación de ésta a su propia estructura mental, las TIC juegan un papel valioso al ponerle a su disposición todo un arsenal de búsqueda de información. El profesor, en este caso el software, puede actuar como facilitador en esa construcción. El educando no es sólo un procesador activo de la información. También participa como constructor de dicha información, con su interacción con el ordenador. El alumno se convierte en el motor de su propio aprendizaje, interactúa para construir conocimiento y con las TIC esta interacción se acentúa. Entonces el docente debe obtener nuevas competencias para hacer frente a este nuevo discente y a la nueva forma de cómo aprende el alumno.

Desde la pasada década se habla de un neo constructivismo (Martín, 2009) destaca un nuevo constructivismo, el constructivismo tecno educativo, al que han llamado algunos autores, colectivismo, debido a la aparición de un espacio de encuentro efectivo y positivo entre la investigación y la práctica pedagógica y los avances tecnológicos.

Además de las teorías tradicionales (asociacionistas, cognitivas, estructuralista) debido a la inclusión de las TIC en el quehacer pedagógico y el cambio que implica en la didáctica, ha dado lugar a la teoría computacional. Aunque algunos autores consideran que el sistema cognitivo del ser humano forma parte de un organismo complejo, que no puede reducirse a un mero mecanismo como ocurre con las computadoras.

2. Teoría computacional

Alan Turing 1915 – 1952 considera la cognición es el producto de una serie de manipulaciones sobre estructuras simbólicas formales.

Atkinson y Shiffrin considera que la información se procesa en diversos grados que van aumentados en cuanto a profundidad. El grado de profundidad depende de si la persona percibe algo; le presta atención o lo categoriza y de si le da un significado.

3. Pedagogía de la información

La Teoría de aprendizaje en la pedagogía de la información pone de manifiesto que la sociedad actual, la sociedad del conocimiento o del aprendizaje y la futura, focaliza su sistema educativo en forma muy diferente a épocas pasadas. Situación está que es de esperarse debido a los cambios tecnológicos de hoy día. La educación del siglo XXI está mediada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Es recalable que para esta sociedad lo más importante es la información y el conocimiento. La pedagogía de la información por su propia conceptualización, como ya se ha expuesto, está íntimamente relacionada con las TIC. Éstas nos permiten acceder a la información más reciente e incluso comunicarse con los autores, además de las fuentes secundarias y a los trabajos menos recientes e históricos, a los cuales en muchos casos no sería posible acceder.

4. La teoría de acción comunicativa

La teoría de acción comunicativa propuesta por Jürgen Habermas, está basada en la relación comunicacional lingüística. La estructura de este modelo se ha utilizado para describir el modelo de comunicación que se establece a través de las páginas Web. Sustentada en el rigor, la racionalidad y la crítica, impulsando cierta capacidad de expresarse, hacerse entender y actuar coherentemente, también es congruente con las aristas de la telemática y sus recursos lógicos.

Como se ha expresado vemos que se sustenta en la comunicación, que es una acción social y que se desarrolla muy bien con la Internet y sus diferentes aplicaciones sociales. Hoy más que nunca la comunicación no tiene barreras de tiempo, puede darse de forma síncrona y asíncrona, con lo cual el estudiante puede estar siempre en comunicación con el docente o con los compañeros.

La popularización y masificación en el caso de las redes sociales en sus diferentes vertientes y aplicaciones es una causal de la teoría de acción de la comunicación a través de las TIC. Por ende, es una teoría que bien aplicada de forma pedagógica y didáctica en el aula debe rendir resultados de aprendizaje valiosos.

5. Teoría del conocimiento situado

Propuesta por Young en 1993. Para esta teoría el internet responde a las premisas del conocimiento situado en dos de sus características: realismo y complejidad. La Web posibilita la comunicación, el intercambio e interacción entre los usuarios que comparten afinidades de intereses.

Según esta teoría el internet es un medio de aprendizaje, porque propicia innovadores entornos. Concibe el conocimiento como una relación activa entre un sujeto y el entorno, por lo que el aprendizaje se da cuando el alumno se involucra en forma activa en un contexto complejo y realístico, como lo es la Internet. Además, posibilita la integración y desarrollo del conocimiento al situar la Internet como un repositorio de conocimiento que bien planificado y organizado los aprendizajes a través de la Internet, proporcionan el descubrimiento y adquisición de saberes por parte del estudiante.

Sin duda, la Internet es la herramienta más utilizada y eficaz en el aprendizaje de hoy, por lo tanto, su uso es ilimitado en cuanto a las diferentes formas en que el alumno concibe su aprendizaje.

6. Modelo conversacional colaborativo

Surge a raíz del nuevo paradigma del e-learning. Este modelo mantiene la estructura de Laurillard en 1993, pero incluye en el mismo, al grupo como nuevo actor y conversador. Al incluir al grupo facilita que la Internet participe de este tipo de aprendizaje porque a través de esta herramienta se permite la conversación entre grupos, a través de las redes o grupos específicos, donde se pueden dar fórum de discusión o la tradicional lluvia de ideas e intercambio de documentación entre otros.

Este modelo es comparable con el modelo de la teoría de acción comunicativa. En ambos casos, los grupos pueden comunicarse a

través de la Internet para trabajos colaborativos, grupales, aclarar dudas o compartir. Máxime que muchos programas informáticos (Skype, Ustream Producer, YouTube) entre otros permiten conversar con la persona que está detrás de la pantalla, con la ventaja de poder verse y compartir actividades. Incluso permiten grupos de participantes en la conversación, facilitando la conversación grupal entre diferentes miembros de un colectivo.

Se puede decir que la aplicación estrella para trabajos colaborativos, en cuanto a consultas, acuerdos e información casi síncrona, son los chats de aplicaciones como WhatsApp o Telegram, por señalar las de mayor incidencia en nuestro contexto americano.

3.2.7. Procesador Publisher

Al respecto Rivadeneira y Villegas (2018) indican que este procesador corresponde a una aplicación que tiene como finalidad proporcionar funciones para crear, diseñar y publicar trabajos con el propósito de una mejor comunicación de mensajes e ideas. Manifiestan, que cuenta con plantillas que facilitan el diseño de monografías, sobres, invitaciones, boletines, trípticos, entre otros. En este procesador se puede insertar cuadros de textos autónomos, imágenes, figuras, las mismas que tienen la posibilidad de ser personalizadas, además de crear diseños coloreados y/o utilizados a partir de plantillas.

En ese sentido, el Procesador Publisher como programa nos permite realizar calendarios, folletos, anuncios, volantes, cartas, además, brinda oportunidades de diseño y creación de manera fácil de revistas escolares, así como diversos tipos de documentos (carteles, pancartas, invitaciones); así mismo, al realizar un proyecto, pueden intervenir varias áreas del conocimiento para trabajar de manera conjunta. También existe la posibilidad de convertir la revista en formato web y publicarla. El procesador Publisher se caracteriza por presentar plantillas localizadas en la página inicial del programa cuya

finalidad es ayudar a los usuarios a crear diversos tipos de publicidades.

Por otro lado, permiten la manipulación de diversos formatos, habilitan varias opciones como WordArt que facilita el ordenamiento de palabras, diseño de frases y/o títulos completos de manera creativa y elaboración de logotipos, entre otros. El procesador Publisher es un buen elemento para la educación, ya que cuenta con varios atributos. Sirve para docentes y estudiantes, a los maestros les da ideas de cómo tener un material didáctico que beneficie el aprendizaje del alumno; mientras que, en el caso de los estudiantes, éstos tienen la oportunidad de realizar trabajos en formatos diversos (trípticos, folletos, boletines, etc.); en este sentido, el estudiante lo único que debe hacer es editar un diseño planteado por el programa, logrando de esta manera un trabajo bueno y sencillo.

3.2.8. Pizarra interactiva

La pizarra interactiva es una pizarra en la cual se proyectan las aplicaciones de un computador, permitiendo manejar, por medio de touchscreen, los diferentes softwares además de plumones y destacadores desde la pizarra.

Esta es una tecnología que se integra a la sala de clases, abriendo un mundo de posibilidades y permitiendo ser “la punta” de la generación de innovaciones y de cambios en los roles del profesor, alumno y en la forma de trabajo. No limita, ya que puede usarse cuando se quiera, de manera que, si algo no funciona, el profesor puede desarrollar su clase sin esta. Además, permite aprendizajes más significativos y vinculados a la vida real. Da acceso a más recursos al profesor para modificar las estrategias metodológicas y los estudiantes se motivan e interesan más, permitiendo acceso y manejo de la información en tiempo real (Marqués, 2002).

Si bien se logra un trabajo colaborativo, es importante que los alumnos desarrollen su autonomía en el aprendizaje y construyan conocimientos significativos. Permite tener reacciones mutuas

profesor alumno y en forma continua, de manera que puede modificar la sesión en la medida que la está desarrollando, para resolver necesidades de la clase. Por medio de las preguntas y respuestas con los alumnos, el profesor puede dirigir el trabajo, según las reacciones de sus alumnos, pudiendo también manejar de mejor manera los avances individuales a partir de la respuesta de cada alumno.

Algunas tecnologías que han entrado al aula, se puede mencionar la incorporación de calculadoras, el computador con proyector, uno a tres computadores y las pizarras interactivas, siendo estas últimas las menos difundidas en Chile. En particular estas últimas han demostrado una facilidad de integrarse a la sala de clases, al ser un recurso natural para los docentes, además de ser factible su adopción por parte de docentes y alumnos tomado de (Marqués, 2002).

Por otra parte, las pizarras interactivas, tienen un potencial como recurso que se integra a las estrategias metodológicas que la reforma educacional chilena fomenta, además las principales ventajas de estos recursos, se refiere a que: permite una renovación tanto metodológica, como de los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de incrementar la motivación de los estudiantes y profesores y facilita aprendizajes más significativos, vinculados al mundo real (Gonzalo, 2006)

3.3. Determinación de términos básicos

ENSEÑANZA: En el ámbito de la enseñanza, el diseño instruccional representa un componente crucial, abarcando la planificación y desarrollo de estrategias pedagógicas efectivas. Esta disciplina, como indican Smith y Ragan (2005), se centra en la creación de entornos de aprendizaje óptimos, incorporando principios de psicología y tecnología educativas para maximizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro de este marco, la evaluación formativa emerge como una herramienta fundamental para monitorear el progreso del estudiante y ajustar la instrucción en consecuencia, como discuten Black y Wiliam (1998), destacando su impacto en la mejora de los

estándares educativos. En este contexto, el aprendizaje activo adquiere relevancia, siendo respaldado por investigaciones como la de Prince (2004), que resalta su eficacia en comparación con enfoques pasivos, al fomentar la participación y la reflexión activa del estudiante. Además, la integración de métodos mixtos de enseñanza se presenta como una estrategia versátil para abordar las diversas necesidades y estilos de aprendizaje, como lo exploran Creswell y Plano Clark (2018), proporcionando un enfoque holístico que combina elementos de investigación cualitativa y cuantitativa en el diseño curricular y la práctica docente. Estos conceptos, interrelacionados, constituyen pilares fundamentales para el desarrollo de prácticas educativas efectivas y centradas en el aprendizaje del estudiante.

PUBLISHER: En el contexto del programa Publisher, dos conceptos relacionados son "edición de texto" y "diseño de página". La edición de texto implica la manipulación y modificación del contenido textual dentro del programa para lograr una presentación coherente y legible, mientras que el diseño de página se refiere a la disposición visual de los elementos gráficos y textuales en una página, optimizando la presentación estética y funcional. Como señala Smith (2020), Publisher ofrece herramientas intuitivas para la edición de texto y el diseño de página, permitiendo a los usuarios crear documentos profesionales con facilidad. Puedes encontrar más información sobre las capacidades de edición de texto y diseño de página en la documentación oficial de Publisher proporcionada por Microsoft.

COMPETENCIA: En el ámbito educativo, el desarrollo de competencias se erige como un pilar fundamental, abordando tanto la evaluación de habilidades adquiridas como la formación integral del docente. Perrenoud (1997) destaca la importancia de una evaluación centrada en competencias, que va más allá del simple conocimiento memorizado, para comprender verdaderamente las capacidades de los estudiantes. En este contexto, Tardif y Lessard (1999) exploran el trabajo docente, resaltando la necesidad de desarrollar competencias

específicas para una enseñanza efectiva y la continua formación del profesorado. Además, la integración de competencias digitales en la educación es crucial en la era moderna, como subraya Ferrari (2013), quien presenta el marco DIGCOMP para comprender y fomentar la competencia digital en Europa. Finalmente, Delors (1996) aboga por una educación que promueva competencias transversales, tales como el pensamiento crítico y la colaboración, fundamentales para el éxito en la vida personal y profesional. Estos enfoques convergentes enfatizan la importancia de abordar las competencias educativas de manera integral, desde la evaluación hasta su integración en la práctica docente, garantizando así una educación efectiva y relevante para el siglo XXI.

ENTORNOS VIRTUALES: En el ámbito de la educación contemporánea, los entornos virtuales han emergido como espacios clave para el aprendizaje, facilitando una amplia gama de interacciones y actividades educativas. El enfoque en el aprendizaje en entornos virtuales ha sido abordado por Garrison y Vaughan (2008), quienes destacan los principios y directrices para la integración efectiva de métodos de enseñanza presenciales y en línea. Dentro de estos entornos, la comunicación mediada por computadora desempeña un papel fundamental, como subraya Herring (1996), al explorar las dimensiones lingüísticas y sociales de la interacción en línea. Además, el diseño de entornos virtuales de aprendizaje es crucial para optimizar la experiencia educativa, como analizan Anderson y Dron (2011), quienes identifican tres generaciones de pedagogía en educación a distancia, destacando la evolución hacia enfoques más centrados en el estudiante y en tecnología. En estos entornos, la interacción social también juega un papel significativo, como demuestran Gunawardena y Zittle (1997), al encontrar que la presencia social en conferencias mediadas por computadora influye en la satisfacción de los participantes. En conjunto, estos conceptos ofrecen una visión integral de los entornos virtuales como espacios dinámicos de aprendizaje, donde la

comunicación, el diseño y la interacción social son elementos esenciales para el éxito educativo.

TIC: En el panorama actual, las tecnologías de la información abarcan una serie de conceptos clave que están transformando diversos aspectos de nuestra vida y sociedad. El concepto de Big Data, como expuesto por Mayer-Schönberger y Cukier (2013), se refiere a la capacidad de procesar y analizar grandes conjuntos de datos para extraer conocimientos significativos. Esto se ve complementado por el avance de la Inteligencia Artificial, tal como lo describen Russell y Norvig (2016), quienes exploran cómo los sistemas informáticos pueden simular la inteligencia humana para realizar tareas complejas. Sin embargo, el crecimiento de estas tecnologías también ha suscitado preocupaciones sobre la ciberseguridad, como señala Schneier (2015), quien analiza los desafíos en la protección de la privacidad y seguridad de los datos en un mundo digitalizado. Por otro lado, la Computación en la Nube ha surgido como una solución para el almacenamiento y procesamiento de datos, como se discute en el informe de Armbrust y Fox (2010), que destaca los beneficios y desafíos de esta tecnología. En conjunto, estos conceptos ilustran la intersección entre la recopilación masiva de datos, el procesamiento inteligente, la seguridad digital y la eficiencia de la infraestructura informática, delineando el paisaje cambiante de las tecnologías de la información en el siglo XXI.

3.4. Hipótesis

La enseñanza de Publisher mejorará la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC en los estudiantes de cuarto B de educación secundaria del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo – Tumbes, 2023.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo y diseño de investigación

Para llevar a cabo este trabajo se seleccionó el tipo de investigación aplicada.

Aplicada porque busca resolver algún problema (Hernandez-Sampieri et al., 2014). Se desarrollará la propuesta en el aula de innovación pedagógica con la enseñanza de Publisher, en el área de Educación para el trabajo, opción computación e informática con la muestra de cuarto grado “B” de secundaria, con el propósito de analizar el impacto de la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”, buscando la relación entre la variable dependiente (Desarrollo de la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”) y la variable independiente (Enseñanza de Publisher).

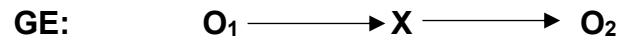
Como será un estudio con intervención, se utilizará el diseño Pre experimental.

En los diseños preexperimentales caracterizada por realizar una intervención únicamente en un grupo. (Hernandez-Sampieri et al., 2018).

Por lo tanto, para esta investigación se realizará bajo el diseño de investigación preexperimental.

Diseño de investigación

El diseño de la investigación aplicada Pre experimental, con diseño de preprueba y posprueba y un solo grupo intacto, cuyo diseño se diagramaría, según (Hernandez-Sampieri et al., 2014):



Donde:

GE: grupo de aplicación de las sesiones de aprendizaje (4° “B” del GNT)

O₁: Pretest

O₂: Post test

X: Variable independiente (sesiones de aprendizaje aplicadas)

4.2. Operacionalización de las variables

Tabla N.^a 1: Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de medición
Independiente: La enseñanza de Publisher	el Procesador Publisher como programa nos permite realizar calendarios, folletos, anuncios, volantes, cartas, además, brinda oportunidad de diseño y creación de manera fácil de revistas escolares, así como diversos tipos de documentos (carteles, pancartas, invitaciones);	Publisher ayudará a quien lo emplee a crear, personalizar y también compartir muy sencillamente una amplia variedad de publicaciones y material de marketing. El mismo dispone de una enorme variedad de plantillas instaladas y, por otro lado, también descargables desde el sitio web para de esta manera facilitar el proceso de	Gestiona	Capacidad para gestionar actividades de investigación y colaboración, de gran interés y aportación comunitaria o social.	Pretest	Encuesta	
			Elabora	Capacidad para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar materiales digitales.			

	así mismo, al realizar un proyecto, pueden intervenir varias áreas del conocimiento para trabajar de manera conjunta. Rivadeneira y Villegas (2018)	diseño y de maquetación. (Rojas, 2018)					
Dependiente: desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. Esto involucra la articulación	Consiste en la búsqueda, selección y creación de materiales digitales de comunicación y participación de acuerdo a las necesidades e intereses de manera sistemática.	Generación	Característica relevante y se puede notar porque genera modelos interactivos desde su perfil personal.			
			Innovación	Habilidad para el uso óptimo de los recursos, la capacidad mental para redefinir funciones y usos			

	de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de estos de acuerdo con sus necesidades e intereses de manera sistemática. (MINEDU, 2016)						
--	---	--	--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

4.3. Población y muestra del estudio

(Hernandez-Sampieri et al., 2018), definen a la población como el conjunto completo de elementos o individuos que poseen las características que son objeto de estudio. Para la presente investigación la población de estudio estará conformada por los alumnos matriculados del cuarto de educación secundaria del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo, 2023.

Tabla N 2: Población

SECCIONES	N.º ALUMNOS
A	30
B	33
C	28
D	30
E	26
TOTAL	147

Fuente: Elaboración propia.

Para (Hernandez-Sampieri et al., 2014) la muestra es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población (de manera probabilística, para que puedas generalizar los resultados encontrados en la muestra a la población). Para la presente investigación la muestra ha sido por conveniencia y estará conformada por los estudiantes del 4to “B”.

Tabla N.ª 3: Muestra

SECCIÓN	ALUMNOS
B	33

Fuente: Elaboración propia.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Tabla N 4: técnicas e instrumentos

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Encuestas: Desarrollamos encuestas específicas para la población de estudiantes del 4° 'B', orientadas a explorar sus experiencias, percepciones y niveles de competencia antes y después de la enseñanza de Publisher en entornos virtuales. (validado a juicio de experto)	Cuestionario: Diseñamos cuestionarios adaptados al contexto de la enseñanza de Publisher, con preguntas específicas sobre la percepción de los estudiantes sobre la utilidad de la herramienta y su impacto en el desarrollo de competencias. (pretest y post test Validado)
Observación	Ficha de observación (Registro)

Fuente: Elaboración propia

4.5. Procesamiento y análisis de datos

Para poder conocer el impacto de la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” de los estudiantes del cuarto grado «B» de educación secundaria del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo, se efectuará la visita respectiva a las instalaciones del colegio con la finalidad de aplicar el pretest a los alumnos del 4to grado "B", luego se aplicaran las sesiones de aprendizaje de Publisher y después de las nueve semanas se tomará el post test.

Luego de recoger la información y los datos obtenidos a través de la encuesta serán codificados y luego ingresados en una hoja de cálculo y asimismo se elaborarán los cuadros y gráficos con Microsoft Excel. De la misma manera se efectuará para el Post test, al finalizar el desarrollo de las actividades de aprendizaje de Publisher.

4.6. Aspectos éticos

Se ha tenido en cuenta en la elaboración del presente informe de investigación:

- El respeto a la dignidad humana, porque los participantes en la investigación han sido tratados con respeto y consideración, valorando su autonomía.
- Confidencialidad, porque los datos de los participantes están protegidos y han sido utilizados de manera confidencial.
- Autoría: porque se está respetando los autores de las investigaciones consultadas.
- Publicación responsable, porque los resultados de la investigación serán publicados evitando la divulgación de información que pueda ser perjudicial a los participantes.

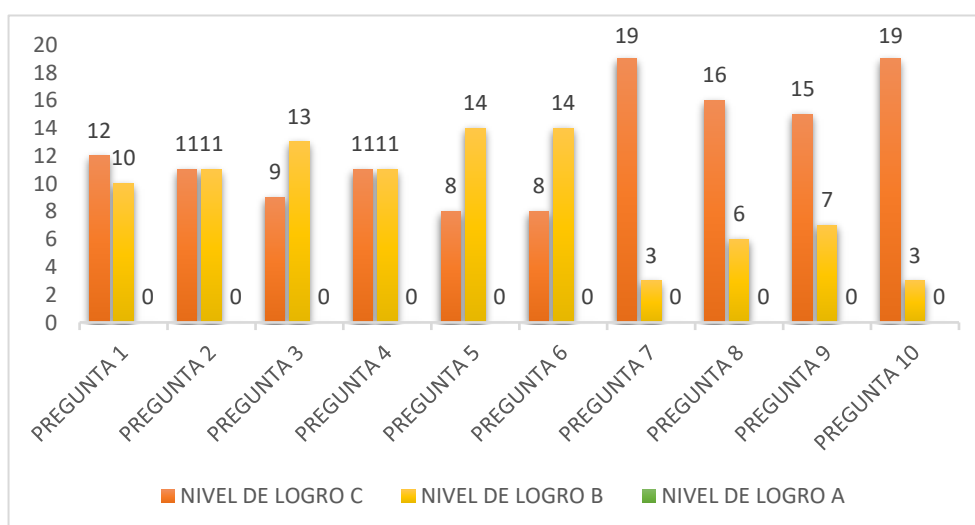
V. RESULTADOS

Los resultados de la presente investigación son:

Resultado N°1:

Se identificó el nivel de competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes antes de la enseñanza del programa Publisher.

Gráfico 1: Nivel de logro de competencia en pretest



Interpretación: el 58% de estudiantes su nivel de logro fue de C, mientras que un 42% de estudiantes su nivel de logro fue de B y 0% su nivel de logro fue de A, respecto a la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”.

Resultado N°2

Se diseñó y aplicó una propuesta didáctica basada en el programa Publisher con los títulos de las sesiones de aprendizaje para la unidad y así mejorar la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes, la cual se llevó a cabo en el aula de innovaciones pedagógicas. Haciendo uso de tecnología como la pizarra interactiva, laptops y proyector. Los temas desarrollados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla N.^a 5 Sesiones de aprendizaje aplicadas

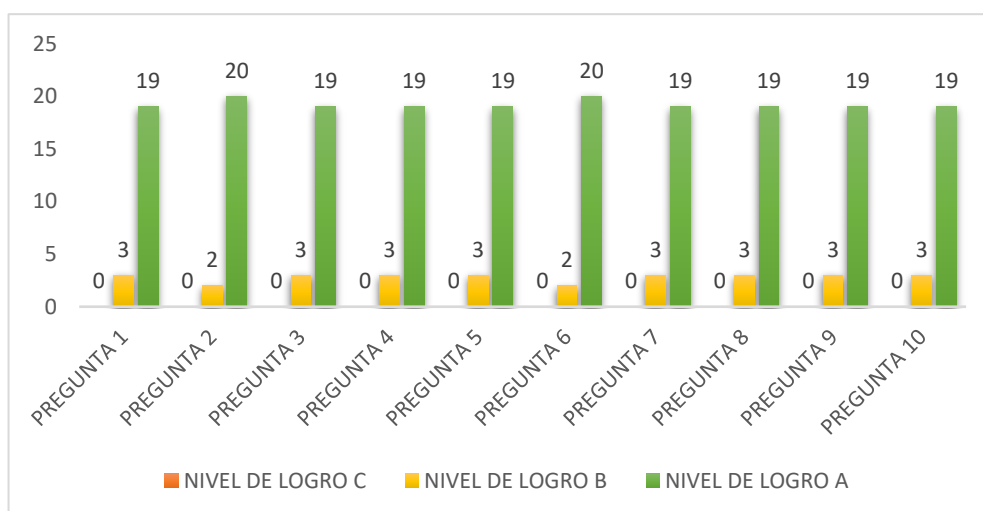
No	Título de la Sesión de Aprendizaje	Fecha de Aplicación
	Prueba de Entrada o Pretest	25/05/2023
1	Conocemos el Entorno de Microsoft Publisher	25/05/2023
2	Creación de diplomas y tarjetas de Invitación.	01/06/2023
3	Diseñamos anuncios publicitarios	08/06/2023
4	Elaboramos un catálogo de ventas	15/06/2023
5	Diseñamos un tríptico y un calendario promoviendo nuestro aniversario en Publisher.	22/06/2023
6	Elaboramos la revista Escolar Triunfino I	13/07/2023
7	Elaboramos la revista Escolar Triunfino II	20/07/2023
8	Exposición de la revista Escolar Triunfino en el día del logro.	27/07/2023
	Prueba de Salida o Post test	27/07/2023

Interpretación: en la tabla N.º 5 se observa los temas desarrollados durante las sesiones aplicadas, haciendo uso de los recursos tecnológicos del aula de AIP, con su correspondiente fecha de ejecución, las cuales se llevaron conforme a lo programado durante la práctica preprofesional en el Glorioso Colegio Nacional “El Triunfo”, aula 4º “B”.

Resultado N°3:

Se evaluaron los resultados obtenidos por los estudiantes que participaron en la enseñanza del programa Publisher mediante el post test, los resultados se muestran en el siguiente gráfico:

Gráfico 2: Nivel de logro de competencia en el post test



Interpretación: el 87% de estudiantes su nivel de logro fue de A, mientras que un 13% de estudiantes su nivel de logro fue de B y 0% su nivel de logro fue de C, respecto a la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”.

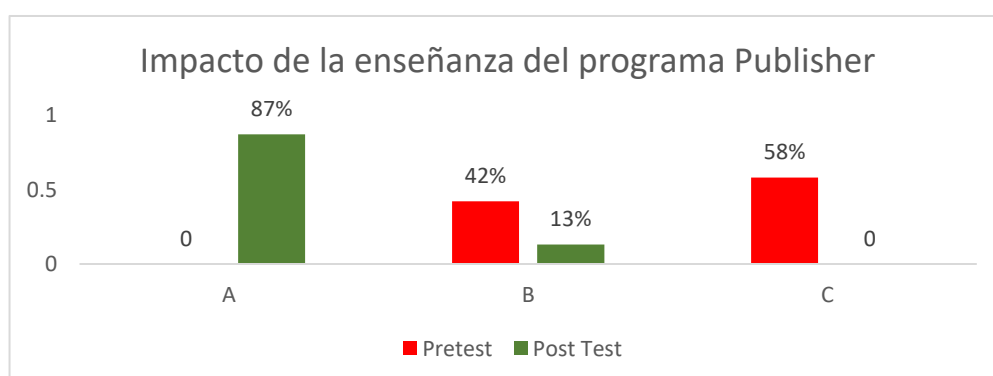
Comparación del pre y post test:

El análisis del impacto de la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes del 4º “B” de educación secundaria del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo – Tumbes, 2023, se presenta en la siguiente tabla:

Tabla N.^a 6 Impacto de la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”

Nivel de Logro	Pretest	Post test
A	0%	87%
B	42%	13%
C	58%	0%
Total	100%	100%

Gráfico 3 Impacto de la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”



Interpretación: en la tabla N°6 y gráfico 3 se observa que al comparar los resultados del pretest con el post test, el programa de sesiones aplicado logro el impacto deseado en la enseñanza del programa Publisher en el desarrollo de la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes del 4º “B” de educación secundaria del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo – Tumbes, 2023.

VI. DISCUSIÓN

El presente estudio que se realizó los estudiantes del 4º “B” de educación secundaria del Glorioso Colegio Nacional El Triunfo, durante la práctica preprofesional se aplicó un pretest el 58% de estudiantes su nivel de logro fue de C, mientras que un 42% de estudiantes su nivel de logro fue de B y 0% su nivel de logro fue de A, respecto a la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”, lo que sirvió como diagnóstico en el diseño de un programa sesiones de aprendizaje que se aplicaron a los mencionados estudiantes según cronograma luego se aplicó un post test cuyos resultados fueron que el 87% de estudiantes su nivel de logro fue de A, mientras que un 13% de estudiantes su nivel de logro fue de B y 0% su nivel de logro fue de C, respecto a la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”.

Evidenciándose el logro del objetivo general planteado, coincidiendo con las investigaciones de Rojas López (2019), menciona que es de gran interés incluir el pensamiento computacional en el currículo de los estudiantes desde edad temprana generando en ellas habilidades y competencias digitales y Barreto Zambrano (2020) que utilizando actividades propuestas en los Entornos Virtuales los estudiantes manifestaron haber comprendido las clases, las actividades, sus objetivos, y la manera de evaluarla, así mismo con Cortegana Sánchez (2019) es necesario que el proceso de enseñanza y aprendizaje gestione adecuadamente el uso de los entornos virtuales generados por las TICS.

Jiménez (2018) existe relación significativa entre el uso de las TICS y el aprendizaje significativo. Siendo que Bárcena Carrasco (2022) no se coincide con nuestra investigación ya que se realizó la generación de competencias digitales con docentes, mientras que nuestra investigación se trabajó con estudiantes.

VII. CONCLUSIONES

- Se identificó el nivel de competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes antes de la enseñanza del programa Publisher, ya que la mayoría de estudiantes se encontraron en el nivel C con un 58% y el resto (42%) de estudiantes su nivel de logro fue de B y ningún estudiante se encontró en el nivel de logro A.
- Se diseñó y aplicó una propuesta didáctica basada en el programa Publisher para mejorar la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC” en los estudiantes las cuales se desarrollaron en el aula de innovaciones pedagógicas, haciendo uso de la pizarra interactiva en todas las sesiones programadas del programa Publisher, concluyendo con la elaboración de la revista triunfina.
- Se evaluaron los resultados obtenidos por los estudiantes que participaron en la enseñanza del programa Publisher mediante el post test observándose que el 87% de estudiantes lograron el nivel A, mientras que un 13% de estudiantes su nivel de logro fue de B y ningún estudiante se encontró en el nivel de logro C, respecto a la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”.

VIII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los docentes puedan programar en su planificación anual el uso del Programa Publisher, para poder aplicarlo como introducción a diseño gráfico y uso de software más sofisticado.
- Se recomienda el mejoramiento de la red de internet en cada uno de los equipos, lo cual permitiría el trabajo colaborativo y participación en conjunto de los estudiantes, logrando así competencias digitales de alta demanda.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80-97.
<https://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/890>
- ✓ Armbrust, M., & Fox, A. (2010). Above the clouds: A Berkeley view of cloud computing. University of California, Berkeley, USA, Technical Report UCB/EECS-2009-28.
<https://www2.eecs.berkeley.edu/Pubs/TechRpts/2009/EECS-2009-28.html>
- ✓ Barreto Zambrano, L. (2020). Evaluación de la participación de los entornos virtuales del aprendizaje en el Entorno Personal del Aprendizaje de los estudiantes de la Universidad Técnica de Manabí [Tesis Doctoral Universidad Autónoma de Madrid, España].
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=283552>
- ✓ Bárcena Carrasco, G. (2022). Competencias Digitales y Desempeño docente en el nivel secundario de la Gran Unidad Escolar Clorinda Matto de Turner dentro del marco de la emergencia sanitaria COVID 19, Cusco, 2021 [Tesis Maestría Universidad Nacional de San Antonio de Abad del Cusco, Perú]. <http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/6668>
- ✓ Black, P., & Wiliam, D. (1998). Inside the black box: Raising standards through classroom assessment. Phi Delta Kappa International.
https://www.researchgate.net/publication/254691596_Book_Review_The_UCLA_Oral_History_Program_Catalog_of_the_Collection_by_Constance_S_Bullock_with_the_assistance_of_Saundra_Taylor
- ✓ Cortegana Sánchez, V. (2019). Uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer año de

secundaria de la I.E. N°16044, Jaén [Tesis Licenciado Universidad César Vallejo - Chiclayo, Perú].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41206>

- ✓ Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). Designing and conducting mixed methods research (3rd ed.). SAGE Publications. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/designing-and-conducting-mixed-methods-research/book237375>
- ✓ Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Santillana Ediciones UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109599>
- ✓ Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. European Commission, Joint Research Centre. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC83167>
- ✓ Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines. John Wiley & Sons. <https://www.wiley.com/en-us/Blended+Learning+in+Higher+Education%3A+Framework%2C+Principles%2C+and+Guidelines-p-9780787987701>
- ✓ Hernández-Sampieri, R., Fernández-Colllado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). Metodología de la Investigación. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- ✓ Herring, S. C. (1996). Computer-mediated communication: Linguistic, social, and cross-cultural perspectives. John Benjamins Publishing. <https://www.benjamins.com/catalog/pbns.39>

- ✓ Leyva, L. (26 de enero de 2019). cuaderno20. <https://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva/single-post/2019/01/26/la-competencia-28-es-m%C3%A1s-que-usar-las-tic>

- ✓ Magdilia, T. I. C., Castillo, Y., & Naturales, C. (2019). Acción y Reflexión Educativa. 1–15.

- ✓ Marqués, P. (2002). La magia de la “pizarra electrónica”. Una innovación al alcance de todos. Presentado en el congreso TIEC-2002, Barcelona.

- ✓ Martín Bernal, O. (2008). Educar en comunidad: Promesas y realidades de la Web 2.0 para la innovación pedagógica. En: R. Carneiro y JC Toscano (comp.). Madrid. Ed. Santillana-OEI.

- ✓ Mayer-Schönberger, V., & Cukier, K. (2013). Big data: A revolution that will transform how we live, work, and think. Houghton Mifflin Harcourt. <https://www.hmhbooks.com/shop/books/Big-Data/9780544227750>

- ✓ MINEDU. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Minedu. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

- ✓ Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. Journal of Engineering Education, 93(3), 223-231. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>

- ✓ Rivadeneira, R. E. Villegas, J. A. (2018). Herramientas de Microsoft Office en el aprendizaje de ofimática en los estudiantes de primero de bachillerato informática de la unidad educativa Dr. José Vicente Trujillo. [Tesis de posgrado Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación Carrera Sistemas Multimedia] UG. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/37057/1/BFILO-PSM-18P330.pdf>

- ✓ Rojas López, A. (2019). Escenarios de aprendizaje personalizados a partir de la evaluación del pensamiento computacional para el aprendizaje de competencias de programación mediante un entorno b-Learning y gamificación [Tesis Doctoral Universidad de Salamanca, España]. <https://gredos.usal.es/handle/10366/140444>

- ✓ Rojas Olórtégui, L. (2018). Publisher Definición. <https://es.scribd.com/document/428887680/Publisher-Definicion>

- ✓ Russell, S. J., & Norvig, P. (2016). Artificial intelligence: A modern approach (3rd ed.). Pearson. <http://aima.cs.berkeley.edu/>

- ✓ Schneier, B. (2015). Data and Goliath: The hidden battles to collect your data and control your world. W. W. Norton & Company. https://www.schneier.com/books/data_and_goliath/

- ✓ Smith, J. (2020). Microsoft Publisher: A Comprehensive Guide (2nd ed.) <https://support.microsoft.com/en-us/topic/620a22a3-9c0e-497c-a19b-6f3d220e28b6>

- ✓ Smith, P., & Ragan, T. (2005). Instructional design (3rd ed.). John Wiley & Sons. <https://www.wiley.com/en-us/Instructional+Design%2C+3rd+Edition-p-9780471393535>

- ✓ Tardif, M., & Lessard, C. (1999). El trabajo docente: elementos para una teoría de la enseñanza y la formación. Narcea Ediciones. <https://www.narceaediciones.es/el-trabajo-docente>

ANEXOS

Anexo 1: Pre y post test



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO “JOSÉ ANTONIO ENCINAS”

CUESTIONARIO DE INVESTIGACIÓN (PRE y POS TEST)

Para poder realizar nuestro trabajo de investigación titulado:

La enseñanza del programa Publisher para mejorar la competencia: “SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”, en los estudiantes del 4° «b» de Educación Secundaria del Glorioso Colegio Nacional el Triunfo – Tumbes, 2023

Indicación: Marca con una x la respuesta correcta:

1. ¿Cuál es la ruta para entrar a Publisher?
 - a. Inicio >> Todos los Programas >> Microsoft Office>> Microsoft
 - b. Inicio >> Todos los Programas >> Microsoft Office>> Microsoft Publisher 2019
 - c. Inicio >> Todos los Programas >> Microsoft Office
 - d. Inicio >> Todos los Programas >> Microsoft Office>> Microsoft P.
2. Pestaña en la que se localizan las combinaciones de colores para la plantilla:
 - a. Diseño de página
 - b. Insertar
 - c. Inicio
 - d. Correspondencia
3. Método abreviado para abrir una publicación en Publisher:
 - a. Ctrl + C
 - b. Ctrl + A
 - c. Ctrl + P
 - d. Ctrl + V
4. ¿Qué pestaña y grupo de opciones permite la inserción de imágenes en Publisher?
 - a. Insertar >> Ilustraciones
 - b. Insertar >> Bloques de creación
 - c. Insertar >> Vínculos

d. Insertar >> Estilos

5. ¿Cuál es la extensión que genera los archivos de Publisher?

- a. .pub
- b. .ppt
- c. .xlxs
- d. .xls

6. Tipo de plantilla de Publisher que sirve para crear un tríptico:

- a. Folletos
- b. Calendarios
- c. Catálogos
- d. Currículos

7. Pestaña en la que se encuentran las herramientas de fuente y párrafo:

- a. Insertar
- b. Inicio
- c. Diseño de página
- d. Correspondencia

8. Opción de las herramientas de imagen que quita o reemplaza la imagen seleccionada:

- a. Estilo de Imagen
- b. Comprimir imágenes
- c. Restablecer imagen
- d. Cambiar imagen

9. Número de páginas que se requieren para diseñar un tríptico:

- a. 6
- b. 3
- c. 1
- d. 2

10. Número de secciones que contiene una plantilla para diseñar un tríptico:

- a. 6
- b. 4
- c. 2
- d. 3

Anexo 2: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01 EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - COMPUTACIÓN

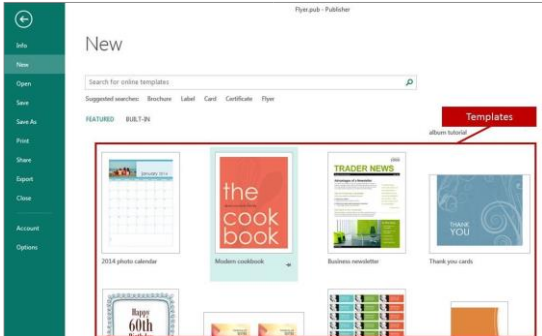
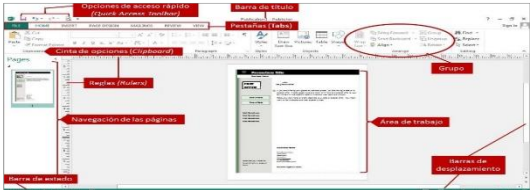
I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	“Conocemos el entorno de Microsoft Publisher”		
UNIDAD II	Sesión de Aprendizaje N°01	FECHA	25/05/2023
Ciclo VI	Cuarto “B”	Docente	Julio Cesar Elías Silva
PROPOSITO	Diseñar una tarjeta de presentación en el programa Publisher.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:			
COMPETENCIA(S)	CAPACIDAD(ES)		DESEMPEÑO – D. PRECISADO
Gestiona proyectos de aprendizaje económico o social.	Define metas de aprendizaje		Comprende la importancia de los procedimientos que le permitan lograr una meta.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLE		
Enfoque intercultural	Reconoce el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad	Reconoce el valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.		
PRODUCTO Y/O EVIDENCIA MÁS IMPORTANTE.	Practica en la Pc.	Criterios:	Conocen y manipulan las diferentes herramientas del programa Microsoft Publisher para poder elaborar una tarjeta de presentación.
		Instrumento:	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

ESTRATEGIA Y/O ACTIVIDAD	RECURSOS TIC o NO TIC	Tiempo
INICIO Problematización/Propósito El docente saluda a los estudiantes y realiza diversas preguntas con respecto al tema. Recogemos los saberes previos, a cerca del programa Microsoft Publisher. Motivación/interés, saberes previos El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes, para extraer sus saberes previos: 1. ¿Qué es Microsoft Publisher? 2. ¿Qué funciones tiene Publisher? 3. ¿Alguna vez has diseñado en algún programa? 4. ¿Te gusta diseñar publicidad? 5. ¿Conoces algún otro programa de diseño?	Papelotes Pc Proyector multimedia Pizarra interactiva	15
DESARROLLO - Se entrega al estudiante la hoja de información, respecto al tema se analiza varios puntos del contenido, donde explicaremos la introducción del programa Publisher. - Los estudiantes conocen el entorno y área de trabajo de Publisher. - Los estudiantes manipulan las herramientas para poder diseñar una tarjeta de presentación. backstage  Entorno del programa  - El docente da las indicaciones de cómo utilizar las diferentes herramientas de trabajo.	Hoja informativa Practicas Pc Proyector multimedia Pizarra interactiva	55

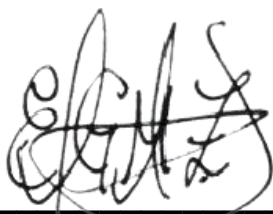
- Los estudiantes desarrollan ponen en práctica lo enseñado. - La docente apoya y orienta en todo momento de acuerdo a las diversas dificultades que presentan los estudiantes, retroalimentando y reflexionando sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje del tema tratado.		
CIERRE - Utilizamos la ficha de evaluación para que el estudiante desarrolle en clase y poder evaluar sus aprendizajes. - Realizamos unas preguntas sobre el tema aprendido: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué dificultad tuviste en el desarrollo del tema? - Los estudiantes responden a través de lluvia de ideas, el docente sistematiza las ideas, despejando dudas.	Ficha de evaluación Lapicero	10

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

V. MATERIAL BIBLIOGRÁFICO

Manual de Publisher.

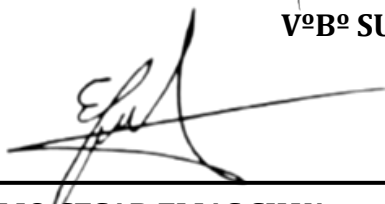


ERIKA G. MACALUPU ZARATE
DOCENTE

Tumbes, 25 mayo 2023



MANUEL ROMERO GUERRERO
VºBº SUB-DIRECTOR



JULIO CESAR ELIAS SILVA
DOCENTE PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - COMPUTACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	“Creación de diplomas y tarjetas de invitación”		
UNIDAD II	Sesión de Aprendizaje N°02	FECHA	Del 29/05/2022 al 02/06/2023
Ciclo VI	Cuarto “B”	Docente	Julio Cesar Elías Silva
PROPOSITO	Enseñar a los alumnos a usar las herramientas de Publisher para hacer diplomas y tarjetas de invitación.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:			
COMPETENCIA(S)	CAPACIDAD(ES)		DESEMPEÑO – D. PRECISADO
Gestiona proyectos de aprendizaje económico o social.	• Aplica habilidades técnicas		Aplica habilidades técnicas al insertar funciones en las celdas de Publisher
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLE		
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural.		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad	Respeto por las diferencias		
PRODUCTO Y/O EVIDENCIA MÁS IMPORTANTE.	Practica en la Pc.	Criterios:	Diseñan diplomas y certificados .
		Instrumento:	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

ESTRATEGIA Y/O ACTIVIDAD	RECURSOS TIC o NO TIC	Tiempo
INICIO Problematización/Propósito El docente saluda a los estudiantes y realiza diversas preguntas con respecto al tema. Recogemos los saberes previos, a cerca del programa Publisher. Motivación/interés, saberes previos El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes, para extraer sus saberes previos: 1. ¿Para qué sirven las diplomas y tarjetas de invitación? 2. ¿Alguna vez has hecho una diploma o tarjeta de invitación? 3. ¿Qué programa has usado para hacerlas?	Papelotes Pc Proyector multimedia Pizarra interactiva	15
DESARROLLO - Se entrega al estudiante la hoja de información, respecto al tema se analizan varios puntos del contenido, donde explicaremos como usar las herramientas adecuadas para crear diplomas y tarjetas de invitación en el programa Publisher. - Los estudiantes revisan las plantillas prediseñadas para hacer diplomas y tarjetas de invitación. - Los estudiantes comienzas a personalizar estas plantillas con la ayuda del profesor. - Los estudiantes desarrollan una hoja de práctica, que permitirá desarrollar una diploma y tarjeta de invitación. - La docente apoya y orienta en todo momento de acuerdo a las diversas dificultades que presentan los estudiantes, retroalimentando y reflexionando sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje del tema tratado.	Hoja informativa Practicas Pc Proyector multimedia Pizarra interactiva	55
CIERRE - Utilizamos la ficha de evaluación para que el estudiante desarrolle en clase y poder evaluar sus aprendizajes. - Realizamos unas preguntas sobre el tema aprendido: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué dificultad tuviste en el desarrollo del tema? - Los estudiantes responden a través de lluvia de ideas, el docente sistematiza las ideas, despejando dudas.	Ficha de evaluación Lapicero	10

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

V. MATERIAL BIBLIOGRÁFICO

Manual de Publisher

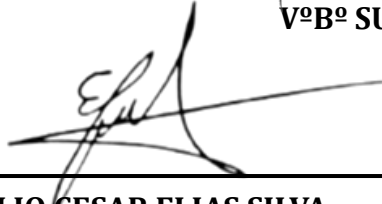
Tumbes, 01 de junio 2023



ERIKA G. MACALUPU ZARATE
DOCENTE



MANUEL ROMERO GUERRERO
VºBº SUB-DIRECTOR



JULIO CESAR ELIAS SILVA
DOCENTE PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - COMPUTACIÓN

IV. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	“Diseñamos anuncios publicitarios”		
UNIDAD II	Sesión de Aprendizaje N°02	FECHA	08/06/2023
Ciclo V	Cuarto “B”	Docente	Julio Cesar Elías Silva
PROPOSITO	Enseñar a los alumnos a usar las herramientas de Publisher para diseñar anuncios publicitarios.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:			
COMPETENCIA(S)	CAPACIDAD(ES)		DESEMPEÑO – D. PRECISADO
Gestiona proyectos de aprendizaje económico o social.	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.		Utiliza su creatividad para diseñar y crear anuncios de acuerdo a la necesita.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLE		
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural.		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad	Respeto por las diferencias		
PRODUCTO Y/O EVIDENCIA MÁS IMPORTANTE.	Practica en la Pc.	Criterios:	Diseñan diplomas y certificados.
		Instrumento:	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

ESTRATEGIA Y/O ACTIVIDAD	RECURSOS TIC o NO TIC	Tiempo
INICIO Problematización/Propósito		15

El docente saluda a los estudiantes y realiza diversas preguntas con respecto al tema: ¿Sabes que es un anuncio? ¿Hay algo de resaltante cuando realicen un anuncio? Motivación/interés, saberes previos El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes, para extraer sus saberes previos: ¿Qué crees tú que debe ir a un anuncio? ¿Has visto algún tipo de anuncio en redes sociales? ¿Si hicieras algún anuncio de que lo harías?	Pc Proyector multimedia Pizarra interactiva	
DESARROLLO - Se entrega al estudiante la hoja de información, respecto al tema se analizan varios puntos del contenido, donde explicaremos las partes del anuncio como usar las herramientas del programa Publisher, para crear anuncios. - Se les explica a los estudiantes las partes de un anuncio y para qué sirven: Diagrama de un anuncio de palomitas. Las etiquetas indican: Slogan (NOVIEMBRE LOCO), Texto (LLEVATE TUS PALOMITAS GRATIS), Imágenes (ACT II, VIDEO DELUX), y Nombre del producto (palomitas). El anuncio también incluye el texto: 'Renta 1 películas y recibe gratis unas palomitas Act II Mamequilla.' y 'Diversión sin salir de casa'. Diagrama de un anuncio de palomitas con marcas de verificación. Las etiquetas indican: Slogan (NOVIEMBRE LOCO), Nombre del producto (LLEVATE TUS PALOMITAS GRATIS), Imágenes (ACT II, VIDEO DELUX), y Texto (Renta 1 películas y recibe gratis unas palomitas Act II Mamequilla.). El anuncio también incluye el texto: 'Diversión sin salir de casa'. - El docente explica a los estudiantes que herramientas vamos a utilizar para realizar el anuncio: Herramientas: Texto o cuadro de texto. Imágenes desde la pestaña a Insertar. Formas y sus colores y efectos. - El docente proyecta el ejercicio práctico se va a realizar en clase:	Hoja informativa Practicas Pc Proyector multimedia Pizarra interactiva	55



Observando la primera imagen es lo que se va a explicar por parte del docente a realizarlo en el programa la segunda imagen se tiene como referencia que en ese anuncio se aplica las partes del anuncio.

El docente deja la siguiente práctica para que los alumnos desarrollen:



Si en el caso los alumnos terminan la primera práctica que realicen la siguiente:

 - La docente apoya y orienta en todo momento de acuerdo a las diversas dificultades que presentan los estudiantes, retroalimentando y reflexionando sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje del tema tratado.		
CIERRE - Utilizamos la ficha de evaluación para que el estudiante desarrolle en clase y poder evaluar sus aprendizajes. - Realizamos unas preguntas sobre el tema aprendido: ¿Que aprendimos hoy? ¿Cuáles son las partes del anuncio? ¿Qué dificultad tuviste en el desarrollo del tema? - Los estudiantes responden a través de lluvia de ideas, la docente sistematiza las ideas, despejando dudas.	Plumones	10

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

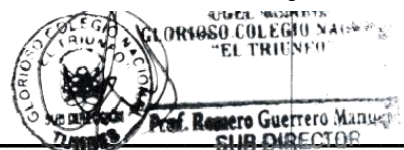
V. MATERIAL BIBLIOGRÁFICO

Manual de Publisher

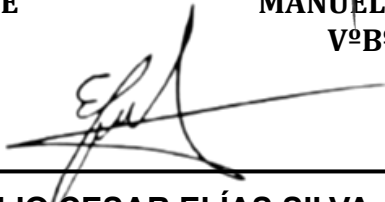


ERICA MACALUPÚ ZARATE
DOCENTE

Tumbes, 08 junio 2023



MANUEL ROMERO GUERRERO
VºBº SUB-DIRECTOR



JULIO CESAR ELÍAS SILVA
DOCENTE PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - COMPUTACIÓN

V. DATOS INFORMATIVOS

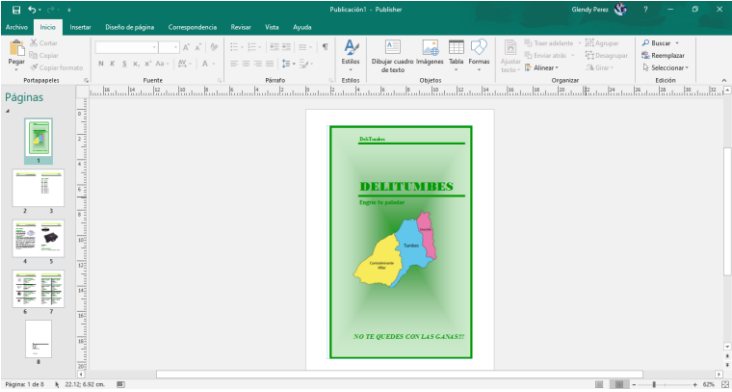
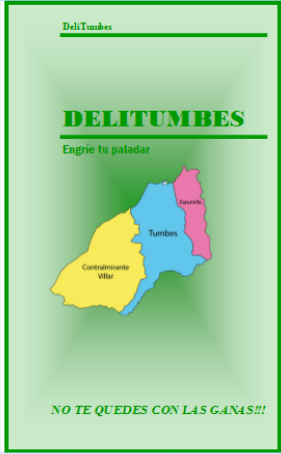
TÍTULO:	“Elaboramos un catálogo de ventas”		
UNIDAD II	Sesión de Aprendizaje N°04	FECHA	15/06/2023
Ciclo V	Cuarto “B”	Docente	Glendy Liliana Perez Barrientos
PROPOSITO	Enseñar a los alumnos a usar las herramientas de Publisher para elaborar catálogo de ventas.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:				
COMPETENCIA(S)		CAPACIDAD(ES)		DESEMPEÑO – D. PRECISADO
Gestiona proyectos de aprendizaje económico o social.		Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.		Utiliza su creatividad para diseñar y elaborar catálogo de ventas.
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLE		
Enfoque intercultural		Respeto a la identidad cultural.		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad		Respeto por las diferencias		
PRODUCTO Y/O EVIDENCIA MÁS IMPORTANTE.	Practica en la Pc.	Criterios:	Elaboran catálogo de ventas.	
		Instrumento:	Lista de cotejo	

III. SECUENCIA DIDACTICA

ESTRATEGIA Y/O ACTIVIDAD	RECURSOS TIC o NO TIC	Tiempo
INICIO Problematicación/Propósito El docente saluda a los estudiantes y realiza diversas preguntas con respecto al tema: ¿Sabes que es un anuncio?	Pc Proyector multimedia	15

¿Hay algo de resaltante cuando realicen un anuncio? Motivación/interés, saberes previos El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes, para extraer sus saberes previos: 9. ¿Qué crees tú que debe ir en un catálogo de ventas? 10. ¿Has visto algún tipo de catálogo de ventas? 11. ¿Si hicieras algún catálogo, de que lo harías?	Pizarra interactiva	
DESARROLLO - Se entrega al estudiante la hoja de información, respecto al tema se analizan varios puntos del contenido, donde explicaremos las partes del catálogo como usar las herramientas del programa Publisher, para elaborar un catálogo de ventas. - Se les explica a los estudiantes que tipo de catálogo elaboraran  - El docente explica a los estudiantes que herramientas vamos a utilizar para realizar el catálogo: Herramientas: Texto o cuadro de texto. Imágenes desde la pestaña a Insertar. Formas y sus colores y efectos. - El docente proyecta el ejercicio práctico se va a realizar en clase:  Observando la primera imagen es lo que se va a explicar por parte del docente y donde ira elaborando de manera conjunta con los alumnos. El docente deja una práctica para que los alumnos desarrollen:	Hoja informativa Practicas Pc Proyector multimedia Pizarra interactiva	55

- El docente apoya y orienta en todo momento de acuerdo a las diversas dificultades que presentan los estudiantes, retroalimentando y reflexionando sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje del tema tratado.		
CIERRE - Utilizamos la ficha de evaluación para que el estudiante desarrolle en clase y poder evaluar sus aprendizajes. - Realizamos unas preguntas sobre el tema aprendido: ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultad tuviste en el desarrollo del tema? - Los estudiantes responden a través de lluvia de ideas, la docente sistematiza las ideas, despejando dudas.	Ficha de evaluación Lapicero	10

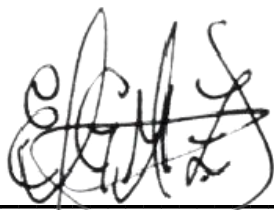
IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

V. MATERIAL BIBLIOGRÁFICO

Manual de Publisher

Tumbes, 15 junio 2023



ERICA MACALUPU ZARATE
DOCENTE



MANUEL ROMERO GUERRERO
VºBº SUB-DIRECTOR



GLENDY LILIANA PEREZ BARRIENTOS
DOCENTE PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - COMPUTACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	“Diseñamos un tríptico y un Calendario promoviendo nuestro aniversario en Publisher”		
UNIDAD I	Sesión de Aprendizaje N°05	FECHA	Del 22/06/2023
Ciclo VI	Cuarto: “B”	Docente	Glendy Liliana Perez Barrientos
PROPOSITO	Diseñar un tríptico y un calendario promoviendo la identidad Triunfina.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:			
COMPETENCIA(S)	CAPACIDAD(ES)		DESEMPEÑO – D. PRECISADO
Gestiona proyectos de aprendizaje económico o social.	Crea propuesta de valor.		Comprende la importancia de los procedimientos que le permitan lograr una meta.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLE		
Enfoque intercultural	Reconoce el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad	Reconoce el valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.		
PRODUCTO Y/O EVIDENCIA MÁS IMPORTANTE.	Practica en la Pc.	Criterios:	Elabora Trípticos promoviendo la identidad Triunfina.
		Instrumento:	Ficha de evaluación

III. SECUENCIA DIDACTICA

ESTRATEGIA Y/O ACTIVIDAD	RECURSOS TIC o NO TIC	Tiempo
INICIO Problematicación/Propósito El docente practicante saluda a los estudiantes y realiza diversas preguntas con respecto al tema. Recogemos los saberes previos, a cerca del programa Publisher Motivación/interés, saberes previos El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes, para extraer sus saberes previos: 1. ¿Alguna vez has diseñado trípticos? 2. ¿Cómo lo has hecho? 3. ¿Para qué sirven los Trípticos?	Pc Proyector multimedia Pizarra digital	15
DESARROLLO Se entrega al estudiante la hoja de información, respecto al tema se analiza varios puntos del contenido, donde explicaremos como Elaborar Trípticos. El docente practicante da las indicaciones de como trabajar y lo estudiantes siguen los pasos señalados para trabajar - Los estudiantes Elaboran trípticos. - Los estudiantes practican lo aprendido. - El docente practicante apoya y orienta en todo momento de acuerdo a las diversas dificultades que presentan los estudiantes, retroalimentando y reflexionando sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje del tema tratado.	Hoja informativa Practicas Pc Proyector multimedia Pizarra digital	55
CIERRE - Utilizamos la ficha de evaluación para que el estudiante desarrolle en clase y poder evaluar sus aprendizajes. - Realizamos unas preguntas sobre el tema aprendido: ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultad tuviste en el desarrollo del tema? Los estudiantes responden a través de lluvia de ideas, la docente sistematiza las ideas, despejando dudas.	Ficha de evaluación Lapicero	10

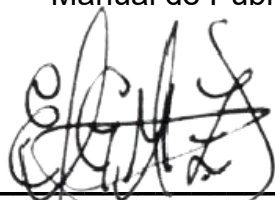
IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

V. MATERIAL BIBLIOGRÁFICO

Manual de Publisher

Tumbes, 13 de julio 2023



ERICA MACALUPU ZARATE
DOCENTE



Prof. Romero Guerrero Manuel
SUB-DIRECTOR

MANUEL ROMERO GUERRERO
VºBº SUB-DIRECTOR



GLENDY LILIANA PEREZ BARRIENTOS
DOCENTE PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - COMPUTACIÓN

II. DATOS INFORMATIVOS

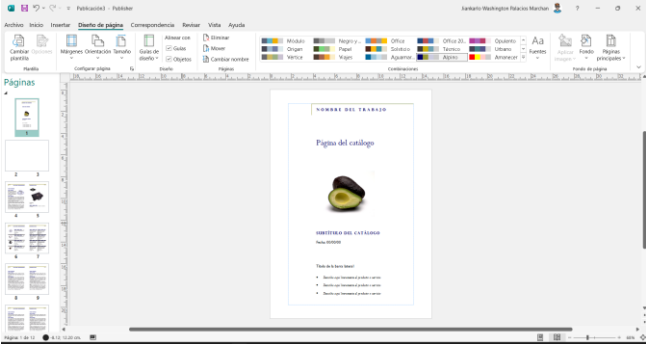
TÍTULO:	“Elaboramos la revista Escolar Triunfino I”		
UNIDAD II	Sesión de Aprendizaje N°06	FECHA	13/07/2023
Ciclo V	Cuarto “B”	Docente	Jiankarlo Palacios Marchan
PROPOSITO	Enseñar a los alumnos a usar las herramientas de Publisher para elaborar una revista.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:			
COMPETENCIA(S)	CAPACIDAD(ES)		DESEMPEÑO – D. PRECISADO
Gestiona proyectos de aprendizaje económico o social.	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.		Utiliza su creatividad para diseñar y elaborar catálogo de ventas.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLE		
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural.		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad	Respeto por las diferencias		
PRODUCTO Y/O EVIDENCIA MÁS IMPORTANTE.	Practica en la Pc.	Criterios:	Elaboran catálogo de ventas.
		Instrumento:	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

ESTRATEGIA Y/O ACTIVIDAD	RECURSOS TIC o NO TIC	Tiempo
INICIO Problematicación/Propósito El docente saluda a los estudiantes y realiza diversas preguntas con respecto al tema:	Pc Proyector multimedia	15

¿Has realizado alguna revista? ¿Sabes quienes utilizan las revistas? Motivación/interés, saberes previos El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes, para extraer sus saberes previos: 12. ¿Qué crees tú que debe ir en una revista institucional? 13. ¿Has visto algún tipo de revista institucional?	Pizarra digital	
DESARROLLO - Hacer visible a los estudiantes el enlace en la cual se va a descargar las imágenes y modelos de revista. - https://n9.cl/gp8n1 - - Una vez que los descarguen se procede a mostrarles el ejemplo con el que vamos a trabajar  - - Se les explica a los estudiantes que tipo revistan elabora, la cual es una revista institucional - Se selecciona catálogo para mostrar varias páginas en el mismo archivo  - El docente explica a los estudiantes que herramientas vamos a utilizar para realizar la revista: Herramientas: Texto o cuadro de texto. Imágenes desde la pestaña a Insertar. Formas y sus colores y efectos. - El docente proyecta el ejercicio práctico se va a realizar en clase: Observando la primera imagen es lo que se va a explicar por parte del docente y donde ira elaborando de manera conjunta con los alumnos.	Hoja informativa Practicas Pc Proyector multimedia Pizarra digital	55

El docente deja una práctica para que los alumnos desarrollen: Como práctica se deja a desarrollar el modelo de brochure o revista del colegio san Carlos - El docente apoya y orienta en todo momento de acuerdo a las diversas dificultades que presentan los estudiantes, retroalimentando y reflexionando sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje del tema tratado.		
CIERRE - Utilizamos la ficha de evaluación para que el estudiante desarrolle en clase y poder evaluar sus aprendizajes. - Realizamos unas preguntas sobre el tema aprendido: ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultad tuviste en el desarrollo del tema? - Los estudiantes responden a través de lluvia de ideas, la docente sistematiza las ideas, despejando dudas.	Ficha de evaluación Lapicero	10

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

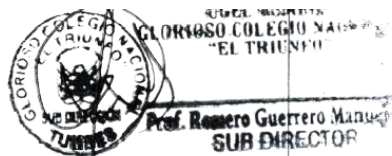
V. MATERIAL BIBLIOGRÁFICO

Manual de Publisher

Tumbes, 20 julio 2023



ERICA MACALUPU ZARATE
DOCENTE



MANUEL ROMERO GUERRERO
VºBº SUB-DIRECTOR



JIANKARLO PALACIOS MARCHAN
DOCENTE PRACTICANTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - COMPUTACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	“Elaboramos la revista Escolar Triunfino III”		
UNIDAD II	Sesión de Aprendizaje N°07	FECHA	27/07/2023
Ciclo V	Cuarto “B”	Docente	Jiankarlo Palacios Marchan
PROPOSITO	Enseñar a los alumnos a usar las herramientas de Publisher para elaborar una revista.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:			
COMPETENCIA(S)	CAPACIDAD(ES)		DESEMPEÑO – D. PRECISADO
Gestiona proyectos de aprendizaje económico o social.	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.		Utiliza su creatividad para diseñar y elaborar catálogo de ventas.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLE		
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural.		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad	Respeto por las diferencias		
PRODUCTO Y/O EVIDENCIA MÁS IMPORTANTE.	Practica en la Pc.	Criterios:	Elaboran catálogo de ventas.
		Instrumento:	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

ESTRATEGIA Y/O ACTIVIDAD	RECURSOS TIC o NO TIC	Tiempo
INICIO Problematicación/Propósito El docente saluda a los estudiantes y realiza diversas preguntas con respecto al tema: ¿Has realizado alguna revista? ¿Sabes quienes utilizan las revistas?	Pc Proyector multimedia Pizarra digital	15

Motivación/interés, saberes previos

El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes, para extraer sus saberes previos:

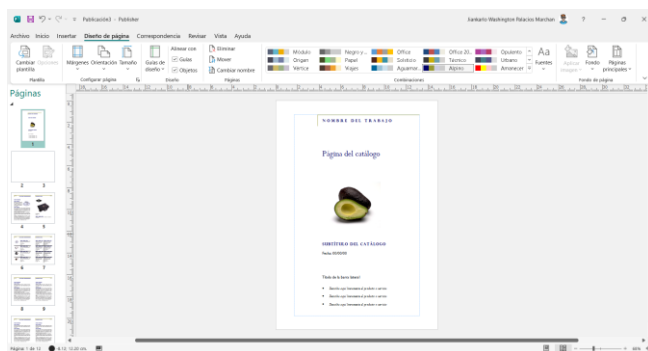
14. ¿Qué crees tú que debe ir en una revista institucional?
15. ¿Has visto algún tipo de revista institucional?

DESARROLLO

- Hacer visible a los estudiantes el enlace en la cual se va a descargar las imágenes y modelos de revista.
- <https://n9.cl/gp8n1>
-
- Una vez que los descarguen se procede a mostrarles el ejemplo con el que vamos a trabajar



- Se les explica a los estudiantes que tipo revistan elabora, la cual es una revista institucional
- Se selecciona catálogo para mostrar varias páginas en el mismo archivo



- El docente explica a los estudiantes que herramientas vamos a utilizar para realizar la revista:
Herramientas:
Texto o cuadro de texto.
Imágenes desde la pestaña a Insertar.
Formas y sus colores y efectos.
- El docente proyecta el ejercicio práctico se va a realizar en clase:

Observando la primera imagen es lo que se va a explicar por parte del docente y donde ira elaborando de manera conjunta con los alumnos.

El docente deja una práctica para que los alumnos desarrollen:

Hoja
informativa
Practicas
Pc
Proyector
multimedia
Pizarra digital

Como práctica se deja a desarrollar el modelo de brochure o revista del colegio san Carlos - El docente apoya y orienta en todo momento de acuerdo a las diversas dificultades que presentan los estudiantes, retroalimentando y reflexionando sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje del tema tratado.		
CIERRE - Utilizamos la ficha de evaluación para que el estudiante desarrolle en clase y poder evaluar sus aprendizajes. - Realizamos unas preguntas sobre el tema aprendido: ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultad tuviste en el desarrollo del tema? - Los estudiantes responden a través de lluvia de ideas, la docente sistematiza las ideas, despejando dudas.	Ficha de evaluación Lapicero	10

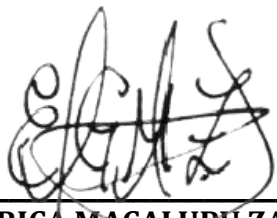
IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

V. MATERIAL BIBLIOGRÁFICO

Manual de Publisher

Tumbes, 20 julio 2023



ERICA MACALUPU ZARATE
DOCENTE



MANUEL ROMERO GUERRERO
VºBº SUB-DIRECTOR



JANKARLO PALACIOS MARCHAN
DOCENTE PRACTICANTE

Anexo 3: Evidencias



Sesión: haciendo uso de la pizarra interactiva.



Sesión: Elaborando el tríptico uso de la pizarra interactiva.



Revisando los avances de los estudiantes.



Los estudiantes desarrollando el pretest.