

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE INFORMATICA EDUCATIVA



**Software educativo para mejorar el aprendizaje en diseño gráfico de
la I.E, N°86141, Huarmey**

TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OBTENER EL GRADO BACHILLER EN INFORMATICA EDUCATIVA

Autora:

Simeón Moreno, Lesly Yanet

Asesor

Berrospi Espinoza, Hernán

Chimbote – Perú

2018

ÍNDICE

1. Palabras clave: Spanish and ingles	i
2. Título de tesis	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract	iv
5. Introducción	01
5.1. Antecedentes y fundamentación científica	02
5.2. Justificación de la investigación	04
5.3. Problema	04
5.4. Conceptuación y Operacionalización de las variables	05
5.5. Hipótesis	07
5.6. Objetivos	07
6. Metodología	08
7. Resultados	09
8. Análisis y discusión	13
9. Conclusiones y Recomendaciones	14
10. Agradecimientos	15
11. Referencias bibliográficas	16
12. Apéndices y Anexos	17

1. Palabra clave:

Tema	Diseño grafico
Especialidad	Informática Educativa.

Keywords

theme	Graphic Design
specialty	Educational informatics.

Línea de investigación

LÍNEA	ÁREA	SUB ÁREA	DISCIPLINA
Uso de tecnologías para la mejora de la eficiencia en el trabajo y el aprendizaje	5.Ciencias sociales	5.3. Ciencias de la Educación	Educación General (Capacitación Pedagógica)

2. Título

Software educativo, para mejorar el aprendizaje en diseño gráfico, de la I.E.

N°86141 Huarney

Educational software, to improve learning in graphic design, of the I.E.

N°86141 Huarney

3. Resumen

La presente tesis de indagaciones asumió como propósito mejorar el desempeño, de los alumnos en diseño gráfico, tipo de indagaciones fue explicativa estudio pre-experimental. La población y la muestra quedó conformada por niñas y niños de 12 años, cantidad de 10 estudiantes matriculados en el año lectivo 2018, se determinó una ganancia pedagógica del 50% que equivale un rendimiento de excelencia, por lo tanto la hipótesis establece que la aplicación del proyecto de desarrollo mejoró significativamente, se consiguió éxito en la instrucción de diseño gráfico en alumnos 1° de secundaria de la I.E N°86141 Huarney.

4. Abstract

This research thesis assumed the purpose of improving the performance of students in graphic design, type of research was explanatory pre-experimental study. The population and the sample was made up of 12-year-old girls and boys, number of 10 students enrolled in the 2018 school year, a pedagogical gain of 50% that is equivalent to a performance of excellence was determined, therefore the hypothesis establishes that the application of the development project significantly improved, success in graphic design learning was achieved in 1st grade students of EI N°86141 Huarmey.

5. Introducción

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Realidades

Valbuena, (2014), describe: “uno mismo bebemos manejar nuestras emociones para conseguir un resultado productivo, mediante medios visuales matemática en alumnos del 9º iddimueva Granada”. Más dedicación a practicar lo nuevo, hacer correcto nuestras obligaciones y mostrar buenas características de nosotros mismos” núm. 174, pp. 23-27

Vélez, (2012), afirmó: “las habilidades de un pedagogo tienen que reflejarse motivadas para un mundo digital ya que en su mayor proporción lo desarrollan” (p.40). Hacer un test de interrogaciones para ver si muestra síntomas de aprender el estudiante. Estar sincronizados con los widget didácticos es tener apetito de aprender. Estar enganchado con los **organizadores de textos, imágenes**, medios audiovisuales acompaña en cosas excelentes y conseguir buen entendimiento de las actividades, pag. 168, pp.”

Rojas, (2010), menciona que: “aprender de un widget didáctico Soly mar evidencia acompañar un estudio animoso de más y menos en niños de 1er grado de primaria en la I.EN°54036 Tamburco”. Usar gráficos didácticos, y lluvias de interrogaciones se consigue un estudio útil para que traten de entender y ser unos a los otros y enfrentar es lograr.

5.1.2. Fundamentación Científica

5.1.2.1. Widget Didácticos

Son acompañamientos, guías, apoyos didácticos digitales o físicos que estimula y motiva al alumno. Este elemento es atrayente, y convencedor, equipar un trabajo con gráficos en movimiento, textos bailan, preguntas con sonidos al mostrar esta sesiones atractivas conseguiremos sabiduría en el estudio.

5.1.2.2. Widget

son todos los iconos instalados en tu escritorio tanto como en el DC.Y DD es, intangible, no se puede tocar, se encarga de operar la parte física o hardware, todo componente interpreta su función en el ordenador y están ya adecuados o almacenados en el DD, widget está conformado por: los lenguajes de programación los S.O, y aplicaciones, etc.

5.1.2.3. Widget educativo

Son instrucciones, que nos permite entender emocionantemente con distintos tipos de trucos, como mostrarnos una figura, hacer dinámica con una pelota lanzando a cada estudiante para responder lluvias de preguntas. También programas digitales motivadoras.

esta ayuda digital sirve para reforzarnos, instruirnos, esto nos llama la atención para poder comprender y aprender. Nos orientarnos a tener contacto con el dato para enriquecer nuestra vida estudiantil.

5.1.2.4. Dibujo

¿Cómo se hacen los dibujos? Se realizan con trazos mediante segmentos de líneas, curvos o rectos. Como puede ser creativa, imaginada a crear objetos útiles como figuras.

A esos detallados se conoce como diseño, bosquejo, boceto, en lo cual vas a graficar detallando características, descripciones de algún objeto para mostrar resultados .

5.1.2.4. Diseño Gráfico

Conocido como grafismo, transmiten mensajes visuales atractivos con imágenes y textos, con sus respectivos significados de boceto, estos dibujos se realizan de manera virtual luego para ser publicados, estos trabajos se realizan en widget de diseño, como es el Corel draw o el insckape.

5.1.2.4. Corel draw

Es una aplicación que permite trazar segmentos como líneas rectas y, curvas construyendo dibujos con estilo e imaginación. Puedes alterar y transformar fotografías y corregir imperfecciones. Su propósito es producir, editar y transformar imágenes a nivel digital y exportar a diferentes tipos de formatos como jpg, png, bmp, pdf, tif entre otros. Se grafica logotipos, gigantografías, insignias, certificados, diplomas

tarjetas virtuales, banner. Brinda una variedad de herramientas, efectos.

Para producir grafismos de alta calidad, y luego hacer **publicidad**

5.2. Justificación de la investigación

Se ha constatado en el momento de la ejecución de nuestras prácticas docente todas las dificultades existentes en niñas y niños de 12 años en cuanto al aprendizaje, capacidad y desempeño en diseño gráfico, es por ello que la investigación que estamos realizando se hizo con la finalidad de aplicarse mejores estrategias de instrucción-estudio y esa manera mejorar el aprendizaje en diseño gráfico, se familiaricen con softwares educativos lo cual va a permitir adquirir nuevos conceptos, promover el hábito y autonomía del aprendizaje generando nuevos conocimientos y aumentar nivelación de desarrollo de sus desempeños .

Los resultados ayudaran conocer si la perpetrar el widget educativo en diseño gráfico ayudaran en el estudio de los alumnos, las capacidades básicas comunicativas como diseño gráfico en la edad de los alumnaos, es esencial porque permite afrontar, reparar, emplearse y controlarse el uso de las tecnologías educativas .

5.3. Problema

5.3.1. Planteamiento del problema.

¿De qué manera el empleo del widget Educativo mejoró el aprendizaje en el Diseño Gráfico en los Estudiantes de 1º de Secundaria de la I.E. “San Juan de Malvas”- Huarmey-2018?

5.4. Definición y operacionalización de variables

5.4.1. Variable independiente: software educativo

Es un aplicativo didáctico, que refuerzan y facilitan nuestro modo de aprender, la forma de entender y de comprender alguna actividad productiva para nuestro bien y el logro de nuestro objetivo como estudiantes. Nos brindara conocer como redactar, editar y dar formatos .

.cdr

Construir, transformar y editar gráficos, como también se realiza diferentes tipos de alteración y transformaciones de fotografías. Con el propósito de fabricar, grafismos digitales con distintos formatos .



5.4.1. Variable Dependiente: diseño grafico

la educación es un procedimiento lo cual requiere una buena instrucción y de calidad, con mucho estudio, cultura, principios y valores como un buen resultado, existen diferentes técnicas de instruir y aprender utilizando material virtual como widget, una forma de atracción, concentración, interactiva y dinámica. El aprendizaje es autónoma de nuestro ser, si queremos ser fructífero en nuestra vida sedemos a aprender si no no, el aprendizaje es la adquisición de cualquier conocimiento .

5.4.1. Definición operacional: diseño grafico

Durante el desarrollo se seguirá el siguiente procedimiento: Motivación, Presentación interactiva en diseño gráfico, Aplicación, Evaluación .

5.4.2. Variable dependiente. cdr

En la etapa preescolar donde el adolescente tiene un desarrollo emocionalmente con habilidades de ahí la importancia de la interacción con otros adolescentes que permite que se desenvuelva ya que de estos factores dependerá de su autonomía en el que aprendan y desarrollen logotipos, folletos, afiches, volantes, letreros y fotografías en diseño gráfico, con estilo, creatividad e imaginación

a) Operacionalización de variables

🍏 Variable dependiente

Variable	Dimensiones	Indicadores
Corel Draw	Etiquetas	-Elabora Etiquetas con estilo y creatividad -Diseña etiquetas tamaño A4. -Aplica diferentes tipos de línea en la etiqueta
	Dibujos	-Dibujar líneas con la Herramienta Mano alzada. -Dibuja un objeto con la Herramienta Bézier. -Manipula la herramienta línea de dos puntos
	Presentaciones	- logotipos, folletos, afiches, volantes, letreros y fotografías
	Evaluación	Aplica la evaluación de inicio, proceso y salida

🍏 Variable independiente

Variables	Dimisión	Indicador	Ítems
Diseño gráfico	Crea	-Utiliza diferentes tipos de Herramientas para el diseño.	Reconoce las barras de menú. Y las cajas de herramientas.
		-Utiliza las herramientas de curva, y segmentos de línea recta.	Identifica su función de la herramienta Bézier.
	Aplica	-Inserta formas básicas con creatividad	-Reconoce los tipos de formas básicas.
		-Aplica Herramientas mezcla interactiva	Reconoce su función de Mezcla.
	Trabaja	-Crea diseños insertando textos e imágenes externas.	-identifica la secuencia para crear un gráfico.
		-Exporta en formato png.	Identifica tipos de formato.

5.5. Hipótesis general

La aplicamos del widget Educativo mejoró Significativamente el aprendizaje en diseño Gráfico, en los Estudiantes de 1° de Secundaria de la I.E. “San Juan de Malvas” Huarmey, 2018 .

5.6. Objetivos

Determinar si el empleo del widget educativo mejora el aprendizaje en diseño gráfico, en los estudiantes de 1° de Secundaria de la I.E “San Juan de Malvas” Huarmey .

5.6.1. Objetivos Específicos

- 🍏 Reconocer el grado de estudio en diseño grafico, en los estudiantes de 1° de secundaria de la I.E. N°86141 Malvas, antes del empleo del widget educativo.
- 🍏 Reconocer el grado de estudio en diseño grafico, en los estudiantes de 1° de secundaria de la I.E. N°86141 Malvas, después del empleo del widget educativo.
- 🍏 Comparar el grado de estudio en diseño gráfico, en los estudiantes de 1° de secundaria de la I.E. N°86141 Malvas, antes y después del empleo del widget educativo.

6. Metodología

6.1. Tipo de investigación

Hernández S, (2011), afirma que “Explicativa: es desarrollado y caracterizado o fenómenos o de instauración de amistades entre intuiciones: están gobernadas a responder los fundamentos de las programaciones físicos o sociales .

6.2. Diseño de investigación

Las indagaciones se desarrollarán bajo la formación del esquema pre experimental, utilizando el empleo de un pre test y un post test y con los resultados establecer la influencia de la variable independiente (materiales didácticos de dibujos y audiovisuales) sobre la variable dependiente (Aprendizaje en diseño gráfico). El diseño es el que lo describimos a continuación :

G. E. O₁ X O₂

Donde:

G.E : Grupo Experimental

O₁ : Pre test o prueba de entrada.

X : materiales didácticos de dibujos y audiovisuales

O₂ : Post test o prueba de salida.

7.- Resultados.

7.1. Presentación de resultados

Se obtuvieron como resultados.

El cuadro estadístico que se usaron para incriminar las exploraciones fueron la distribución de los datos en tablas de frecuencia, estadísticos de tendencia central y dispersión por medios de imágenes y barras se comunicaron, los arrojados son:

En el grafico 1, se muestra los niveles de aprendizaje en diseño gráfico, antes de la aplicación del proyecto de desarrollo.

En el grafico 2, se presentan los desempeños de estudio en diseño gráfico después de la aplicación del proyecto de desarrollo, mediante el post-test.

En la tabla 3, se mostraran los desempeños de estudio en diseño gráfico, entre el pre-test y post-test, además de ellos el alcance de desempeño entre las mismas.

Luego de desarrollar la estadística inferencial con la prueba de verificación de hipótesis y la aplicación del instrumento de evaluación a estudiantes, se toma la decisión respectiva de rechazar la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna demostrando que el programa aplicado dio resultados positivos.

1.1.1 Descripción de los resultados

-Tabla N°01

Grado de desempeño en diseño gráfico de los alumnos de 1° de secundaria de la I.E N°86141, Huarmey, antes del empleo del proyecto de desarrollo.

Software educativo, para mejorar el aprendizaje en diseño gráfico			Pre-test
1er. año	Nro. estudiantes*		10
	Nro. de estudiantes según calificación*** *	18-20	0
		14-17	0
		11-13	1
		0-10	9
V. 1. % de estudiantes según calificación	18-20	0.0%	
	14-17	0.0%	
	11-13	10.0%	
	0-10	90.0%	

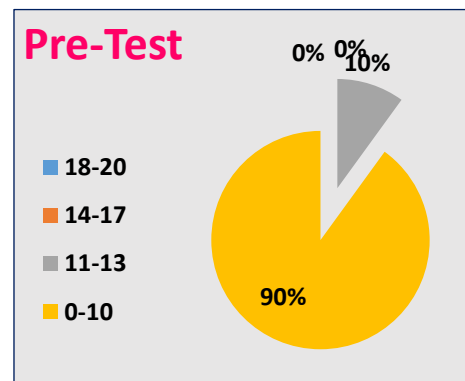


Figura 1: el grado de desempeño en diseño grafico de los estudiantes de 1° de secundaria de la I.E N°86141, Huarmey, antes de la aplicación del proyecto de desarrollo

Fuentes: Tabla 1

En el gráfico y figura 1 se obtuvo que el nivel de aprendizaje se encuentra en nivel bajo que representa (0 a 10) valido por el 90%, y el solo 10% de los alumno presenta un alcance regular.

Se concluye que el alcance de aprendizaje mediante el pre-test se encuentra en un nivel bajo.

Tabla N°02

Grado de desempeño en diseño gráfico de los estudiantes de 1° de secundaria de la I.E N°86141, Huarmey, después del empleo del proyecto de desarrollo.

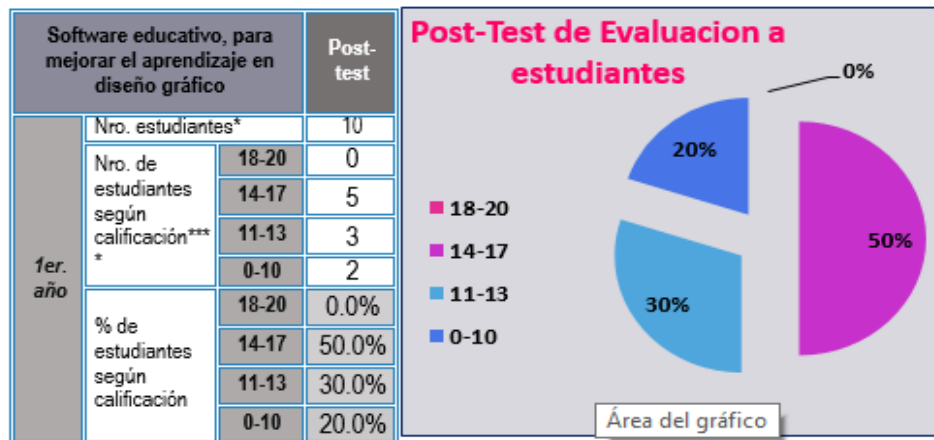


Figura 2: grado de desempeño en diseño gráfico de los estudiantes de 1° de secundaria de la I.E N°86141, Huarmey, después de la aplicación del proyecto de

En el gráfico y figura 2 se obtuvo un logro de excelente en el estudio en diseño gráfico de los alumnos de 1° de secundaria de la I.E N°86141, Huarmey, por excelente un 50% de los estudiantes que representa de (14 a 17) y mínimo 30% de los alumnos presenta un nivel regular y el 20% nivel bajo.

Se finaliza que el logro de aprendizaje alcanzado en diseño gráfico mediante el post-test, se encuentra en una altura de excelencia.

Tabla 3

Comparación del desempeño de estudio en diseño gráfico en alumnos de 1° de secundaria de la I.E N°86141, Huarmey, antes y después del empleo del proyecto de desarrollo.

§

Software educativo, para mejorar el aprendizaje en diseño gráfico				
1er. año	Nro. estudiantes*		10	10
	Nro. de estudiantes según calificación****	18-20	0	0
		14-17	0	5
		11-13	1	3
		0-10	9	2
	% de estudiantes según calificación	18-20	0.0%	0.0%
		14-17	0.0%	50.0%
		11-13	10.0%	30.0%
0-10		90.0%	20.0%	

-

En la **tabla 3** se evidencia el logro de aprendizaja en diseño gráfico antes y después del empleo del proyecto de desarrollo en tal caso se muestra una vigente, mejora respecto al estado inicial, dado que en el estado anterior (pre-test) se tiene un 90% nivel bajo, sin embargo en el estado actual se obtuvo (post-test) de un 50% que equivale un nivel excelencia, por lo tanto la hipótesis que establece que la aplicación del proyecto de desarrollo mejoró significativamente en un dato nivel de aprendizaje del curso en diseño gráfico de 1º de secundaria de la I.E N°86141, Huarmey.

8. Análisis y discusión

En este apartado se somete a discusión los resultados obtenidos, realizando una comparación del obtenido a los que han llegado en las investigaciones detalladas como antecedentes de investigación. Respecto al cuadro estadístico, se admite la hipótesis en el trabajo realizado. En la **tabla 1** se obtuvo que el nivel de aprendizaje se encuentra en un nivel bajo que representa (0 a 10) un alcance de 90%, y solo 10% de los estudiantes presenta un nivel regular.

Después que he realizado mi proyecto, esto dio como resultado un mejor alcance como se muestra la evidencia.

Software educativo, para mejorar el aprendizaje en diseño gráfico			Pre-test	Post-tets
1er. año	Nro. estudiantes*		10	10
	Nro. de estudiantes según calificación****	18-20	0	0
		14-17	0	5
		11-13	1	3
		0-10	9	2
	% de estudiantes según calificación	18-20	0.0%	0.0%
		14-17	0.0%	50.0%
		11-13	10.0%	30.0%
0-10		90.0%	20.0%	

9. Conclusiones y Recomendaciones

9.1.1. Conclusiones

Se concluye desarrollar los estadísticos descriptivos e inferenciales respectivamente:

- Respecto al alcance de aprendizaje antes del empleo del proyecto de desarrollo, se obtuvo un nivel bajo que representa (0 a 10) valido por el 90%, y el solo 10% de los estudiantes presenta un alcance regular.
- Después de la aplicación del proyecto, se obtuvo un nivel excelente en la instrucción de diseño gráfico, valido por un 50% de los alumnos que representa de (14 a 17) y solo el 30% de los alumnos presenta un alcance regular y el 20% nivel bajo.
- En la comparación del desempeño del estudio en diseño gráfico antes y después de la aplicación del proyecto de desarrollo, en el estado anterior se tuvo una nota de 0 a 10, sin embargo, en el estado actual se obtuvo una nota de 14 a 17.
- Finalmente se obtuvo un nivel de significancia de desempeño excelente en 50%, por concepto se acepta la hipótesis que establece que el empleo del widget al proyecto de desarrollo mejoró significativamente un alto éxito para los alumnos de 1° de Secundaria de la I.E N°86141 de Huarmey.

9.1.2. Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes tengan una permanente capacitación a efecto de no solo mantener su desempeño sino mejorarlo cada día más. Se recomienda que se fortalezca todos los intervinientes del proceso de instrucción – aprendizaje, para progresar el beneficio educativa en alumnos de 1° Secundaria de la I.E N°86141 de Huarney.

10. Agradecimientos

A Dios, por haberme brindado salud y seguridad para terminar con éxito el grado de bachier.

A mi familia mis hijos Lyra y Anthony y mi madre Dora Moreno por su comprensión, apoyo y estímulo constante, además de su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios

A la Universidad privada san pedro por brindar recursos universitarios con gran dedicación y éxito.

A mi asesor: Dr. BERROSPI ESPINOZA, Hernán, quien me brindo su valiosa y desinteresada orientación y guía en la elaboración del presente proyecto de tesis. al Mg. VALVERDE SARMIENTO, Alan, Mg. CAMPOS ATOCHE, Benhur, Mg. VILLANQUE ALEGRE, Boris, por instruirnos. Su profesionalismo, sus consejos, que ayudaron a mi formación, profesional.

Muchísimas bendiciones y que Dios los bendiga

10.1. Referencias bibliográficas

10.1.1. Textos

- ✓ Valbuena (2014). "fortificar instrucción automática, mediante habilidades didácticas mediadas con la TIC de la matemática en alumnos del 9º iddimueva Granada núm. 174, pp. 23-27"
- ✓ Vélez (2012).
"las habilidades de un pedagogo tienen que reflejarse motivadas para un mundo digital ya que en su mayor proporción lo desarrollan, pag. 168, pp."
- ✓ Rojas. (2010). " aprender de un widget didáctico Soly mar evidencia acompañar un estudio animoso de más y menos en niños de 1er grado de primaria en la I.EN°54036 Tamburco "

10.1.2. Direcciones de Internet

- ✓ <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>
- ✓ http://portal.perueduca.edu.pe/Docentes/integracion/I/Investigacion_modelo_Efectos%20del%20software.pdf
- ✓ http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo
- ✓ <http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=3375>
- ✓ <http://publicalpha.com/%C2%BFque-es-el-software-educativo/>
- ✓ <http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>
- ✓ <http://educacioninos.blogspot.com/2008/12/ciclo-de-aprendizaje.html>
- ✓ http://observatorio.offset.org/soft_educativo.html#adecuada
- ✓ <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/estrategia.pdf>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>
- ✓ <http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/>
- ✓ <http://www.aulaclic.com/>
- ✓ <http://www.youtube-cursosgratis.com/>
- ✓ <http://www.Ley-de-educación-Tics-y-Leyes-Ecuador.com>

11. Apéndices y Anexos



Imagen N°01: aplicando el pos test a los estudiantes de 1° secundaria I.E. San Juan de Malvas



Imagen N°02: alumnos de 1° se secundaria I.E. San Juan de Malvas finalizando su evaluación de nost tes.



Imagen N°02: Mi persona recogiendo mi instrumento de evaluación.

ANEXO N° 1
INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS
PRE TEST DEL CURSO DISEÑO GRAFICO

En este apartado, se describirá en orden cronológico todas las acciones que se hicieron hasta llegar a la investigación definitiva, su aplicación y los resultados obtenidos. Cabe resaltar que todo el proceso de investigación plante la aplicación de un programa para l mejora del curso de diseño gráfico.

Pre-test.

Se diseñó un test de evaluación para los estudiantes conformada por 10 preguntas cerradas y abiertas que se valoran mediante opciones de respuestas.

-¿Qué es diseño gráfico?

a): Una aplicación gráfica intuitiva y versátil que permite crear ilustraciones vectoriales, diseños de logotipos y diseños de páginas de alta calidad.

b): Una aplicación de retoque de imágenes muy completa que permite retocar y mejorar fotografías, así como crear ilustraciones de mapas de bits y pinturas originales.

c): una base de datos que sirve para almacenar imágenes

d): Ninguna de las anteriores

- desarrolla algunos de los productos de edición digital y multimedia, de gráficos y productividad más conocidos del sector.....

a): Photoshop.

b): Corel Draw x5

c): Dreamweaver

d): Todas las anteriores.

ANEXO N° 2
INSTRUMENTO DE EVALUACION DE DATOS
POST TEST

Apellidos y Nombres :
I.E. N° :
Grado :
Sección :

INSTRUCCIONES

Lea detenidamente cada pregunta y marque y responda la respuesta que considere correcta.

1. ¿Enumera los Tipos de formas básicas que existe en Corel draw?
2. ¿Menciona las barras de herramientas más usadas en casi todos los programas de Windows?
3.Permite crear vectores rectos o curvos , creando así dibujos por conexión de puntos
a) Bézier b) Mano alzada c) Herramienta forma
4. ¿Enumera los Tipos de herramientas de Menú/organizar/dar Forma?
5. ¿Qué es Corel Draw?
 - a) Un programa de trazos.
 - b) Sistema de gestión de base de datos.
 - c) Un programa de diseño.
 - d) Es un programa para publicar y descargar cosas.
6. ¿Menciona las teclas de acceso rápido para agrupar objetos?
7. ¿Cuál es la extensión de corel draw?
 - .cdr
 - .cdt
8. ¿Enumere algunos comandos de la caja de herramientas?
9. ¿Mencionar los pasos para enviar un objeto detrás del otro?
10. ¿Mencionar los pasos para guardar un objeto en extensión png



ANEXO N° 3
SESIONES DE CLASES

Planificación De La Sesión De Aprendizaje

“Aprendemos Educación para el Trabajo, En Educación,
Valores o formación ética.”

I. INFORMACION GENERAL:

1.1 UGEL	:	HUARMEY
1.2 I.E	:	N° 86141 “SJM”-Huarmey
1.3 AREA	:	Educación para el trabajo
1.4 GRADO	:	2°
1.5 UNIDAD	:	VI
1.6 AÑO ACADEMICO	:	2019
1.7 HORA SEMANAL TOTAL	:	3 Horas
1.8 DOCENTE	:	Simeón Morneno Lesly
1.9 DIRECTOR	:	José Vásquez Calixto.
1.10 FECHA	:	06-09-2018
1.11 HORAS PEDAGOGICAS	:	2 Horas
1.12 SESION	:	N° 01

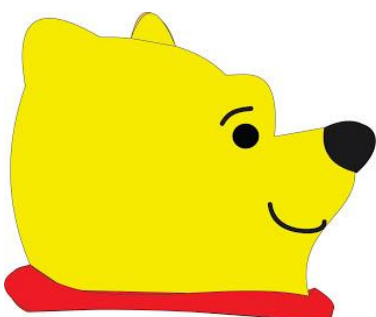
TITULO DE LA SESION

Dibujo con mano alzada.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS		
Competencia	Capacidades	Indicadores
Elaboramos presentaciones con Diseños Atractivos utilizando Corel Draw x5.	Crea Grafismo con Corel Draw x5.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica las acciones modulares del programa Corel Draw x5. ✓ Organiza contenidos del Grafismo. ✓
Elaboramos Grafismos con Estilo y Creatividad.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crea los Diseños con Estilo y Creatividad. ✓ Transmite Una Información Determinada.

SECUENCIA DIDACTICA

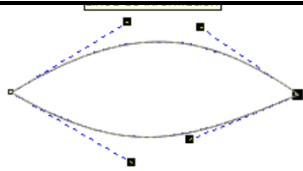
Inicio: (15 minutos)



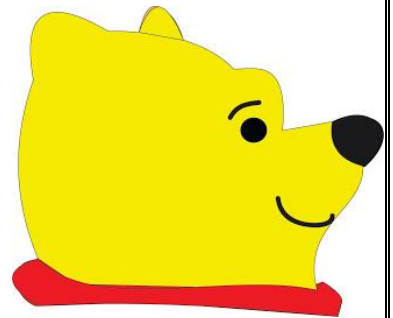
El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes. el docente pregunta. Recordaron la sesión anterior **Que herramienta te permite dibujar curvas y líneas?** El docente Recoge los saberes Previos y anota en la pizarra. **Que herramienta dibuja diagramas de flujo?** Formas básicas El Docente declara el tema y se escribe en la pizarra clara y legible. Propósito de esta lección es Trabajar con Colores en Corel Draw x5.Ejemplo: Se crea diseños certificados, logotipos y diplomas y volantes.

Desarrollo: (50 minutos)

- 🕒 ¿Mis queridos estudiantes **¿Recuerdan con que herramienta se convierte a mano alzada en formas básicas y curvas suavizadas? Dibujo inteligente**
 - 🕒 **¿Ustedes creen que se pueden unir objetos con textos?**
 - 🕒 El alumno individualmente en su ordenador seguirá las secuencias dado por el profesor.
- Trazar una línea con la herramienta Mano alzada.



- Seleccione la herramienta Forma y aplique un nodo en el centro de la línea.
- Seleccione “convertir línea en curva” desde la barra de propiedades (se añadirán dos nodos). Puede lograr el mismo resultado haciendo clic derecho sobre el punto que acaba de agregar y eligiendo la opción “A curva”
- estire con el mouse cada uno de los puntos del centro hasta lograr una curva.
- seleccione la opción “Cerrar automáticamente curva” (barra de propiedades)
- trabaje sobre la línea inferior que acaba de crearse, repitiendo los puntos 3 y 4. Debe lograr algo similar a esta figura:
- Añadiendo los objetos que considere necesarios, transforme la figura en un ojo.



Cierre: (15 minutos)

- 🕒 ¿te fue difícil trabajar con la herramienta dibujo inteligente?
- 🕒 Cuantas herramientas utilizaste
- 🕒 Te fue difícil trabajar con la herramienta Texto?

IV. Actividad de extensión:

- 🕒 Los estudiantes practicarán reconociendo las cajas de herramientas de Corel Draw x5?

V. Materiales o recursos a utilizar

- 🕒 Programa Corel Draw x5.
- 🕒 Pizarra, Plumones, graficas dinámicas audiovisuales,
- 🕒 Computadoras, proyector multimedia.
- 🕒 Guía (**Guía 1**).
- 🕒 Recursos (**Recurso 1**).
- 🕒 Lista de cotejo

Evaluación			Instrumentos de Evaluación
Competencia	Indicadores	Situación De Evaluación	
Comprensión y Aplicación de Tecnologías.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aplica las acciones modulares del programa Corel Draw x5. ➤ Organiza contenidos del Grafismo. ➤ Crea los Diseños con Estilo y Creatividad. ➤ Transmite Una Información Determinada. 	Utiliza la herramienta Mano alzada.	Lista de cotejo



ANEXO N° 4

SESIONES DE CLASES

Planificación De La Sesión De Aprendizaje

“Aprendemos Educación para el Trabajo, En Educación,
Valores o formación ética.”

II. INFORMACION GENERAL:

1.13 UGEL	:	HUARMEMY
1.14 I.E	:	N° 86141 “SJM”-Huarmey
1.15 AREA	:	Educación para el trabajo
1.16 GRADO	:	2°
1.17 UNIDAD	:	VI
1.18 AÑO ACADEMICO	:	2019
1.19 HORA SEMANAL TOTAL	:	3 Horas
1.20 DOCENTE	:	Simeón Morneno Lesly
1.21 DIRECTOR	:	José Vásquez Calixto.
1.22 FECHA	:	06-09-2018
1.23 HORAS PEDAGOGICAS	:	2 Horas
1.24 SESION	:	N° 02

TITULO DE LA SESION

Organizando contenidos del grafismo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Comprensión Y Aplicación De Tecnologías	Crea Grafismo con Corel Draw x5.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplica las acciones modulares del programa Corel Draw x5. ✓ Organiza contenidos del Grafismo. ✓ Crea los Diseños con Estilo y Creatividad. ✓ Transmite Una Información Determinada.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes. El docente pregunta.
- ☞ ¿Cuáles son los animales que no tiene Sangre?
- ☞ ¿Con que se hacen los dibujos? El docente recoge los saberes previos y anota en la pizarra. Las líneas pueden consistir con varios segmentos, estos pueden ser curvos o rectos.
- ☞ El docente declara el propósito del tema y se escribe en la pizarra clara y legible. propósito de esta lección es Hacer diseños con formas básicas en corel Draw x5.



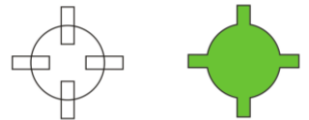
Ejemplo: soldar un cuadrado una con herramienta polígono.

Desarrollo: (50 minutos)

- 🕒 ¿Mis queridos estudiantes ¿Qué son herramientas de formas básicas?
Son operaciones con líneas, contornos y trazos con pincel que se pueden asignar diferentes formatos
- 🕒 Que entienden por herramientas formas básicas?
- 🕒 ¿Qué tipos de herramientas de formas conocemos en corel Draw x5?
- 🕒 ¿Qué importancia tienen las herramientas formas básicas?.
- 🕒 El alumno individualmente en su ordenador seguirá las secuencias dado por el profesor.

Soldar

Convierte los objetos seleccionados en un solo objeto con un único borde y relleno. Sigue la siguiente ruta: **Menú Organizar/Dar forma/Soldar**



Recortar

Corta un objeto, usando la forma de otro objeto. Sigue la siguiente ruta:



Menú Organizar/Dar forma/Recortar

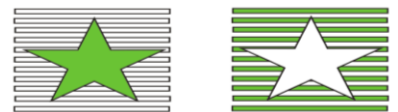
Intersección

Crea un nuevo objeto con la forma en común de los o más objetos seleccionados, estos objetos tienen que estar superpuestos. Sigue la ruta: menú **Organizar/Dar**



Simplificar

Elimina la parte no visible de los objetos, sigue la siguiente ruta: menú **Organizar/Dar forma/Simplificar**



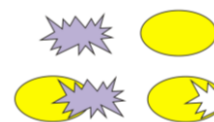
Delante menos detrás

Utiliza la forma del objeto que se encuentra detrás para recortar el objeto que se encuentra delante, sigue la siguiente ruta: menú **Organizar/Dar forma/ Delante menos detrás.**



Delante menos detrás

Utiliza la forma del objeto que se encuentra delante, para recortar el objeto que esta detrás. Sigue la siguiente ruta: menú **Organizar/Dar forma/ Delante menos detrás**.



Crear limite

Permite crear un nuevo objeto con la forma de todos los objetos seleccionados.

Siguiente ruta: menú **Organizar/Dar forma/ Delante menos detrás**.



Herramienta texto

Este tipo de texto se emplea para títulos, logos, emblemas, etc., por sus características se emplea en frases cortas.

- 1) Selecciona la herramienta texto.
- 2) Haz clic en la hoja de trabajo y escribe. **Machu Picchu**
- 3) Al seleccionar la palabra se comporta como un objeto.
- 4) Al tener tiradores, podemos modificar el objeto a nuestro gusto el texto, aplicando: escalar, rotar, sesgar, reflejar, etc

Separar texto artístico

Para separar las letras del texto artístico ingresa al menú Organizar/Separar texto artístico.



-El docente presenta un resumen en un organizador en la pizarra. Recordando los temas

Cierre: (15 minutos)

- 🕒 ¿te fue difícil trabajar con las herramientas de formas?
- 🕒 Que herramientas de organizar has utilizado?
- 🕒 Que tipos de herramientas de formas as utilizado?

IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

- 🕒 Los estudiantes practicara reconociendo las cajas de herramientas de coral Draw x5?

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- 🕒 Programa Corel Draw x5.
- 🕒 Pizarra, Plumones.
- 🕒 Computadoras, proyector multimedia.
- 🕒 Guía (**Guía 1**).
- 🕒 Recursos 1,2.
- 🕒 Lista de cotejo.

Evaluación			
COMPETENCIA	INDICADORES	Situación de Evaluación	Instrumentos
Comprensión y Aplicación de Tecnologías.	<ul style="list-style-type: none"> -Aplica las acciones modulares del programa Corel Draw x5. - Organiza contenidos del Grafismo. - Crea los Diseños con Estilo y Creatividad. - Transmite Una Información Determinada. 	Reconoce la barra de menú organizar, dar forma y orden de los formas básicas.	Lista de cotejo L,