

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE INFORMÁTICA
EDUCATIVA**



**Corel Draw para Rendimiento Escolar en Estudiantes de
la Institución Educativa, N°86141, Huarmey 2019.**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en
Informática Educativa

Autora:

Simeón Moreno, Lesly Yanet

Asesor (ORCI:0000-0001-5854-9731)

Mg. Valverde Sarmiento, Alan

Chimbote – Perú

2022

Índice

1. Palabra Clave	i
2. Título Del Trabajo	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract	iv
5. Introducción	1
6. Metodología	18
7. Resultados	21
8. Análisis y Discusión	27
9. Conclusión y Recomendaciones	29
10. Referencias Bibliográficas	31
11. Apéndice y Anexos	34

Palabras Clave

Tema	Rendimiento escolar
Especialidad	Informática Educativa.

KEYWORDS

theme	school performance
specialty	Educational informatics.



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado “Corel Draw para rendimiento escolar en estudiantes de la Institución Educativa, N°86141, Huarney 2019” del (a) estudiante: **Lesly Yanet Simeón Moreno**, identificado(a) con Código N° 1116100295, se ha verificado un porcentaje de similitud del 24%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 24 de Marzo de 2023

 UNIVERSIDAD SAN PEDRO
CHIMBOTE

Dr. LUIS VENEGAS GORDILLO
RECTOR (a)



NOTA:

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Título

“Corel Draw para Rendimiento Escolar en Estudiantes de la Institución Educativa, N°86141, Huarmey 2019.”

Title

“Corel Draw for School Performance in Students of the Educational Institution, No. 86141, Huarmey 2019.”

Resumen

Este estudio se realizó para demostrar que con la ayuda de Corel Draw es posible mejorar el rendimiento académico en diseño gráfico vectorial en el campo de la informática en el tercer año de secundaria. IE N°86141 - Huarmey 2019. La metodología se realizó como parte de un taller de estrategias didácticas, un conjunto de capacitaciones aplicadas a un grupo de 30 Estudiantes, fue un estudio aplicado con diseño experimental y pre-test; utilizar pruebas y encuestas de entrada y salida. En base a los resultados obtenidos se puede concluir que los resultados en el programa Corel Draw en la materia de informática en el tercer año de secundaria I.E. N° 86141 - Huarmey obtuvo un 63% de "favorable .

Abstract

This study was carried out to demonstrate that with the help of Corel Draw it is possible to improve academic performance in vector graphic design in the field of computer science in the third year of high school. IE N°86141 - Huarmey 2019. The methodology was carried out as part of a didactic strategies workshop, a set of trainings applied to a group of 30 students, it was an applied study with experimental and pre-test design; use input and output tests and surveys. Based on the results obtained, it can be concluded that the results in the Corel Draw program in the subject of computer science in the third year of high school I.E. N° 86141 - Huarmey obtained a 63% "favorable" rating .

Introducción

Algunos antecedentes encontrados a nivel nacional se muestran a continuación.

Huaynapata (2018) En su investigación trató de aplicar un estudio sobre el uso del software Corel Draw, el cual desarrolló significativamente la formación pedagógica de los alumnos de 4° grado de la Secundaria Col. Ladislao Espinara. “Para lograr este objetivo, utilizo un enfoque cuantitativo con diseño experimental y pre-test; la población general incluye estudiantes de una institución educativa y una muestra de 4to grado de una escuela general; donde se utilizó como herramientas un cuestionario y una lista de cotejo. Finalmente, los resultados mostraron que los estudiantes mejoraron su aprendizaje en un 30% después de aplicar el plan de estudios .

Efrain (2017) En mi investigación, el objetivo fue demostrar softlibro como un recurso para mejorar el conocimiento teórico y práctico de Corel Draw de los estudiantes en el proceso y métodos de enseñanza del departamento de TIC del primer semestre de informática del Instituto Pedagógico de Puno; "Este método es experimental en el que la variable independiente ha sido manipulada para producir cambios en la variable dependiente". La muestra incluye 12 niños y 10 niñas del primer semestre de informática. Se utilizan como herramientas técnicas de observación y pruebas escritas. En resumen, el trabajo de investigación pretende mejorar esta práctica a través del uso práctico de un softbook educativo. La contribución de esta fundación me ayuda a demostrar que Corel Draw te ayuda a ilustrar e interactuar con las ideas .

Carlos (2019) Tuvo como propósito demostrar usando Corel Draw y la creatividad en los estudiantes del 3° año de la Institución Educativa inicial N°10177 el puente – Olmos Lambayeque. La Metodología fue de tipo experimental tuvo como objetivo Aplicar programa corel draw como estimulación creatividad; La muestra fue en estudiantes de 3° año; se usó el instrumento de la encuesta; en conclusión el logro educativo es de 90,1%, utilizar el modelo del pensamiento inventivo óptimo en los estudiantes. El aporte de este antecedente me sirve para demostrar que Corel draw es un recurso inventiva y estimulante .

Silvestre (2019) Su investigación tiene como objetivo demostrar cómo Corel Draw influye en el estudio de diseño 3D de los estudiantes de informática de la Universidad Enrique Guzmán. “Este método es experimental; muestra utilizada en grupos y controles 30 personas; Utilizando como herramientas dos pruebas de conocimiento y dos paneles de observación de proceso y configuración, validados con KR-20 DE SPSS y alfa de Cronbach, se dice que el programa de dibujo de Corel es efectivo para enseñar diseño 3D .

Chavez (2012) En su investigación buscó aplicar la investigación sobre el software educativo Learn Corel para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del curso Corel Draw, realizado en el Club Juvenil de Computación y Electrónica de Ciudad de Arroyo Naranjo, Instituto Politécnico Superior de La Habana. José Antonio Echevaria. Instituto CUJAE; La prueba se aplicó a los alumnos del instituto; Uso una encuesta como herramienta; Esto culminó con una gran fiesta de "aceptación", fueron efectivos, mostrando mejoras en las clases .

Espinoza (2021) En su investigación, trató de aplicar el uso del programa Coreldraw 2018 para mejorar las habilidades informáticas en el campo del diseño gráfico, en el campo de Preparación para el trabajo con alumnos de 3.er grado" A" I.E. ZhEK St. John the Baptist-2019. Para Para ello, se utiliza un enfoque cuantitativo con un diseño de estudio semiempírico y experimental, población conformada por estudiantes de sexo masculino y femenino, tamaño muestral de 19 estudiantes, utilizando la herramienta de evaluación de entrada y salida. Finalmente, los resultados mostraron un marcado aumento en la capacidad de aprendizaje .

En su investigación se refiere a los docentes y al aprendizaje significativo como facilitadores del aprendizaje, guías o guías para que puedan aprender por sí mismos. Una actividad que combina creatividad, habilidades científicas y técnicas; complementado con el uso racional y efectivo de herramientas y materiales que promuevan un aprendizaje más rápido y significativo. Es solo a través de los esfuerzos de descubrimiento y resolución de problemas que aprendemos la heurística del descubrimiento... Nunca he visto a nadie mejorar su arte y técnica de descubrimiento de otra manera que no sea el descubrimiento (Ausubel) y Hanesian 2009, p. 2)".

Fundación Ciencias. El tema del software vectorial se considera sinónimo de: software educativo o programa de productividad para estimular el dibujo creativo, la presentación de ideas, la visualización, la creatividad y el dibujo permanente para su uso cualitativo como recursos de aula; promoción de la ciencia. Esto quiere decir que promoverá la relación entre los alumnos y la práctica, de modo que el uso de los

libros de texto informáticos no cause muchos problemas en la interacción educativa entre docentes y alumnos .

“Conocido como programa vectorial, para generar gráficos vectoriales o imágenes vectoriales, con diferentes extensiones, como jpg, png, psd, Corel draw, es el programa de desarrollo para crear gráficos vectoriales de alta calidad, como una buena resolución empleando creatividad, imaginación y combinación de colores, con el objetivo de ser empleado como recurso en el aula y favorecer el acompañamiento pedagógico”.

Actualmente existen muchos programas de educación vectorial donde los docentes pueden elegir uno que se adapte a la realidad de su entorno y de los alumnos, ya que el alumno es responsabilidad del docente. El cual el docente puede aplicar laminas, con secuencias, Instructivos, recursos facilitadores para su clases y situaciones significativas reales en la que vivimos para afrontar una necesidad de acuerdo al entorno laboral (Silva, 2017)

La características del programa vectorial promueve creatividad e innovación, Genera diferentes dibujos y objetos básicos respetando el trabajo colaborativo y las habilidades informáticas, Crea diferentes modelos de logotipos, teniendo en cuenta los requerimientos del cliente, diseña diferentes formatos publicitarios vinculados al programa educativo. En los Programas vectoriales encontramos como Inscape, Illustrator, Sketch, Affinity Designer, Corel Draw, Mayura Draw

Los aspectos de la medición física estructurada, cada uno complementado con diferentes materias para adquirir habilidades digitales, son muy importantes en la metafísica de la vida estudiantil .

Las Dimensiones encontramos: 1).Etiqueta: es un material parecido que se pega o sujeta sobre una cosa para indicar lo que contiene u otra información relacionada con ella; Estas etiquetas son en formatos jpg. que son impresas en hojas adhesivas, o en papel hilo o plastificados 2).dibujos: Son gráficos o imágenes vectoriales creadas en Corel draw para brindar información relacionado con el producto, y va diseñada en las etiquetas, los dibujos se pueden mostrar a base de líneas, separados por segmentos mediante nodos, como también curvas,3).presentaciones: tenemos tipos de presentaciones como las etiquetas digitales: como afiches propagandas, logos, banners, o tarjetas de invitación virtual, o etiquetas físicas: como certificados, diplomas, tarjetas de cumpleaños o propagandas distribuido para hacer publicidad de alguna promoción. 4).Evaluación: se mide por un inicio la parte del bosquejo el diseño, donde va la combinación de colores, la ubicación del gráfico, edificación del logo, o un proceso, se presenta el producto y la salida se muestra en formato físico o digital para el mercado .

Los gráficos o imágenes vectoriales son atracciones visuales o diseños en objetos, como una pared, lienzo, pantalla, papel o piedra, para informar e ilustrar o entretener. Como podemos identificar en diferentes tipos de formatos: Jpg, Png, Psd,Tif,Bmp, “Como también podemos ser creadores de estos distintos diseños del mundo real, y transformar al mundo virtual. De poder ser constructores de estos

materiales publicitarios que ofrece una gran oferta de demanda en el entorno laboral aplicando el control de calidad ejemplo de un panfleto” (Aulaclac, 2020)”.

La enseñanza a través de Corel draw Progresivamente se recupera el aprendizaje, empleando actividades con objetos didácticos por la atracción visual, es un proceso de desarrollo, va a pasar un determinado tiempo, para conocer el entorno de Corel draw y sus respectivas herramientas de trabajo. Mediante este programa se realizara panfletos, trípticos, dípticos, calendarios, distintos tipos de logos empresariales, certificados, tarjetas de eventos, banner para propagandas, etiquetas, periódicos, tarjetas personales, volantes afiches etc .

Entre las ventajas que aporta este programa vectorial: Diseño de díptico con diseños Comerciales, Para venta al cliente, Elaboración de trípticos publicitarios de carácter comercial, o aporte educativo

Software Educativo: Es el metaverso, más utilizado en la parte educativa, ventas y compras, en la parte del aprendizaje cuenta con muchos softwares productivos, que son capaces de desarrollar y activar la capacidad de cada estudiante, como tenemos software de programación, que permite el reconocimiento de poder edificar una base de datos, calculadoras, juegos matemáticos y entre otros

En la parte de diseño publicitario tenemos programas como el Corel draw, que permite construir y producir gráficos vectoriales para usos comerciales, en esta parte del diseño gráfico no necesitas un conocimiento avanzado es más que suficiente aprender lo básico, lo cual te permite emprender a un corto tiempo, y poder tener un ingreso favorable. Es sencillo, y fácil de poder manipular estas herramientas para hacer todo tipo de diseño publicitario

La TI y Software Vectorial es el mundo del metaverso donde vivimos, intercambiamos ideas virtuales mediante el uso de avatares, a través de un soporte lógico de la programación, este actúa como una metáfora en el mundo real ilimitadamente .

Aprendizaje Digital Se forman digitalmente, conociendo muchos softwares, con propósito de rescatar todo lo bueno es ganar conocimientos conductas y valores favorables, este estudio por estos medios son actualmente aplicados en la eralaboral, por eso justamente nos adecuamos a estos medios para el bienestar de uno mismo

Según (Robert Marzano, 1991) Realizó una investigación en los estados de Colorado y Kentucky para saber cuál debería ser el perfil ideal de un egresado universitario, y como resultado encontró las señales; Toma de decisiones, resolución de problemas, colaboración eficaz, gestión de la información, habilidades de comunicación, uso de las matemáticas y el lenguaje .

Cualidades de un experto incluye el análisis de los resultados de la investigación que especifican las características que debe poseer un experto para ser competitivo en su trabajo; Pensamiento creativo, toma de decisiones, resolución de problemas, autoaprendizaje, cooperación, independencia .

El estudio de la enseñanza de las ciencias de la computación tiene como objetivo estudiar los patrones como proceso y método educativo en el marco de la enseñanza de las ciencias de la computación, es decir, estudiar cómo proceder en la

transferencia y configuración del conocimiento. docentes pedagógicos y los conocimientos metodológicos necesarios para enseñar tecnologías informáticas basadas en evidencias, los futuros egresados podrán enriquecer con su experiencia la teoría y la práctica de esta disciplina .

Rendimiento Académico: *comprensión del software Corel draw: conocer su interfaz , barra de título, barra de menú, barra de tareas, caja de herramientas, paleta de colores, área de trabajo, barra de estado, e identificar su incidencia de corel draw para beneficio social.*aplicación de los objetos vectoriales: es conocer herramientas para crear líneas, curvas con segmentos * Resuelve todo tipo de grafismo: crea grafismos insertando textos , imágenes, o creando gráficos vectoriales, o editando fotografías y ser exportados en formatos de imagen como jpg o png .

Pérez, Ramón, Sánchez (2000); Vélez van, Roa (2005) Citado por Garbanzo (2007) indica que el beneficio del aprendizaje es la suma de las diferencias y complejidades con las que interactúa una persona con conocimientos, a juzgar por el valor atribuido al logro de las metas de cada estudiante. Se evalúa a través de evaluaciones cuantitativas exitosas donde las metas se expresan en áreas aprendidas durante la capacitación .

En otras palabras, se evalúa frente a los objetivos de aprendizaje cuantitativos evaluados por el docente. Convertirse en un indicador de cómo está progresando el proceso educativo, el objetivo principal de la educación .

Sin embargo, también está relacionado con diversas variables ambientales como la psicología, el desarrollo de habilidades e inteligencia; Esto está demasiado

influenciado por la calidad de los docentes, el espacio educativo, las diferentes formas de educación, por lo que se suele decir que el logro académico es responsabilidad del alumno, pero se debe entender que este es el resultado de un proceso. Proceso de aprendizaje donde la responsabilidad de todos los involucrados .

Características del rendimiento académico: García y Palacios (1991) citado por Córdova (2016, p 26), Mencionamos que luego de elaborar un puntaje que equipara varias funciones de logro académico, se argumenta que la educación debe ser entendida desde un único punto de vista, y por ende las características del logro académico .

Es una comprensión fluctuante que proporciona una respuesta al proceso de aprendizaje en relación con la calidad y la fuerza del alumno .

Compuesta por un producto de aprendizaje ocasionado por el estudiante u se manifiesta una actitud de provecho .

Relacionado con forma de calidad medible a 27 criterios de expertos .

Está vinculado a finalidades de contexto ético que se finalizan a particularidades de dinero que hace pertinente la función de un prototipo social actual .

Importancia del rendimiento académico: Córdova (2016, p. 27), argumenta que el rendimiento académico se considera importante porque mide qué tan bien los estudiantes logran los indicadores de rendimiento establecidos, no solo cognitivamente sino también en muchas otras áreas e incluso en su propia vida; esto puede proporcionar información para la configuración estándar; Esto se puede analizar no

solo como un resultado final, sino incluso mejor como un indicador de proceso y alcance. El progreso es el resultado del esfuerzo y la capacidad de trabajo no solo de los estudiantes sino también de los docentes; Conocer e identificar estas variables conducirá a un análisis más detallado del éxito o fracaso académico de ambos .

Creatividad: Romo, M citado en Álvarez. En creatividad y pensamiento Divergente: La creatividad es una forma de pensar que da como resultado cosas nuevas y valiosas. (López, <http://www.irenelopezchamorro-issn>, 1989) .

Pensamiento Creativo: Es algo que se usa al crear o modificar algo, innovar, es decir, generar nuevas ideas para desarrollar o modificar algo que ya existe; (Waisburd, 2009) .

Diseño Gráfico: Se entiende como una profesión cuyas actividades incluyen comprender, programar, diseñar e implementar la comunicación visual; * y destinados a transmitir ciertos mensajes a grupos sociales específicos con un propósito claro y específico, (Ordaz, 2012) .

Dibujo Vectorial: Se define como una imagen digital creada por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada objeto está determinado por diferentes atributos matemáticos (Patru, 2005) .

Arte Visual: La capacidad de expresar a través de gráficos, estructura apretada, ideas, sentimientos, emociones, etc. (The free dictionary, 2007)

Diseño: una acción creativa que tiene por fin proyectar objetos, tipografías, logotipos, etc. para después fabricarlos.(Zabalsa, 1991)

Logotipo: Dibujo o símbolo que distingue a una empresa, institución o sociedad y todo lo relacionado con ella. (A.N. Leontien, 1981)

Afiche: Cartel, hoja dibujada o impresa que se adhiere a las paredes a modo de anuncio o propaganda (The free dictionary, 2007)

Caricatura: Dibujo en el que, con fines críticos o humorísticos, los rasgos salientes del modelo se dibujan excesivamente distorsionados. (Alonso, 2000)

Scamper: la palabra en inglés para una carrera rápida o un vuelo apresurado promueve la generación de ideas al responder una lista de siete preguntas predefinidas; Ayuda si abres tu mente a nuevas vías y enfocas toda tu creatividad. (RAE, 2011)

Ausubel (2009) Aprendizaje significativo: Es el proceso por el cual la nueva información (nuevos conocimientos) se asocia de manera involuntaria y significativa (no literalmente) con la estructura cognitiva del alumno. En el proceso de aprendizaje significativo, el significado lógico del libro de texto se "transforma" en significado psicológico para el sujeto; En el mejor de los casos, el mecanismo humano para adquirir y almacenar la gran cantidad de ideas e información que se presenta en cualquier campo del conocimiento .

La actividad significativa; La relación entre la materia estudiada y los conocimientos disponibles del alumno, quien debe integrarlos en sus estructuras cognitivas y dotarlos de sentido

La calidad educativa; Es esto lo que propicia el desarrollo de todos los que ayudan a todos a lograr un consenso más científico sobre la realidad y fortalece el compromiso de participación crítica, responsable, creativa y facilitadora para construir

un orden social en el que todos tengan la oportunidad y oportunidad de lograr sus objetivos. o sus objetivos comprensión completa .

Justificación de la investigación; Esta investigación tiene una base teórica porque promueve el uso de herramientas informáticas y con ello el uso beneficioso del software educativo y los entornos virtuales para los estudiantes. En el aspecto social el estudio se justifica porque se realizara trabajos productivos, en corto tiempo de aprendizaje conociendo este software vectorial y su incidencia como son los llaveros publicitarios, calendarios, certificados, diplomas insignias banner publicitarios, esto es un auto beneficio, y beneficio social y promueve una visión amena de generar ingresos económicos y ganar experiencias para el ámbito de desarrollo social a los estudiantes .

En el aspecto científico el estudio se justifica, por el hecho que la investigación abordada es escasa en la provincia de Huarmey; en ese sentido el trabajo favorecerá el avance significativo de habilidades y destrezas que permitirán un resultado competente mediante el programa, así mismo aportara a la comunidad científica con un instrumento para medir el fenómeno investigado .

Problema es una prelación de enseñanza aprendizaje en computación, una materia poca utilizada, Por concerniente el docente constantemente se interesa en tener nuevos referentes, para mejorar desempeños de las nuevas tecnologías nos presenta una alternativa de aprender diversos cursos virtuales, actualmente esta jornada escolar completa, tiene la finalidad que los estudiantes aumentes sus oportunidades de trayectoria profesional, a través de este desarrollo de competencias que ofrecen y

aseguran empleabilidad, siempre fue algo prehispánico básico y corto, algo tradicional, no tanto aplicada en ámbito del estudio, más bien como un complemento limitada por corto tiempo, así mismo se observa que las instituciones educativas, donde los alumnos muestran un bajo rendimiento académico en esta materia, no todas los talleres de computación están bien implementadas con estos recursos tecnológico que actualmente propone el ministerio de educación. Esta percepción se asume con los estudiantes de la Institución Educativa N°86141 Huarney, presenta bajo nivel de conocimiento en el área de computación .

“En tal sentido es necesario, ejecutar estrategias innovadoras, como un entretenimiento educativo que coincida con el interés de los educandos, asumiendo el uso de Corel draw tanto como su creación, imaginación y efectos que se le da, esto muestra una atracción visual que causa a los estudiantes, por esa parte se produce independientemente gráficos bonitos, o como realizar llaveros publicitarios, calendarios, certificados, diplomas insignias banner publicitarios ya que favorecen tanto la experiencia como aprendizaje y el generar su propio ingreso para así poder sembrarle ideas de negocios e ir preparándole su base mental para que pueda brindar servicio social, y alimentarle para que posterior tenga visión .

Problema

Cómo influye el uso de Corel draw al rendimiento escolar en vectores publicitarios informáticos, en el tercer año de secundaria de la I.E.N°86141 – Huarney 2019?

Conceptualización y operacionalización de variables; Corel Draw Es un programa productivo que se elabora material publicitario digital, mediante programas de diseño vectorial como logotipos, volantes, tarjetas personales, afiches trípticos trípticos y banners publicitarios de carácter comercial

Permitirá conocer diversas herramientas para trabajar con distintas materias y darle valor, para innovar y utilizar como recurso, donde conocerás las distintas formas básicas, como polígonos, cuadradas, rombos, para una materia de matemática

El rendimiento escolar a nivel de un determinado sistema educativo se considera un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado, teniendo en cuenta aspectos afectivos, cognitivos y volitivos

Tabla 1
Variable Independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Items
Programa Corel Draw	Etiquetas	- Elabora Etiquetas con estilo y creatividad - Diseña etiquetas tamaño A4 - Aplica diferentes tipos de línea en la etiqueta	1,2
	Dibujos	- Dibujar líneas con la Herramienta Mano alzada - Dibuja un objeto con la Herramienta Bézier - Manipula la herramienta línea de dos puntos - Tarjetas virtuales e etiquetas	3,4 5,6
	Presentaciones	-ejecuta la evaluación de inicio, proceso y salida	7,8
	Evaluación		

Tabla 2
Variable Dependiente

Variables	Dimisión	Indicador	Ítems
Rendimiento Escolar	Comprensión de software Corel draw.	- Identifica su incidencia de formas básicas y vectores) - Reconoce su interface como todas las herramientas de edición	Corel Corel 9,10
	Aplicación de los objetos vectoriales	- Inserta formas básicas con creatividad - Aplica Herramientas de edición, transformación y creación	11,10
	Resuelve todo tipo de Grafismo	- Crea diseños insertando textos e imágenes externas -Exporta en formato pngo pdf.	11,12

Indicadores de rendimiento:

Tabla 3

Fuentes Minedu

Sistema de evaluacion escolar

Escala	Nivel del Logro
AD	Desempeño Sobresaliente: Cuando un estudiante se desempeña mejor de lo esperado en una competencia. Mostrar aprendizaje por encima de las expectativas
A	Expectativas de desempeño: cuando un estudiante demuestra un nivel de expectativa en relación a la competencia, demostrando capacidad de gestión satisfactoria en todas las áreas propuestas y dentro del tiempo esperado

- B En curso: cuando el estudiante alcanza o está cerca del nivel esperado para una carrera que requiere la compañía del estudiante por un período de tiempo razonable para lograrlo .
- C Al inicio: cuando el alumno muestra un progreso mínimo en la competencia al nivel esperado. A menudo muestra dificultad para desarrollar tareas
-

Hipótesis

El uso de Corel Draw, cumplirá mejorar el rendimiento escolar de los Diseños Digitales en el área de computación, en el tercer año de secundaria de la I.E.N°86141 Huarmey 2019 .

Específicas

El desempeño de los estudiantes de secundaria antes de usar Corel Draw es promedio. .

El desempeño de los estudiantes de secundaria después del uso del Corel draw, es usualmente alto .

Usando Corel draw como un recurso educativo, se lograra mejorar el rendimiento escolar .

Objetivos

Mostrar como Corel draw puede mejorar el rendimiento escolar en diseños gráficos vectoriales en el área de computación en el tercer año de secundaria de la I.E N°86146 – Huarmey 2019

Específicos

* Determinar el progreso de los estudiantes antes de usar Corel Draw .

- * Determinar el progreso de los alumnos después el uso de Corel draw .
- * Comparar el progreso de los alumnos antes y después del uso de Corel draw .

Metodología

Tipo y diseño de investigación Este estudio se diseña de acuerdo con el diseño experimental cuando se cambia una de las variables de investigación. Se utilizó una especie de diseño de pre-test .

* este corresponde al diseño Pre experimental de la investigación :

G: O1 X O2

Donde:

G: Grupo Experimental la muestra poblacional

O1 y O2: pre test y post test

X : corel draw para rendimiento escolar

Población y Muestra

* Se conforma En la I.E. “86141 Huarney” está ubicada en la provincia de Huarney, departamento de Ancash, donde cuenta con dos niveles secundaria, y primaria, la población está formado por 320 estudiantes distribuido de la siguiente manera .

Tabla 4

Cantidad de estudiantes según población

Nivel	Cantidad De Estudiantes
Primaria	150
Secundaria	170
Total	320

esta investigación se ejecutó con una muestra de jóvenes del nivel secundaria de 3°er año de Secundaria. Compuesto por 30 estudiantes, se determinó eligiendo por la gran cantidad que hay en ese nivel .

Tabla 5
Muestra de estudiantes

SECCION	CANTIDAD
A	15
B	15
TOTAL	30

Técnicas e Instrumentos; el instrumento seleccionado para la respectiva Investigación fue la lista de cotejo y ficha de encuesta agrupadas por preguntas estructuras con respuestas de alternativas múltiples, están distribuidas con sus respectivas dimensiones para ser ejecutada este proyecto por nombre “Corel Draw para el emprendimiento escolar de la I.E. N°86141 – Huarmey” .

Estadística explicativa; Se utilizaron los datos estadísticos para analizar y sistematizar la información recolectada de las variables O_1 y O_2 de este estudio: media, desviación estándar .

Estadística Inferencial; se utilizo la “t” de student para la contratación de la hipótesis los softwares utilizados son: spss v.25 Ms Excel v.2019

“Las herramientas de recopilación de datos y las herramientas correspondientes con métodos específicos son las siguientes; Pruebas iniciales: realizadas teniendo en cuenta tareas de desarrollo específicas. Se validó con el programa: prueba de Kuder – Richarson, donde obtuvimos un resultado positivo de r

= 70.115623 % > 60 la prueba tiene confiabilidad alta, se puede aplicar (Córdova 2009,p.106), prueba de salida: Esto se hizo al final de toda la experiencia; instrucciones de supervisión; uno para cada mes durante el desarrollo de la lección

Procesamiento y análisis de la Información; A través de la descripción de datos cuantitativos y cualitativos, análisis de tablas y porcentajes, se puede determinar la proporción del índice en relación a la variable de investigación, además de utilizar la prueba de Torrens, también tiene su propio instructivo de uso, y para obtener la puntuación de cada individuo. Después de usar la prueba de Torrens para determinar el nivel de creatividad de los estudiantes, continuamos usando Microsoft Excel para organizar los datos previos y posteriores a la prueba, analizarlos, consolidar notas y ayudar a registrar .

Tabla 6

<i>INSTITUCION EDUCATIVA JEC "SAN JUAN DE MALVAS"</i>						
Área Curricular	Número de Estudiantes	Sexo		Rango de Edad	Tipo de Gestión	Ubicación Geográfica
		H	M			
Educación para el trabajo/Computación	30	15	15	14-15	Publica	Zona Rural

Resultado

Objetivo N°01

Mostrar como Corel draw puede mejorar el rendimiento escolar en diseños gráficos vectoriales en el área de computación en el tercer año de secundaria de la I.E N°86141 – Huarmey 2019

Tabla 7

Uso de Corel Draw en el nivel del logro del estudiante.

		Satisfactorio		Proceso		Inicio		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Aprendizaje en Corel Draw	Logro destacado	15	86,6	1	7,7	1	7,7	13	100,0
	Logro en proceso	15	34,1	26	59,1	3	6,8	44	100,0
	Logro Previo al Inicio	0	,0	0	0	1	100,0	1	100,0
	Total	30	44,8	27	46,6	5	8,6	58	100,0

Fuente: Registro Auxiliar de Evaluación y Consolidado de Evaluación del área de computación de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N°86141- San Juan –Huarmey.

Tabla 8

Rendimiento con Corel Draw

	Uso de las Tic	Uso de las Tic	Rendimiento con Corel Draw
Rho de Spearman	Uso de las Tic	Coeficiente de Rendimiento	,420
		Sig. bilateral	,001
		N	58
	Aprendizaje con Corel Draw	Coeficiente de Rendimiento	,420
		Sig. bilateral	,001
		N	58

El rendimiento es significativa en el nivel 0,01.

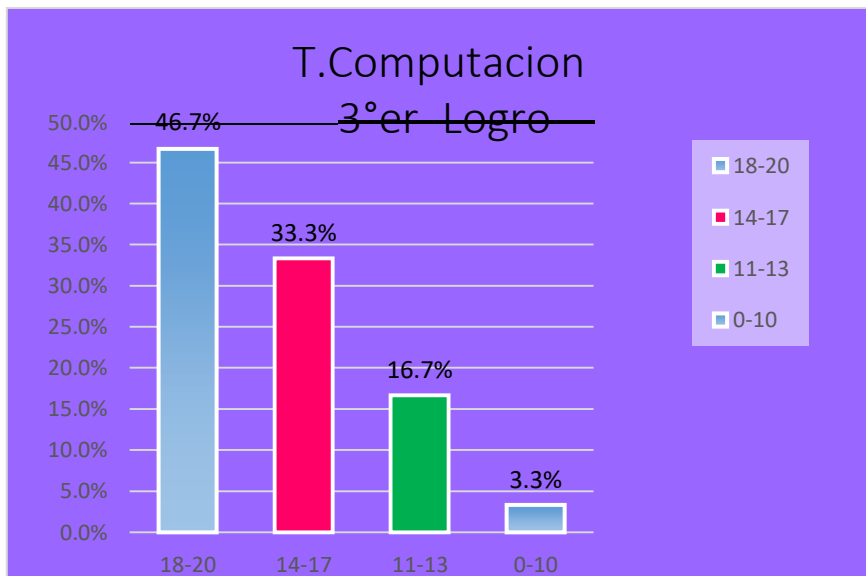


Figura 1: Rendimiento entre el uso de las Tic con Corel Draw en el área de computación.

Tabla 9

Logro alcanzado según porcentaje.Post-Test

Área taller de computación	Corel Draw para Rendimiento Escolar de la Institución Educativa, N°86141, Huarmey."			2019	
				Logro**	Meta
Nro. estudiantes*		30	30	0	0
	18-20	14	14	0	0
Nro. de estudiantes según	14-17	10	10	0	0
según	11-13	5	5	0	0
3er. calificación****	0-10	1	1	0	0
año	18-20	46.7%	46.7%		47%
% de estudiantes	14-17	33.3%	33.3%		34%
según calificación	11-13	16.7%	16.7%		17%
	0-10	3.3%	3.3%		3%

Interpretación:

Según los resultados de la tabla N°08 representa los resultados en Corel Draw, muestra los resultados de aprendizaje utilizando este programa para los estudiantes I.E.N°86141 Huarmey, se puede decir que existe un coeficiente de aprovechamiento entre ellos de 0.420, lo que se interpreta como un indicio positivo que se puede argumentar que el aprendizaje de representaciones se verá afectado por el uso de las TI, por otro lado, la significancia da una estimación de 0.001; es decir, menos de 0,05, lo que significa aceptar investigaciones alternativas o hipótesis que confirmen la existencia de una relación entre el uso de las TIC. *Corel Draw y Trabaja con Corel Draw en Sitio Web de Educación Integral, N° 86141, Huarmey." en educación informática .

Objetivo específico N°01

Determinar el progreso de los estudiantes antes de usar Corel Draw

Tabla 10

Aplicaciones modulares en el programa Corel Draw.

		f	%
Aprendizaje con Corel Draw	Alto	18	72
	Bajo	7	28
	Total		100,0

Fuente: *Hoja de operación e información aplicados a estudiantes del 3°er grado de educación secundaria de la Institución Educativa N°86141-San Juan –Huarmey*

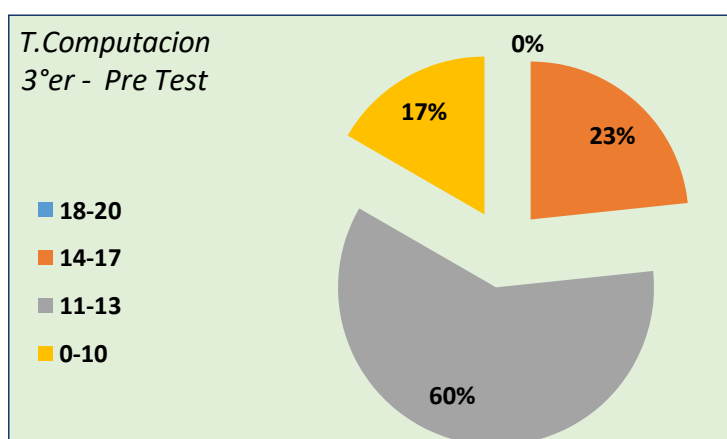


Figura 2: *Nivel de aprendizaje en Corel Draw*

Interpretación:

De acuerdo con la Tabla 10 y el gráfico 02 que muestra el dominio de Corel Draw de los alumnos de 3.er grado de la escuela secundaria, la tasa más alta se presentó en el nivel inicial de 17 %, seguida por el nivel de progreso de 60 %; por lo que el nivel más alto es del 23%, tiende inicialmente, el nivel de número más alto, la tasa no es favorable para los estudiantes Grado 3 Institución educativa número. 86141-San Juan – Huarmey

Objetivo Especifico N°02

* Determinar el progreso de los alumnos después el uso de Corel draw .

Tabla 11

Aprendizaje con Corel Draw

		f	%
Aprendizaje con Corel Draw	Logro destacado	15	50
	Logro Previsto	14	46,7
	Logro en Proceso	1	3,3
	Total	58	100,0

Fuente: *Registro de Evaluación y consolidado del área de computación aplicados a los estudiantes del 3°er grado de educación secundaria de la Institución Educativa N°86141-San Juan –Huarmey*



Figura 3: Nivel de aprendizaje en el área de computación

Interpretación:

De acuerdo con la tabla y gráfico 3 que presentan los niveles de aprendizaje en el área de computación, se observa que el porcentaje más alto se ubica en el logro satisfactorio de 50%, luego le sigue el logro destacado 47%, finalmente el nivel de logro inicio de 3,3%, se observa que la mayoría de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria se encuentra en la etapa satisfactorio. Después de ser aplicados el sistema a los estudiantes del 3°er grado de educación secundaria de la Institución Educativa N°86141-San Juan –Huarmey .

Análisis Y Discusión

De acuerdo al objetivo: mostrar como Corel draw puede mejorar el rendimiento escolar en diseños gráficos vectoriales en el área de computación en tercer año de secundaria de la I.E. N°86141-Huarmey 2019 .

En la tabla 10 se ve que entre la variable el uso de corel draw y la variable del rendimiento académico hay una diferencia de avance de coeficiente de la variable Corel draw y rendimiento académico se muestra el resultado en el post test donde la nota 14 representa una frecuencia de 9, y 15 con una frecuencia de 15, 16 con una frecuencia de 3 En este sentido los resultados obtenidos, luego de aplicación del sistema didáctica, se puede decir que 60% mejoro su rendimiento escolar, siendo el nivel alto .

* en el objetivo específico N°1: Determinar el progreso de los estudiantes antes de usar Corel Draw , en el Pre-Test, muestra que :

En la tabla 9 muestra sobre la variable Corel draw y el rendimiento académico, donde el porcentaje más alto se ubica en la nota 11 con frecuencia de 3 y porcentaje de 13.3%, 13 con frecuencia de 9 y 14 con frecuencia de 9 con un porcentaje de 30% .

* De acuerdo al objetivo N-°02 Determinar el progreso de los alumnos después el uso de Corel draw. En el Post-Test, muestra que :

En la tabla 12 muestra sobre la variable Corel draw y el rendimiento académico, donde el logro alcanzado más alto se ubica en la nota 15 con una frecuencia de 15 y

un porcentaje de 50%, logro previsto es de 30%, y el logro en proceso un porcentaje de 7% .

* De acuerdo al objetivo específico N°3: Comparar el progreso de los alumnos antes y después del uso de Corel draw. En el pre-test y post-test se muestra :

En la tabla 9, su logro alcanzado en la variable de 11 es 3, 12 es 1, 13 es 9, 14 es 9, 15 es 5, 16 es 2, el nivel más alto se mantiene entre 13 y 14 que muestra un porcentaje de 30%

En la tabla 12, su logro alcanzado en la variable es 11 su frecuencia es 1, 13 es 2, 14 es 9, 15 es 15, 16 es 3, el nivel más alto esta entre 14 y 15 significa que su rendimiento es el 50%, significa que esta hipótesis de investigación afirma el rendimiento académico usando Corel Draw mejorar el aprendizaje en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa, N°86141, Huarney.” en el area de educación para el trabajo computación .

Conclusión

Se concluye que Corel Draw para Rendimiento Escolar de la Institución Educativa, N°86141, Huarmey 2019, *antes de la aplicación de Corel draw, se identificó que en la gran parte se encontraban en el nivel bajo y medio .

Corel Draw para Rendimiento Escolar de la Institución Educativa, N°86141, Huarmey 2019, *después de la aplicación de corel draw, se identificó que en la gran mayoría se encontraban en el nivel medio y alto .

Corel Draw para Rendimiento Escolar de la Institución Educativa, N°86141, Huarmey 2019, *antes y después de la aplicación de Corel draw, apreciamos una diferencia logro alcanzado en la variables de 11 su frecuencia es 1, 13 es 2, 14 es 9,15 es 15, 16 es3, el nivel más alto esta entre 14 y 15 significa que su rendimiento esel 50%, donde los estudiantes demuestran alcanzar sus aprendizajes evidenciando en la aplicación y ejecución de este sistema de investigacion .

Recomendaciones

Se recomienda las capacitaciones continua para actualizarse y mejorar cada día más en el manejo oportuno de este programa de Corel draw, Software productivo con bienes de ganancia .

* Los profesores del ministerio de educación deben capacitarse o actualizarse en el manejo de softwares productivos, y la búsqueda de información por internet, para demostrar el interés en los estudiantes, así mejorar el desempeño academico, en el área de educación para el trabajo computación, como así también en las demás áreas .

Bibliografía

- Aulaclíc. (Diciembre de 2020). *Corel Draw*. Obtenido de Programas productivos:
<https://www.aulaclíc.es/coreldraw-x7/index.htm>
- Ausubel. (2009). [.if.ufp.edu.br/~moreira/apsigsubesp.pdf](https://www.ufp.edu.br/~moreira/apsigsubesp.pdf). Obtenido de [.if.ufp.edu.br/~moreira/apsigsubesp.pdf](https://www.ufp.edu.br/~moreira/apsigsubesp.pdf): [.if.ufp.edu.br/~moreira/apsigsubesp.pdf](https://www.ufp.edu.br/~moreira/apsigsubesp.pdf)
- Bravo, C. (1999). *medios de enseñanza*.
- Carlos Sindy. (Martes de Enero de 2019). *Programa motor de corel draw*. Recuperado el 15 de julio de 2022, de UNPRG-Institucional:
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/3336>
- Carlos Altamirano, S. J. (2019). Estrategias Educativas Usando Corel Draw y la Creatividad en los estudiantes del 3ero, Institucion Educativa N°10177 el Puente OLmos. *Tesis Pregrado*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Peru.
- Efrain Nina. (2017). *sof libro como recurso para mejorar el dominio teorico y practico de corel draw en el proceso de enseñanza y aprendizaje del area de tic de los estudiantes del primer semestre de computacion e informatica del instituto de educacion superior pedagogica*. Obtenido de Softlibro con draw:
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11679/Nina_Estrella_Efra%C3%ADn_Le%C3%B3nidas.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Espinoza, E. M. (2021). Utilizacion del Programa Coreldraw 2018 para mejorar las Habilidades informaticas en Diseño Grafico, el Area de educacion para el trabajo con los estudiantes del nivel Secundario del 3ero A, de la I.E. JEC " San Juan Bautista" 2019. *Grado Academico de Bachiller Educacion*. Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca, Peru. Obtenido de https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4019/T016_%20046695057_B.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Huaynapata Quispe, M. S. (2018). Aplicacion del Software Corel Draw para Desarrollar el aprendizaje Significativo en Educacion para el trabajo de los estudiantes del 4to grado de Educacion Secundaria en la I.E. Coronel Ladislao Espinar-2018. *Tesis de Maestria*. Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Peru.

Mercedes, C. H. (2012). Aprende Corel Software Educativo para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza - aprendizaje del curso corel Draw que se imparte en los joven club de computacion y eletronica del Municipio Arroyo Naranjo. *Titulo en Maestria*. Instituto Superior Politecnico Jose Antonio, La Habana, CUJAE. Obtenido de <https://es.slideshare.net/mariorafaelquiromartinez/aprende-corel-software>

Nina Estrella, E. L. (2017). Soflibro como recurso para mejorar el dominio teorico practico de corel draw en el proceso de enseñanza aprendizaje del area de TIC de los estudiantes del primer semestre de computacion e informatica del Instituto de Educacion Superior Pedagogico Puno. *Tesis de Pregrado*. Universidad Nacional del Antiplano, Puno, Peru.

Silva Juan. (11 de Mayo de 2017). *Dibujo vectorial*. Obtenido de linkedin: <https://es.linkedin.com/learning/fundamentos-del-dibujo-vectorial/presentacion-del-curso-fundamentos-del-dibujo-vectorial?autoplay>

Silvestre Melquiades . (diciembre de 2019). *Aprendizaje con Corel Draw*. Obtenido de silvestre: <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/4294>

Silvestre Bohorquez, M. C. (2019). Eficacia del Programa Corel Draw en el Aprendizaje del Diseño Tridimensional de los Estudinate de Informatica de la Universidad Nacional de Enrique Guzman y Valle. *Titulo de Maestria*. Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle, Lurigancho Chosica, Lima.

VARGAS RUDY. (DICIEMBRE de 2018). *Juegos Motrices con corel draw*.
Recuperado el 15 de julio de 2022, de ALICIA CONCYTEC:
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/33595>

VARGAS CUITO, E. R. (DICIEMBRE de 2018). <https://alicia.concytec.gob.pe>.
Obtenido de <https://alicia.concytec.gob.pe/>:
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/4294>

Anexo 2

REGISTRO AUXILIAR DE TALLER DE COMPUTACIÓN



- c1 Crea propuestas de valor
- c2 Aplica Habilidades Técnicas
- c3 Trabaja Cooperativamente para lograr objetivos y metas
- c4 Evalúa los Resultados del proyecto de emprendimiento

N° DE ORDEN		ESTACION PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONOMICO O SOCIAL																Competencias transversales																																			
		PERIODO 1				PERIODO 2				PERIODO 3				PERIODO 4				RESUMEN ANUAL DE ÁREA				se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic				gestiona su aprendizaje de manera autónoma																											
		C1	C2	C3	C4	C1	C2	C3	C4	C1	C2	C3	C4	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	C1	C2	C3	C4	Logro de Apren	C1	C2	C4	Logro de Apren	C1	C2	C4																				
		Calif. de Área				Calif. de Área				Calif. de Área				Calif. de Área				CALIFICACIÓN FINAL DE				Desempeño	Desempeño	Desempeño	Desempeño	Logro de Apren	Desempeño	Desempeño	Desempeño																								
		Area Curricular																Competencias transversales																																			
		Taller de Computacion																se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic								gestiona su aprendizaje de manera autónoma																											
		Grado																C1 Personaliza entornos virtuales.				C2 Gestiona información del entorno virtual.				c3 interactúa entornos virtuales				c4 crea objetos virtuales en diversos				Logro de Apren				C1 Define metas de aprendizaje.				C2 Organiza acciones estratégicas.				C4 Monitorea y ajusta.				Logro de Apren			
		Tercero Unica																C1 Personaliza entornos virtuales.				C2 Gestiona información del entorno virtual.				c3 interactúa entornos virtuales				c4 crea objetos virtuales en diversos				Logro de Apren				C1 Define metas de aprendizaje.				C2 Organiza acciones estratégicas.				C4 Monitorea y ajusta.				Logro de Apren			
		Docente																C1 Personaliza entornos virtuales.				C2 Gestiona información del entorno virtual.				c3 interactúa entornos virtuales				c4 crea objetos virtuales en diversos				Logro de Apren				C1 Define metas de aprendizaje.				C2 Organiza acciones estratégicas.				C4 Monitorea y ajusta.				Logro de Apren			
		SIMEON MORENO Lesly Ynaet																C1 Personaliza entornos virtuales.				C2 Gestiona información del entorno virtual.				c3 interactúa entornos virtuales				c4 crea objetos virtuales en diversos				Logro de Apren				C1 Define metas de aprendizaje.				C2 Organiza acciones estratégicas.				C4 Monitorea y ajusta.				Logro de Apren			
		Apellidos y Nombres																C1 Personaliza entornos virtuales.				C2 Gestiona información del entorno virtual.				c3 interactúa entornos virtuales				c4 crea objetos virtuales en diversos				Logro de Apren				C1 Define metas de aprendizaje.				C2 Organiza acciones estratégicas.				C4 Monitorea y ajusta.				Logro de Apren			
1	Albino Rondan Anthony Elias	13	13	15	14	13	15	15	14	15	15	16	17	16	16	14	9	12	16	13	13	15	16	13	14	14	14	14	14	14	15	14	15	15	15	14	15	15	15	14	15	15	15	14	15	15	15	14	15				
2	Berio Mendez Juan Carlos	14	12	14	13	13	12	13	11	13	12	13	11	13	13	9	10	10	11	13	12	13	11	12	12	12	12	12	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	12	13	12	12	12	13	12						
3	Braul Manrique Quenyi Teodorico	13	12	13	13	13	12	11	11	14	12	11	12	12	12	14	9	9	10	11	13	12	12	11	12	12	12	12	12	11	11	11	11	11	11	12	12	14	14	13	12	14	14	13	12	14	13						
4	Castillo Chavez Gampier Esmith	14	14	13	13	13	12	12	11	13	12	13	12	13	14	9	10	14	12	13	12	13	12	12	13	12	12	12	13	11	11	11	11	11	11	12	13	13	13	13	12	13	13	13	13	13	13						
5	Castillo Flores Carlos Daniel	14	14	14	14	14	15	15	14	15	14	14	15	15	14	8	10	13	11	14	15	15	11	14	15	15	11	14	15	14	14	14	14	14	14	14	14	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15						
6	Cerna Garcia Flavio Paul	14	12	12	14	13	12	12	11	12	12	15	15	13	15	11	9	10	11	13	12	15	11	12	14	13	12	12	14	13	12	12	12	12	12	12	13	12	13	13	12	13	13	13	13	13	13						
7	Cerna Rosales Fidel Teodolfo	13	13	13	13	13	15	15	15	16	15	15	14	14	15	12	10	10	11	13	15	15	11	13	15	15	11	13	15	13	13	13	13	13	13	14	15	13	13	14	15	13	13	14	15	13	13						
8	Ciriaco Leon Jhoan Antony	13	14	14	14	14	15	16	15	16	15	17	16	16	16	15	12	10	15	13	14	15	16	13	15	16	13	15	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16						
9	Cochachi Rondan Sarai Rosalia	13	14	13	13	13	12	14	11	14	13	13	13	13	13	11	9	10	12	11	13	13	13	11	12	13	11	12	13	11	11	11	11	11	11	12	12	11	13	12	12	11	13	12	12	11	13						
10	Gomero Luna Anderson	13	14	11	13	13	12	14	11	14	13	13	12	11	12	14	10	12	10	12	13	13	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	11	13	12	11	13	12	12	12	13	13						
11	Huerta Figueroa Mariluz Teoma	14	14	11	12	13	12	12	11	12	12	12	11	11	12	11	9	10	13	11	13	12	12	11	12	12	11	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	13	13	13	12	13	13						
12	Huerta Palacios Adam Anthony	13	15	13	14	13	15	16	14	17	16	15	14	11	14	14	13	10	11	12	13	16	14	12	14	16	14	12	16	16	16	16	16	16	16	16	16	17	17	17	16	17	17	17	17	17	17						
13	Huerta Palacios Juliana Judith	14	14	12	13	13	12	11	11	11	12	12	11	12	12	12	10	10	11	13	11	12	11	12	11	12	11	12	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11						
14	Jaucara Manrique Armando Gilmer	13	13	12	12	13	14	14	14	15	14	15	15	14	15	14	11	11	15	13	14	15	13	14	15	13	14	15	15	14	14	14	14	14	14	15	14	14	15	14	15	14	15	14	15	14	15						
15	Jaucara Manrique Alexander Feliciano	13	13	15	14	13	15	15	14	15	15	16	17	16	16	14	9	12	16	13	13	15	16	13	14	15	13	14	14	14	14	14	14	14	14	14	15	14	15	15	15	14	15	15	15	14	15						
16	Medina Trejo Nicol Milagros	14	12	14	13	13	12	13	11	13	12	13	11	13	13	9	10	10	11	13	12	13	11	12	11	12	11	12	11	11	11	11	11	11	11	11	12	13	12	12	12	13	12	12	12	13	12						
17	Mendez Gomero Pilar Natali	13	12	13	13	13	12	11	11	14	12	11	12	12	12	14	9	9	10	11	13	12	12	11	12	12	11	12	12	12	12	12	12	12	12	12	11	11	13	12	11	11	13	12	12	14	14						
18	Mendez Hizo Jhessel Monica	14	14	13	13	13	12	11	13	12	13	13	12	13	14	9	10	14	12	13	12	13	12	12	12	12	12	12	13	11	12	12	12	12	12	13	11	12	12	12	12	13	13	13	13	13	13						
19	Mendez Paria Jafet Nahun	14	14	14	14	14	15	15	14	15	14	14	15	15	14	8	10	13	11	14	15	15	11	14	15	15	11	14	15	14	14	14	14	14	14	15	13	15	13	14	14	15	15	15	15	15	15						
20	Mendez Ramirez Phol Estefeno	14	12	12	14	13	12	12	11	12	12	15	15	13	15	14	11	9	10	11	13	12	15	11	12	12	11	12	14	13	12	13	13	13	13	13	13	12	13	13	12	13	13	13	13	13	13						
21	Palacios Anaya Angelina Elsa	13	13	13	13	13	15	15	15	16	15	15	14	14	15	12	10	10	10	11	13	15	15	11	13	15	11	13	15	13	13	13	13	13	13	14	15	13	13	14	15	13	13	14	15	13	13						
22	Palacio gomero Lujan	13	14	14	14	14	15	16	15	16	15	17	16	16	16	15	12	10	15	13	14	15	16	13	15	16	13	15	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16						
23	Pascual Dominguez sara	13	14	13	13	13	12	14	11	14	13	13	13	13	13	11	9	10	12	11	13	13	13	11	12	13	11	12	13	11	11	11	11	11	11	12	12	11	13	12	12	11	13	12	12	11	13						
24	Portillo caceres rosa	13	14	11	13	13	12	14	11	14	13	13	12	11	12	14	10	12	10	12	13	13	12	12	12	12	12	12	12	11	11	11	11	11	11	12	11	13	12	12	12	13	13	13	13	13	13						
25	Quiñonez Toledo Jheferson Waldir	14	14	11	12	13	12	12	11	12	12	12	11	11	12	11	9	10	13	11	13	12	12	11	12	12	11	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	13	12	12	12	13	13	13	13	13	13						
26	Romero Maguiña Jimmy Jesus	13	15	13	14	13	15	16	14	17	16	15	14	11	14	14	13	10	11	12	13	16	14	12	14	16	14	12	16	16	16	16	16	16	16	16	16	17	17	17	16	17	17	17	17	17	17						
27	Ramos Braul Nohelia Paola	14	14	12	13	13	12	11	11	11	12	12	11	12	12	10	10	10	11	13	11	12	11	12	11	12	11	12	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11						
28	Sarmiento gerogia Iennis	13	13	12	12	13	14	14	14	15	14	15	15	14	15	14	11	15	13	13	14	15	13	14	15	13	14	15	14	14	14	14	14	14	14	15	14	14	15	14	14	14	15	14	14	14	15						
29	Vasquez Olano Hector Jesus	14	14	12	13	13	12	11	11	11	12	12	12	11	12	12	10	10	10	11	13	11	12	11	12	11	12	12	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11						
30	Vega Cochachin Romario Damian	13	13	12	12	13	14	14	15	14	15																																										

Anexo 3

Nombre del colegio : I.E.N°86141, HUARMEY.

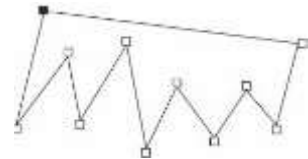
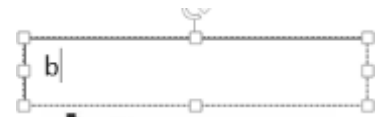
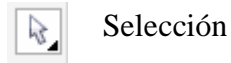
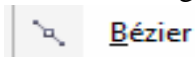
Nombre del Encuestador: Simeon Moreno Lesly Ynaet

CUESTINOARIO

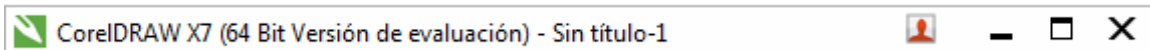
OBJETIVO: Armar estrategias para combinar y adaptar recursos y mejorar la atracción visual, utilizando recursos informáticos.

1. Corel Draw☺)
 - a) CorelDRAW es una aplicación informática de diseño gráfico vectorial,
 - b) CorelDRAW es un programa Vectorial para diseñar graficos Gif(Movimiento).
 - c) CorelDRAW para realizar diseños logotipos, calendarios y y diseñar videos.
- 2.Cuál será la extensión de Corel Draw:
 - a) .psd
 - b) :cdx
 - c) .cdr
 - d) N.A
 - e) T.A

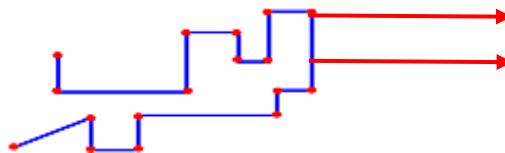
3. Relacionar según corresponda: 3ptos



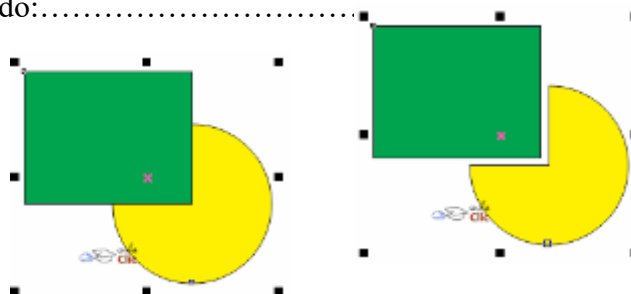
4. Identifica que Barra de Herramienta que es:.....



5. La figura está compuesta por las Herramientas de corelDRAW- Completar:



6. Que herramienta de Organizar y de dar Forma se ha utilizado:.....



Anexo 4

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA TESIS

Matriz de Consistencia Lógica

Problema	Hipótesis	Variable	Objetivos
¿Cómo influye el uso de Corel Draw al rendimiento en vectores publicitarios informáticos, en el tercer año de secundaria de la I.E.N°86141 – Huarmey 2019?	El uso de Corel Draw, lograra mejorar el rendimiento de los Diseños Digitales en el área de computación, en el tercer año de secundaria de la I.E.N°86141 Huarmey 2019.	Variable Independiente Programa Corel Draw: Corel Es un Software de diseños vectoriales una Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos, tipografías, logotipos, etc. Para después fabricarlos, un recurso para la actividad pedagógica en el área de computación.	Mostrar como Corel draw puede mejorar el rendimiento escolar en diseños gráficos vectoriales en el área de computación en el tercer año de secundaria de la I.E N°86146 – Huarmey 2019
	Hipótesis operacionales -El rendimiento académico de los educandos del nivel secundario antes del uso del Corel draw es promedio. -El rendimiento académicos de los educandos del nivel secundario después del uso del Corel draw, es usualmente alto Usando Corel draw como un recurso	Variable Dependiente Rendimiento Escolar: El rendimiento escolar es estimado a un valor que se le da al cumplir el propósito de cada uno de los estudiantes. Se estima a través de evaluaciones logradas, con una estimación cuantitativa, donde los propósitos demuestran en las áreas obtenidas durante el logro de los estudios.	Objetivos Específicos -* Determinar el progreso de los estudiantes antes de usar Corel Draw . * Determinar el progreso de los alumnos después el uso de Corel draw . * Comparar el progreso de los alumnos antes y después del uso de Corel draw .

educativo, se lograra mejorar el rendimiento escolar.

Matriz de Consistencia Metodológica

Tipo y Diseño de Investigación	Población y Muestra	Instrumento de Evaluación	Criterios de Validez y Confiabilidad
Se desarrolló esta investigación bajo el diseño experimental, debido a que se modificó una de las variables de la investigación. Se utilizó el tipo diseño pre experimental .	Población Se conforma En la I.E. “86141 Huarmey” está ubicada en la provincia de Huarmey, departamento de Ancash, donde cuenta con dos niveles secundaria, y primaria, la población está formado por 320 estudiantes distribuido de la siguiente manera .	Encuestas Conformado por preguntas estructuras respuestas alternativas múltiple, están distribuidas en sus respectivas dimensiones para ser ejecutada este proyecto por nombre “Corel Draw para el emprendimiento	Funestes de información Para la variable independiente, se usó el fuente de información secundaria, constituida por lista de cotejo, encuesta, ficha de observación y registro. En el área de educación para el trabajo – computación

escolar de la I.E.

N°86141 –

Huarmey”.

Diseño de investigación	Muestra de estudio	Análisis	Procesamiento de información
G:01 X 02 Donde: G: Grupo Experimental es la muestra poblacional 01 y 02: Pre Test y Post Test X Corel draw para rendimiento escolar	La investigación se ejecutó con una muestra de estudiantes del nivel secundaria de 3°er año de Secundaria. Compuesto por 30 estudiantes, se determinó eligiendo por la gran cantidad que hay en ese nivel .	Documental Se usó para obtener la información sobre los datos existentes como la reseña, la historia, marco teórico y otros .	se realizó a través de la descripción, tabulación y análisis porcentual de datos cuantitativos y cualitativos para determinar en qué proporción los indicadores de las variables de estudio se relacionan, además la aplicación del test Torrance

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE INFORMATICA
EDUCATIVA**

1. PROPUESTA PEDAGOGICA

Elaboración de material publicitario



Fuente: aulaclac – Corel Draw

I.E.86146 “San Judas Tadeo” Huacho

Autora:

Simeón Moreno, Lesly Yanet

Chimbote – Perú

2022

2. PROPUESTA PEDAGÓGICA

Denominación

Material Publicitario con Corel Draw

Diseños de Grafismo con Corel Draw en los alumnos del CETPRO. “San Judas Tadeo”
– Caleta de Carquin- Huacho 2022.

Fundamentación: desde la perspectiva esta propuesta ha sido elaborada teniendo en cuenta las necesidades y dificultades que atraviesan los estudiantes del nivel de secundaria de educación, continuando al desarrollo del programa Corel Draw (evidenciando al aplicar el Pre-Test en cada ficha de actividad y ficha operación) las cuales pueden sintetizarse por falta de casos propuestos, indicaciones o recursos, deficiencia de entendimiento etc.

Por otra parte se vio en la necesidad de plantear este programa corel draw, dado que es productiva y fructífera, y de esa forma le estas involucrando a la parte financiera, se está formando jóvenes productivos para servir a la sociedad, y desde ya le invocas a que crezca con ideas de mejoras.

Finalmente, se piensa aplicar el material publicitario con Corel Draw, para desarrollar en los estudiantes el ámbito de desempeño de esta área de computación, pero con la salvedad de que este método será adaptado de acuerdo al contexto el cual nos encontramos.

Objetivo es el fin de emprender las capacidades y mejoras en la formación social, en base a las actividades de casos que se ha planteado para desarrollar los siguientes objetivos para programar la propuesta las cual son:

-Aprovechar esta material publicitario que ofrece Corel draw, para realizar grafismo y emprender con volantes, etiquetas, marcas, logos y calendarios.

-Involucrar al trabajo autónomo de las Tecnologías de Información y comunicación.

-Fomentar que el alumno/a sea protagonista de su propio aprendizaje.

-Mejorar la convivencia en el aula.

Mejorar la competencia en comprensión del mundo metaverso.

Descripción de la Propuesta

Una vez determinado el problema, proseguimos a buscar información en las diferentes fuentes de internet: Diseño en Corel Draw. La información de esta investigación lo tiene en el Marco Teórico y nos sirvió como referencia para ver el desarrollo cognitivo de la forma de pensar de nuestro estudiantes en el rendimiento académico, de esa manera identificando los conflictos o dudas que se tiene respecto a esta área.

Con respecto al desarrollo en el rendimiento académico obtuvimos información del DCN e inclusive en Internet.

Determinación de la Secuencia Didáctica, Una vez identificado y sintetizado el rendimiento académico del alumno el número de pasos que se sigue para desarrollar el problema.

Si bien es cierto se debe manejar una técnica (ya sea participativa, dialogo, representativa, expositiva, etc.) como complemento para la aplicación del programa en el aula como complemento para la aplicación del programa en el aula experimental, pero haciendo algunos configuraciones, viendo como nos ira en la primera, segunda sesión de aprendizaje con los estudiantes.

El desarrollo de una sesión tiene que tener capacidades, conocimientos y actitudes programadas en la ficha de actividad, como también se inicia con una motivación, también activamos los procesos cognitivos, saberes previos (preguntas).

De acuerdo a los indicadores, se ejecuta la actividad, y si no ha entendido, se le retroalimenta, pero la motivación tiene que ser durante la clase, las dinámicas, las técnicas y estrategias. Por ultimo vemos el conflicto cognitivo a ver si recuerda algo,

es el proceso para que el aprendizaje fluya. Como también las autoevaluaciones y coevaluaciones.

Programación de las Sesiones de Aprendizajes o las fichas de actividades diarias, o sesiones de clases, busca desarrollar los valores, actitudes y ejes transversales, dentro de la secuencia metodológica, se maneja unas secuencias didácticas:

En la presentación de la actividad: se comunica el propósito, la motivación y la recuperación de saberes previos en estrategias y acciones: motivación e interés mediante la observación de la aplicación del trabajo con el entorno y la tecnología empleada en computación. Más que todo es descubrir y activar los saberes previos de los estudiantes. Utilizando métodos y técnicas de relajación y motivacional.

Se proporciona la información (proceso teórico constructivo) procesamiento de la información, aquí se podría manejar un lectura individual de separata “hoja de información o sesión de clases” sustentación y demostración del trabajo final como se debe de trabajar. Utilizando métodos y técnicas: análisis, observación y síntesis virtual asincrónico o sincrónico, pero todo tiene una duración.

Proceso Práctico se demuestra la preparación de materiales o elementos, donde se indica las características, manejo solvente y mantenimiento de las máquinas y herramientas si es factible, se ejecuta procesos y/o operaciones de producción.

Por ultimo tenemos la transferencia (cierre) el profesor plantea situaciones de trabajo en las que el estudiante aplica los conocimientos y los procedimientos aprendidos n situaciones similares o situaciones nuevas.

Y como también la evaluación, la comprobación de lo aprendido, donde se emplea el método de la observación y participación del estudiante. Según sus indicadores, o mediante técnicas de exposición de la ejecución y el manejo de instrumentos: como puede ser la lista de cotejo, hoja de operación, encuesta, o registros.

La sesión también consta de Recursos medios y materiales.

Aplicación de la Propuesta, Esto se ejecutara dentro del aula de lo que se ha programado en la tesis, tanto como las sesiones, y las técnicas que se van a emplear para realizar los mismos.

De forma general, en esta parte se buscara antes que cualquier otra cosa que los alumnos puedan manejar el software Corel Draw, esto se dará antes de que se aplique la tesis, como base para el aprendizaje.

Evaluación del Producto: La evaluación del producto se dará en dos formas: la primera de la aplicación del programa y después de cada una de las sesiones que se han desarrollado, es decir, si el alumno ha logrado comprender lo que se ha explicado en clase (en todo el proceso que abarca).

Finalmente, la segunda será la que se evalué al final como un Post Test. Para determinar si nuestra propuesta como estrategia ha mejorado la formación social y ratificar o descartar nuestro programa en base a ello.

Concreción de la propuesta, está determinada por las sesiones de aprendizaje que vamos a realizar en el transcurso de la aplicación de nuestra propuesta.

Anexo 6

LA SESION DE APRENDIZAJE N°01

I UNIDAD DIDACTICA " *Aprendemos Educación para el Trabajo. En Educación, valores o formación ética.* "

I. INFORMACION GENERAL:

1.1	UGEL	:	HUARMY
1.2	I.E	:	N° 86144 °
1.3	AREA	:	EDUCACION PARA EL TRABAJO
1.4	TEMA TRANSVERSAL	:	EDUCACION EN VALORES O FORMACION ETICA.
1.5	GRADO	:	3º
1.6	UNIDAD	:	1
1.7	AÑO ACADEMICO	:	2019
1.8	HORA SEMANAL TOTAL	:	4 HORAS
1.9	DOCENTE	:	SIMEON MORNENO LESLY
1.10	DIRECTOR	:	RAMOS VERGARA RICARDO ANTONIO.
1.11	FECHA	:	03-08-19
1.12	HORAS PEDAGOGICAS	:	2 HORAS
1.13	SESION	:	N° 01

TITULO DE LA SESION

Descripción de Corel Draw.

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 comenta a los estudiantes sobre la importancia que tienen los softwares, presenta el siguiente caso:



El hermano de Julia, estudia la carrera de Ingeniería Informática, cursa el primer año y comenta que el Software es aquel programa informático en el que los autores han dado la autorización de uso para que las personas podamos utilizarlo, copiarlo, distribuirlo, estudiarlo y modificarlo.

- ☞ El docente pregunta a los estudiantes:
 - ❖ ¿Qué ventajas tienen los softwares?

- ☞ Teniendo en cuenta las respuestas de los estudiantes, el docente comenta que, los softwares son muy útiles, dotan de una libertad para estudiarlos, modificarlos, ejecutarlos con diversos propósitos. Más interesante aún si se trata de Diseño Gráfico.
- ☞ El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión: **Conocer Las Características Básicas Del Programa Corel Draw x5**, así como sus aplicaciones modulares.



Desarrollo: (50 minutos)

- ☞ El docente explica las principales ventajas que presenta el software.
- ☞ Los estudiantes de manera individual o grupal, usan la computadora para ingresar y utilizar Corel Draw x5, siguiendo las indicaciones dadas por el docente:



CorelDRAW X3
GRAPHICS SUITE

Descripción General del Corel Draw x5:

DISEÑO GRAFICO:

- ☞ Se define como el proceso programar, proyectar, coordinar y seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos o grupos determinados.
- ☞ Función: es transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas. Y el resultado final de un Diseño Gráfico se denomina Grafismo.
- ☞ Conjunto de elementos que a través del proceso y la creación del diseño se desarrollan imágenes que permiten brindar información en forma ilustrada como un folleto o tríptico.

Estructura de la Interfaz de Corel Draw x5:

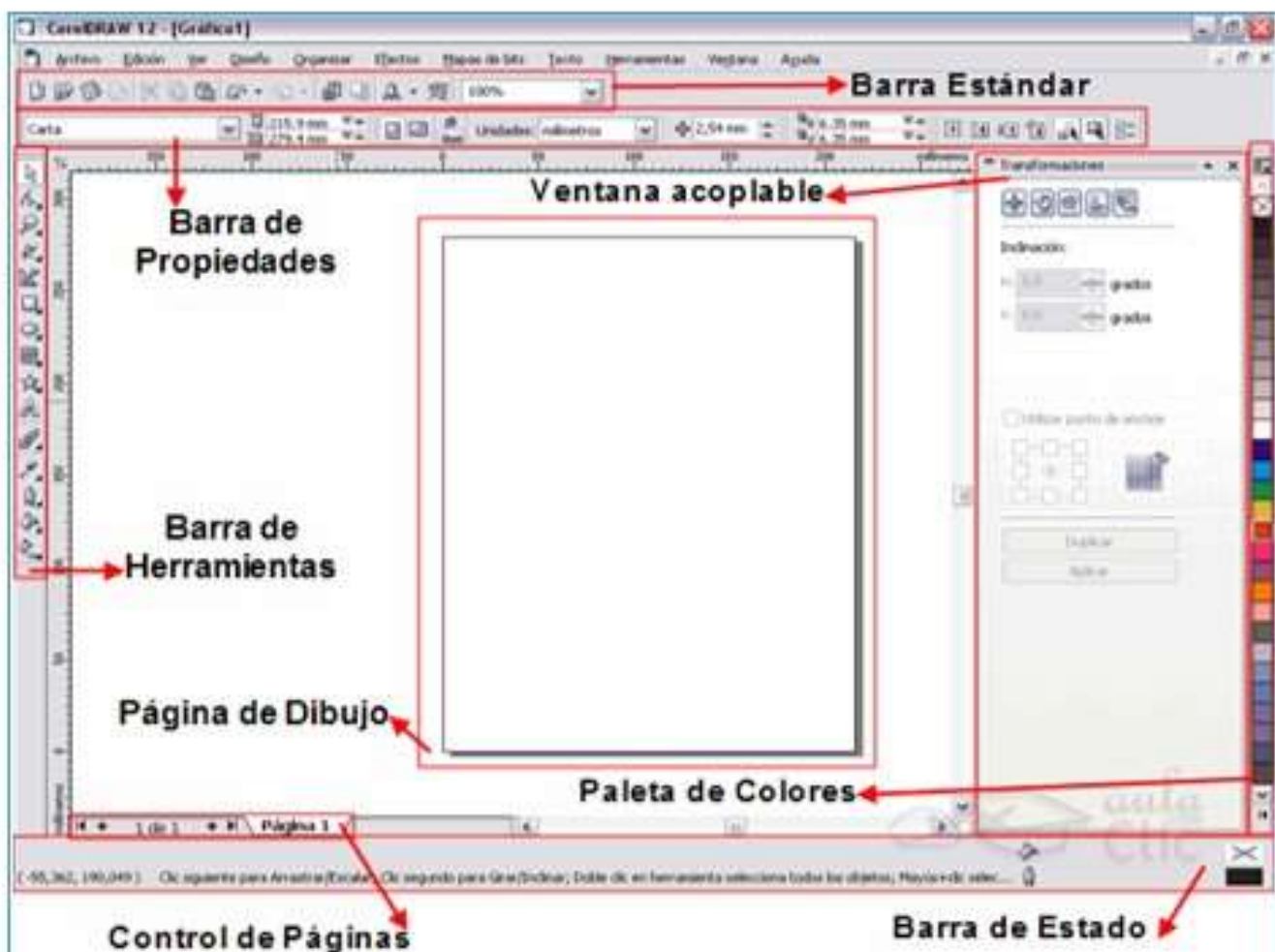
- ☞ El docente menciona a los estudiantes las Estructuras de la Interfaz que se encuentran en el Software Corel Draw x5.

Aplicaciones básicas en CorelDraw X3

Ingresar a **CorelDraw** es ingresar al diseño gráfico, forma de comunicación visual. Este programa se ocupa de organizar imagen y texto para comunicar un mensaje. Puede aplicarse a muchos medios, ya sean impresos, digitales o audiovisuales.

Además, hay que agregar que el diseño gráfico no sólo es elaborar propagandas, sino también: expresar las sensaciones, emociones y sentimientos. De allí que se dice que un buen diseño es de impacto porque tiene pocas palabras pero comunica lo suficiente

☞



Cierre: (15 minutos)

- ☞ Se pide a los estudiantes que presenten sus productos en el software Corel Draw x5.
- ☞ El docente finaliza la sesión planteando las siguientes interrogantes:
 - ❖ ¿En qué situaciones podemos utilizar lo que aprendimos?
- ☞ El docente recalca la importancia del software en distintas situaciones que requieran mostrar publicidad en páginas web, banner para transmitir una información determinada.
- ☞ El docente entrega una Ficha de Autoevaluación (Ficha de Autoevaluación), para determinar el avance personal de lo trabajado.

IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

- ☞ Los estudiantes investigarán más sobre el tema, apoyándose en los recursos proporcionados.
- ☞ Los estudiantes tienen acceso a la lectura adicional en los recursos: **Recurso 2** y **Recurso 3**.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- ☞ Programa Corel Draw x5.
- ☞ Pizarra, Plumones.
- ☞ Computadoras, proyector multimedia.

- ☞ Guía (Guía 1).
- ☞ Recursos (Recurso 1, Recurso 2).
- ☞ Ficha de Autoevaluación (Ficha de Observación).

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. 	Ingresar al Programa y Reconoce la Definición de Corel Draw x5.	Ficha de Observación Lista de cotejo. Ficha de Autoevaluación


 Lic. Lesly Simeon Moreno
 Esp. Computación e Informática

Docente Responsable
Simeon Moreno Lesly

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

UNIDAD 1
NÚMERO DE SESIÓN
1

TEMA	Corel Draw x5 y su Interfaz.				
INDICADOR	Aplica Modulares del Programa Corel Draw				
GRADO	1ro	SECCIÓN		FECHA	/ /

ALUMNO:

DOCENTE:

CRITERIOS A EVALUAR	SIEMPRE (4)	REGULARMENTE (2)	CASI NUNCA (1)
1. Cumpló con las tareas y trabajos asignados.			
2. Realizo las prácticas asignadas en el salón de clases.			
3. Ayudo a mis compañeros en sus dificultades.			
4. Muestro originalidad al crear mi presentación con Estilo y Creatividad.			
5. Soy honesto y verás al llenar esta autoevaluación.			
	47		
PUNTAJE			

SESION DE APRENDIZAJE N°02

V UNIDAD DIDACTICA "Aprendemos Educación para el Trabajo. En Educación, valores o formación ética."

I. INFORMACION GENERAL:

1.1 UGEL 1.2 I.E 1.3 AREA 1.4 TEMA TRANSVERSAL 1.5 GRADO 1.6 UNIDAD 1.7 AÑO ACADÉMICO 1.8 HORA SEMANAL TOTAL 1.9 DOCENTE 1.10 DIRECTOR 1.11 FECHA 1.12 HORAS PEDAGOGICAS 1.13 SESION	HUARMEY N° 86146 EDUCACION PARA EL TRABAJO EDUCACION EN VALORES O FORMACION ETICA. 1º V 2019 4 HORAS SIMEON MORNENO LESLY RAMOS VERGARA RICARDO ANTONIO. -08-19 2 HORAS N° 02
--	---



Descripción del Entorno de Corel Draw x5.

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.



Conocimientos previos



¿Sabes cómo se diseñan los afiches o pancartas que se observan en las calles?, ¿con qué software se podrán crear?



Contenidos de aprendizaje



¡Atención!

CorelDRAW Graphics Suite es un conjunto de varios programas como CorelDRAW X4, Corel PHOTO-PAINT X4 y Corel PowerTRACE X4. Ellos te permitirán desarrollar diseños con mayor eficacia.

EL ACCESO A CORELDRAW

Los pasos para acceder a CorelDRAW X4 desde Windows 7 son los siguientes:



a) Haz clic en el botón **Iniciar**.

b) Selecciona **Todos los programas**.

c) Selecciona **CorelDRAW Graphics Suite X4**.

d) Selecciona **CorelDRAW X4** y haz clic sobre él para iniciar el programa.



¿Cómo abro un archivo?

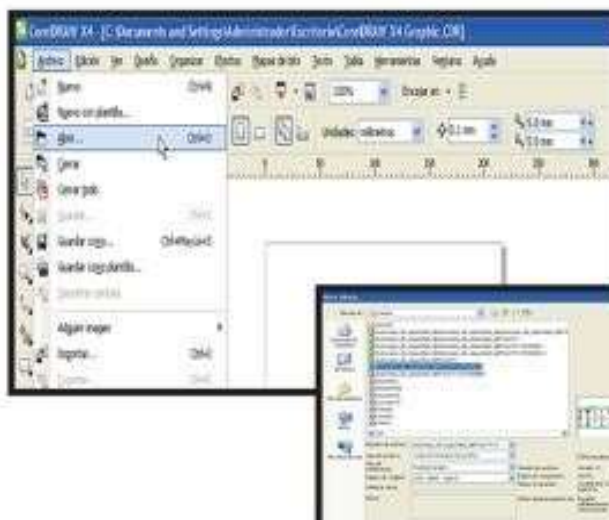
Para abrir un archivo en CorelDRAW X4, puedes hacerlo de la siguiente manera:

a) Haz clic en el menú **Archivo** de CorelDRAW X4.

b) Elige la opción **Abrir**.

c) Selecciona el archivo a trabajar.

d) Haz clic sobre el botón **abrir**.



¿Cuál es el procedimiento para guardar un archivo?

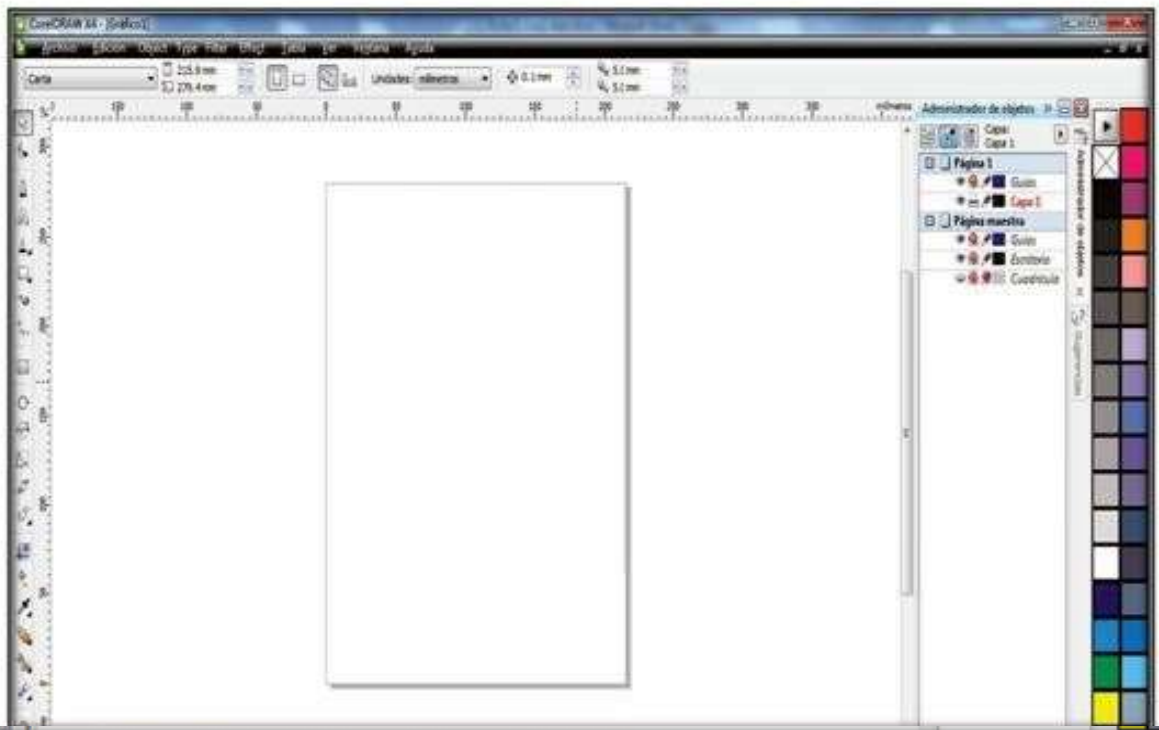
Para guardar un archivo en CorelDRAW X4, puedes realizarlo de la siguiente manera:



- a) Haz clic en el menú **Archivo**.
- b) Elige la opción **Guardar como**.
- c) Coloca un nombre a tu archivo.
- d) Haz clic sobre el botón

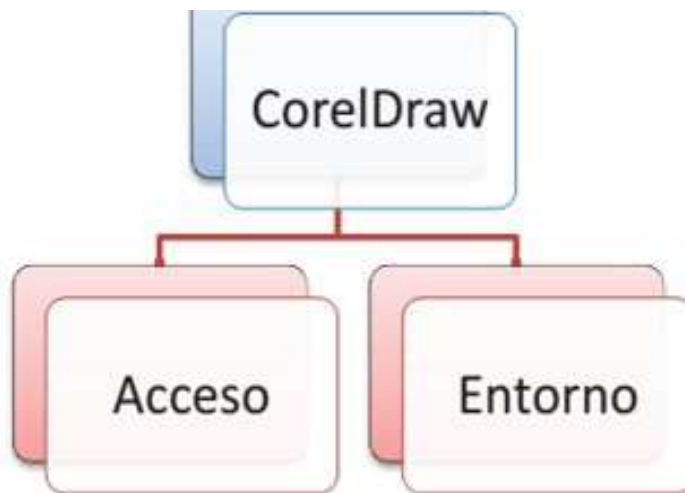
DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO DE CORELDRAW

Al ingresar al programa CorelDRAW X4, podrás ver el siguiente entorno:

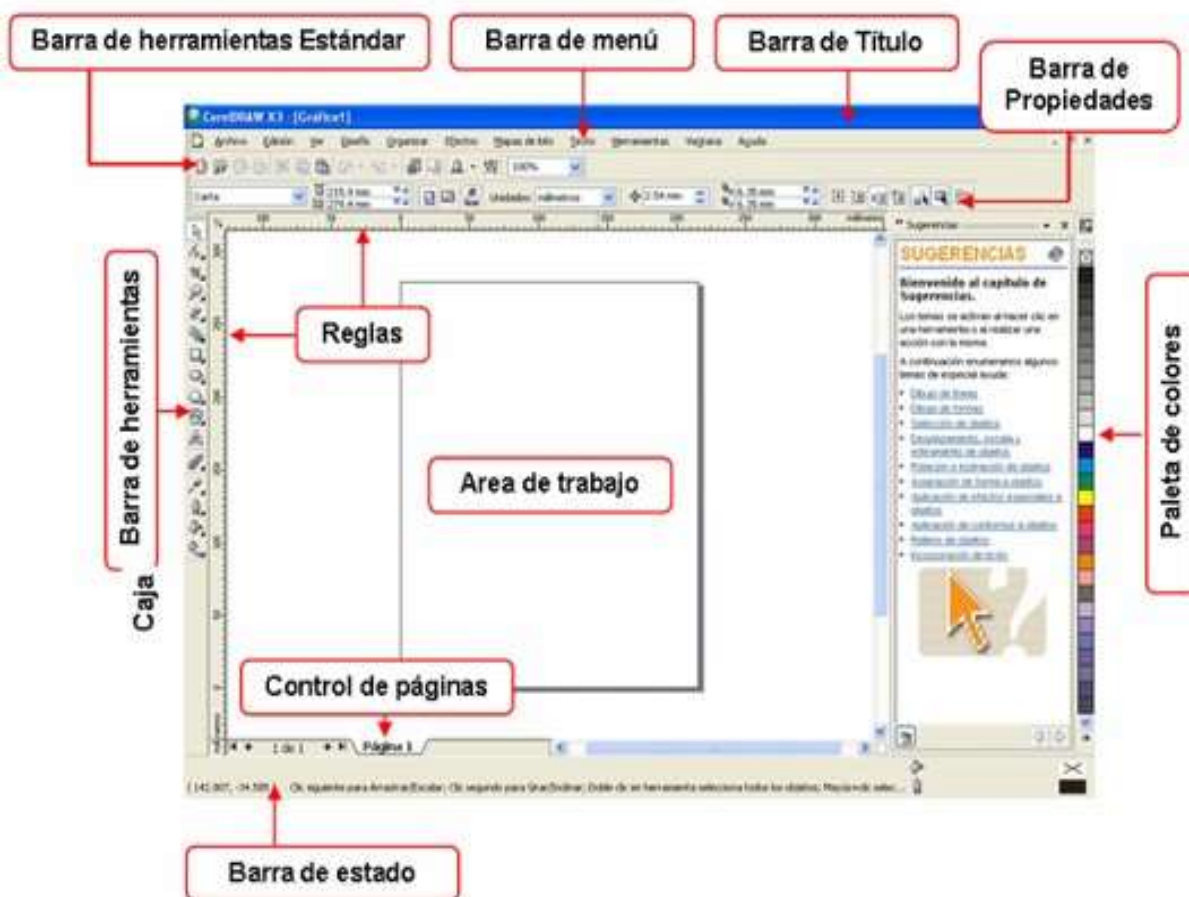


Cierre: (15 minutos)

- ⌚ Se pide a los estudiantes que presenten sus productos en el software Corel Draw x5.
- ⌚ El docente finaliza la sesión planteando las siguientes interrogantes:



- ❖ ¿En qué situaciones podemos utilizar lo que aprendimos?
- ❖ Mencionar las Herramientas de la Interfaz de Corel Draw.



V. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

- 🔗 Los estudiantes investigarán más sobre el tema, apoyándose en los recursos proporcionados.
- 🔗 Los estudiantes tienen acceso a la lectura adicional en los recursos: **Recurso 2** y **Recurso 3**.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- ☞ Programa Corel Draw x5.
- ☞ Pizarra, Plumones.
- ☞ Computadoras, proyector multimedia.
- ☞ Guía (**Guía 1**).
- ☞ Recursos (**Recurso 1, Recurso 2**).
- ☞ Ficha de Autoevaluación (**Ficha de Observación**).

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. 	Ingresa al Programa y Reconoce el Interfaz de Corel Draw x5.	Ficha de Observación Lista de cotejo. Ficha de Autoevaluación



Lic. Lesly Simeon Moreno
Esp. Computación e Informática

Docente Responsable
Simeon Moreno Lesly

SESION DE APRENDIZAJE N°03

I UNIDAD DIDACTICA " *Aprendemos Educación para el Trabajo, En Educación, valores o formación ética.* "

I. INFORMACION GENERAL:

1.1 UGEL 1.2 I.E 1.3 AREA 1.4 TEMA TRANSVERSAL 1.5 GRADO 1.6 UNIDAD 1.7 AÑO ACADEMICO 1.8 HORA SEMANAL TOTAL 1.9 DOCENTE 1.10 DIRECTOR 1.11 FECHA 1.12 HORAS PEDAGOGICAS 1.13 SESION	HUARMEY N° 88144 EDUCACION PARA EL TRABAJO EDUCACION EN VALORES O FORMACION ETICA. 3° V 2016 4 HORAS SIMEON MORNENO LESLY RAMOS VERGARA RICARDO ANTONIO. 10 -08-19 2 HORAS N° 03
--	--



Organiza Contenido 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.

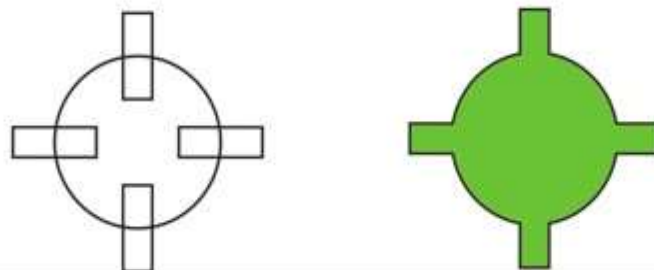


Desarrollo: (50 minutos)

- ¿Mis queridos estudiantes ¿Qué son herramientas de formas básicas?
Son operaciones con líneas, contornos y trazos con pincel que se pueden asignar diferentes formatos
- ¿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

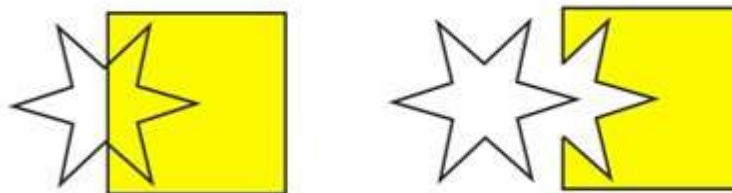
ruta: **Menú Organizar/Dar forma/Soldar**



Recortar

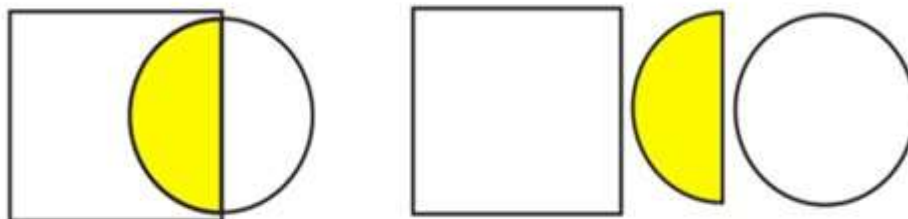
otro objeto. Sigue la siguiente ruta:

Menú Organizar/Dar forma/Recortar



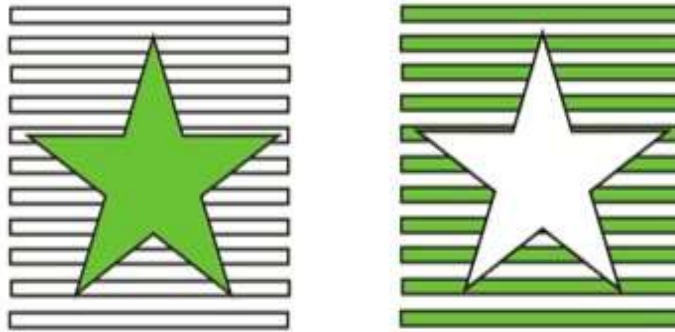
Intersección

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 forma/intersección**



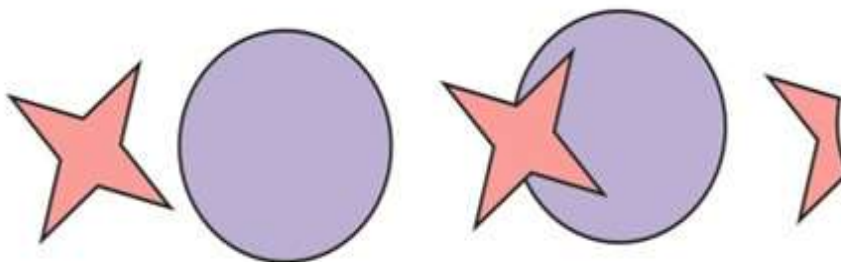
Simplificar

forma/Simplificar



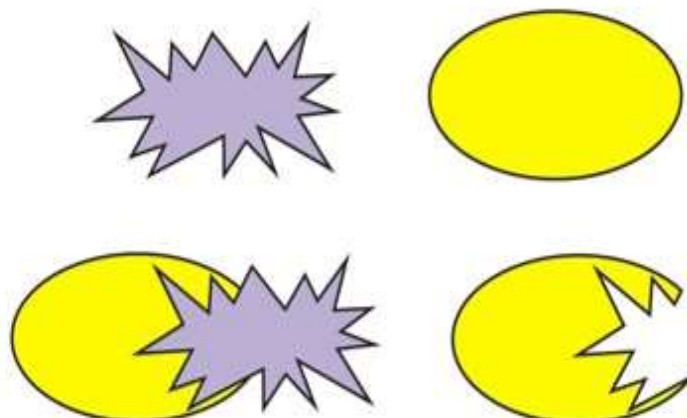
Delante menos detrás

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**.



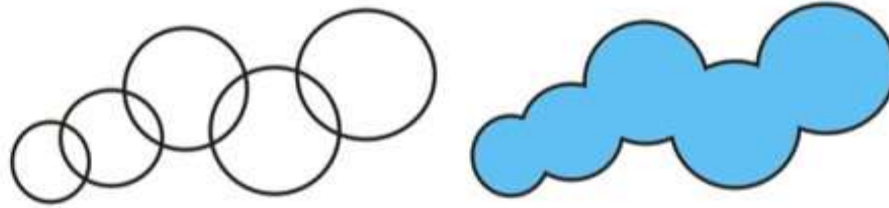
Delante menos detrás

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. Siguiendo 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.

Machu Picchu

M a c h u P i c C h u

- 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 practicarán 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 (**Recurso 1, Recurso 2**).
- ☞ Ficha de Autoevaluación (**Ficha de Observación**).

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 las cajas de herramientas. como herramientas de forma. -Personaliza el entorno de corel .	Ficha de Observación Lista de cotejo. Ficha de Autoevaluación



Lic. Lesly Simeon Moreno
Esp. Computación e Informática

Docente Responsable
Simeon Moreno Lesly



Conocimientos previos



¿Recuerdas cómo se insertan imágenes en otros softwares que has estudiado?, ¿crees que los pasos serán similares en Corel?

Desarrollo: (50 minutos)

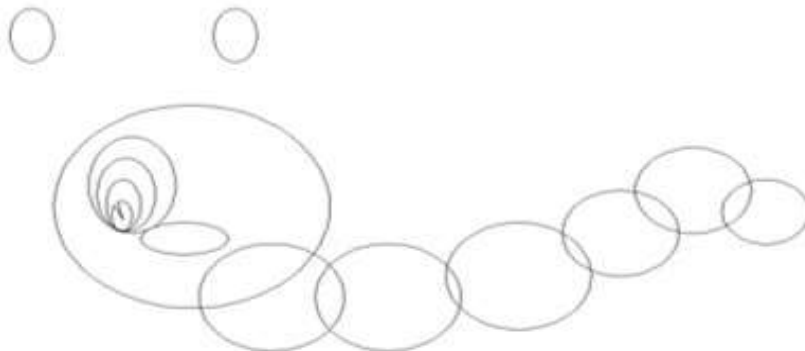
- ¿Mis queridos estudiantes ¿Recuerdan Cómo se insertan las imágenes?
- ¿Cómo podrías insertar esta imagen y aplicarlas con herramientas de forma básicas Corel Draw x5?
- ¿Sabes como se muestra una imagen en formato jpg y otros formatos?
- El alumno individualmente en su ordenador seguirá las secuencias dado por el profesor.

Ejercicio repaso II.

1. Abre el programa de dibujo **OpenOffice.org Draw** y realiza el dibujo que aparece a continuación. Guarda el resultado con el nombre **Ejercicio repaso**.



2. Para realizar el dibujo puedes seguir los siguientes pasos:
 - Primero dibujaremos el gusano. Ten en cuenta que el cuerpo está formado por círculos perfectos y que los ojos y antenas son elipses.



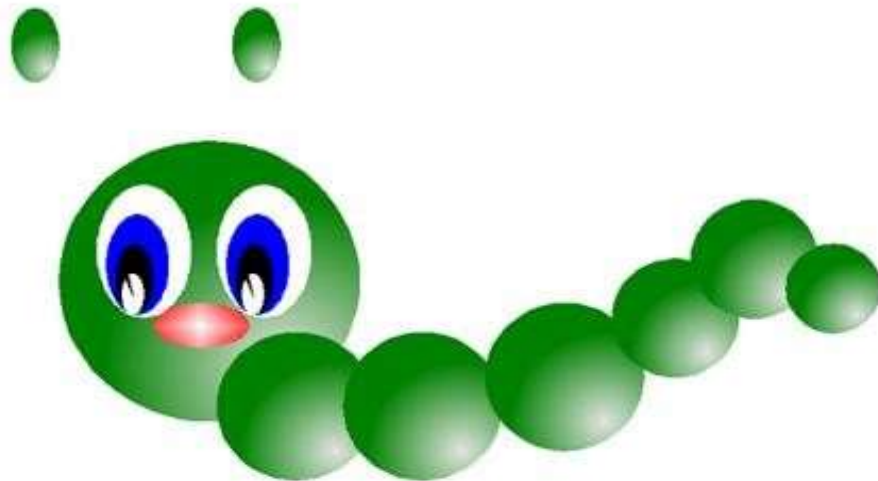
- Fijate en el detalle del ojo.



- Crea un gradiente que nos permita rellenar el gusano y llámalo como **Gradiente Verde Gusano**.



- Rellena cada parte con su color o gradiente y duplica el ojo y quítale el borde a todos los objetos.



- Reordenamos la posición de los círculos en el cuerpo del gusano. La cabeza debe estar delante y la cola al fondo.



- Para hacer el contorno del gusano selecciónalo todo y cópialo. Ponle el relleno a negro y una línea de contorno continuo de 0,20 cm de grosor. Ahora pega lo que habías copiado.



- Intenta obtener algo como lo que muestra la siguiente imagen. Vamos a darle un aspecto un poco más iluminado al cuerpo del gusanito, con esas "lunitas" y a hacerle unas cejas.



- Utiliza la herramienta Curva para dibujar la unión de las antenas con la cabeza y una boca sonriente.



Cierre: (15 minutos)

- ¿ te fue difícil trabajar con las herramientas importar y exportar imágenes?
- ¿ Que herramientas de organizar has utilizado?
- ¿ Que tipos de herramientas de formas básicas utilizado?

IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

- Los estudiantes practicarán 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 (**Recurso 1, Recurso 2**).
- Ficha de Autoevaluación (**Ficha de Observación**).

Evaluación			
<i>Competencia</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Situación De Evaluación</i>	<i>Instrumentos</i>
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 las cajas de herramientas. como herramientas de forma. -Personaliza el entorno de corel.	Ficha de Observación Lista de cotejo. Ficha de Autoevaluación

Docente Responsable


 Lic. Lesly Simeon Moreno
 Esp. Computación e Informática

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

V UNIDAD DIDACTICA "Aprendemos Educación para el Trabajo, En Educación, valores o formación ética."

I. INFORMACION GENERAL:

1.1 UGEL	HUARMAY
1.2 I.E	N° 86144
1.3 AREA	EDUCACION PARA EL TRABAJO
1.4 TEMA TRANSVERSAL	EDUCACION EN VALORES O FORMACION ETICA.
1.5 GRADO	3°
1.6 UNIDAD	V
1.7 AÑO ACADEMICO	2019
1.8 HORA SEMANAL TOTAL	4 HORAS
1.9 DOCENTE	SIMEON MORNENO LESLY
1.10 DIRECTOR	RAMOS VERGARA RICARDO ANTONIO.
1.11 FECHA	15-08-19
1.12 HORAS PEDAGOGICAS	2 HORAS
1.13 SESION	N° 05



Transmite una información Determinada

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)

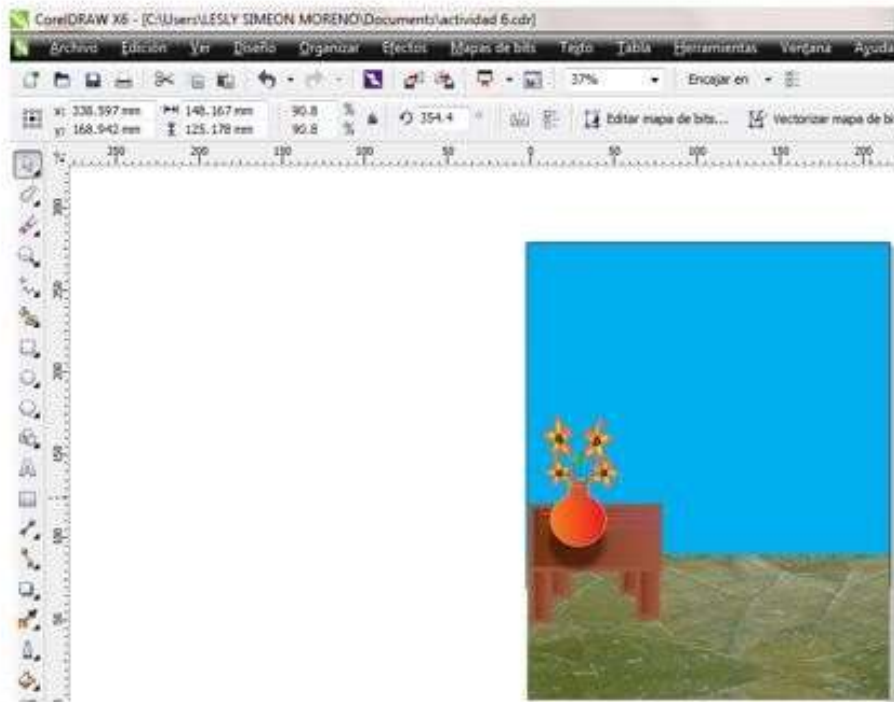


- ∅ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes. el docente pregunta.
- ∅ **Que Herramientas He Utilizado en esta Imagen?** El docente Recoge los saberes Previos y anota en la pizarra.
- ∅ **Como se Coloca un Objeto delante del otro?**
- ∅ **Que tipos de Formatos de una imagen Conoces?**
- ∅ El Docente declara el tema y se escribe en la pizarra clara y legible. propósito de esta lección es Transmitir una Información Determinada en Corel Draw x5.
- ∅ Ejemplo: Se crea diseños como Portadas, afiches, posters, tarjetas de cumpleaños, Revistas.

Profesora E.D.T: Simeon Moreno Lesly

Desarrollo: (50 minutos)

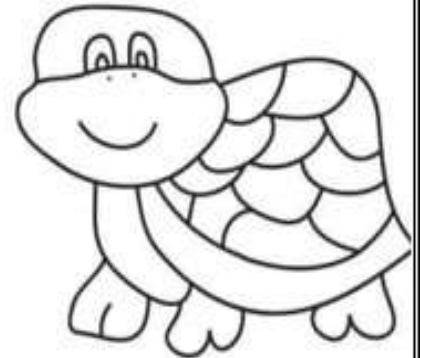
- ¿ Mis queridos estudiantes ¿Recuerdan Cómo se insertan Importa y Exporta una Imagen?
 - ¿ Qué Sub Herramientas encontramos dentro de la herramienta Recortar? Eliminar segmento
 - ¿ Qué es un Efecto Power Clip? La imagen creada se mete dentro de la forma que le quieres dar.
 - ¿ Qué es la Herramienta Mano alzada? Curvas segmentos líneas rectas.
- El alumno individualmente en su ordenador seguirá las secuencias dado por el profesor.





Conocimientos previos

Observa la siguiente imagen y comenta con tus compañeros: ¿Qué herramientas u opciones crees que se han utilizado para crear el siguiente dibujo?



Cierre: (15 minutos)

- 🕒 ¿te fue difícil trabajar con la herramienta power clip?
- 🕒 Que herramientas de organizar has utilizado?
- 🕒 Que tipos de herramientas de Efectos has utilizado?

IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

- 🕒 Los estudiantes practicarán 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 (**Recurso 1, Recurso 2**).
- 🕒 Ficha de Autoevaluación (**Ficha de Observación**).

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. 	Utiliza la Herramienta de mano alzada para los dibujos, power Clip, Organizador y la Herramienta Recortar.	Ficha de Observación Lista de cotejo. Ficha de Autoevaluación

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

V UNIDAD DIDACTICA “Aprendemos Educación para el Trabajo, En Educación, valores o formación ética.”

I. INFORMACION GENERAL:

1.1 UGEL 1.2 I.E 1.3 AREA 1.4 TEMA TRANSVERSAL 1.5 GRADO 1.6 UNIDAD 1.7 AÑO ACADEMICO 1.8 HORA SEMANAL TOTAL 1.9 DOCENTE 1.10 DIRECTOR 1.11 FECHA 1.12 HORAS PEDAGOGICAS 1.13 SESION	HUARMEY N° 86144 EDUCACION PARA EL TRABAJO EDUCACION EN VALORES O FORMACION ETICA. 3° V 2019 4 HORAS SIMEON MORNENO LESLY RAMOS VERGARA RICARDO ANTONIO. 17-08-19 2 HORAS N° 06
--	---



Formas

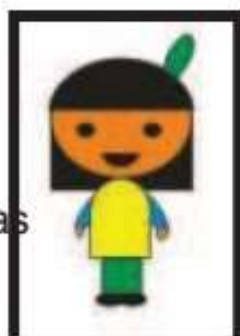
Basicas

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<i>Competencia</i>	<i>Capacidades</i>	<i>Indicadores</i>
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.

Que función cumple la herramienta Relleno? El docente Recoge los saberes Previos y anota en la pizarra.

Que es la Herramientas Reflejar?

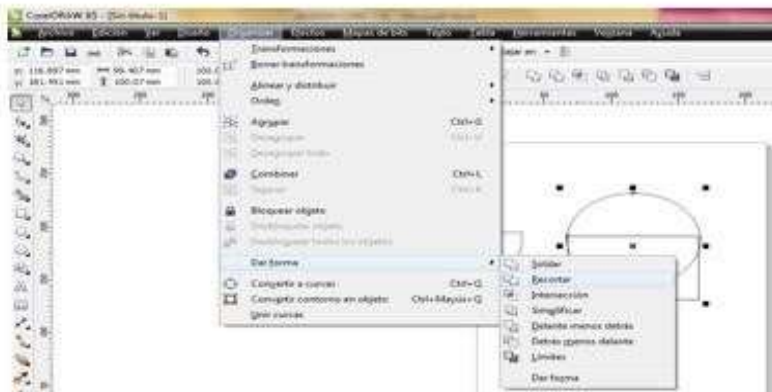
Que Entienden Por Agrupar ?

El Docente declara el tema y se escribe en la pizarra clara y legible. Propósito de esta lección es Trabajar con Formas Bsicas en Corel Draw x5. Ejemplo: Se

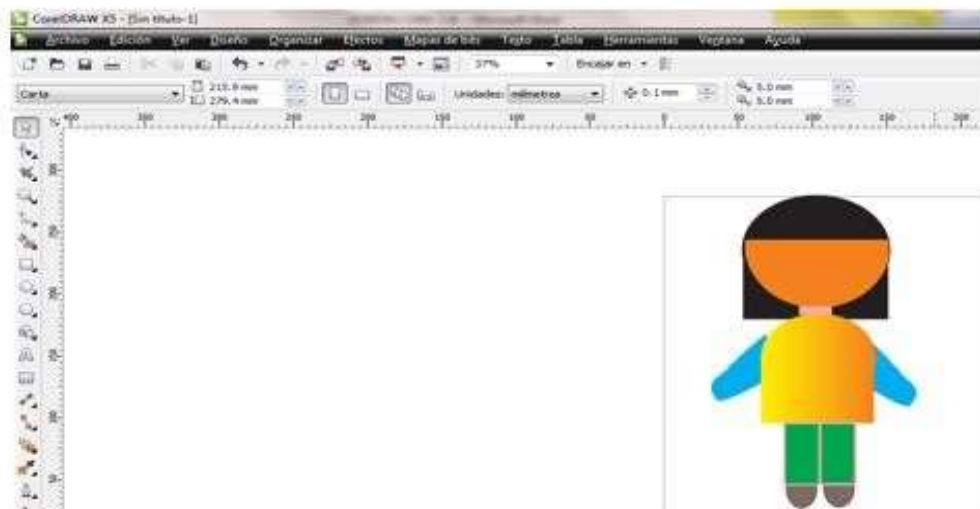
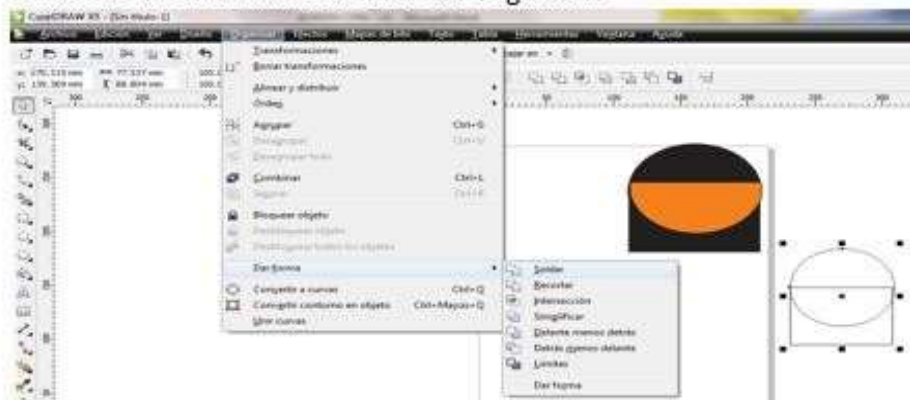
crea diseños como Portadas, afiches, posters, tarjetas de cumpleaños, Revistas.

Desarrollo: (50 minutos)

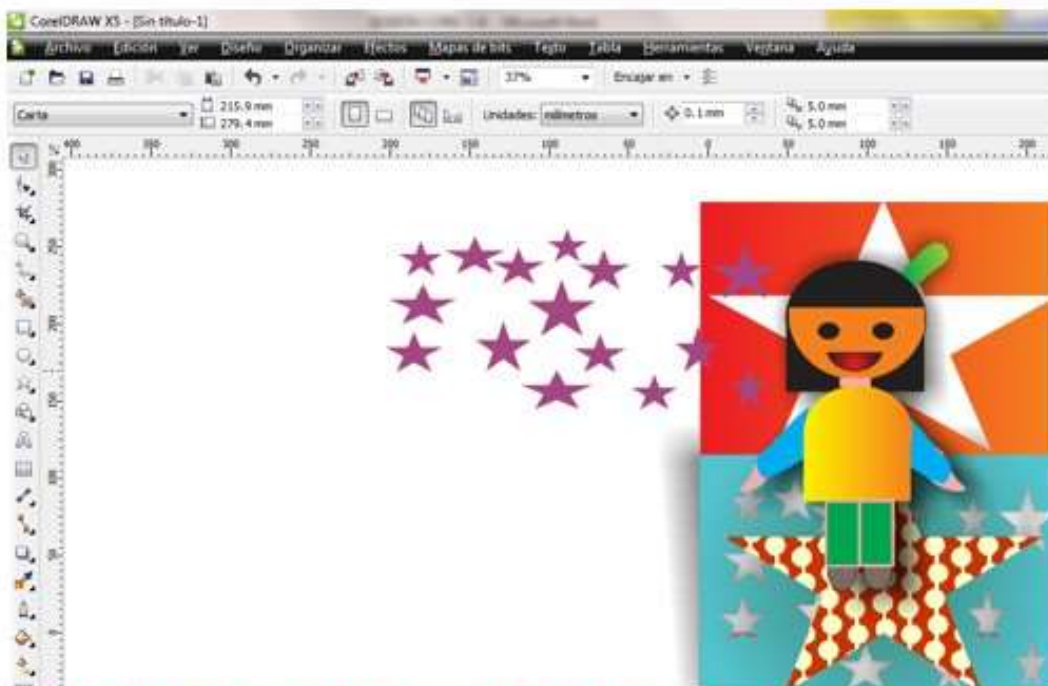
- ¿ Mis queridos estudiantes ¿Recuerdan Como se Agrupan los objetos?
- ¿ Para qué sirve la Herramienta Mano Alzada? Dibujar Curvas
- ¿ Qué es la Herramienta Sombra?
- ¿ Qué es la Herramienta Pluma de Contorno? Para Configurar el Contorno de un Objeto en Milímetros.
- El alumno individualmente en su ordenador seguirá las secuencias dado por el profesor.



Utilizamos las herramientas de Menú Organizar.



Cierre: (15 minutos)



- ¿te fue difícil trabajar con la herramienta Mano Alzada?
- Que herramientas has utilizado en la imagen que has diseñado?
- Cuál es su Función de la herramienta sombra?

IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

- Los estudiantes practicarán 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 (Recurso 1, Recurso 2).
- Ficha de Autoevaluación (Ficha de Observación).

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 las Herramientas de Formas Básicas.	Ficha de Observación Lista de cotejo. Ficha de Autoevaluación

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

V UNIDAD DIDACTICA “Aprendemos Educación para el Trabajo, En Educación, valores o formación ética.”

I. INFORMACION GENERAL:

1.1 UGEL	HUARMEY
1.2 I.E	N° 86144
1.3 AREA	EDUCACION PARA EL TRABAJO
1.4 TEMA TRANSVERSAL	EDUCACION EN VALORES O FORMACION ETICA.
1.5 GRADO	3°
1.6 UNIDAD	V
1.7 AÑO ACADEMICO	2019
1.8 HORA SEMANAL TOTAL	4 HORAS
1.9 DOCENTE	SIMEON MORNENO LESLY
1.10 DIRECTOR	RAMOS VERGARA RICARDO ANTONIO.
1.11 FECHA	18-08-19
1.12 HORAS PEDAGOGICAS	2 HORAS
1.13 SESION	N° 07



Trabajando con Colores.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<i>Competencia</i>	<i>Capacidades</i>	<i>Indicadores</i>
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.

Qual es la herramienta que se da color al objeto? El docente Recoge los saberes Previos y anota en la pizarra.

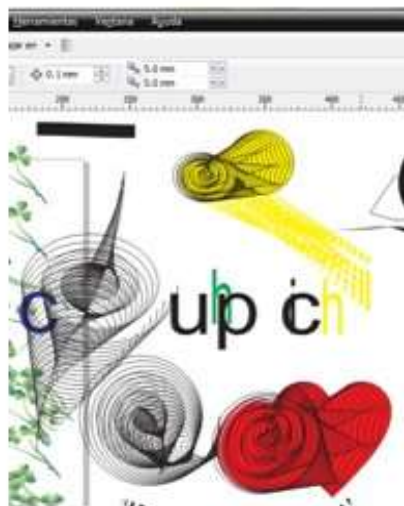
Que herramienta se utiliza para dibujar?

Que Entienden Por Agrupar?

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 como Portadas, afiches, posters, tarjetas de cumpleaños, Revistas.

Desarrollo: (50 minutos)

- ¿Mis queridos estudiantes ¿Recuerdan Como se trae un objeto delante de otro objeto?
- ¿Para qué sirve la Herramienta borrador? Dibujar Curvas
- ¿Qué es la Herramienta Sombra?
- ¿Qué es la Herramienta Mescla? Para Configurar el Contorno de un Objeto en Milímetros.
- El alumno individualmente en su ordenador seguirá las secuencias dado por el profesor.



Utilizamos las herramientas mano, alzada, espiral, silueta.




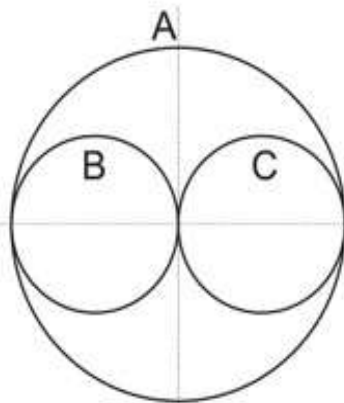
Utilizamos las herramientas de texto, herramienta silueta, envoltura y herramienta extrusión.

YIN Y YANG


El yin y yang son parte de una corriente filosófica de origen oriental fundamentada en la dualidad de todo lo existente en el universo. Cada ser, objeto o pensamiento posee un complemento del que depende para su existencia. Dentro de cada ser, objeto o pensamiento existe parte de su complemento, y viceversa. De lo que se deduce que nada existe en estado puro.

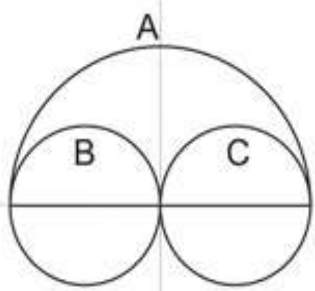
Construimos la siguiente figura:


Utilice las herramientas que les permita alinear con éxito 

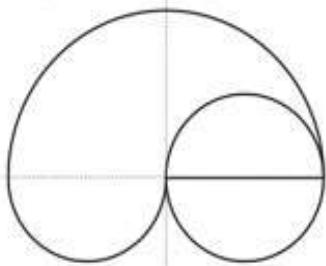



El objeto A se convertirá en una semicircunferencia.

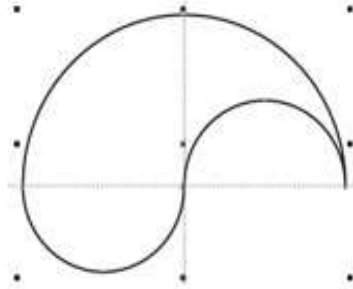
Utilizando Sector Circular 





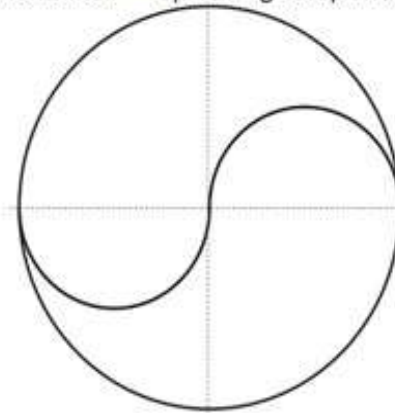
Seleccione el objeto A y B, luego active Soldar 



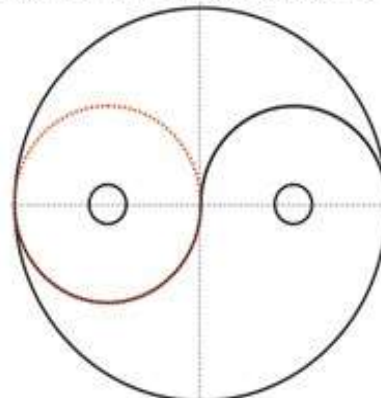
Seleccione nuevamente el los objetos, luego active "Delante menos detrás"  para obtener la figura mostrada:



Duplique el objeto (+), luego reflejo vertical , reflejo horizontal  para luego acoplarlo.



El círculo pequeño debe ser el 10% del círculo mayor (A) y debe estar alineado adecuadamente.



Rellene de negro el objeto de tal manera que el círculo haga contraste.



Cierre: (15 minutos)

- 🕒 ¿te fue difícil trabajar con la herramienta Elipse?
- 🕒 Que herramientas has conocido?
- 🕒Cuál es su Función de la herramienta sombra?

IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

- 🕒 Los estudiantes practicarán 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 (Recurso 1, Recurso 2).
- 🕒 Ficha de Autoevaluación (Ficha de Observación).

Evaluación			
<i>Competencia</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Situación De Evaluación</i>	<i>Instrumentos</i>
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 paleta de colores de <u>corel</u> .	Ficha de Observación Lista de cotejo. Ficha de Autoevaluación

Docente Responsable


Lic. Lesly Simeon Moreno
Esp. Computación e Informática

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

UNIDAD DIDACTICA "Aprendemos Educación para el Trabajo, En Educación, valores o formación ética."

I. INFORMACION GENERAL:

1.1 UGEL	HUARMEY
1.2 IE	N° 86144
1.3 AREA	EDUCACION PARA EL TRABAJO
1.4 TEMA TRANSVERSAL	EDUCACION EN VALORES O FORMACION ETICA.
1.5 GRADO	8°
1.6 UNIDAD	V
1.7 AÑO ACADEMICO	2019
1.8 HORA SEMANAL TOTAL	4 HORAS
1.9 DOCENTE	SIMEON MORNENO LESLY
1.10 DIRECTOR	RAMOS VERGARA RICARDO ANTONIO.
1.11 FECHA	24 -08-19
1.12 HORAS PEDAGOGICAS	2 HORAS
1.13 SESION	N° 08

Titulo de la sesion:

Organización de Objetos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<i>Competencia</i>	<i>Capacidades</i>	<i>Indicadores</i>
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.

Secuencia Didactica:

Inicio: (15 minutos)



El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes. el docente pregunta.

¿Cuál es la herramienta que se da color al objeto? El docente Recoge los saberes Previos y anota en la pizarra.

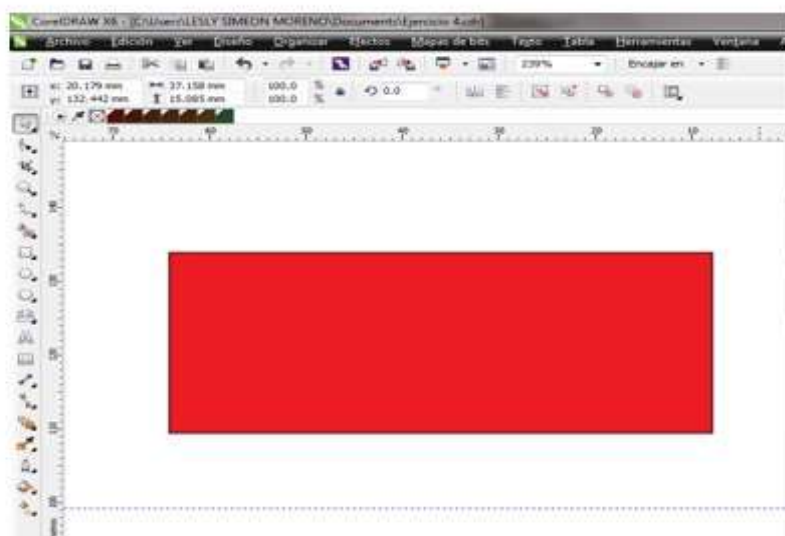
¿Que herramienta se utiliza para dibujar?

¿Que Entienden Por Agrupar?

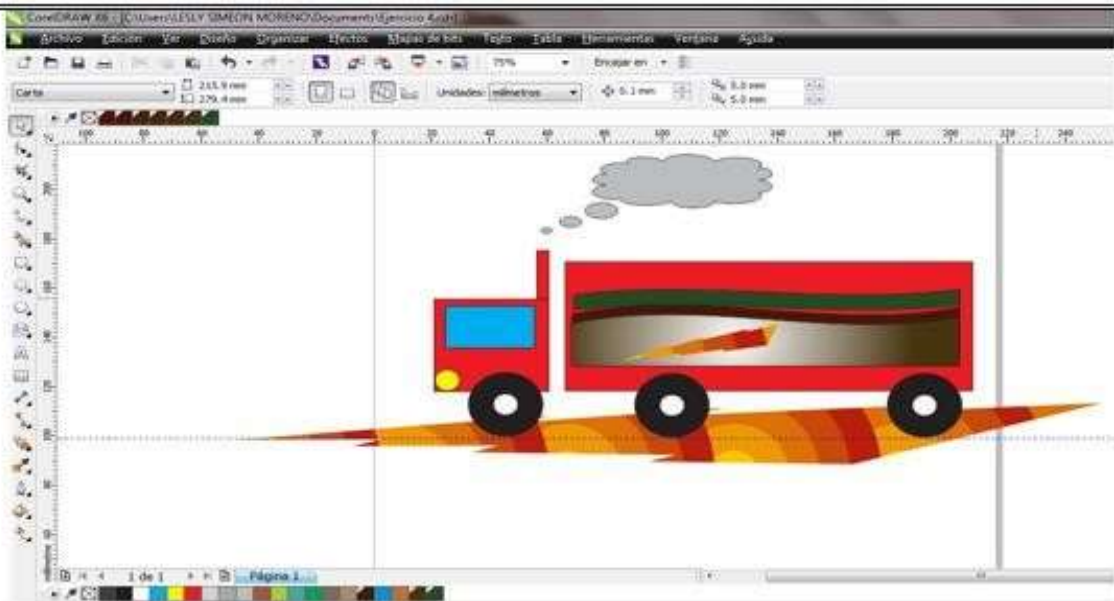
El Docente declara el tema y se escribe en la pizarra clara y legible. Propósito de esta lección es Trabajar con Colores en Corel Draw x5. Ejemplo: Se crea diseños como Portadas, afiches, posters, tarjetas de cumpleaños, Revistas.

Desarrollo: (50 minutos)

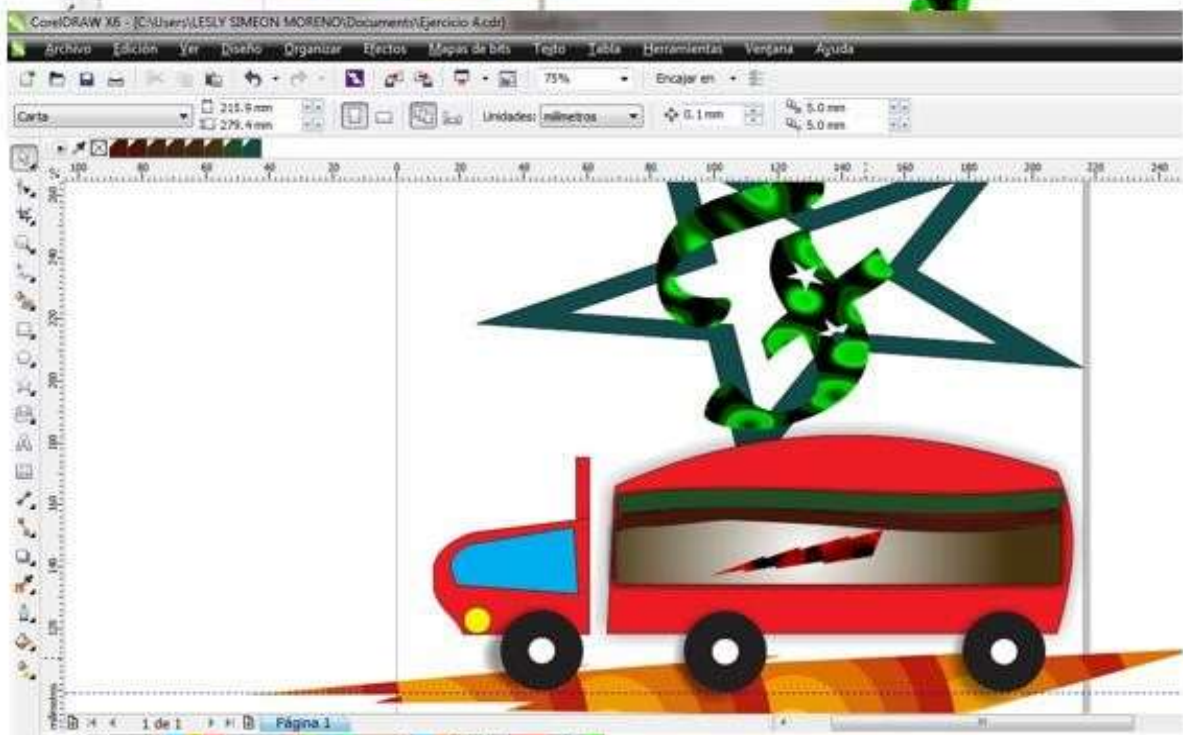
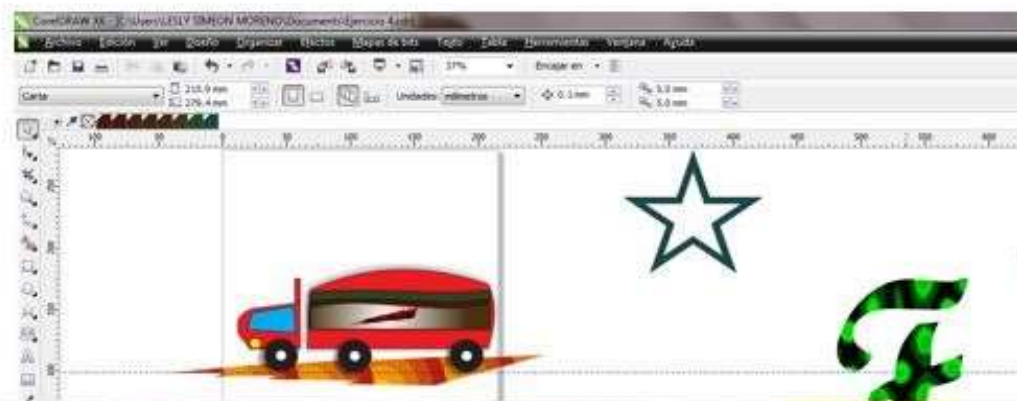
- ¿ Mis queridos estudiantes ¿Recuerdan Como se trae un objeto delante de otro objeto?
- ¿ Para qué sirve la Herramienta borrador? Dibujar Curvas
- ¿ Qué es la Herramienta Sombra?
- ¿ Qué es la Herramienta Mescla? Para Configurar el Contorno de un Objeto en Milímetros.
- El alumno individualmente en su ordenador seguirá las secuencias dado por el profesor.



Trabajas con las herramientas de Relleno, Paleta de colores, Relleno Inteligente.



Se trabaja con la herramienta forma, primero se convierte el objeto a curva.



Cierre: (15 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> 🕒 ¿te fue difícil trabajar con la herramienta Curva? 🕒 Cuantas herramientas de curva conocemos: <ul style="list-style-type: none"> -Convertir a <u>curva</u> -Suavizar <u>nodo</u> -Nodo <u>Simétrico</u>. 🕒 Te fue difícil trabajar con la herramienta curva?
IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:
🕒 Los estudiantes practicarán reconociendo las cajas de herramientas de coral Draw x5?
V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Programa Corel Draw x5. 🕒 Pizarra, Plumones. 🕒 Computadoras, proyector multimedia. 🕒 Guía (Guía 1). 🕒 Recursos (Recurso 1, Recurso 2). 🕒 Ficha de Autoevaluación (Ficha de Observación).

Evaluación			
<i>Competencia</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Situación De Evaluación</i>	<i>Instrumentos</i>
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. 	Organiza adecuadamente los objetos. y Reconoce la herramienta curva.	Ficha de Observación Lista de cotejo. Ficha de Autoevaluación

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

UNIDAD DIDACTICA “Aprendemos Educación para el Trabajo, En Educación, valores o formación ética.”

I. INFORMACION GENERAL:

1.1	UGEL	HUARMEY
1.2	I.E	N° 86144
1.3	AREA	EDUCACION PARA EL TRABAJO
1.4	TEMA TRANSVERSAL	EDUCACION EN VALORES O FORMACION ETICA.
1.5	GRADO	3°
1.6	UNIDAD	V
1.7	AÑO ACADEMICO	2019
1.8	HORA SEMANAL TOTAL	4 HORAS
1.9	DOCENTE	SIMEON MORNENO LESLY
1.10	DIRECTOR	RAMOS VERGARA RICARDO ANTONIO.
1.11	FECHA	31-08-19
1.12	HORAS PEDAGOGICAS	2 HORAS
1.13	SESION	N° 09

Titulo de la sesion:

Dibujos pinceladas: Herramientas interactivas: mezcla, silueta, distorsión interactiva, sombra y Transparencia.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<i>Competencia</i>	<i>Capacidades</i>	<i>Indicadores</i>
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.

Secuencia Didactica:

Inicio: (15 minutos)



Conocimientos previos



¿Sabes cuál es la función de las herramientas interactivas?, ¿qué trabajos podrás hacer con ellas?

El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes. el docente pregunta.

Que es Interactiva? El docente Recoge los saberes Previos y anota en la pizarra.

Como hacer Dibujos Interactivos?

Que Herramientas Interactivas conoces?

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 como Portadas, afiches, posters, tarjetas de cumpleaños, Revistas.



Mapa de contenidos



Desarrollo: (50 minutos)

- ¿Mis queridos estudiantes ¿Recuerdan que es Mezcla, silueta, distorsión, sombra, extrusión y transparencia?
- ¿Ustedes que dibujos harían con las herramientas interactivas?
- ¿Qué es la Herramienta pluma de contorno?
- El alumno individualmente en su ordenador seguirá las secuencias dado por el profesor.

herramienta mezcla interactiva:

Esta herramienta permite mezclar dos objetos arrastrando el mouse de un objeto a otro. de este modo, se pueden generar una serie de objetos intermedios



herramienta silueta interactiva



Esta herramienta se emplea para generar objetos de varios tamaños de la forma del objeto al que se aplica la acción.

herramienta distorsión interactiva

Esta herramienta es utilizada para distorsionar los objetos de tres maneras diferentes: empujar y tirar, cremallera y torbellino.

herramienta sombra interactiva

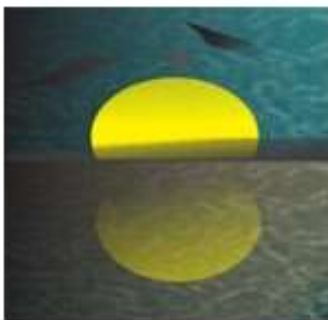
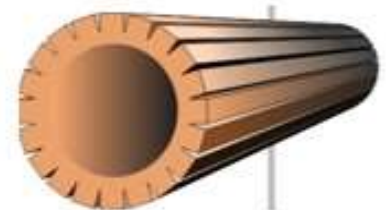
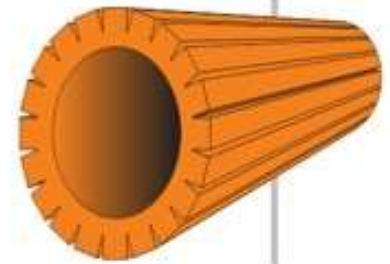
To My One True esta herramienta permite generar sombras en los objetos, lo que produce un efecto de Tridimensionalidad y profundidad.



herramienta extrusión interactiva

Esta herramienta permite dar a los objetos un aspecto tridimensional, creando la ilusión de profundidad. la dirección y profundidad de la extrusión, la posición del punto de fuga, el tipo de iluminación y el color de la extrusión son atributos que se pueden variar en la barra de Propiedades.

Trasformaciones girar a 15 centro cero copias 1.



herramienta transparencia interactiva

Esta herramienta permite aplicar transparencias uniformes, degradadas, radiales, de patrón, de textura y de mapa de bits. Aunque parezca que se está aplicando un relleno al objeto, en realidad es una máscara de escala de grises sobre el relleno activo del mismo.

I. Colocar en el paréntesis el número de cada herramienta según corresponda. (9 Ptos)

1. **Elipse** () cambia el modo de visualización.
2. **Dibujo inteligente** () convierte los trazos a mano alzada en formas básicas y curvas Suavizadas.
3. **Formas básicas** () dibuja diagramas de flujo, organigramas, llamadas y otros.
4. **Mano alzada** () dibuja curvas y líneas.
5. **Zoom** () dibuja círculos y elipses.
6. **Bézier** () realiza modificaciones en los vectores como el de convertir líneas

- etc.
7. Forma () Permite crear vectores rectos o curvos , creando así dibujos por Conexión de puntos
8. Rectángulo () permite señalar objetos y cambiar su tamaño o posición.
9. Selección () permite trazar cuadrados partiendo de un vértice o bien desde el Centro de los mismos.

II. Rellenar los espacios en blanco con las alternativas. (6 ptos)

10. La es la agrupación ordenada de botones y recuadros que se activa según la acción que realiza.
11. La está conformada por un conjunto de iconos relacionados entre sí y que a la vez contienen pequeñas barras laterales.
12. La es una barra numerada en centímetros , pulgadas, etc.
13. La es un segmento de una o dos filas de texto referente a las características de los objetos que están en la zona de trabajo.
14. La de colores muestra los colores disponibles para los relleno de los gráficos.
15. La es el lugar donde se encuentran ubicados los botones más usados en casi todos los programas de Windows.

BARRA DE PROPIEDADES - CAJA DE HERRAMIENTAS - BARRA DE ESTADO- BARRA DE HERRAMIENTAS ESTÁNDAR - REGLA - PALETA

III. Seleccione la respuesta correcta (5 ptos)

16. ¿Qué es Corel DRAW?
- Un programa de trazos.
 - Sistema de gestión de base de datos.
 - Un programa de diseño.
 - Es un programa para publicar y descargar cosas.
17. ¿Qué menú no pertenece a Corel DRAW?
- Menú herramientas.
 - Menú ventana
 - Menú vista
 - Menú efectos
18. ¿en qué menú se encuentra opción medios artísticos?
- Menú efectos
 - Menú diseño
 - Menú mapas de bits
 - ninguna de las anteriores.
19. ¿Cuál herramienta no pertenece al grupo?
- Mano alzada.
 - Medios artísticos
 - pluma
 - forma
20. que herramienta estándar me trae archivos de un programa externo.
- exportar.
 - importar
 - extraer
 - Todo lo anterior.

Cierre: (15 minutos)
<p>🕒 ¿te fue difícil trabajar con la herramienta Interactiva?</p> <p>🕒 Cuantas herramientas Interactivas conoces:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mezcla -Silueta -Distorsionar -Sombra -Envoltura Extrusión Transparencia. <p>Te fue difícil trabajar con la herramienta Interactiva?</p>
IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:
<p>🕒 Los estudiantes practicarán reconociendo las cajas de herramientas de coral Draw x5?</p>
V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Programa Corel Draw x5. 🕒 Pizarra, Plumones. 🕒 Computadoras, proyector multimedia. 🕒 Guía (Guía 1). 🕒 Recursos (Recurso 1, Recurso 2). 🕒 Ficha de Autoevaluación (Ficha de Observación).

Evaluación			
<i>Competencia</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Situación De Evaluación</i>	<i>Instrumentos</i>
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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende cada uno de los tipos de herramientas interactivas que ofrece el Corel DRAW ➤ Utiliza las herramientas interactivas en los diseños que realiza. 	Ficha de Observación Lista de cotejo. Ficha de Autoevaluación

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

V UNIDAD DIDACTICA “Aprendemos Educación para el Trabajo, En Educación, valores o formación ética.”

I. INFORMACION GENERAL:

1.1	UGEL	HUARMEY
1.2	I.E	N° 86144
1.3	AREA	EDUCACION PARA EL TRABAJO
1.4	TEMA TRANSVERSAL	EDUCACION EN VALORES O FORMACION ETICA.
1.5	GRADO	3°
1.6	UNIDAD	V
1.7	AÑO ACADEMICO	2019
1.8	HORA SEMANAL TOTAL	3 HORAS
1.9	DOCENTE	SIMEON MORNENO LESLY
1.10	DIRECTOR	RAMOS VERGARA RICARDO ANTONIO.
1.11	FECHA	01-09-19
1.12	HORAS PEDAGOGICAS	2 HORAS
1.13	SESION	N° 10

Titulo de la sesion:

Trabajando con Textos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<i>Competencia</i>	<i>Capacidades</i>	<i>Indicadores</i>
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.

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 reflejar texto y en qué momento? El docente Recoge los saberes Previos y anota en la pizarra.

Que es para ustedes un atrayectoria?

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 como Portadas, afiches, posters, tarjetas de cumpleaños, Revistas.



Conocimientos previos

Observa el siguiente afiche publicitario y conversa con tus compañeros sobre tus posibles respuestas:

1. ¿Qué herramientas utilizarías para elaborar y aplicar los formatos observados en el afiche?



Desarrollo: (50 minutos)

¿Mis queridos estudiantes ¿Recuerdan con que herramienta se hacen las letras?

¿Ustedes creen que se pueden unir objetos con textos?

El alumno individualmente en su ordenador seguirá las secuencias dado por el profesor.

Una vez que el texto artístico esté ajustado a un trayecto, este dispondrá de diversas opciones para cambiar la disposición del texto mediante la barra de propiedades o la ventana acoplable adaptar texto a trayecto. observa la siguiente imagen:

ARRIBA PERÚ

Ahora, aplicaremos en Corel DRAW el efecto Adaptar el texto a la trayectoria. Para aplicar esta herramienta, debes realizar los siguientes pasos:

1. Con la herramienta Texto, elabora la frase mencionada.



Luego, dibuja una trayectoria similar a la

del mensaje con cualquier herramienta de curvas estudiada anteriormente.

3. Posteriormente, del menú Efectos, selecciona la opción Añadir texto a trayectoria.



4. Con el mouse, arrastra el texto sobre la trayectoria.



5. Finalmente, obtendrás el efecto solicitado. Recuerda que puedes dejar sin relleno a la Curva generada.



1. El docente indica a los estudiantes hacer la siguiente actividad ahora, crea el efecto de adaptar a trayectoria 3 valores primordiales en un ser humano.



Cierre: (15 minutos)

- 🔊 ¿te fue difícil trabajar con la herramienta Texto?
- 🔊 Cuantas herramientas utilizaste para su trayectoria del texto:
 - Te fue difícil trabajar con la herramienta Texto?

IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Los estudiantes practicarán reconociendo las cajas de herramientas de coral Draw x5?
V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Programa Corel Draw x5. ☞ Pizarra, Plumones. ☞ Computadoras, proyector multimedia. ☞ Guía (Guía 1). ☞ Recursos (Recurso 1, Recurso 2). ☞ Ficha de Autoevaluación (Ficha de Observación).

Evaluación			
<i>Competencia</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Situación De Evaluación</i>	<i>Instrumentos</i>
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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza la herramienta texto en trayectoria en el diseño. 	Ficha de Observación Lista de cotejo. Ficha de Autoevaluación


 Lic. Lesly Simeon Moreno
 Esp. Computación e Informática
Docente Responsable

FICHA DE OBSERVACIÓN

UNIDAD 1
NÚMERO DE SESIÓN
1/10

TEMA	Descripción de Corel Draw x5.				
INDICADOR	Reconoce el Interfaz				
Grado	3ero	SECCIÓN	A	FECHA	16 / 03 /2020

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	Indicadores					PUNTAJE
		Aplica las acciones modulares del programa Corel Draw x5.	Organiza contenidos del Grafismo.	Crea los Diseños con Estilo y Creatividad.	Transmite Una Información Determinada. (0 – 5)		
1	Albino Rondan Anthony Elias	X	X	2	X	17	
2	Berio Mendez Juan Carlos	X	X	X	1	16	
3	Braul Manrique Quenyi Teodorico	X	X	X	1	16	
4	Castillo Chavez Gampier Esmith	X	X	1	X	16	
5	Castillo Flores Carlos Daniel	1	X	X	X	16	
6	Cerna Garcia Flavio Paul	X	X	X	2	17	
7	Cerna Rosales Fidel Teodolfo	X	X	X	1	16	
8	Ciriaco Leon Jhoan Antony	X	X	1	X	16	
9	Cochachi Rondan Sarai Rosalia	2	X	X	X	17	
10	Gomero Luna Anderson	X	X	X		15	
11	Huerta Figueroa Mariluz Teoma	X	X	X		15	
12	Huerta Palacios Adam Anthony	X	X	X		15	
13	Huerta Palacios Juliana Judith	1	X	X	X	16	
14	Jaucala Manrique Armando Gilmer	1	X	X	X	16	
15	Jaucala Mnrique Alexander Feliciano		X	X	X	15	
16	Medina Trejo Nicol Milagros		X	X	X	15	
17	Mendez Gomero Pilar Natali	1	X	X	X	16	
18	Mendez Hizo Jhessel Monica	X	X	X	1	16	
19	Mendez Paria Jafet Nahun	X	X	X		15	
20	Mendez Ramirez Phol Estefeno	X	X	X		15	
21	Palacios Anaya Angelina Elsa	X	X	X	2	17	
22	Palacio gomero lujan	X	X	X		15	
23	Pascual Dominguez sara		X	X	X	15	
24	Portillo caceres rosa		X	X	X	15	
25	Quiñonez Toledo Jheferson Waldir	2	X	X	X	17	
26	Romero Maguiña Jimmy Jesus	X	X	X	4	19	
27	Ramos Braul Nohelia Paola	X	X	X	2	17	
28	Sarmiento gerogia lennis	X	X	X	4	19	
29	Vasquez Olano Hector Jesus	X	X	X	2	17	
30	Vega Cochachin Romario Damian	X	X	X		15	

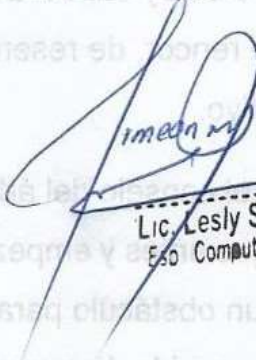
LISTA DE COTEJO

Unidad: Corel Draw x7

Grado: Tercero de secundaria

N°	ESTUDIANTES	Elaborar material publicitario digital mediante programas de diseño vectorial aplicando el control de calidad.						Elabora diferentes dibujos y objetos básicos respetando el trabajo colaborativo y las habilidades informáticas.			
		Reconoce la Interfaz de corel draw		Reconoce las formas básicas de corel		Reconoce la herramienta de segmentos y nodos		Identifica el proceso para guardar en formato jpg.en corel		Realiza Diseños respetando las normas de convivencia.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Albino Rondan Anthony	/		/		/		/		/	
2	Berio Mendez Juan Carlos	/		/		/		/		/	
3	Braul Manrique Quenyi	/		/		/		/		/	
4	Castillo Chavez Gampier		/	/		/		/		/	
5	Castillo Flores Carlos	/		/		/		/		/	
6	Cerna Garcia Flavio Paul	/		/		/	/	/		/	
7	Cerna Rosales Fidel	/		/		/	/	/		/	
8	Ciriaco Leon Jhoan Antony	/		/		/	/	/		/	
9	Cochachi Rondan Sarai	/		/		/		/		/	
10	Gomero Luna Anderson	/		/		/		/		/	
11	Huerta Figueroa Mariluz	/		/		/		/		/	
12	Huerta Palacios Adam		/	/		/		/		/	
13	Huerta Palacios Juliana	/		/		/	/	/		/	
14	Jaucala Manrique Armando	/		/		/		/		/	
15	Jaucala Mnrique Alexander	/		/		/		/		/	
16	Medina Trejo Nicol Milagros	/		/		/		/		/	
17	Mendez Gomero Pilar	/		/		/	/	/		/	
18	Mendez Hizo Jhessel	/		/		/		/		/	
19	Mendez Paria Jafet Nahun	/		/		/	/	/		/	
20	Mendez Ramirez Phol	/		/		/		/		/	
21	Palaccios Anaya Angelina	/		/		/		/		/	
22	Palacio gomero lujan	/		/		/		/		/	

23	Pascual Dominguez sara	/							
24	Portillo caceres rosa	/							
25	Quiñonez Toledo Jheferson Waldir	/							
26	Romero Maguiña Jimmy	/							
27	Ramos Braul Nohelia	/							
28	Sarmiento gerogia lennis	/							
29	Vasquez Olano Hector	/							
30	Vega Cochachin Romario Damian	/							


 Lic. Lesly Simeon Moreno
 Exp. Computacion e Informatica

ENCUESTA

Luego de haber utilizado Corel draw con los estudiantes del tercer año de secundaria de Computación e Informática de la I.E.N86141-Huarmey

Les Solicito Moderadamente Se Sirva Contestar Las Sigüientes Preguntas:

1. ¿Ingresar a Corel Draw es Sencillo?

SI NO

¿Por qué?

solo doble clic - listo

2. ¿Reconocer las formas básicas en Corel te pareció fácil?

SI NO

¿CÚALES?

son como las figuras geométricas

3. ¿Corel draw x7 como recurso captó tu atención?

SI NO

4. ¿Es adecuado como recurso para tu aprendizaje CorelDraw x7?

SI NO

Entrevista para los estudiantes

Distinguido joven o señorita: le solicito muy comedidamente, se sirva contestar las

Inquietudes que se plantean en la presente entrevista, toda vez que sus criterios serán de

mucha utilidad en la presente investigación, por lo que, desde ya le expreso mi reconocimiento.

1. ¿Qué te parecen las clases Del área TIC?

Divertidas

Interesantes Aburridas

Cansadas

¿Por qué?

2	FICHA DE DE OBSERVACIÓN DE CAPACIDADES					
3	MATERIA	EDUCACION PARA EL TRABAJO - COMPUTACION				
4	UNIDAD	ELABORACION DE MATERIAL PUBLICITARIO CON COREL DRAW				
5	Profesor	Lic. Lesly Yanet Simeon Moreno Lesly				
6	Indicador de Capacidad	Opera Corel draw con estilo y creatividad.				
7	Actividad de Aprendizaje (1)	Identificación y descripción de corel draw				
8		Indicadores de seguimiento de capacidades			Nota Final	
9	Indicadores Específicos Observables	Inicio y proceso teórico	Proceso Práctico	Cierre - Transferencia		
10	Apellidos y nombres	Describe la definición de corel draw y su interfaz teniendo en cuenta la versión. (7 puntos)	Identifica y diseña etiquetas, dibujos con las distintas herramientas de corel draw. (7 puntos)	Transfiere su aprendizaje a situaciones nuevas, entiende la importancia y utilidad de lo aprendido (6 puntos)		
11	01	Albino Rondan Anthony Elias	5	6	5	16
12	02	Berrio Mendez Juan Carlos	3	5	5	13
13	03	Braul Manrique Quenyi Teodorico	5	6	5	16
14	04	Castillo Chavez Gampier Esmith	3	3	3	9
15	05	Castillo Flores Carlos Daniel	2	5	5	12
16	06	Cerna Garcia Flavio Paul	7	7	4	18
17	07	Cerna Rosales Fidel Teodolfo				
18	08	Ciriaco Leon Jhoan Antony	7	5	5	17
19	09	Cochachi Rondan Sarai Rosalia	3	3	3	9
20	10	Gomero Luna Anderson	2	6	5	13
21	11	Huerta Figueroa Mariluz Teoma	5	6	5	16
22	12	Huerta Palacios Adam Anthony	3	5	5	13
23	13	Huerta Palacios Juliana Judith	5	5	5	15
24	14	Jaucala Manrique Armando Gilmer	3	7	3	13
25	15	Jaucala Mnrique Alexander Feliciano	2	7	5	14
26	16	Medina Trejo Nicol Milagros	5	5	5	15
27	17	Mendez Gomero Pilar Natali	5	6	5	16
28	18	Mendez Hizo Jhessel Monica	3	5	5	13
29	19	Mendez Paria Jafet Nahun	5	6	5	16
30	20	Mendez Ramirez Phol Estefeno	3	3	3	9
31	21	Palacios Anaya Angelina Elsa	2	5	5	12
32	22	Palacio gomero lujan	7	7	4	18
33	23	Pascual Dominguez sara				
34	24	Portillo caceres rosa	7	5	5	17
35	25	Quiñonez Toledo Jheferson Waldir	3	3	3	9
36	26	Romero Magaña Jimmy Jesus	2	6	5	13
37	27	Ramos Braul Nohelia Paola	5	6	5	16
38	28	Sarmiento gerogia lennis	3	5	5	13
39	29	Vasquez Olano Hector Jesus	5	5	5	15
40	30	Vega Cochachin Romario Damian	3	7	3	13
41						

PANTALLASOS DE COREL DRAW

Es programa vectorial, software de diseño publicitario y productivo, que nos permite realizar diseños como Banners publicitarios, volantes, insignias, logotipos, trípticos, dípticos, certificados, diplomas y etiquetas para productos,

Ingeniería de Sistemas

Misión

Primero en ayudar a las personas a su formación integral a través de carrera de ingeniería de sistemas de calidad desarrollando y evaluando tecnologías de la información y comunicaciones como respuesta a problemas organizacionales a bostos

Visión

líderes académicos creando capital humano en ingeniería de sistemas para el bien común.



1ERA COPA SISTEMAS denominado GUILLER CRISTOBAL TOLEDO Sabado 03 de Dic

09.00 pm



Lugar:
Losa deportiva
I.E.J.C.M

Participación
Todas las escuelas
profesionales e
invitados



inscripciones
s/ 10.00

Premio
copa deportiva
juego de polos

Auspicia

COMPUTER MALLQUI
Polleria LA CARABANA
CAJA MUNICIPAL
DEL SANTA



Universidad Católica los Angeles de chimbote

CU HUARMAY
Escuela Profesional de
INGENIERIA DE SISTEMAS

Seminario Taller

Convergencia de las TIC's en la Sociedad



Lugar: Teatro María Alvarado Trujillo

Inversión

Estudiantes de la Uladech,ISTP y SENATI	s/ 20.00
Público General	s/ 30.00
Profesionales	s/ 40.00

INFORMES E INSCRIPCIONES
Secretaría General
Escuela Profesional de Ingeniería de sistemas
Boulevard Alberto Reyes Telefono 400496

Incluye: Folder, cd's, Certificado, otros

Presentación

El avance de las tecnologías de la información y comunicación e internet influyen enormemente en la sociedad la cual se encuentra inmersa en un mundo globalizado, obligando a que el personal de las empresas, instituciones y sociedades en general conozcan y operen eficientemente estas herramientas las cuales están en el pensamiento y cambios y actualizaciones por los avances que se dan cada día en la actualidad formando en nuestra institución un curso consistente en nuestro rol educativo, formativo y comprometido con el desarrollo de nuestra juventud estudiosa del nivel superior, egresados y comunidad en general. La escuela profesional de ingeniería de sistemas invita a usted a participar en el seminario taller denominado: Convergencia de las Nuevas tecnologías de información y

La comisión

PROGRAMA

Lunes 28 de Nov

07:00 p.m. Inscripciones
Entrega de Materiales

07:30 p.m. Apertura
Lic. Margarita M
Coordinadora ULADECH
CU Huarmey

08:10 p.m. Desarrollo de Software
con Zend Framework
Mg. Iparraguire V.
Catedrático ULADECH
Desarrollo de Software

09:30 p.m. Break

09:40 p.m. Preguntas

10:00 p.m. Sorteos de Preguntas

Miércoles 30 de Nov

07:00 p.m. Pinguino HD y libre
Para Microcontroladores
Mg. Mario Remo Mosca
Decano de Ingeniería
ULADECH

08:30 p.m. Break

08:40 p.m. Preguntas

09:00 p.m. **Sistemas Expertos con MS Prolog**
Mg. Jorgue Gutierrez G.
Director de escuela de
Ing de Sistemas ULADECH

10:40 p.m. **Preguntas**

11:00 p.m. **Sorteo de presentes.**

Jueves 01 de Dic

07:00 p.m. Gestión y Planeación de Recursos web
Mg. Andrés Epifania F.
Jefe de Registro Académico
ULADECH

08:30 p.m. Break

08:40 p.m. **Preguntas**

09:00 p.m. **El Ingeniero de Sistemas en la Actualidad**
Ing. de Armaldo Gonzales A.
Jefe de Dpto Académico.
de Ing de Sistemas
ULADECH

09:30 p.m. **Preguntas**

09:30 p.m. Sorteos de Presentes

09:30 p.m. Clausura

09:30 p.m. **Entrega de Certificados**

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLOGICO HUARMEY
 cursos de computacion Verano 2009

OFFINÁTICA
 Elaboración de documentos, cuadros, presentaciones e internet.

PROGRAMACIÓN
 Programación Básica y avanzada en los lenguajes de programación: Java, JavaScript, Visual Basic 6.0, Power Builder 10.0

DISEÑO GRAFICO
 Creador de diseño gráfico trabajando en Corel Draw 13, como afiches, tríptico, propaganda, etc.

DESARROLLO WEB
 Desarrollo web con Macromedia, tratamiento de imágenes con Fireworks, creación de animación con Flash y desarrollo de páginas web con Dreamweaver.

MANTENIMIENTO EN SAMBLA
 Diagnóstico de computadoras, Mantenimiento de computadoras, Instalación de Sistemas Operativos y Utilitarios, Clonación y recuperación de información.

REDES Y CONECTIVIDAD
 Instalación de redes y cables de internet, configuración y compartición de recursos, Protocolo y normas de seguridad de internet.

Matricula: S/10.00 Mensualidad : S/60.00
 Duración: 2 meses **12 de enero/2009**

INFORMES E INSCRIPCIONES
 Secretaria General y cabinas de internet del Ist Huarney
 Avenida el Olivar s/n Telefono 400812

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLOGICO PUBLICO HUARMEY

CARRERA PROFESIONALES

Enfermeria Tecnica
 Produccion Agropecuaria
 Computación Informática
 Tecnología Pesquera
 Industrias Alimentarias

Examen de Admisión 29 Marzo

ADMISION 2020

¡EL PAIS DEMANDA DE PROFESIONALES TECNICOS!
 ¡NOSOTROS TE PREPARAMOS!

PRACTICA CALIFICADA DE COREL DRAW

INSTRUCCIÓN: Subraye la Respuesta que considere, " Todas las preguntas tienen sola una correcta" Buenas vibras, El estudio es Progresión. ☺

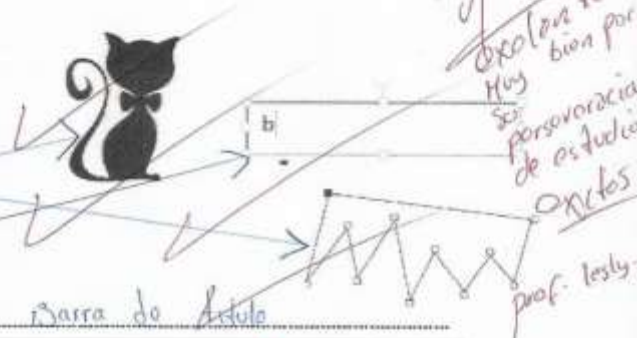


Nombre y Apellidos: Albino Rondon Anthony Elias

1. Corel Draw ☺
 - a) CorelDRAW es una aplicación informática de diseño gráfico vectorial,
 - b) CorelDRAW es un programa Vectorial para diseñar graficos Gif(Movimiento).
 - c) CorelDRAW para realizar diseños logotipos, calendarios y diseñar videos.

2. Cuál será la extensión de Corel Draw:
 - a) .psd
 - b) :cdx
 - c) .cdr
 - d) N.A
 - e) T.A

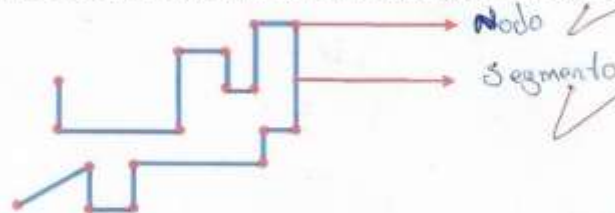
3. Relacionar según corresponda: 3ptos



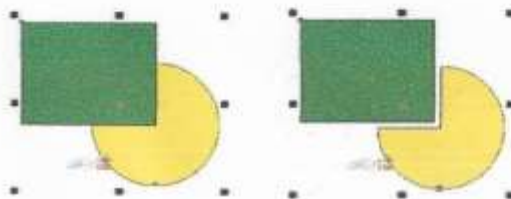
4. Identifica que Barra de Herramienta que es: Barra de Título



5. La figura está compuesta por las Herramientas de coreldraw- Completar:



6. Que herramienta de Organizar y de dar Forma se ha utilizado: Recortar



7. Que Herramienta se observa en el siguiente grafico vectorial:



PRACTICA CALIFICADA DE COREL DRAW

INSTRUCCIÓN: Subraye la Respuesta que considere, " Todas las preguntas tienen sola una correcta" Buenas vibras, El estudio es Progresión. ☺

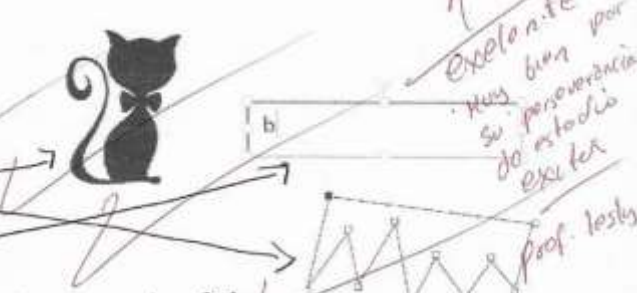
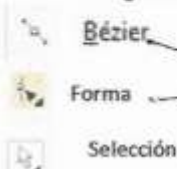


Nombre y Apellidos: Romero Maguina Jimmy Jesús

1. Corel Draw ☺
 - a) CorelDRAW es una aplicación informática de diseño gráfico vectorial,
 - b) CorelDRAW es un programa Vectorial para diseñar graficos Gif(Movimiento).
 - c) CorelDRAW para realizar diseños logotipos, calendarios y diseñar videos.

2. Cuál será la extensión de Corel Draw:
 - a) .psd
 - b) :cdx
 - c) .cdr
 - d) N.A
 - e) T.A

3. Relacionar según corresponda: 3ptos



4. Identifica que Barra de Herramienta que es: barra de título

PRACTICA CALIFICADA DE COREL DRAW

INSTRUCCIÓN: Subraye la Respuesta que considere, " Todas las preguntas tienen sola una correcta" Buenas vibras, El estudio es Progresión. ☺






Nombre y Apellidos: CERNA ROSALES FIDEL TEODOLFO

1. Corel Draw⁽²⁹⁾
- a) CorelDRAW es una aplicación informática de diseño gráfico vectorial,
 - b) CorelDRAW es un programa Vectorial para diseñar graficos Gif(Movimiento),
 - c) CorelDRAW para realizar diseños logotipos, calendarios y y diseñar videos.

2.Cuál será la extensión de Corel Draw:

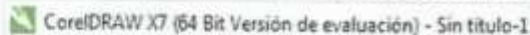
- a) .psd
- b) :cdx
- c) .cdr
- d) N.A
- e) T.A

3. Relacionar según corresponda: 3ptos

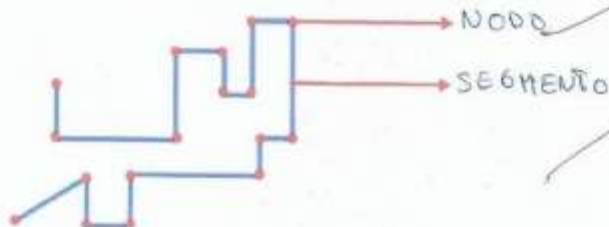
-  Bézier
-  Forma
-  Selección



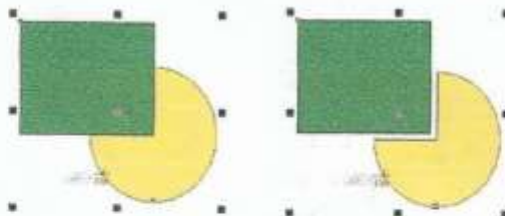
4. Identifica que Barra de Herramienta que es: HERRAMIENTA TITULO



5. La figura está compuesta por las Herramientas de corelDRAW- Completar:



6. Que herramienta de Organizar y de dar Forma se ha utilizado: RECORTAR



7. Que Herramienta se observa en el siguiente grafico vectorial:

HERRAMIENTA Texto



8. Completar las extensiones de los gráficos vectoriales, según correspondan.

png



jpg

16
Excelente
Muy suave bien exactos
Prof. Losky

FOTOGRAFIAS



Imagen N°01: aplicando el pos test a los estudiantes de 3° se secundaria I.E.N°86141. Huarney.





Imagen N°02: Mi persona recogiendo mi instrumento de evaluación, vista previa de los estudiantes.

Imagen N°03: Vista de un trabajo productivo Haciendo el uso del software Corel a corto tiempo – producción de llaveros.

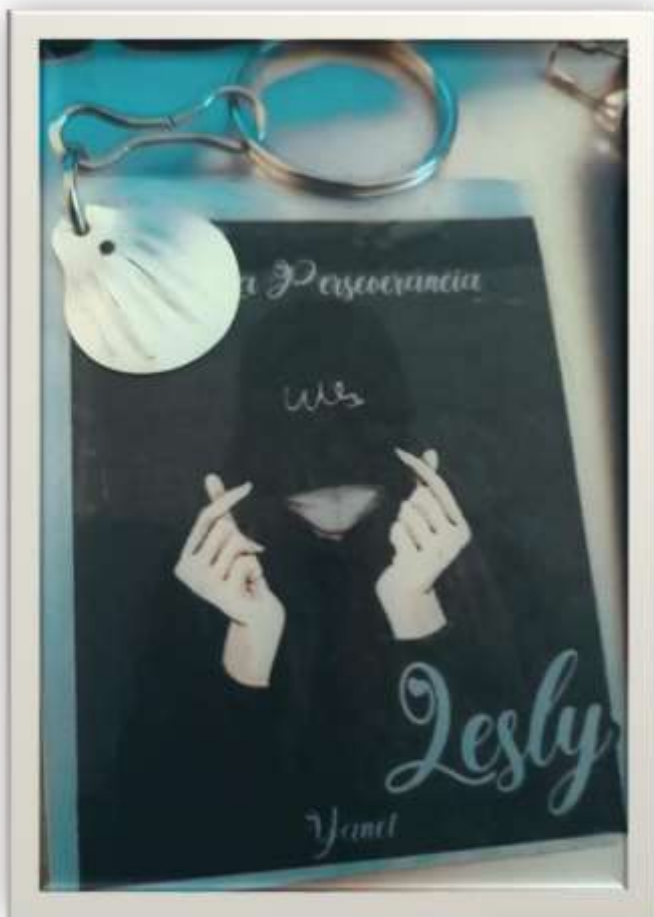


Imagen N°04: Vista Previa de los Trabajos: Gráficos de caricaturas de animales



Imagen N°05: Vista Previa de los Trabajos : Logo de su Institucion.



Imagen N°05: Vista Previa de los Trabajos: Díptico

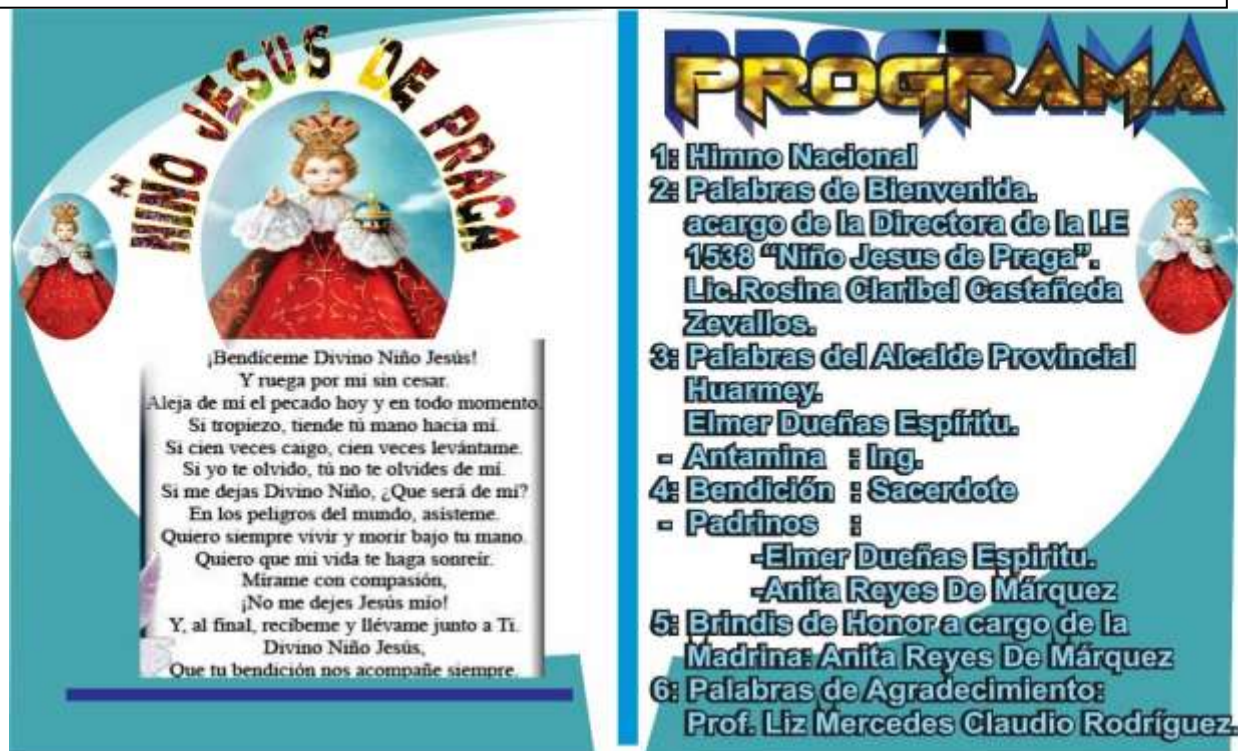


Imagen N°06: Vista Previa de los Trabajos: Tarjeta de Invitación



REPORTE DE SIMILITUD

Corel Draw para rendimiento escolar en estudiantes de la Institución Educativa, N°86141, Huarmey 2019

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

7%

2

repositorio.unc.edu.pe

Fuente de Internet

4%

3

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.upch.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

www.slideshare.net

Fuente de Internet

1%

7

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

8

Submitted to Universidad Señor de Sipan

Trabajo del estudiante

1%

9

es.slideshare.net

Fuente de Internet



1 %

10

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1 %

11

Submitted to Universidad Andina Nestor
Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

<1 %

12

hdl.handle.net

Fuente de Internet

<1 %

13

1library.co

Fuente de Internet

<1 %

14

www.scribd.com

Fuente de Internet

<1 %

15

lareferencia.info

Fuente de Internet

<1 %

16

www.powtoon.com

Fuente de Internet

<1 %

17

Submitted to Universidad Catolica Los
Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

<1 %

18

repositorio.unamba.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

19

Submitted to Universidad Internacional de la
Rioja

Trabajo del estudiante

<1 %



20	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
22	www.es.w3ki.com Fuente de Internet	<1 %
23	bdigital.unal.edu.co Fuente de Internet	<1 %
24	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.tec.mx Fuente de Internet	<1 %
26	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
27	vdocuments.site Fuente de Internet	<1 %
28	repozitorij.unios.hr Fuente de Internet	<1 %
29	vsip.info Fuente de Internet	<1 %
30	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.unap.edu.pe	



Fuente de Internet

<1 %

32 koreascience.or.kr

Fuente de Internet

<1 %

33 repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

34 www.dspace.uce.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %



Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo