

**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**EL USO DEL AULA VIRTUAL PARA LA MEJORA DE LAS
COMPETENCIAS DEL CURSO DE COMPUTACIÓN EN LOS
ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NAVAL
ALMIRANTE GUISE EN EL AÑO 2019**



**PRESENTADA POR
EDITH RUTH CULLANCO MEDINA**

**ASESOR
AUGUSTO JOSÉ WILLY GONZALES TORRES**

TESIS

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON
MENCION EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**LIMA – PERÚ
2022**



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

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



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**EL USO DEL AULA VIRTUAL PARA LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DEL
CURSO DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NAVAL ALMIRANTE
GUISE EN EL AÑO 2019**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:
EDITH RUTH CULLANCO MEDINA**

**ASESOR:
DR. AUGUSTO JOSÉ WILLY GONZALES TORRES**

**LIMA, PERÚ
2022**

**EL USO DEL AULA VIRTUAL PARA LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DEL
CURSO DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NAVAL ALMIRANTE
GUISE EN EL AÑO 2019**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Augusto José Willy Gonzales Torres

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dra. Glida Marlis Badillo Chumbimuni

MIEMBROS DEL JURADO:

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

Mg. Philip Ernesto Suárez Rodríguez

DEDICATORIA

De manera muy especial a mis padres Enrique y Edelbina; esposo Cesar por su apoyo y amor. A mis hijas; Valentina y María Eduarda que son la motivación de mi superación profesional y personal.

AGRADECIMIENTOS

Al Liceo Naval Almirante “Guise” por brindarme las facilidades para aplicar mi investigación.

A mi asesor, Dr. Augusto José Willy Gonzales Torres, por brindarme el apoyo y las orientaciones constantes y motivadoras para continuar y terminar con la investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
ÍNDICE	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	13
INTRODUCCIÓN	15
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	22
1.1 Antecedentes de la investigación.....	22
1.1.1 Antecedentes Internacionales.....	22
1.1.2 Antecedentes Nacionales.....	24
1.2 Bases teóricas	26
1.2.1 Variable independiente: Aulas virtuales	26
1.2.1.1 Características de un aula virtual.....	27
1.2.1.2 Uso del Aula Virtual	28
1.1.1.1. Dimensiones del Aula Virtual	30
1.2.2 Variable Dependiente: Competencias.....	34
1.2.2.1 Competencias cognitivas: saber qué	35
1.2.2.2 Competencias procedimentales: saber hacer	35
1.2.2.3 Competencias actitudinales: saber ser	36
1.2.2.4 Sistema de Evaluación centrada en el desarrollo de competencias	37
1.3 Definiciones de términos básicos.....	38
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	40
2.1 Formulación de hipótesis principal y derivada	40

2.1.1	Hipótesis principal.....	40
2.1.2	Hipótesis específicas	40
2.2	Variables y definición operacional.....	41
2.2.1	Variables.....	41
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....		43
3.1	Diseño metodológico.....	43
3.2	Diseño muestral	44
3.2.1	Población	44
3.2.2	Muestra.....	44
3.3	Técnicas de recolección de datos.....	44
3.3.1	Técnica	44
3.3.2	Instrumento.....	45
3.3.3	Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	45
3.4	Aspectos éticos.....	46
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....		47
4.1.	Estadísticos descriptivos	47
4.1.1.	Variables competencias.....	47
4.2.	Contrastación de hipótesis.....	53
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.....		61
CONCLUSIONES		64
RECOMENDACIONES		67
FUENTES DE INFORMACIÓN		71
ANEXOS		78
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA		79
ANEXO 2: INSTRUMENTO.....		82

ÍNDICE DE TABLAS

		Página
Tabla 1	Operacionalización de variables	37
Tabla 2	Baremos de la variable competencias del curso de computación	43
Tabla 3	Niveles de competencias del pretest y post test	44
Tabla 4	Niveles de las competencias cognitivas del pretest y post test	46
Tabla 5	Niveles de las competencias procedimentales del pretest y post test	47
Tabla 6	Niveles de las competencias actitudinales del pretest y Postest	48
Tabla 7	Resultados de la prueba de bondad de ajuste para la variable competencias	50
Tabla 8	Nivel de significación de competencias del curso de Computación del antes y después de aplicar el programa	51
Tabla 9	Nivel de significación de las competencias Cognitivas antes y después de aplicar el programa	53
Tabla 10	Nivel de significación de competencias procedimentales antes y después de aplicar el programa	54
Tabla 11	Nivel de significación de las competencias actitudinales antes y después de aplicar el programa	56

ÍNDICE DE FIGURAS

		Página
<i>Figura 1</i>	Niveles de competencias del pretest y post test	45
<i>Figura 2</i>	Niveles de las competencias cognitivas del pretest y post test	46
<i>Figura 3</i>	Niveles de las competencias procedimentales del pretest y post test	48
<i>Figura 4</i>	Niveles de las competencias actitudinales del pretest y Postest	49

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar de qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019. Su enfoque es cuantitativo y su diseño adoptado fue experimental, de clase cuasi experimental. La población de estudio estuvo conformada por 150 estudiantes del sexto grado, siendo la muestra seleccionada de 60 participantes, de los cuales 30 constituyeron el grupo de control y 30 el grupo experimental.

Se evidencia que dentro de la vista previa y el control de verificación existen condiciones comparables; el pretest del grupo experimental tuvo un 70% en el nivel bajo en las competencias Cognitivas, procedimental y actitudinal, así mismo el 30% de los estudiantes tuvo un nivel medio. En la prueba experimental el 100% consiguió un nivel alto de habilidades informáticas. Por lo tanto, se evidencia así que las capacidades informáticas, manipuladoras y experimentales son en el test de (U-Mann-Whitney:000 y $z= 6,692$), con un $p = 0.000$ ($p < 0.05$).

Palabras clave: aula virtual, competencias.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine how the use of the virtual classroom improves the skills of the Computing course in the sixth grade students of primary education of the Liceo Naval Almirante Guise Educational Institution in the year 2019. Its approach is quantitative and its The design adopted was experimental, of a quasi-experimental class. The study population consisted of 150 sixth grade students, with a selected sample of 60 participants, of which 30 constituted the control group and 30 the experimental group.

It is evident that within the preview and the verification control there are comparable conditions; the pretest of the experimental group had 70% at the low level in the conceptual, procedural and attitudinal skills, likewise 30% of the students had a medium level. In the experimental test, 100% achieved a high level of computer skills. Therefore, it is evident that the computing, manipulative and experimental abilities are in the test of (U-Mann-Whitney:000 and $z= 6,692$), with a $p = 0.000$ ($p < 0.05$).

Keywords: virtual classroom, skills.

NOMBRE DEL TRABAJO

EL USO DEL AULA VIRTUAL PARA LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DEL CURSO DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES

AUTOR

EDITH RUTH CULLANCO MEDINA

RECUENTO DE PALABRAS

24796 Words

RECUENTO DE CARACTERES

136005 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

191 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

18.3MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 1, 2022 3:21 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 1, 2022 3:32 PM GMT-5

● 19% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)



Dr. AUGUSTO JOSÉ WILLY GONZALES TORRES
Asesor
ORCID: 0000-0002-5220-0026

INTRODUCCIÓN

La educación ha cambiado a medida que lo hacen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ocasionando nuevos hábitos de estudio y diversificando las maneras de producir, transmitir y gestionar el conocimiento. Además, el auge de las TIC ha modificado los paradigmas y estrategias establecidas por muchos años como válidas en el mundo de la educación.

Los educadores, están constantemente en la búsqueda de técnicas y equipos que permitan llegar a los estudiantes de manera exitosa y efectiva, se ha determinado en los medios virtuales una forma de transmitir nuevos sistemas y factores que permiten ingresar a los conocimientos sin importar la transferencia o tener grandes presupuestos para reunir materiales y tenerlos para los estudiantes. Internet a través de páginas de internet aproximadamente en la sala de estudio digital, a un precio económico.

Estas herramientas nos proporcionan interactividad, estilos de intercambio verbal, dinamismo dentro de la muestra de contenidos, uso multimedia, textos, factores que nos permiten servir a los clientes con un conocimiento único de los estilos y

ubicación multifuncional: la computadora con una conexión de red, conocida como aula escolar digital.

Las Aulas Virtuales han generado cambios radicales en la organización del conocimiento, la sociedad y en el proceso enseñanza-aprendizaje. Los Entornos Virtuales de Aprendizajes se refieren a aulas virtuales que tienen un espacio físico o digital a través de Internet. El uso y las valoraciones de la plataforma, llamada Aula Virtual, sirve como instrumento interactivo de formación y conformación. En principio, el uso de la mencionada plataforma está generalizado; cabe indicar acerca de su uso real y valoración, en este caso por parte del estudiante, con una utilización intensiva de tecnologías del Aula Virtual y de aprendizajes. Estos producen importantes demandas de estudiantes con las capacitaciones adecuadas para desempeñarse en las nuevas situaciones que se plantean en entornos virtuales con utilización intensiva de tutorías proactivas, diseño de materiales didácticos con los beneficios apropiados y el uso de fuentes de entrenamiento no tradicionales.

Se puede pronosticar un gran impacto de las aulas virtuales, debido a que los estudiantes en la actualidad tienen mayor facilidad para el manejo de la tecnología. El uso del aula virtual no venía siendo aprovechado por los estudiantes del 6to grado de primaria del Liceo Naval Almirante Guise, para la mejora de las competencias del curso de computación, siendo necesario por ello la utilización de nuevas tecnologías que faciliten los procesos de enseñanza por parte del docente, el cual permita a los estudiantes ampliar sus conocimientos dado que venían

utilizando los programas de Office de manera empírica y desconociendo las funcionalidades de los comandos del programa.

Para el docente del Liceo Naval Almirante Guise, trabajar en nuevos entornos digitales para el logro de las competencias de los estudiantes, lo motiva a mejorar sus conocimientos, capacidades y actitudes frente a las TIC, que le permitan una mayor competencia en temas pedagógicos, tales como cambios en las estrategias didácticas y su utilización en entornos virtuales de aprendizajes.

En cuanto el problema general se formuló de la siguiente forma ¿De qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019?

Los problemas específicos son:

¿De qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias cognitivas del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019?

¿De qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019?

¿De qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación

primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019?

El objetivo general fue determinar si el uso del aula virtual mejora las competencias del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Los objetivos específicos fueron:

Determinar si el uso del aula virtual mejora las competencias cognitivas del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Determinar si el uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Determinar si el uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Para Hernández et. al (2014), los estudios de enfoque cuantitativo emplean la recolección y análisis datos con el propósito de llevar a cabo la comprobación hipótesis previamente formuladas, además de sentar sus bases en la medición numérica y estadística para precisar el comportamiento de una determinada población, al mismo tiempo la presente investigación adoptó un diseño experimental, cuasi experimental en el sentido que existe intervención por parte de

la investigadora con la finalidad de manipular las variables, determinándose en ella la participación de 150 estudiantes quienes en primera instancia constituyeron la población y cuya muestra fue equivalente a 60 participantes, los cuales fueron seleccionados mediante muestreo no probabilístico intencional conformándose el grupo de Control (GC) y grupo experimental (GE) en 30 unidades cada una.

En cuanto a la justificación de la investigación, esta se realiza con el propósito de conocer el efecto del uso del aula virtual en las mejoras de las competencias de los estudiantes en el curso de Computación, proponiéndose además la elaboración y aplicación de las rúbricas para el curso de Computación para cada una de las competencias, mediante la ayuda de métodos científicos, los mismos que demuestran su validez y confiabilidad.

La importancia de la presente investigación radica en la originalidad necesaria para generar nuevos conocimientos, y marcar la pauta para potenciar la técnica de aula invertida en el país. El empleo del aula virtual es una herramienta de uso común en la enseñanza a distancia, siendo útil además como complemento a la enseñanza presencial y recurso didáctico que permite a los estudiantes afianzar los conocimientos adquiridos en las aulas presenciales, clarificando las dudas que puedan haber quedado sobre diversos temas, además de ser un medio de interacción entre maestros y estudiantes. Partiendo de esta herramienta y su aplicación, la importancia de la presente investigación radica en medir la eficacia y eficiencia de la aplicación del aula virtual en la búsqueda del logro del aprendizaje alcanzado, basado en competencias del curso de Computación, que requiere del manejo del computador en estudiantes de nivel primario, cumpliendo a su vez el contenido del plan curricular del Ministerio de Educación, mediante una metodología de investigación experimental.

En ese sentido esta investigación posee también dos justificaciones intrínsecas que respaldaron su importancia:

Justificación financiera, porque los sistemas de educación a distancia actualmente abiertos han dejado de ser solo una oportunidad más, para que la enseñanza termine en una versión académica de la innovación pedagógica del siglo XXI, que permite a los estudiantes acceder a la experiencia ahorrativa en cuanto a precios al adquirir nuevos conocimientos. Tienen una justificación social, debido al hecho de la provisión de aulas virtuales a través de Internet las 24 horas del día que brindan los servicios y funcionalidades esenciales para el aprendizaje a distancia y responder a la falta del docente.

Se ha llevado a cabo una reflexión sincera, y se puede afirmar que sí se cuenta con los recursos necesarios tanto financiero, humanos, materiales, tiempo, formación y conocimientos para llevar adelante la presente investigación. Igualmente, se contó con los recursos económicos que permitieron costear los gastos. Por otra parte, ha sido viable desde el punto de vista humano dado que se contó con la disposición del investigador y los asistentes de la investigación que son los docentes y estudiantes para llevar adelante el trabajo de campo. El trabajo de investigación es viable desde el punto de vista técnico, dado que se cuenta con los recursos de tecnología para acceder a información relevante desde el punto de vista bibliográfico; así como, su apoyo para el procesamiento estadístico de los datos que se recogieron mediante la aplicación de los cuestionarios a los estudiantes, tomando en cuenta la selección óptima de la muestra que fue reflejo de la población objeto de estudio.

En el capítulo I, se desarrolló el marco teórico que contiene los antecedentes de la investigación y las teorías relacionadas al tema; en el capítulo II se contempla las hipótesis y las variables de estudio; en el capítulo III se desarrolla la metodología, considerando el diseño metodológico y muestral, técnicas, instrumentos, validez y confiabilidad, para luego desarrollar en el capítulo IV, los resultados de la investigación; y, en el capítulo V, realizar la discusión, conclusiones, recomendaciones respectivas, fuentes de información y los anexos que le dan la solidez a la investigación.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

1.1.1 Antecedentes Internacionales

Herrera (2022) en su investigación, el cual tuvo como objetivo aplicar estrategias didácticas virtuales empleando el software Ardora con el fin de mejorar la producción de textos, estudio de enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental y cuya muestra estuvo constituida por 56 estudiantes, aplicándose pruebas diagnósticas para evaluar las variables, encontrándose en los resultados previamente que la producción textual evidenciaba niveles bajos en cuanto al pretest, posterior a la intervención se demostró mediante el postest que el uso de la plataforma Ardora, mejoró significativamente la producción de textos escritos en los alumnos del grupo experimental.

Gómez (2021) en cuya investigación propuso la implementación del aula virtual con la finalidad de lograr aprendizajes significativos en niños de la preparatoria en Guayaquil, Ecuador, estudio cuantitativo el que participaron 45 estudiantes encontrándose que el 31,1% de ellos presentaba niveles bajos de aprendizaje, asimismo se pudo evidenciar que un 26,7% hacia un mal uso

del aula virtual, concluyendo que, producto del diagnóstico previo es importante y necesario la implementación de un aula virtual, lo cual mejoraría sustancialmente los aprendizajes significativos en los alumnos.

Sánchez (2020) en cuya investigación analizó el potencial del aula virtual como herramienta de aprendizaje, estudio de enfoque cuantitativo y diseño experimental aplicado a un total de 112 alumnos de Bachillerato, en el que emplea la plataforma Moodle con el propósito de diseñar e implementar dicho recurso para intercambiar ideas, y experiencias que posibiliten experimentar lo aprendido, concluyendo que, a través del aula virtual los alumnos son los constructores de sus propios saberes a partir de sus conocimientos previos y que la tecnología supone en esa dinámica el soporte para alcanzar dicho fin.

Espinoza et, al (2018) en su investigación el cual tuvo como finalidad desarrollar estrategias de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas mediado con TIC a través de la implementación de un aula virtual en estudiantes colombianos, estudio cuantitativo, de nivel explicativo y cuya población estuvo conformada por un solo grupo experimental, demostrándose en los resultados que; el aula virtual como herramienta TIC contribuye de forma significativa a facilitar el aprendizaje, permitiendo además el acceso a contenido y todo tipo lo cual favorece el trabajo estudiantil.

Cure y Lara (2018) Estudio en el que centra sus propósitos en evaluar la eficacia de los ambientes virtuales en beneficio de las habilidades de comprensión lectora en alumnos de media de Instituciones Educativas, el mismo que fue desarrollado bajo el enfoque cuantitativo adoptando un diseño

cuasi experimental con un grupo de control y otro experimental con pretest y posttest compuesta en su totalidad por 476 participantes, concluyendo que; a partir de la propuesta experimental son los alumnos del grupo experimental quien logran desarrollar mejores niveles de comprensión lectora producto de la estrategia basada en un ambiente virtual.

1.1.2 Antecedentes Nacionales

Delgado y Vilcherrez (2021) en cuya investigación buscaron determinar el modo en el que la implementación del aula virtual fortalece el rendimiento en alumnos del Colegio Montessori en el distrito de Comas, estudio de enfoque cuantitativo, tipo aplicada de diseño experimental, administrándose el experimento a 30 participantes, posterior recolección de datos en el post test, se pudo evidenciar que dicha implementación posibilitó incrementar los índices del curso de matemática pasand de un 53% a 74,7% concluyéndose que el aula virtual como herramienta mejora las hailidades y capacidades de los niños de dicha Institución Educativa.

Givez (2020) en su investigación en la que buscó observar el modo en el que un programa basado en aprendizaje virtual mejora las habilidades blandas en niños de sexto grado de una Institución Educativa de Piura, investigación cuantitativa de tipo aplicada experimental -cuasi experimental con grupo de control y grupo experimental con pre y posttest, y cuya muestra estuvo constituida por 22 estudiantes en ambos casos, de la misma forma, los resultados permitieron observar que el programa mejora de forma significativa

el aprendizaje virtual de los alumnos en cuanto respecta al grupo experimental en comparación al grupo de control.

Gómez (2018) en su investigación sobre la efectividad de un aula virtual mediante Edmodo para fortalecer la comprensión de lectura en niños de primaria, estudio de diseño cuasi experimental y cuyos grupos, tanto de control y experimentales estuvieron conformados por 39 participantes cada uno, aplicándose un test y prueba de evaluación escrita, concluyendo que la implementación de dicha plataforma pudo mejorar de forma significativa el nivel de comprensión en los niños del grupo experimental con respecto a sus pares del grupo de control quienes evidenciaron niveles por debajo de lo esperado.

Pérez (2019) en su investigación en la que buscó determinar si la plataforma Moodle influye en los aprendizajes significativos de los estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa de Huaraz, estudio cuantitativo de diseño cuasi experimental y cuya muestra estuvo constituida por 90 estudiantes conformando el grupo de control y grupo experimental con prueba de entrada y salida, al mismo tiempo los resultados demostraron que el empleo de la plataforma virtual influye de forma significativa en el aprendizaje de los niños.

Villarreal y Medina (2021) en su estudio en el que pretendió demostrar el modo en el que un programa basado en eco difusiones virtuales incide en las competencias ambientales en alumnos del V ciclo en una Institución Educativa de Chimbote, investigación cuantitativa de cuasi experimental, con grupo de

control y experimenta constituida por 31 alumnos evaluados mediante pretest y posttest, y cuyos resultados mediante prueba t de student demostró diferencias entre grupos sig.=0,00 concluyendo que la intervención influye de forma significativa en dichas competencias.

1.2 Bases teóricas

1.2.1 Variable independiente: Aulas virtuales

Hiltz (2013), indicó que las aulas virtuales son elementos básicos en la Educación a Distancia siendo un entorno de aprendizaje al ser un eficaz dispositivo de comunicación y distribución de conocimientos.

Flores (2012) ofrece la siguiente definición: Las salas de convenciones virtuales como un recurso útil, plantea una contribución a la optimización del conocimiento, al ver que presentan equipos de colaboración en un entorno atractivo sin área o plazos, con el requisito de la admisión correcta a las instalaciones suministradas a través del uso de la red. Su desarrollo de vanguardia abre la puerta a un nuevo tipo de educación experta, con el beneficio de estudiar desde cualquier lugar que necesitemos y en el momento que satisfaga nuestro tiempo.

Rosario (2007) señaló en Flores (2012, p. 120) indicó que la idea del aula digital ha llegado a cubrir la distancia que la educación convencional ha tenido durante décadas. Antes, el acceso a la información era mayormente limitado y con frecuencia pobre e incompleto; Este problema de antaño ha sido

reemplazado por la agilidad con la que cualquier hombre o mujer logra el conocimiento con solo un clic. Aulas digitales no tienen que ser solo una máquina en la que las actividades involucradas dentro de la manera de dominar puedan ocupar un área, es decir, deben permitir la interactividad, conversación, aplicación de información, evaluación y gestión de la capacitación.

Sánchez y Palacios (2020, p. 3) describieron al aula virtual como espacios de aprendizaje en el que se accede a diversos recursos de manera interactiva y dinámica facilitando al estudiante el acceso y consulta a contenidos didácticos a través de un sistema informático con el fin de llevar a cabo un trabajo colaborativo con apoyo docente.

1.2.1.1 Características de un aula virtual

Para la Universidad de Murcia (2015) estableció que las salas de conferencias virtuales tienen características fijas que cambian de acuerdo con su situación laboral, por lo que las aulas de profesores de secundaria tienen una conducta excepcional que otras generadas como salas de escuelas especiales, algunas de estas características para un aula de secundaria se mencionan a continuación:

- a) Tamaño máximo para archivos cargados por los usuarios de 20 Mb
- b) Configuración total del aula por parte del docente.
- c) Generación automática de copias de seguridad dos veces por semana.

- d) Se oculta automáticamente un aula cuando el número de participantes es cero.
- e) La manera por defecto de las aulas es temático. El docente puede agregar a otros usuarios como (Profesor no editor) con privilegios de edición y administración.

1.2.1.2 Uso del Aula Virtual

Según (Jaspe, 2014) los uso que pueden tomar un aula virtual son como complemento de una clase presencial o para la educación a distancia.

El aula virtual como complemento de clase presencial

Cada usuario utiliza los sitios web para poner a disposición de los estudiantes la red educativa y mejorarla con los recursos publicados en Internet. Las aplicaciones del curso, los horarios y la educación inherentes al cambio también se publican en este espacio y se promueve la conversación fuera de las barreras cara a cara entre los estudiantes y el maestro, o entre los estudiantes universitarios. Este dispositivo permite a los estudiantes familiarizarse con el uso de las Tecnologías de capacitación, también les da acceso a las sustancias de cada magnificencia desde cualquier PC conectada a la red, lo que permite mantener la magnificencia actualizada con los cursos de vanguardia de los buenos activos de los maestros y particularmente en el caso de las grandes instrucciones, los estudiantes universitarios pueden comunicarse incluso fuera del horario de clase sin tener que asistir a las

clases, pueden tener factores de vista porcentuales con los compañeros de clase y realizar trabajos de organización.

El aula virtual para la educación a distancia

En este caso, se toma una posición relevante, ya que puede ser el espacio en el que se concentrará la técnica. Más allá de la forma en que se organiza la educación a distancia: ya sea semipresencial o lejana, sincrónica o asincrónica, la sala de conferencias digital podría ser el medio de cambio.

Es esencial que, dentro del diseño o el deseo de un dispositivo o clase digital en el aula, esté muy claro que se predice que los estudiantes obtendrán su dominio de la distancia y qué factores debe comprender esta herramienta para permitir que el aprendizaje sea eficiente.

La valoración que el efecto de esos recursos tiene sobre el rendimiento educativo o el conocimiento adquirido se desarrolla típicamente a partir de la consulta de las revisiones de los estudiantes e instructores universitarios, que pueden ser subjetivos y defectuosos.

Si bien algunas capacidades cognitivas se refuerzan con el uso de computadoras e Internet, generalmente tienden a involucrar funciones intelectuales de etapa baja o más primitiva, que incluyen coordinación de paquetes, respuestas reflejas y procesamiento de información visual. Además, se ha determinado que cuanto más multitarea es una persona, menos deliberada se vuelve, es decir, es mucho menos profesional en cuestionar y razonar sobre una molestia (Carr, 2010).

1.1.1.1. Dimensiones del Aula Virtual

Conectividad

Scott (2010), sostuvo que su definición proviene en dos palabras interconexión y comunidad, es decir muchas redes interconectadas a través de puntos o terminales, representados a través de tipos especiales de sistemas informáticos que están vinculados siguiendo los estándares de comunicación denominados protocolos.

Arredondo (2017, p. 2) la conectividad es considerada como el componente técnico en el que se vincula uno y otro ordenador entre sí, siendo aquello indispensable para acceder a la denominada sociedad de la información y del conocimiento en el contexto educativo, a su vez está asociada a soluciones de infraestructura tecnológica que posibilita la virtualidad en espacios en el que el estudiante accede a la diversidad de recursos y materiales con el propósito de adquirir conocimientos.

Del mismo modo ha de considerarse que producto de la conectividad se hace posible el acceso fácil y oportuno mediante el servicio de ancho de banda que determina la velocidad con el que se lleva a cabo la conexión siendo baja, moderada o alta.

Por su parte al autor advierte que dicha condición sugiere la necesidad de evaluar enlaces ejecutando al mismo tiempo diversas opciones de navegación, procesando una cantidad enorme de procesos. En ese sentido es importante que la conectividad sea realmente efectiva en la medida que permitirá el acceso permanente y continuo a los contenidos disponibles en la red.

Formativa

Flores (2012, p. 240), son recursos que conforman documentos base de los cursos que deben ser conocidos por todos los estudiantes.

Los elementos son:

Material Base de Estudio

Posibilita a los estudiantes contar con materiales para las adquisiciones de nuevos conocimientos. En las alternativas, se muestran las siguientes características: presentación en PowerPoint, lectura obligatoria, documentos en PDF, etc. Estos materiales son de estudios obligatorios por parte de los estudiantes.

Material Complementario

Elementos de referencia adicional para complementar y ampliar la experiencia. Su objetivo es impulsar al estudiante a buscar asesoramiento y estudios adicionales al contenido temático proporcionado por el maestro. Dentro de las opciones, tenemos tutoriales, videos, animaciones, enlaces a páginas de internet, lecturas complementarias.

Por lo general, se recomienda que todas las fuentes tengan de forma permanente en cada unidad o módulo del curso para que el alumno pueda tener un margen de elección mientras verifica la información.

Experiencial

Flores (2012) constituida por actividades de aprendizaje, facilitando a los estudiantes nuevas habilidades, motivos, intereses y valores, así como el

cambio de conocimientos: problemas, casos, trabajos colaborativos, ejercicios de autoevaluación, ejercicios de refuerzo y retroalimentación y para el seguimiento del ritmo de aprendizaje.

Ventajas y Desventajas de un Aula Virtual

Martínez y Jiménez (2020, p. 82) señalaron que la eficiencia en la que suelen manejarse las aulas virtuales configura un escenario en el que la innovación es un elemento esencial y el cual se convierte en una de las más grandes ventajas que ofrece dicha tecnología caracterizada en brindar flexibilidad, integralidad, versatilidad, potencialidad y diversidad con la finalidad que en el proceso de enseñanza y aprendizaje sea el docente quien actúe como administrador de la plataforma gestionando de manera pertinente y adecuada los contenidos, comparta la información y haga uso de todos los recursos pedagógicos disponibles en ella, incentivando así al desarrollo de las competencias de los estudiantes basados en un saber conocer, hacer y actuar, promoviendo el aprendizaje cooperativo.

Sin embargo, una de las principales desventajas del uso del aula virtual es que un tiempo inmediato puede requerir ciertas actualizaciones o cambios de tecnologías lo cual dificultaría una adaptación inmediata, asimismo reduce el tiempo para el desarrollo de las relaciones interpersonales y sociales entre los participantes, lo cual se establece muy bien en un contexto presencial y muchas veces el costo que implica su implementación posiblemente pueda ser elevado.

Entre las ventajas que poseen las aulas virtuales como entorno que propicia el aprendizaje de los estudiantes, podemos mencionar:

- Acceso a los recursos, las actividades y los medios educativos que brinda el aula virtual desde cualquier lugar que tenga acceso a internet.
- Permite la conformación de estudiantes que se encuentran en cualquier lugar del mundo.
- Participación del estudiante en el curso o materia en el horario que se adapte a sus necesidades .
- Evita el desplazamiento innecesario de docentes y estudiantes.
- Promueve el autoaprendizaje en los estudiantes permitiéndoles adaptarse al modo particular de cada uno.
- Propicia un entorno de aprendizaje y trabajos colaborativos entre los estudiantes a través del foro y el chat que se ofrece en el aula virtual.
- Desarrolla competencias tecnológicas en los estudiantes.
- El profesor siempre se encuentra disponible para absolver dudas gracias a las herramientas comunicativas que ofrece el aula virtual.

Dentro de las desventajas podemos señalar:

- Desmotivación de los estudiantes por desconocimiento de su uso y manejo.
- La mala distribución de la conformación y las actividades en el aula virtual .
- Problemas de acceso al aula virtual por limitaciones técnicas .
- Caída del aula virtual por exceso de usuarios .

- Puede ser lenta. Caída del servidor donde se encuentra el aula virtual (Flores, 2012).

1.2.2 Variable Dependiente: Competencias

El término competencia tiene significados únicos que se basan en el lugar en el que se usa mucho. Además, es complejo debido a los componentes ambiguos y numerosos que lo representan. Es decir, la competencia no es práctica cognitiva (conocimiento), también hay habilidades (comprender la forma de hacerlo). Estos se complementan con actitudes y valores (saber una forma de ser), que se reciben y desarrollan de una manera diferente en todos y cada uno; según lo establecido por Cuba (2016. p.19) sitúa a la competencia como la habilidad inherente de desempeñar actividades cumpliendo una función específica en un determinado campo o área ocupacional, a su vez implica la habilidad de transferir destrezas y conocimientos bajo un concepto del saber hacer; del mismo modo Zabalza como se citó en López (2016, p.70), manifestó que aquello es considerado como un conjunto de conocimientos y habilidades que las personas requieren para el desarrollo efectivo de algún tipo de actividad, siendo esta un saber hacer y que permite la movilización de todas las destrezas y habilidades aprehendidas generando el desarrollo de capacidades

Tobon (2013) define los talentos como movimientos imperativos para elegir, interpretar, argumentar y remediar problemas en contextos con idoneidad y ética, integrando experiencia y conocimientos. En el Proyecto Tuning, las habilidades representan una mezcla dinámica de atributos con reconocimiento

a la comprensión y su aplicación, a las actitudes y deberes que describen los deseos de aprendizaje de un software académico, o cómo los principiantes son capaces de actuar en el abandono de un proceso educativo. En particular, la empresa hace una especialidad de competencias precisas para echar un vistazo a la ubicación y las competencias habituales que no son inusuales en ningún plan (Pagani, 2003).

1.2.2.1 Competencias cognitivas: saber qué

Vásquez (2010) realizó un estudio de tres modelos teóricos para el estudio de competencias cognitivas: el de la estructura del intelecto de Guilford, la Taxonomía de Bloom Revisada, y el modelo de Halpern para las habilidades del pensamiento y el pensamiento crítico . Concluyendo que las competencias cognitivas o del conocimiento pueden estar definidas como verdaderas capacidades mentales que permiten a las personas captar, procesar e interpretar información, y que pueden ser enseñadas .

1.2.2.2 Competencias procedimentales: saber hacer

La competencia procesal está relacionada con el know-how en un contexto dado. El dominio de los estudiantes está orientado a realizar movimientos positivos en una técnica particular. Existe un vínculo entre la comprensión de la forma de hacer y el sistema a realizar. Por lo tanto, se puede suponer que esa experiencia actúa como un proceso, ya sea desde un punto de vista operativo o de procedimiento; del mismo modo Bogantes (2017, p.12) manifestó que la competencia procedimental está referida específicamente a la habilidad y destreza de la persona para la realización de una determinada

actividad la misma que también se le conoce como competencia operativa, en ella se pone en ejercicio los conocimientos teóricos adquiridos lo cual permite que en el proceso de aprendizaje mediante el uso del aula virtual sea el estudiante quien aplique y ejecute cada una de las funciones situadas en ella y haga uso eficiente de los recursos disponibles con el fin de adquirir conocimientos. A su vez, (Escamilla, 2009, p. 176) indicó que comprender cómo hacerlo no es el procedimiento más efectivo, sino además establecer la comprensión que se implementará leyendo las consecuencias.

Por su parte Aguiar y Rodríguez (2018, p. 12) consideraron a dicho componente como un saber hacer en el que se pone de manifiesto las acciones propias de los elementos que conforman la competencia, siendo estas importantes para que el estudiante demuestre en un terreno práctico si realmente está o no en condiciones de realizar alguna actividad específica.

1.2.2.3 Competencias actitudinales: saber ser

Por definición, las competencias actitudinales son una habilidad o atributo no público del comportamiento de un sujeto, que puede definirse como función de su conducta y, bajo el cual, la conducta orientada a la tarea puede clasificarse de manera lógica y confiable

Coque y Ponce (2019, p. 401) señalaron que dichas competencias están asociadas directamente con el desempeño profesional y se vinculan estrechamente con el logro de objetivos personales las cuales sirven de estímulo para la puesta en común de determinadas tareas, siendo además un factor inherente al estudiante en la medida que la actitud que asuma será

importante para mantener la motivación y trabajar para alcanzar las metas propuestas.

1.2.2.4 Sistema de Evaluación centrada en el desarrollo de competencias.

Muñoz y Araya (2017, p. 1077) señaló que la evaluación como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje debe contribuir a mejorar las competencias de los estudiantes permitiendo que sean conscientes de su propio conocimiento y de sus prácticas, en esa dinámica se hace indispensable y necesario instrumentos que permitan el desarrollo de una tarea específica lo cual posibilite el involucrar pensamientos y acciones que se complementen entre si enlazando los componentes Cognitivas, procedimentales y actitudinales con la finalidad de lograr el desarrollo de la competencia

Todo aquello tendrá como fin potenciar y verificar la resolución de tareas recogiendo información relevante para identificar los puntos fuertes y los que se deben tomar en consideración para ser reformulados aprovechando la evaluación como una herramienta permanente para el aprendizaje, además debe considerarse como un eje transversal en el sentido que debe construirse desde la actividad cotidiana en la escuela ya que dicho concepto se ciñe a la valoración multidimensional haciendo referencia a la integralidad que aquello implica privilegiando el proceso en un sentido más amplio que los resultados. Asimismo, enfatiza que la evaluación debe ser consecuente con las modalidades y métodos de enseñanza y que todas deben estar centradas

exclusivamente en la medición de las habilidades, siendo la plataforma virtual una herramienta que tome en consideración y de manera minuciosa permita al docente evaluar de manera eficiente y justa los aprendizajes de los estudiantes.

1.3 Definiciones de términos básicos

Aula virtual: Dispositivo que brinda las posibilidades de coaching en línea. Es un entorno privado que le permite administrar enfoques educativos basados en un dispositivo de conversación mediado por computadora.

Autoevaluación: Es la evaluación que el propio estudiante realiza sobre sí mismo.

Código libre: Es el software desarrollado y asignado libremente. Se centra más en las ventajas razonables (obtener acceso al código de suministro) que en los problemas morales o de libertad que se destacan en el programa de software sin ataduras.

Competencia: Es un conocimiento en la práctica que se origina dentro de la conformación y se desarrolla a lo largo de la vida, también se compone de tres pilares esenciales: conocimientos y capacidades intelectuales, transversales y finalmente actitudes y valores.

Competencia procesal: Se refiere a la "experiencia en un contexto", que define la información, ahora no mejor dentro de la experiencia de su instrumentalidad, sin embargo, como ese desempeño general incorporado con la ayuda de la comprensión (teórica, práctica o ambas), afectividad, compromiso, cooperación y cumplimiento, integra los conocimientos, habilidades, capacidades, destrezas, prácticas y acciones de diversos

ámbitos personales, colectivos, afectivos, sociales, culturales, en diferentes escenarios de dominio y rendimiento académico general.

El constructivismo social: Una versión basada totalmente en el constructivismo, que dicta que el conocimiento se forma a partir de la influencia del entorno social.

La competencia actitudinal: Es un factor duro y rápido de factores que se relacionan con cada uno diferente, estos elementos se denominan creencias, información, expectativas o hipótesis.

La competencia cognitiva: Es la capacidad de ampliar conocimientos; adquisición responsabilidades y actuar en consecuencia.

Pedagogía: Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación.

TIC: Tecnologías de la información y la Comunicación. Conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar formación y enviarla de un lugar a otro.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Formulación de hipótesis principal y derivada

2.1.1 Hipótesis principal

El uso del aula virtual mejora las competencias de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

2.1.2 Hipótesis específicas

- El uso del aula virtual mejora las competencias cognitivas de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.
- El uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.
- El uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de

Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise
en el año 2019.

2.2 Variables y definición operacional

2.2.1 Variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Definición Teórica - conceptual	Definición Real-dimensiones	Definición Operacional – indicadores	ÍTEMS
Variable dependiente 1: Competencias	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión 1: Competencias Cognitivas 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica estrategias de aprendizaje cognitivas, afectivas y metacognitivas para la reconstrucción de nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce los pasos para ingresar al programa Word. Identifica los pasos para guardar y abrir un documento. Señala los pasos para configurar un documento. Compara los tipos de sangría de un documento. Distingue los tipos de interlineados de un documento.
	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión 2: Competencias Procedimentales 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica estrategia de aprendizaje cognitivas, afectivas y metacognitivas para la reconstrucción de nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa formato de textos y párrafo a sus documentos. Aplica viñetas, listas numeradas y multinivel en sus documentos. Emplea imágenes y textos decorativos en sus documentos. Inserta y personaliza tablas en sus documentos. Utiliza Letra capital y Columnas en sus documentos. Diseña diferentes plantillas de SmartArt.

	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión 3: Competencias Actitudinales 	<ul style="list-style-type: none"> Valora los principios del desarrollo moral como parte de su conformación. 	<ul style="list-style-type: none"> Escucha explicaciones e indicaciones con atención. Participa activamente en clases. Demuestra interés y entusiasmo sobre el tema. Trabaja de manera autónoma sin consultar al profesor.
Variable independiente: Uso del aula virtual.	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión 1: Conectividad 	<ul style="list-style-type: none"> Uso de las herramientas de Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> Plataforma
	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión 2: Formativa 	<ul style="list-style-type: none"> Investiga empleando las herramientas de Internet 	<ul style="list-style-type: none"> WIKI Google Drive Prezi
	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión 3: Experiencial 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa en el aula virtual 	<ul style="list-style-type: none"> Foro Chat Correo videoconferencia

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

La investigación fue abordada desde el enfoque cuantitativo, al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2014) indicaron que requiere de expresar los resultados de forma cuantitativa, haciendo uso de datos numéricos y pruebas estadísticas, de la misma forma, responde al nivel explicativo en la medida que esta orientada a responder las causas que generan un fenómeno, explicando su ocurrencia en un determinado contexto.

El diseño adoptado fue de tipo experimental, cuasi experimental, ya que existe manipulación de variables y Según Hernández, et al., (2014), en el diseño cuasi experimental se manipulan al menos una variable independiente (Uso del Aula Virtual) para ver su efecto y relación con una o más variables dependientes” (Competencias). “En el diseño cuasi experimental los sujetos no son asignados al azar a los grupos, ni emparejados: si no que dichos grupos ya estaban conformados antes del experimento, grupo control y grupo experimental”.

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

GE: O1 X O2

GC: O3 --- O4

Donde:

X = Experimento: Aplicación del Uso del aula virtual

GE = Grupo experimental

GC = Grupo de control

O1 O3 = Observación de entrada a cada grupo en manera simultánea.

O2 O4 = Observación de salida o nueva observación

3.2 Diseño muestral

3.2.1 Población

La población estuvo conformada por 150 estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. "Liceo Naval Almirante Guise".

3.2.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por 60 alumnos, 30 del grupo de control y 30 del grupo experimental. El tipo de muestreo es no probabilístico ya que se trabajó con una muestra establecida con quienes se tiene acceso.

3.3 Técnicas de recolección de datos

3.3.1 Técnica

Se hizo uso de la técnica de la observación la misma que consistió en recoger datos de un sujeto o del proceso evaluado. La observación, por tanto, ofrece información permanente acerca de lo que ocurre en su entorno.

3.3.2 Instrumento

El instrumento que se utilizó fue una rúbrica, (**Anexo 2**) la misma que es considerada como una matriz de valoración en la que se establecen los criterios y los indicadores de competencia mediante el uso de escalas para determinar la calidad de la ejecución de los estudiantes, permitiendo obtener una medida aproximada tanto del producto como del proceso de aprendizaje, así como del estudiante, la cual presenta las siguientes características:

Objetivo: La presente rúbrica es parte de un proyecto de investigación que tiene por finalidad evaluar los temas del programa Word 2016.

Estructura: El instrumento está conformado por 15 preguntas la cual están divididas en 3 dimensiones:

- Competencias Cognitivas tiene 5 preguntas.
- Competencias Procedimentales tiene 6 preguntas.
- Competencias Actitudinales tiene 4 preguntas.

3.3.3 Validez y confiabilidad de los instrumentos

En primer lugar, se verificó la validez del contenido a través de juicio de expertos (Hernández et al., 2014) y en segundo lugar se efectuó la estimación del coeficiente de confiabilidad a través del Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.860, considerado como alta confiabilidad.

Para comprobar la validación del instrumento a utilizar, que en la investigación desarrollada fue la rúbrica, se procedió a validarlo a través de tres expertos, quienes proporcionaron, las recomendaciones correspondientes para realizar los ajustes respectivos.

Tabla 2

Escalas de la variable competencias del curso de computación

General	Cuantitativo			Cualitativo
	Dim1	Dim2	Dim3	
31-45	11-15	13-18	9-12	Alto
16-30	6-10	7-12	5-8	Medio
0-15	0-5	0-6	0-4	Bajo

3.4 Aspectos éticos

De acuerdo con las características de la investigación se consideró los aspectos éticos que son fundamentales; ya que se trabajaron con estudiantes, por lo tanto, la investigación contó con la autorización correspondiente de parte de la dirección de la institución educativa y el consentimiento de los estudiantes a participar. Asimismo, se mantiene el anonimato, así como el respeto hacia el evaluado en todo momento, resguardando los instrumentos respecto a las respuestas sin juzgar que fueron las más acertadas para el participante.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Estadísticos descriptivos

4.1.1. Variables competencias

Tabla 3

Niveles de competencias del pretest y post test

		Niveles de competencias				
			Bajo	Medio	Alto	Total
Grupo control	Pre	fi	26	4	0	30
		% fi	86.7	13.3	0	100
	Post	fi	7	23	0	30
		% fi	23.3	76.7	0	100
Grupo experimental	Pre	fi	21	9	0	30
		% fi	70	30	0	100
	Post	fi	0	0	30	30
		% fi	0	0	100	100

En la tabla 3 se puede apreciar que en el pretest y posttest control presentan condiciones similares; mientras que, en el pretest del grupo experimental, el 70% se encuentra en un nivel bajo, el 30% se encuentra en un nivel medio; en el posttest

del grupo experimental el 100% presenta un nivel alto de competencias en el curso de Computación.

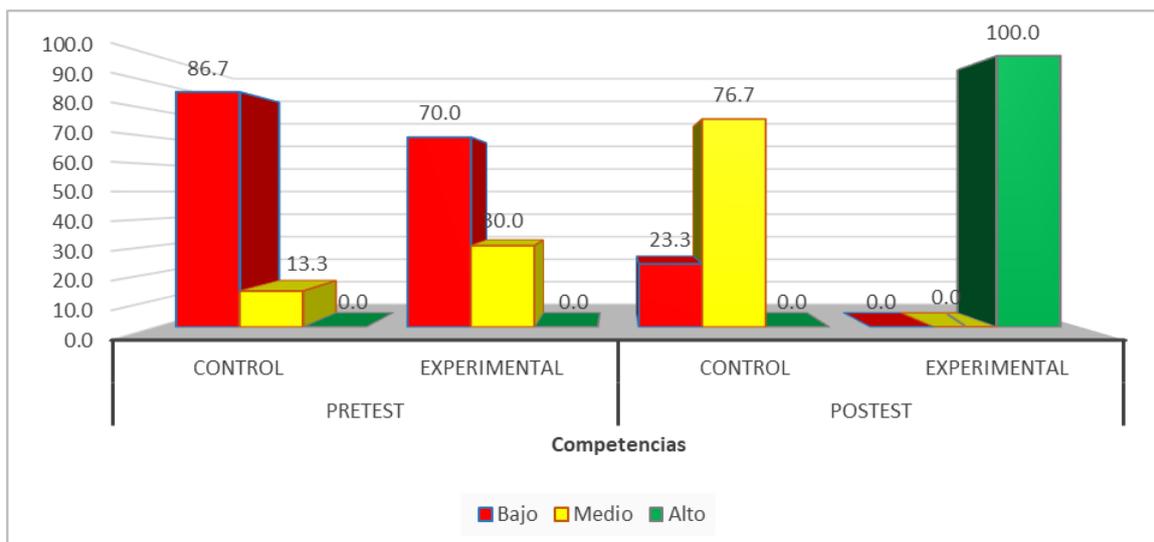


Figura 1. Competencias de computación del pretest y posttest

De la figura 1, se observa que los puntajes iniciales de competencias de computación (pretest) son similares en el grupo control y experimental. Así mismo, se observa una diferencia significativa en los puntajes finales (posttest) del grupo de control y experimental, siendo éstos últimos los que obtuvieron menores puntajes de Competencias en el curso de Computación.

Tabla 4

Niveles de las competencias cognitivas del pretest y posttest

		Niveles de competencias cognitivas				
		Bajo	Medio	Alto	Total	
Grupo control	Pre	fi	27	3	0	30
		% fi	90	10	0	100
	Post	fi	12	18	0	30
		% fi	40	60	0	100
Grupo experimental	Pre	fi	23	7	0	30
		% fi	76.7	23.3	0	100
	Post	fi	0	0	30	30
		% fi	0	0	100	100

En la tabla 4 se puede apreciar que en el pretest y postest control presentan condiciones similares; mientras que en el pretest del grupo experimental, el 76.7% se encuentra en un nivel bajo, el 23.3% se encuentra en un nivel medio; en el postest del grupo experimental el 100% presenta un nivel alto de competencias cognitivas en el curso de Computación.

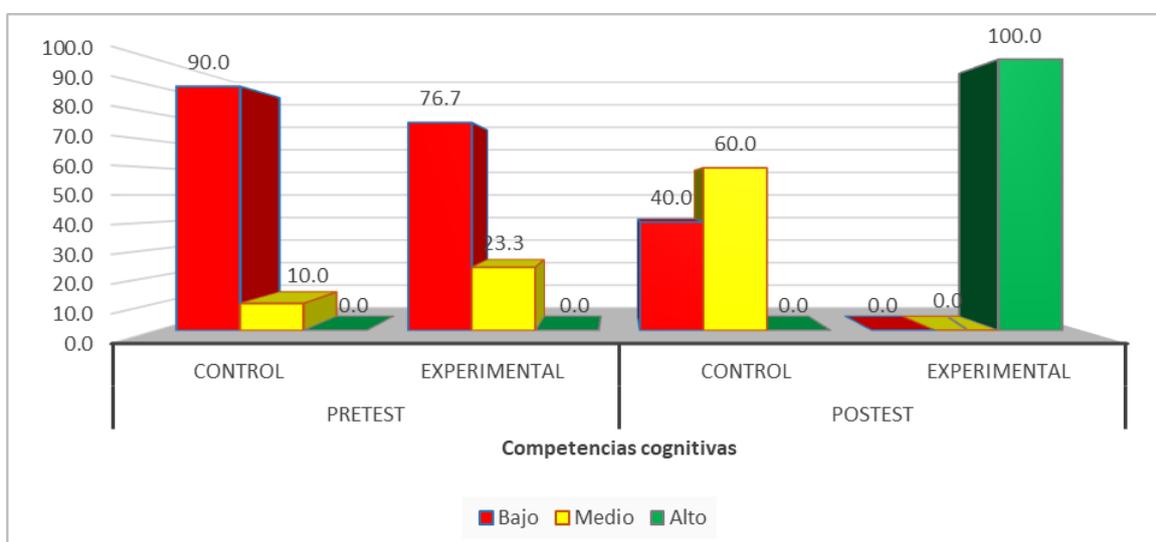


Figura 2. Competencias cognitivas del postest grupo control

De la figura 2, se observa que los puntajes iniciales de competencias cognitivas de computación (pretest) son similares en el grupo control y experimental. Así mismo, se observa una diferencia significativa en los puntajes finales (postest) del grupo de control y experimental, siendo éstos últimos los que obtuvieron menores puntajes de competencias cognitivas de computación.

Tabla 5

Niveles de las competencias procedimentales del pretest y posttest

		Niveles de competencias procedimentales				
		Bajo	Medio	Alto	Total	
Grupo control	Pre	fi	21	9	0	30
		% fi	70	30	0	100
	Post	fi	13	17	0	30
		% fi	43.3	56.7	0	100
Grupo experimental	Pre	fi	17	13	0	30
		% fi	56.7	43.3	0	100
	Post	fi	0	0	30	30
		% fi	0	0	100	100

En la tabla 5 se puede apreciar que en el pretest y posttest control presentan condiciones similares; mientras que en el pretest del grupo experimental, el 56.7% se encuentra en un nivel bajo, el 43.3% se encuentra en un nivel medio; en el posttest del grupo experimental el 100% presenta un nivel alto de competencias procedimentales en el curso de Computación.

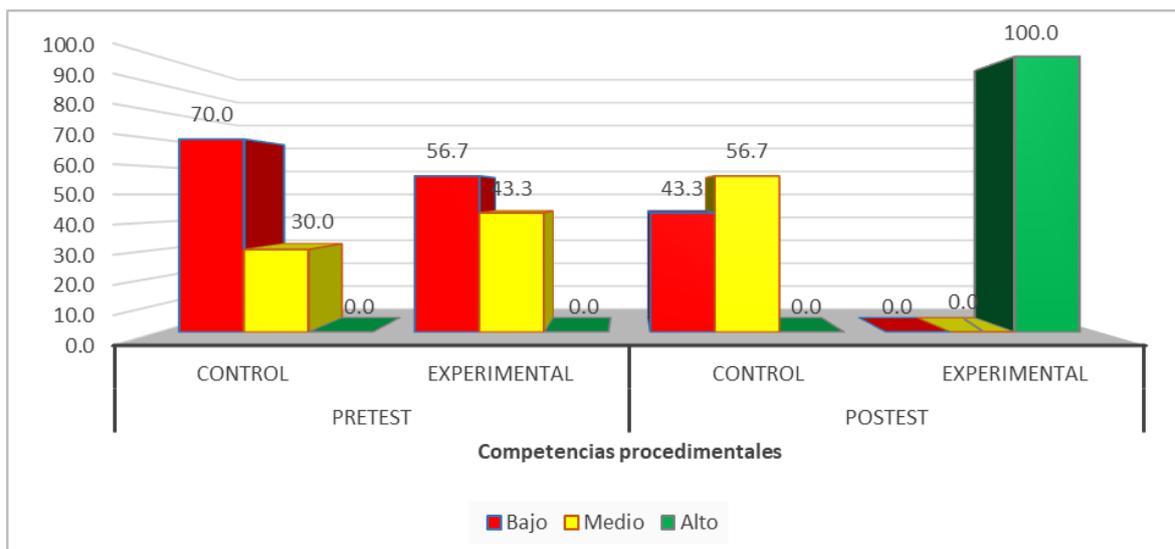


Figura 3. Competencias procedimentales del pretest grupo experimental

De la figura 3, se observa que los puntajes iniciales de competencias procedimentales de computación (pretest) son similares en el grupo control y experimental. Así mismo, se observa una diferencia significativa en los puntajes finales (postest) del grupo de control y experimental, siendo éstos últimos los que obtuvieron menores puntajes de competencias procedimentales en el curso de Computación.

Tabla 6

Niveles de las competencias actitudinales del pretest y postest

		Niveles de competencias actitudinales				
		Bajo	Medio	Alto	Total	
Grupo control	Pre	26	4	0	30	fi
		86.7	13.3	0	100	% fi
	Post	17	13	0	30	fi
		56.7	43.3	0	100	% fi
Grupo experimental	Pre	23	6	1	30	fi
		76.7	20	3.3	100	% fi
	Post	0	0	30	30	fi
		0	0	100	100	% fi

En la tabla 6 se puede apreciar que en el pretest y postest control presentan condiciones similares; mientras que en el pretest del grupo experimental, el 76.7% se encuentra en un nivel bajo, el 20% se encuentra en un nivel medio; en el postest del grupo experimental el 100% presenta un nivel alto de competencias actitudinales en el curso de Computación.

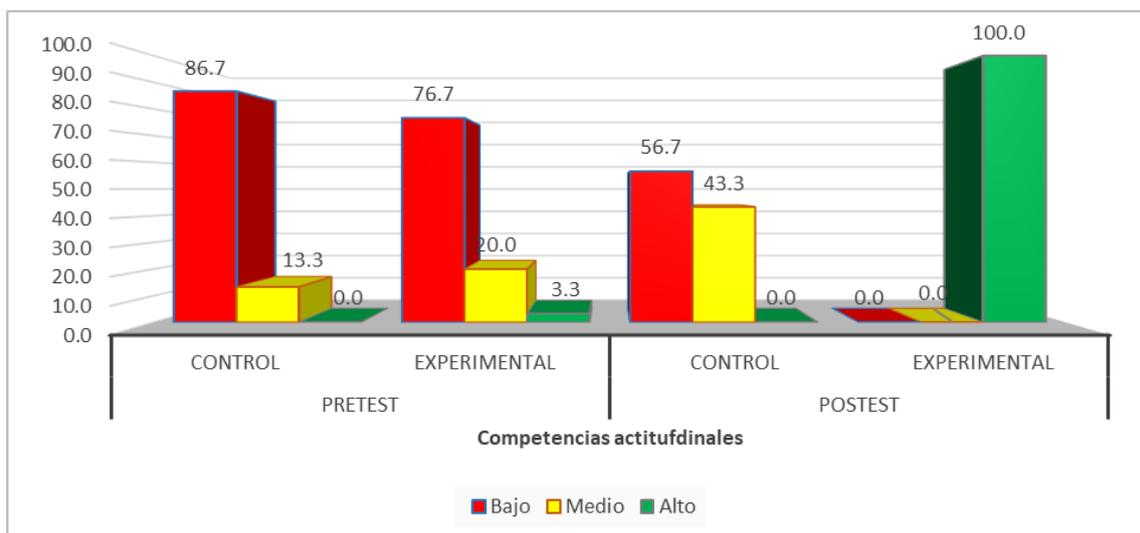


Figura 4. Competencias actitudinales del postest grupo experimental

De la figura 4, se observa que los puntajes iniciales de competencias actitudinales de computación (pretest) son similares en el grupo control y experimental. Así mismo, se observa una diferencia significativa en los puntajes finales (postest) del grupo de control y experimental, siendo éstos últimos los que obtuvieron menores puntajes de competencias actitudinales en el curso de Computación.

Prueba de normalidad

Tabla 7

Resultados de la prueba de bondad de ajuste para la variable competencias

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Competencias del curso de computación	,110	60	,050
Competencias cognitivas	,167	60	,000
Competencias procedimentales	,176	60	,000
Competencias actitudinales	,299	60	,000
Competencias del curso de computación	,275	60	,000
Competencias cognitivas	,268	60	,000
Competencias procedimentales	,239	60	,000
Competencias actitudinales	,230	60	,000

En la tabla 7 se presentan los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov-Smirnov (K-S) se observa que la mayoría de los puntajes de estas variables no se aproximan a una distribución normal, ya que el coeficiente obtenido es significativo ($p < 0,000$); en el pretest y posttest, por lo tanto, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de U de Mann-Whitney.

4.2. Contrastación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

La prueba de hipótesis general se realiza mediante las hipótesis estadísticas siguientes:

Para todo análisis se prevé lo siguiente:

95% de confianza.

Formulación de la hipótesis

Ho: El uso del aula virtual no mejora las competencias de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Hi: El uso del aula virtual mejora las competencias de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Elección de nivel de significancia

$$\alpha = ,05$$

Regla de decisión

Si $\rho < \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 8

Nivel de significación de competencias de los estudiantes en el curso de Computación del antes y después de aplicar el programa

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencias de los estudiantes en el curso de computación	Control	30	25,50	765,00
	Experimental	30	35,50	1065,00
	Total	60		
Competencias de los estudiantes del curso de computación	Control	30	15,50	465,00
	Experimental	30	45,50	1365,00
	Total	60		

Estadísticos de prueba		
	Competencias de los estudiantes en el curso de computación	Competencias de los estudiantes en el curso de computación
U de Mann-Whitney	300,000	,000
W de Wilcoxon	765,000	465,000
Z	-2,233	-6,692
Sig. asintótica (bilateral)	,026	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 8, las competencias de los estudiantes en el curso de Computación, del grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: 000 y $z=6,692$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula.

Por lo tanto, las puntuaciones de la variable competencias de computación del grupo experimental, presenta mejoras significativas con respecto al grupo control y se afirma que el uso del aula virtual mejora las competencias de los estudiantes de sexto grado de primaria en curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Prueba de hipótesis específica 1

La prueba de la primera hipótesis específica se realiza mediante las hipótesis estadísticas siguientes:

Formulación de la hipótesis

Ho: El uso del aula virtual no mejora las competencias Cognitivas de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Hi: El uso del aula virtual mejora las competencias Cognitivas de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Elección de nivel de significancia

$$\alpha = ,05$$

Regla de decisión

Si $p < \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 9

Nivel de significación de las competencias Cognitivas antes y después de aplicar el programa

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencias cognitivas	Control	30	25,68	770,50
	Experimental	30	35,32	1059,50
	Total	60		
Competencias cognitivas	Control	30	15,50	465,00
	Experimental	30	45,50	1365,00
	Total	60		

Estadísticos de prueba		
	Competencias cognitivas	Competencias cognitivas
U de Mann-Whitney	305,500	,000
W de Wilcoxon	770,500	465,000
Z	-2,189	-6,766
Sig. asintótica (bilateral)	,029	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 9, las competencias Cognitivas, del grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: ,000 y $z = 6,766$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula.

Por lo tanto, las puntuaciones de la variable de las competencias Cognitivas del grupo experimental presentan mejoras significativas con respecto al grupo control y se afirma que el uso del aula virtual mejora las competencias Cognitivas de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Prueba de hipótesis específica 2

La prueba de la segunda hipótesis específica se realiza mediante las hipótesis estadísticas siguientes:

Formulación de la hipótesis

Ho: El uso del aula virtual no mejora las competencias procedimentales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Hi: El uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Elección de nivel de significancia $\alpha = ,05$

Regla de decisión

Si $p < \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 10

Nivel de significación de competencias procedimentales antes y después de aplicar el programa

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencias procedimentales	Control	30	28,53	856,00
	Experimental	30	32,47	974,00
	Total	60		
Competencias procedimentales	Control	30	15,50	465,00
	Experimental	30	45,50	1365,00
	Total	60		

Estadísticos de prueba^a		
	Competencias procedimentales	Competencias procedimentales
	es	es
U de Mann-Whitney	391,000	,000
W de Wilcoxon	856,000	465,000
Z	-,888	-6,711
Sig. asintótica (bilateral)	,375	,000
a. Variable de agrupación: Grupo		

En la tabla 10, competencias procedimentales, del grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: ,000 y $z = 6,711$), con una $p = 0.00$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula.

Por lo tanto, las puntuaciones de la variable competencias procedimentales del grupo experimental presenta mejoras significativas con respecto al grupo control y se afirma que el uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Prueba de hipótesis específica 3

La prueba de la tercera hipótesis específica se realiza mediante las hipótesis estadísticas siguientes:

Para todo análisis se prevé lo siguiente:

95% de confianza

Formulación de la hipótesis

Ho: El uso del aula virtual no mejora las competencias actitudinales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Hi: El uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Elección de nivel de significancia

$$\alpha = ,05$$

Regla de decisión

Si $\rho < \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 11

Nivel de significación de las competencias actitudinales antes y después de aplicar el programa

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencias actitudinales	Control	30	28,62	858,50
	Experimental	30	32,38	971,50
	Total	60		
Competencias actitudinales	Control	30	15,50	465,00
	Experimental	30	45,50	1365,00
	Total	60		

Estadísticos de prueba		
	Competencias actitudinales	Competencias actitudinales
U de Mann-Whitney	393,500	,000
W de Wilcoxon	858,500	465,000
Z	-,899	-6,745
Sig. asintótica (bilateral)	,368	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 11, las competencias actitudinales, del grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: ,000 y $z= 6,745$), con una $p = 0.00$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula.

Por lo tanto, las puntuaciones de la variable competencias actitudinales del grupo experimental, presenta mejoras significativas con respecto al grupo control y se afirma que el uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

La investigación titulada: El uso del aula virtual mejora las competencias del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

En cuanto a la hipótesis general, se encontró que el uso del aula virtual mejora las competencias de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019, debido al grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: 000 y $z = 6,692$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Coincidiendo con la investigación de Gómez (2021) encuentra importante y necesario la implementación de un aula virtual, lo cual mejoraría sustancialmente los aprendizajes significativos en los estudiantes . Así mismo Delgado y Vilcherrez (2021) detalló la implementación del aula virtual mejora las habilidades y capacidades en los estudiantes.

En cuanto a la primera hipótesis específica, se encontró que el uso del aula virtual mejora las competencias Cognitivas de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019, debido a que el grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: ,000 y $z= 6,766$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Coincidiendo con la investigación de Pérez (2019) encontró que el uso de la plataforma moodle mejora el conocimiento en los estudiantes de forma significativa, coincide con la definición de Vásquez (2010) quien concluye que las competencias cognitivas pueden ser definidas como ciertas capacidades mentales que posibilitan a las personas captar, procesar e interpretar información, y que pueden ser enseñadas .

En cuanto a la segunda hipótesis específica, se encontró el uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019, debido al grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: ,000 y $z= 6,711$), con una $p = 0.00$ ($p < 0.05$). Coincidiendo con la investigación de Espinosa (2018) quien demostró que el aula virtual contribuye de forma significativa facilitando el aprendizaje, permitiendo además el acceso a contenido lo cual favorece el desarrollo de los trabajos y Herrera (2022) demuestra que la plataforma Ardora mejora significativamente la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo experimental. Además, coincide con la definición de Bogantes (2017, p.12) manifestó que la competencia procedimental está referida específicamente a la habilidad y destreza de la persona para la realización de una determinada actividad la misma que también se le conoce

como competencia operativa, en ella se pone en ejercicio los conocimientos teóricos adquiridos lo cual permite que en el proceso de aprendizaje mediante el uso del aula virtual sea el estudiante quien aplique y ejecute cada una de las funciones situadas en ella y haga uso eficiente de los recursos disponibles con el fin de adquirir conocimientos.

En cuanto a la tercera hipótesis específica, se encontró que el uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019, debido al grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: ,000 y $z= 6,745$), con una $p = 0.00$ ($p < 0.05$). Coincidiendo con la definición de Coque y Ponce (2019) indicó que las competencias actitudinales son “una habilidad o atributo personal de la conducta de un sujeto, se vinculan estrechamente con el logro de objetivos personales las cuales sirven de estímulo para la puesta en común de determinadas tareas.

CONCLUSIONES

El proceso de investigación por ser metódico, riguroso y exigente ha considerado la recolección de información mediante el empleo de un instrumento válido y fiable con el fin de medir la eficacia de la intervención antes y después, tomando en cuenta que la aplicación del aula virtual como propuesta de mejora en la competencias de los estudiantes posibilitó el fortalecimiento del componente Cognitivas, procedimental y actitudinal, a través de actividades pedagógicas organizadas secuencialmente (ANEXO 8) la misma que se demuestra en los resultados alcanzados y la información obtenida mediante el proceso de recolección misma, permitiendo llegar a las siguientes conclusiones.

Determinar si el uso del aula virtual mejora las competencias del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Primera

La implementación del aula virtual, según prueba (U-Mann-Whitney: 000 y $z=6,692$), y p valor = 0.000 ($p < 0.05$). mejoró significativamente las competencias en el grupo experimental, la misma que se constituye en capacidades, habilidades y

destrezas para el buen manejo de información y recursos en la asignatura de computación en los estudiantes del sexto grado del Liceo Naval Almirante Guise

Segunda

El uso del aula virtual (U-Mann-Whitney: ,000 y $z= 6,766$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$). permitió fortalecer y mejorar las competencias Cognitivas en el grupo experimental, referidas al dominio temático de todo un conjunto de conceptos relacionados a la informática, posibilitando en los alumnos del sexto grado de primaria el conocimiento y entendimiento de los diversos elementos que son necesarios para su entendimiento.

Tercera

El uso del aula virtual (U-Mann-Whitney: ,000 y $z= 6,711$), con una $p = 0.00$ ($p < 0.05$). permitió mejorar los conocimientos procedimentales en los alumnos del grupo experimental, los cuales son importantes para llevar a cabo la ejecución de acciones que implican el uso y manejo de las diversas herramientas y recursos hardware y software por parte de los estudiantes del sexto grado del Liceo Naval Almirante Guise.

Cuarta

El uso del aula virtual (U-Mann-Whitney: ,000 y $z= 6,745$), con una $p = 0.00$ ($p < 0.05$). mejoró y potencializó las capacidades actitudinales en el grupo experimental, en cuanto ha permitido que los estudiantes pongan en práctica sus valores y normas, asumiendo una actitud responsable en cuanto al manejo de los recursos en el curso de computación e informática en el Liceo Naval Almirante Guise

Asimismo, los objetivos de la investigación fueron determinar si el uso del aula virtual mejora las competencias Cognitivas del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019. Determinar si el uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019. Determinar si el uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

RECOMENDACIONES

A partir de los resultados obtenidos, se presentan las recomendaciones las cuales han de ser pertinentes y aplicables al contexto en el que se llevó a cabo el estudio, permitiendo a los directivos y docentes de la Institución Educativa la toma de decisiones con fines de mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Primera

Se recomienda al personal directivo de la Institución Educativa que autoricen la implementación y uso masivo del aula virtual como recurso para el aprendizaje de los estudiantes, ya que como se pudo apreciar en el estudio, los resultados fueron muy favorables respecto a su uso en la medida que la aplicación de la misma permitió fortalecer las competencias en el curso de computación e informática posterior al programa de intervención, y en el que el grupo experimental alcanzó mejoras significativas en el nivel alto en un 100% respecto al grupo de control, siendo coherente a su vez con la prueba de hipótesis la misma que corrobora los efectos de la intervención según test de (U-Mann-Whitney: 000 y $z= 6,692$), con una $\rho = 0.000$ ($\rho < 0.05$).a su vez como lo manifestó el autor Martínez y Jiménez (2020, p. 82) las aulas virtuales configuran un escenario en el que la innovación es un elemento esencial y el cual se convierte en una de las más grandes herramientas

para incentivar el desarrollo de las competencias de los estudiantes basados en un saber conocer, hacer y actuar, promoviendo el aprendizaje cooperativo.

Segunda

Se recomienda a los docentes de la Institución educativa seguir fortaleciendo los aprendizajes de los estudiantes tomando en consideración el componente cognitivo en la medida que son los conocimientos teóricos, elementos esenciales para el desarrollo integral de la competencia y que a su vez, pueden fortalecerse mediante el uso de la plataforma virtual; tal y como lo demostró la evaluación de dicho componente respecto a los índices alcanzados por el grupo experimental posterior al empleo de dicho recurso; demostrando así su efectividad en la medida que los estudiantes pudieron identificar y conocer aspectos de índole teórico en el empleo de las herramientas informáticas y que según Vásquez (2010) dichas competencias cognitivas pueden estar definidas como verdaderas capacidades mentales que permiten a las personas captar, procesar e interpretar formación, y que pueden ser aprendidas mediante el uso del aula virtual.

Tercera

Se recomienda a los docentes enfatizar el aspecto procedimental desde la propuesta curricular con la finalidad de articular los conocimientos teóricos con los prácticos en el curso de computación e informática haciendo uso de la plataforma virtual, puesto que por las características de dicho recurso se busca promover el ejercicio y la practicidad de lo aprendido siendo importante tomar en consideración que la efectividad de su uso ha sido suficiente en la medida que ha permitido explicar de manera satisfactorio el progreso en cuanto se refiere al fortalecimientos de las habilidades y destrezas de los estudiantes en el manejo del software

aplicativo antes y después y que se evidencia en cuanto a que los participantes pudieron resolver y desarrollar cada una de las actividades propuestas siendo indispensable y necesario aplicar lo aprendido, al respecto Bogantes (2017, p.12) manifestó que la competencia procedimental está referida específicamente a la habilidad y destreza de la persona para la realización de una determinada actividad, siendo posible además mediante el uso del aula virtual en la medida que sea el estudiante quien aplique y ejecute cada una de las funciones situadas en ella y haga uso eficiente de los recursos disponibles en él.

Cuarta

Se recomienda a los docentes seguir motivando el trabajo de los estudiantes haciendo uso del aula virtual, incentivando el trabajo y la actividad; tomando en consideración el comportamiento y actitud frente a las actividades asignadas en la medida que aquello es importante para alcanzar los objetivos trazados, del mismo modo aquello es concordante con lo evidenciado por los estudiantes quienes frente al uso de dicho recursos adoptaron una actitud positiva contribuyendo de esta manera al logro de la competencia, dicho componente se traduce en los resultados obtenidos y se sustenta en la propuesta de Coque y Ponce (2019, p. 401) quienes manifestaron que dichas competencias están asociadas directamente con el desempeño y se vinculan estrechamente con el logro de objetivos personales las cuales sirven de estímulo para la puesta en común de determinadas tareas.

Quinta

Se recomienda a futuros investigadores o interesados en el tema replicar el estudio en otros contextos con el propósito de observar el comportamiento de la variable independiente y sus beneficios sobre la variable dependiente en otros niveles

educativos, o en todo caso, asumir diseños metodológicos distintos con la finalidad de abordar investigaciones para determinar, por ejemplo: los factores asociados a las competencias en el curso de informática.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Abril, V. (2014) *Educatika. Proyecto uso de los tics en el área de ciencias sociales*.

Recuperado de <http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/10856> [Consulta: 10 de julio del 2019]

Aguiar Santiago, Xenia Mónica, & Rodríguez Pérez, Lourdes. (2018). La formación de competencias pedagógicas en los profesores universitarios. *EDUMECENTRO*, 10(2), 141-159. Recuperado en 23 de febrero de 2021, de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742018000200011&lng=es&tlng=es.

Aguilar, V. M. (2015). *Influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de Internado estomatológico de la Facultad de odontología de la Universidad de San Martín de Porres* (Tesis doctoral). Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú.

Arredondo Ramírez, Pablo. (2017). Conectividad y desigualdad digital en Jalisco, México. *Comunicación y sociedad*, (30), 129-165. Recuperado en 22 de febrero de 2021, de

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2017000300129&lng=es&tlng=es.

Bogantes Cabezas, Adriana, & Cascante Herrera, Raquel, & Fonseca Rojas, María Gabriela, & Rodríguez Artavia, Grettell Yessenia, & Segura Hernández, Katia Vanessa (2017). Elementos Cognitivas y procedimentales para la intervención orientadora en la comunidad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas*

en Educación", 17(1),1-26.[fecha de Consulta 23 de Febrero de 2021]. ISSN:
. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447/44758536006>

Carr, N. (2010). *The Shallows. What the internet is doing to our brains*. New York:
W.W. Norton.

Chuquiyauri (2013) *Enfoques estratégicos sobre las TIC en Educación en América Latina y el Caribe* recuperado de <http://educaciontic.perueduca.pe/?p=798>
[Consulta: 15 de mayo del 2019]

Coque Villegas, Shirley Guisella, & Ponce González, Daniela Joselin. (2019). Factores actitudinales y de formación que impactan en el desarrollo de proyectos software como modalidad de titulación. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(4), 400-408. Epub 02 de septiembre de 2019. Recuperado en 23 de febrero de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202019000400400&lng=es&tling=es.

Cuba Esquivel, Amadeo. (2016). Constructo competencia: síntesis histórico-epistemológica. *Educación*, 25(48), 7-27. <https://dx.doi.org/10.18800/educacion.201601.001>

Cure y Lara (2018) *Ambientes Virtuales de aprendizaje para favorecer la comprensión lectora de textos argumentativos en instituciones oficiales* [Tesis de Maestría – Universidad de la Costa, Colombia] <http://hdl.handle.net/11323/565>

Delgado y Vilcherrez (2021) Aula virtual Datacole para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del Colegio Montessori School, Comas, 2021 [Tesis de Maestría-UCV] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76877>

Escamilla, A. (2009). *Las competencias básicas. Claves y propuestas para su desarrollo en los centros*. Barcelona: Graó.

Espinosa Patrón, A., Ávila Castro, A., Burgos Fuentes, P. P., & Díaz Ortiz, J. L. (2018). Las aulas virtuales en el aprendizaje de las matemáticas Institución educativa Lorgia de Arco, municipio de Moñitos Córdoba, Colombia. *Revista Cedotic*, 3(2), 146-170. Recuperado a partir de <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/artic le/view/2073>

Fernández, A. (2008). *Evaluación de los estudiantes por competencias*. Recuperado de http://webs.uvigo.es/victce/images/documentos/EEES/ForoANECA/presenta cion_amparo_fernandez.pdf [Consulta: 23 de julio del 2019]

Flores, J. (2012) *Organizaciones Virtuales Nuevas Herramientas para Mejorar la Productividad de los colaboradores*, Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú: Fondo Editorial.

Givez (2020) Programa de habilidades blandas y aprendizaje virtual de estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N° 14037 Piura – 2020 [tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/56587>

Gómez (2018) Efectividad de la implementación de aulas virtuales en la plataforma Edmodo para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Santo Domingo Sabio - Santa Anita 2018 [Tesis de Maestría – Universidad de San Martín de Porres] <https://hdl.handle.net/20.500.12727/4618>

Gómez (2021) Uso del aula virtual en el aprendizaje significativo en los niños de nivel preparatoria de U.E. Alejo Lascano Bahamonde Guayaquil 2020 [Tesis de Maestría] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/54958>

Hernández S. R., Fernández C. C. & Baptista L. P. (2014). *Metodología de la Investigación* (5ª ed.). México: McGraw Hill.

Herrera Navas, C. D., Saltos Piguave, G. I. y Obaco Soto, E. E. (2022). Producción de textos mediante entornos educativos virtuales del software Ardora: Una experiencia de aplicación en pandemia. *Didacticae*, (11), 21-41. <https://doi.org/10.1344/did.2022.11.21-41>

Hiltz R. (2013). *Aulas virtuales*. Recuperado de <http://www.slideshare.net/Julianalsola/aulas-virtuales-1646180> [Consulta: 20 de marzo del 2019]

Jaspe, C. (2014). *Estrategias metodológicas para el Aula virtual: El Rendimiento Estudiantil y las Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje*. Recuperado de <http://www.estrategias264.blogspot.pe/2014/10/normal-021-false-false-false-es-ve-x.html> [Consulta: 05 de mayo del 2019]

López Gómez, Ernesto (2016). EN TORNO AL CONCEPTO DE COMPETENCIA: UN ANÁLISIS DE FUENTES. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 20(1),311-322.[fecha de Consulta 23 de Febrero de 2021]. ISSN: 1138-414X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=567/56745576016>

Martínez, Geovanny A., & Jiménez, Noe. (2020). Análisis del uso de las aulas virtuales en la Universidad de Cundinamarca, Colombia. *Formación universitaria*, 13(4), 81-92. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000400081>

Muñoz, Daniel Ríos, & Araya, David Herrera. (2017). Los desafíos de la evaluación por competencias en el ámbito educativo. *Educação e Pesquisa*, 43(4), 1073-1086. Epub July 27, 2017. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201706164230>

Pérez Atusparia, C. T. (2019). Uso de la plataforma moodle para desarrollar el aprendizaje significativo de la reserva de biósfera Huascarán en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la Instituto de Educación “Jorge Basadre Grohman” - Huaraz. *Big Bang Faustiniiano*, 8(3). <https://doi.org/10.51431/bbf.v8i3.549>

Rivera, I., Fernández, K., Guzmán, F. y Eduardo, J. (2017). La aceptación de las TIC por profesorado universitario: Conocimiento, actitud y practicidad. *Revista Electrónica Educare*, 21(3), 1-18. Recuperado de <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/7727/11483> [Consulta: 04 de julio del 2019]

- Sánchez, L. (2020). Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 75–82. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.105>
- Sánchez-Palacios, L. (2020). Impacto del aula virtual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 75-82. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.105>
- Santibáñez (2010) *Aula virtual y presencial en aprendizaje de comunicación audiovisual y educación en la Universidad de La Rioja de España*. Estudio de investigación. España Facultad de educación.
- Scagnoli, n. (2010). *Aulas virtuales: recursos tecnológicos para dinamizar procesos educativos*. Recuperado de <http://www.mb.unc.edu.ar/> [Consulta: 10 de junio del 2019]
- Scott, P. (2010) *Internet*, Edición 2010, Madrid, España: Ediciones Anaya Multimedia
- Tejada, J. (2011). *La evaluación de las competencias en contextos no manerales: dispositivos e instrumentos de evaluación*. *Revista de educación* 354, 731-745
- Tobón, Rial, Carretero, García (2006). *Competencias Calidad y Educación Superior* Recuperado de <http://books.google.com.pe/books?id=jW7G7qRhry4C&pg=PA133&lpg=PA133&dq=tobon+dimensiones+afectivo+motivacional,+actuacional+competenci>

[as&source=bl&ots=isGVYFK06a&sig=SII8uj6PubbaIByV_YoRHqMzDjg&hl=e
s&sa=X&ei=o96k92U6_yCrS3sATvz4HoBQ&ved=0CCwQ6AEwAw#v=onepa
ge&q=tobon%20dimensiones%20afectivo%20motivacional%2C%20actuacio
nal%20competencias&f=false](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1459) [Consulta: 14 de mayo del 2019]

Tobón, S. (2013). *Evaluación de las competencias en la educación básica*. México: SANTILLANA.

Universidad de Murcia (2015) *Características comunes de las aulas virtuales*. Conocimientos Web. Recuperado de <http://www.conocimientosweb.net/portal/article2309.html> [Consulta: 19 de setiembre del 2019]

Vásquez, A. (2010). *Competencias cognitivas en la educación superior*. *Revista Electrónica de Desarrollo de Competencias (REDEC)*, 2(6). Universidad de Talca. Recuperado de <http://dta.otalca.cl/ojs/index.php/fcompetencias/article/download/79/84> [Consulta: 09 de agosto del 2019]

Villarreal Guzmán, T. I., & Medina Corcuera, G. A. (2022). Programa eco difusiones virtuales y competencias ambientales en estudiantes de educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 15088-15107. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1459

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA TESIS:	EL USO DEL AULA VIRTUAL PARA LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DEL CURSO DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NAVAL ALMIRANTE GUISE EN EL AÑO 2019
LINEA DE INVESTIGACION	Tecnología Educativa
AUTOR(ES):	Edith Ruth Cullanco Medina

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			
¿De qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias de los estudiantes curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019?	Determinar de qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.	El uso del aula virtual mejora las competencias de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.	<p><u>Variable independiente</u> Uso del aula virtual</p> <p><u>Variable dependiente</u> Competencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conectividad • Formativa • Experiencial <ul style="list-style-type: none"> • Competencias Cognitivas • Competencias Procedimentales • Competencias Actitudinales 	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque: cuantitativo • Nivel: Explicativo • Tipo: experimental • Diseño: Cuasi-experimental • Unidad de análisis: SPSS23 • Población: 150 estudiantes. Grupo Experimental: 30 estudiantes. Grupo Control: 30 estudiantes.

Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicos		Indicadores	Medios de Certificación (Fuente / Técnica)
¿De qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias Cognitivas del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019?	Determinar de qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias Cognitivas del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.	El uso del aula virtual mejora las competencias Cognitivas de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.	Competencias cognitivas	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los pasos para ingresar al programa Word. • Identifica los pasos para guardar y abrir un documento. • Señala los pasos para configurar un documento. • Compara los tipos de sangría de un documento. • Distingue los tipos de interlineados de un documento. 	Edith Cullanco Medina (2019)
			Competencias Procedimentales	<ul style="list-style-type: none"> • Usa formato de textos y párrafo a sus documentos. • Aplica viñetas, listas numeradas y multinivel en sus documentos. • Emplea imágenes y textos decorativos en sus documentos. • Inserta y personaliza tablas en sus documentos. • Utiliza Letra capital y Columnas en sus documentos. • Diseña diferentes plantillas de SmartArt. 	

<p>¿De qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019?</p>	<p>Determinar de qué manera uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.</p>	<p>El uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.</p>	<p>Competencias Actitudinales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha explicaciones e indicaciones con atención. • Participa activamente en clases. • Demuestra interés y entusiasmo sobre el tema. 	
<p>¿De qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019?</p>	<p>Determinar de qué manera uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.</p>	<p>El uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria en el curso de Computación de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.</p>		<p>Trabaja de manera autónoma sin consultar al profesor.</p>	

ANEXO 2: INSTRUMENTO

El presente instrumento de recolección de información consignada en una rubrica valida y confiable contiene un conjunto de criterios que permiten identificar aspectos inherentes al componente cognitivo, procedimental y actitudinal en los estudiantes, la misma que se traduce en ítems propuestos a partir de indicadores por cada dimensión.

OBJETIVO:

Evaluar la efectividad del aula virtual mediante la técnica de observación, mediante el registro de acciones antes y después de las actividades de intervención.

DATOS GENERALES:

Nombres del participante:

Género:

Criterios para Evaluar: Programa Word

Deficiente (0) Regular (1) Bueno (2) Excelente (3)

N°	DIMENSIONES	ITEMS	0	1	2	3
1	Competencias cognitivas	Conoce los pasos para ingresar al programa Word.				
2		Identifica los pasos para guardar y abrir un documento.				
3		Señala los pasos para configurar un documento.				
4		Compara los tipos de sangría de un documento.				
5		Distingue los tipos de interlineados de un documento.				
6	Competencias Procedimentales	Usa formato de textos y párrafo a sus documentos.				
7		Aplica viñetas, listas numeradas y multinivel en sus documentos.				
8		Emplea imágenes y textos decorativos en sus documentos.				
9		Inserta y personaliza tablas en sus documentos.				
10		Utiliza Letra capital y Columnas en sus documentos.				
11		Diseña diferentes plantillas de SmartArt.				
12	Competencias Actitudinales	Escucha explicaciones e indicaciones con atención.				
13		Participa activamente en clases.				
14		Demuestra interés y entusiasmo sobre el tema.				
15		Trabaja de manera autónoma sin consultar al profesor.				

ANEXO 3: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla N° 1
Operacionalización de la variable 1

Variable: Competencias			
Definición conceptual: Se define las competencias como actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer. Tobón (2013)			
Instrumento: Rúbrica con tres dimensiones con un total de quince ítems. Esta variable se va a medir mediante una rúbrica de Universidad cesar vallejo (2015)			
Dimensiones	Criterio	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Dimensión 1 Competencias cognitivas	Identifica	Indicador 1: Identifica los pasos para ingresar al programa Word	Conoce los pasos para ingresar al programa Word
		Indicador 2: Señala los pasos para guardar y abrir un documento.	Identifica los pasos para guardar y abrir un documento.
	Conoce compara	Indicador 3: Conoce los pasos para configurar un documento.	Señala los pasos para configurar un documento.
		Indicador 4: Distingue los tipos de sangría de un documento.	Compara los tipos de sangría de un documento.
		Indicador 5: Compara los tipos de interlineados de un documento.	Distingue los tipos de interlineados de un documento.
Dimensión 2 Competencias Procedimentales	Aplica	Indicador 1: Aplica formato de textos y párrafo a sus documentos.	Usa formato de textos y párrafo a sus documentos.
		Indicador 2: Usa viñetas, listas numeradas y multinivel en sus documentos.	Aplica viñetas, listas numeradas y multinivel en sus documentos.
	Utiliza Diseña	Indicador 3: Utiliza imágenes y textos decorativos en sus documentos.	Emplea imágenes y textos decorativos en sus documentos.
		Indicador 4: Diseña y personaliza tablas en sus documentos.	Inserta y personaliza tablas en sus documentos.
		Indicador 5: Emplea Letra capital y Columnas en sus documentos.	Utiliza Letra capital y Columnas en sus documentos.
		Indicador 6: Inserta diferentes plantillas de SmartArt.	Diseña diferentes plantillas de SmartArt.
Dimensión 3 Competencias Actitudinales	Percibe	Indicador 1: Percibe explicaciones e indicaciones con atención.	Escucha explicaciones e indicaciones con atención.
		Indicador 2: Interviene activamente en clases.	Participa activamente en clases.
	Interviene Actúa	Indicador 3: Presta atención y entusiasmo sobre el tema.	Demuestra interés y entusiasmo sobre el tema.
		Indicador 4: Actúa de manera autónoma sin consultar al profesor.	Trabaja de manera autónoma sin consultar al profesor.

Tabla Nº 2
Operacionalización de la variable 2

Variable: Aulas virtuales			
Definición conceptual: Las aulas virtuales, como recurso educativo, surgen para contribuir en la optimización del aprendizaje, ya que presentan herramientas colaborativas en un entorno atractivo y sin límites de espacio ni tiempo, tan solo con el requisito de un apropiado acceso a las facilidades que nos brinda la web. Flores (2012)			
Dimensiones	Criterios	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Dimensión 1 Conectividad	Accesibilidad	Indicador 1: Uso de las herramientas de Internet.	<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma
Dimensión 2 Formativa	Versatilidad Autonomía	Indicador 1: Investiga empleando las herramientas de Internet	<ul style="list-style-type: none"> • WIKI • Google Drive • Prezi
Dimensión 3 Experiencial	Interacción	Indicador 1: Interactúa en el aula virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Foro • Chat • Correo • videoconferencia

ANEXO 4: SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN Y CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

"Lucha contra la corrupción y la impunidad"

San Borja, 29 de marzo de 2019

Señora Directora

Esmeralda Varela Alcandré

Liceo Naval Almirante Guise

Presente.-

Es grato dirigirme a usted para hacerle llegar un saludo cordial.

El motivo de la presente es para hacer de su conocimiento que estoy realizando un proyecto de investigación titulado **"El uso del aula virtual para la mejora de las competencias del curso de computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019"**, para optar el Grado de Magister con mención en Informática y Tecnología Educativa por la Universidad San Martín Porras. Por tal motivo, acudo a Usted para solicitar el permiso y ejecutar la investigación en la institución donde labora.

Esta investigación es realizada por el siguiente autor:

Apellidos y Nombres	Institución	Rol	email	código/DNI
CULLANCO MEDINA, Edith	Universidad San Martín Porras	Estudiante	ecullanco@gmail.com	41524713

Conocedor del gran espíritu de colaboración con la educación e investigación, me despido seguro de contar con la aprobación.

Cordialmente,

Edith Cullanco Medina
DNI. 41524713



PERÚ

Ministerio
de Defensa

Marina de Guerra
del Perú

Dirección de Bienestar
de la Marina

"DECENIO DE LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES PARA MUJERES Y HOMBRES"
"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

CONSTANCIA

La Directora del Liceo Naval Almirante "Guise", que suscribe.

HACE CONSTAR:

Que la Lic. Edith Ruth Cullanco Medina realizó un trabajo de investigación titulado **"El uso del aula virtual para la mejora de las competencias del curso de computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019"**, para optar el grado académico de Magister con mención en Informática y Tecnología Educativa por la Universidad San Martín Porras.

Se expide la presente constancia, a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

San Borja, 16 de agosto de 2019



Esmeralda Varela Alcandré
Esmeralda Varela Alcandré

DIRECTORA

ANEXO 5: FICHAS DE VALIDACIÓN CON OPINIÓN DE EXPERTOS

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del validador: Llanos Castilla José Luis
- 1.2. Grado Académico: Magister
- 1.3. Institución donde labora: Universidad Privada Cesar Vallejos
- 1.4. Especialidad del validador: Informática
- 1.5. Título de la Investigación: "EL USO DEL AULA VIRTUAL PARA LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DEL CURSO DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NAVAL ALMIRANTE GUISE EN EL AÑO 2019"
- 1.6. Autor del instrumento: Edith Ruth Cullanco Medina
- 1.7. Instrumento: Rúbrica de competencias del curso de computación

II. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: COMPETENCIAS COGNITIVAS							
1	Conoce los pasos para ingresar al programa Word.	✓		✓		✓		
2	Identifica los pasos para guardar y abrir un documento.	✓		✓		✓		
3	Señala los pasos para configurar un documento.	✓		✓		✓		
4	Compara los tipos de sangría de un documento.	✓		✓		✓		
5	Distingue los tipos de interlineados de un documento.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: COMPETENCIAS PROCEDIMENTALES	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Usa formato de textos y párrafo a sus documentos.	✓		✓		✓		
7	Aplica viñetas, listas numeradas y multinivel en sus documentos.	✓		✓		✓		
8	Emplea imágenes y textos decorativos en sus documentos.	✓		✓		✓		
9	Inserta y personaliza tablas en sus documentos.	✓		✓		✓		
10	Utiliza Letra capital y Columnas en sus documentos.	✓		✓		✓		
11	Diseña diferentes plantillas de SmartArt.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: COMPETENCIAS ACTITUDINALES	Si	No	Si	No	Si	No	

12	Escucha explicaciones e indicaciones con atención.	/		/		/	
13	Participa activamente en clases.	/		/		/	
14	Demuestra interés y entusiasmo sobre el tema.	/		/		/	
15	Trabaja de manera autónoma sin consultar al profesor.	/		/		/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: LLANOS CASTILLA JOSÉ DNI: 42150770

Especialidad del validador: INFORMATICA

11 de enero del 2019

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



 Firma del Experto Informante.

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del validador: Bernaola Céspedes Víctor Pedro
- 1.2. Grado Académico: Magister
- 1.3. Institución donde labora: Liceo Naval Almirante "Guise"
- 1.4. Especialidad del validador: Administración de la Educación
- 1.5. Título de la investigación: "EL USO DEL AULA VIRTUAL PARA LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DEL CURSO DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NAVAL ALMIRANTE GUISE EN EL AÑO 2019"
- 1.6. Autor del instrumento: Edith Ruth Cullanco Medina
- 1.7. Instrumento: Rúbrica de competencias del curso de computación

II. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: COMPETENCIAS COGNITIVAS							
1	Conoce los pasos para ingresar al programa Word.	X		X		X		
2	Identifica los pasos para guardar y abrir un documento.	X		X		X		
3	Señala los pasos para configurar un documento.	X		X		X		
4	Compara los tipos de sangría de un documento.	X		X		X		
5	Distingue los tipos de interlineados de un documento.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: COMPETENCIAS PROCEDIMENTALES							
6	Usa formato de textos y párrafo a sus documentos.	X		X		X		
7	Aplica viñetas, listas numeradas y multinivel en sus documentos.	X		X		X		
8	Emplea imágenes y textos decorativos en sus documentos.	X		X		X		
9	Inserta y personaliza tablas en sus documentos.	X		X		X		
10	Utiliza Letra capital y Columnas en sus documentos.	X		X		X		
11	Diseña diferentes plantillas de SmartArt.	X		X		X		

DIMENSIÓN 3: COMPETENCIAS ACTITUDINALES		Si	No	Si	No	Si	No
12	Escucha explicaciones e indicaciones con atención.	X		X		X	
13	Participa activamente en clases.	X		X		X	
14	Demuestra interés y entusiasmo sobre el tema.	X		X		X	
15	Trabaja de manera autónoma sin consultar al profesor.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg. Bernaola Cespedes Victor Pedro DNI: 09937081

Especialidad del validador: Administración de la Educación

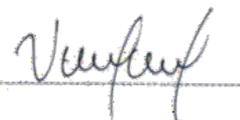
11 de enero del 2019

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del validador: Flores Menzala Angel
- 1.2. Grado Académico: Magister
- 1.3. Institución donde labora: Liceo Naval Almirante "Guise"
- 1.4. Especialidad del validador: Administración de la Educación
- 1.5. Título de la investigación: "EL USO DEL AULA VIRTUAL PARA LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DEL CURSO DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NAVAL ALMIRANTE GUISE EN EL AÑO 2019"
- 1.6. Autor del instrumento: Edith Ruth Cullanco Medina
- 1.7. Instrumento: Rúbrica de competencias del curso de computación

II. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: COMPETENCIAS COGNITIVAS							
1	Conoce los pasos para ingresar al programa Word.	X		X		X		
2	Identifica los pasos para guardar y abrir un documento.	X		X		X		
3	Señala los pasos para configurar un documento.	X		X		X		
4	Compara los tipos de sangría de un documento.	X		X		X		
5	Distingue los tipos de interlineados de un documento.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: COMPETENCIAS PROCEDIMENTALES							
6	Usa formato de textos y párrafo a sus documentos.	X		X		X		
7	Aplica viñetas, listas numeradas y multinivel en sus documentos.	X		X		X		
8	Emplea imágenes y textos decorativos en sus documentos.	X		X		X		
9	Inserta y personaliza tablas en sus documentos.	X		X		X		
10	Utiliza Letra capital y Columnas en sus documentos.	X		X		X		
11	Diseña diferentes plantillas de SmartArt.	X		X		X		

DIMENSIÓN 3: COMPETENCIAS ACTITUDINALES		Si	No	Si	No	Si	No
12	Escucha explicaciones e indicaciones con atención.	X		X		X	
13	Participa activamente en clases.	X		X		X	
14	Demuestra interés y entusiasmo sobre el tema.	X		X		X	
15	Trabaja de manera autónoma sin consultar al profesor.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): EXISTE SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador, Dr. (Mg) FLORES MENZALA ANGEL DNI: 10030261

Especialidad del validador: ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

11 de enero del 2019

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



 Firma del Experto Informante.

ANEXO 6: BASE DE DATOS DE CONFIABILIDAD

N	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
1	0	2	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
3	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
4	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
5	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2
6	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
7	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
8	2	0	1	0	1	1	2	2	0	1	0	1	2
9	2	0	0	1	1	1	2	2	0	0	0	0	2
10	1	1	1	0	2	2	1	1	1	1	1	1	1
11	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
12	2	1	0	0	0	0	1	2	1	0	1	0	2
13	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
14	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
15	2	1	1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	2
16	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1
17	2	1	0	0	0	0	1	2	1	0	1	0	2
18	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
19	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2
20	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,860	13

ANEXO 7: BASE DE DATOS

Prueba de entrada		Fecha	11/03/2013																	
Rúbrica																				
Criterios para Escalar: Programa Word																				
Definitivo [8] Regular [4] Pasa [2] Escalado [3]																				
Competencia:																				
Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno																				
TECNOLOGÍA: Se desarrolla en la entornar virtualiz generador por las TIC.																				
CAPACIDADES																				
GRADO Y SECCIÓN: 6° B																				
N°		APELLIDOS Y NOMBRES																		
		1. Conoce los pasos para ingresar al programa Word	2. Identifica los pasos para guardar y abrir un documento	3. Señala los pasos para configurar un documento.	4. Compara los tipos de márgenes de un documento.	5. Distingue los tipos de interlineales de un documento.	D1	6. Usa formato de todos y plano a sus documentos.	7. Aplica viñetas, listas numeradas y multinivel en sus documentos.	8. Emplea imágenes y textos decorativos en sus documentos.	9. Inserta y personaliza tablas en sus documentos.	10. Utiliza Letra capital y Columnas en sus documentos.	11. Diseña diéresis plantillas de SmartArt.	D2	12. Escucha explicaciones e indicaciones con atención.	13. Participa activamente en clases.	14. Demuestra interés y entusiasmo sobre el tema.	15. Trabaja de manera autónoma sin consultar al docente.	D3	SUMA
1		1	1	1	2	1	5	1	1	1	2	1	2	7	1	1	1	2	5	12
2		1	1	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	11
3		1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	13
4		1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	1	7	1	1	1	1	3	13
5		1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3
6		1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3
7		1	2	1	1	1	5	1	1	1	1	1	2	5	1	1	1	1	3	13
8		1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	3	12
9		1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	1	2	8	1	1	1	1	4	16
10		1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	18
11		1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	2	11
12		1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	8	2	1	1	1	5	15
13		2	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	1	5	1	1	1	1	2	12
14		1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	18
15		1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	4	11
16		1	1	2	1	1	5	1	1	1	1	2	1	5	1	1	1	1	3	13
17		1	1	1	1	2	5	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	2	14
18		1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	3	18
19		1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	2	8	1	1	1	1	4	15
#		1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	18
21		1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	13
#		1	1	1	1	2	5	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	3	15
#		1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	3	18
#		1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	5	11
25		1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	1	2	8	1	1	1	1	4	16
#		1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	11
27		1	2	1	1	2	7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	5	18
#		1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	5	1	1	1	1	4	12
#		1	1	2	1	1	5	1	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	13
#		1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	8

Prueba de entrada		Fecha	11/03/2013																	
Róbrica																				
Criterios para Evaluar: Programa Word																				
Deficiente (0) Regular (1) Buena (2) Excelente (3)																				
Competencia:																				
Diseño y construcción soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno																				
TECNOLOGÍA : Se desarrolla en la entornar virtual o generado por las TIC. CAPACIDADES GRADO Y SECCIÓN: 6° D		1. Conoce los pasos para ingresar al programa Word	2. Identifica los pasos para guardar y abrir un documento.	3. Señala los pasos para configurar un documento.	4. Compara los tipos de sangría de un documento.	5. Distingue los tipos de interlineados de un documento.	D1	6. Usa formato de texto y párrafo a sus documentos.	7. Aplica viñetas, listas numeradas y multiviel en sus documentos.	8. Emplea imágenes y textos decorativos en sus documentos.	9. Inserta y personaliza tablas en sus documentos.	10. Utiliza letra capital y Columnas en sus documentos.	11. Diseña diferentes plantillas de SmartArt.	D2	12. Escucha explicaciones e indicaciones con atención.	13. Participa activamente en clases.	14. Demuestra interés y entusiasmo sobre el tema.	15. Trabaja de manera autónoma sin consultar al profesor.	D3	SUMA
N°	APELLIDOS Y NOMBRES																			
1		1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	3	12
2		1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	11
3		1	1	1	1	2	5	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	4	16
4		1	2	1	2	1	6	1	1	1	2	1	6	1	1	2	1	1	5	17
5		1	1	2	1	1	6	1	1	1	2	2	7	1	1	1	1	1	4	17
6		1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	11
7		1	1	1	1	1	4	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	14
8		2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	1	3	17
9		1	1	2	1	1	4	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	14
10		1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	10	15
11		2	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	3	12
12		1	2	1	1	1	5	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	3	15
13		1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	2	3	2	1	1	1	1	5	17
14		2	1	1	1	2	7	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	1	2	15
15		1	1	1	2	1	5	1	1	1	2	1	5	1	1	2	1	1	3	13
16		2	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	4	14
17		1	1	2	1	1	5	1	1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	3	13
18		1	1	1	1	2	5	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	5	17
19		1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3	13
#		1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	4	15
21		1	2	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	3	14
#		1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	1	5	1	1	1	1	1	3	14
#		1	1	1	1	2	5	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	5	17
#		2	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	5	15
25		1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	5	13
#		1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	7
27		2	1	1	1	2	6	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	16
#		1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	3	13
#		1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	17
#		1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	3	11

Prueba final Fecha 27/05/2019

Rúbrica

Criterios para Evaluar: Programa Word

Deficiente (8) Regular (9) Buena (2) Excelente (3)

Competencia:

Diseño y construcción de soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno

TECNOLOGÍA: Se desarrolla en la entorno virtual de Moodle. CAPACIDADES																				
GRADO Y SECCIÓN: 6° D																				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	1. Conoce los pasos para ingresar al programa Word	2. Identifica los pasos para guardar y abrir un documento.	3. Señala los pasos para configurar un documento.	4. Compara los tipos de asigna de un documento.	5. Distingue los tipos de interlineados de un documento.	D1	6. Usa formato de texto y párrafo a sus documentos.	7. Aplica viñetas, listas numeradas y multinivel en sus documentos.	8. Emplea imágenes y textos decorativos en sus documentos.	9. Inserta y personaliza tablas en sus documentos.	10. Utiliza letra capital y Columnas en sus documentos.	11. Distingue plantillas de SmartArt.	D2	12. Escucha explicaciones e indicaciones con atención.	13. Participa activamente en clase.	14. Demuestra interés y entusiasmo sobre el tema.	15. Trabaja de manera autónoma en consultar al profesor.	D3	SUMA
1		3	3	2	3	3	14	3	2	3	3	3	3	17	3	3	3	3	12	43
2		3	2	3	3	3	14	3	3	3	2	3	3	17	3	2	3	3	11	42
3		3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	3	17	3	2	2	3	18	42
4		3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	3	17	3	3	3	2	14	43
5		3	3	3	2	3	14	2	3	3	2	2	3	15	3	3	3	3	12	41
6		3	3	3	3	2	14	3	2	2	3	3	3	16	3	3	3	3	12	42
7		3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	3	2	17	3	2	3	3	11	41
8		3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	2	18	43
9		3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	3	3	17	2	3	3	3	11	42
10		3	3	3	3	3	15	3	2	3	2	3	2	15	3	3	3	3	12	42
11		3	3	3	3	2	14	3	2	2	2	2	2	13	3	3	3	3	12	33
12		3	3	2	3	3	14	2	3	2	3	3	3	16	3	3	3	3	12	42
13		3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	11	43
14		3	3	3	2	3	14	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	11	43
15		3	3	2	3	3	14	2	3	2	3	2	3	15	3	2	3	2	18	33
16		3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	3	17	3	3	3	3	12	43
17		3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	3	3	15	2	3	2	3	18	48
18		3	3	2	3	3	14	3	3	3	2	3	3	17	3	3	3	3	12	43
19		3	3	3	2	3	14	2	3	2	3	2	3	15	3	3	3	3	12	41
20		3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	45
21		3	3	2	3	3	14	3	2	2	3	3	3	16	3	3	3	3	12	42
22		3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	12	43
23		3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	2	3	16	3	2	3	3	11	42
24		3	3	2	3	2	13	2	3	2	3	2	3	15	3	3	2	3	11	33
25		3	3	2	2	3	13	3	2	3	2	3	3	16	2	3	3	3	11	48
26		3	3	3	3	3	15	2	2	3	3	3	3	16	3	3	3	2	11	42
27		3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	3	17	3	3	3	3	12	44
28		3	3	2	3	3	14	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	2	11	42
29		3	3	3	3	3	15	2	2	3	3	3	3	16	2	3	2	3	18	41
30		3	3	2	3	3	14	2	2	3	3	2	3	15	2	3	2	3	18	33

ANEXO 8:



The screenshot shows a web browser window displaying a Moodle course page. The browser's address bar shows the URL <https://cursodecomputacion.moodlecloud.com>. The page header includes a navigation menu with 'My new Moodle site', a language dropdown set to 'ESPAÑOL - INTERNACIONAL (ES)', and user information for 'EDITH RUTH CULLANCO MEDINA'. The main content area is titled 'CURSO DE COMPUTACIÓN SEXTO GRADO' and features a sidebar with navigation options like 'Página Principal', 'Área personal', 'Calendario', 'Archivos privados', 'Mis cursos', 'Introducción a Word', 'Administración del sitio', and 'Agrega un bloque'. The course content includes a section for 'Cursos disponibles' with a sub-section for 'CURSO DE WORD', which includes a Microsoft Word icon and text describing the course's focus on using Word for document creation and editing.

My new Moodle site

ESPAÑOL - INTERNACIONAL (ES)

USERS STORAGE

EDITH RUTH CULLANCO MEDINA

CURSO DE COMPUTACIÓN SEXTO GRADO

+ Añade una actividad o un recurso

Cursos disponibles

CURSO DE WORD



Profesor: EDITH RUTH CULLANCO MEDINA

Utilizaremos principalmente el programa de Word como procesador de textos para elaborar documentos como artículos, informes o cartas, aunque también permite el trabajo con imágenes, tablas y gráficos, entre otros.

Algunas de las opciones que permite es cambiar los márgenes de una página, el formato de la fuente (el tamaño, el tipo y el color, por ejemplo), corregir errores ortográficos, sugerir sinónimos e insertar encabezados y pies de página.

Portal

I. TÍTULO

EL USO DEL AULA VIRTUAL PARA LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DEL CURSO DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NAVAL ALMIRANTE GUISE EN EL AÑO 2019.

II. INTRODUCCIÓN

La presente investigación permitirá desarrollar de manera sistémica y flexible la utilización de las aulas virtuales para fortalecer las competencias Cognitivas, procedimentales y actitudinales en los estudiantes en el ámbito informático y tecnológico.

Asimismo, este estudio plantea determinar el efecto del programa de aulas virtuales para el mejoramiento. Este propósito se puede lograr aprovechando la naturaleza del educando, para que aprenda de manera divertida y placentera.

III. OBJETIVOS GENERAL

Determinar de qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Específicos

Objetivos específico 1

Determinar de qué manera el uso del aula virtual mejora las competencias Cognitivas del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Objetivos específico 2

Determinar de qué manera uso del aula virtual mejora las competencias procedimentales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

Objetivos específico 3

Determinar de qué manera uso del aula virtual mejora las competencias actitudinales del curso de Computación en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Almirante Guise en el año 2019.

IV. ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS

	PROPÓSITO	ACTIVIDADES	EVIDENCIAS	FECHAS	TIEMPO
SESIÓN 1	Reconocer la ventana de Microsoft Word 2016 y diseñar una Carátula aplicando formato de página	<ol style="list-style-type: none">1. Reconoce la ventana de Microsoft Word 2016.2. Aplica bordes y color a la página3. Inserta WordArt para el título.4. Inserta imágenes.	Diseño de una Carátula en Microsoft Word 2016	18/03/19	90 min
SESIÓN 2	Crear y guardar Tarjetas de invitación con Plantillas seleccionando diferentes diseños	<ol style="list-style-type: none">1. Inicia el programa de Microsoft Word y selecciona una Categoría de Plantillas2. Selecciona y crea una Plantilla.3. Modifica los datos y guarda la Plantilla.	Elaboración de una Tarjeta de Invitación.	25/03/19	90 min
SESIÓN 3	Redactar un resumen de la Obra Literaria Paco Yunque, configura la página y aplica formato de texto en Microsoft Word 2016.	<ol style="list-style-type: none">1. Configura la hoja de trabajo2. Aplica efectos de texto al título.3. Aplica formato de texto.	Redacción de un resumen de la obra literaria Paco Yunque en Microsoft Word 2016.	01/04/19	90 min
SESIÓN 4	Conocer y aplicar las diferentes formas de usar sangría en una Monografía de "La impresión 3D" en Microsoft Word 2016.	<ol style="list-style-type: none">1. Aplica sangría usando la regla.2. Modifica y aplica sangría desde el cuadro de diálogo Párrafo.3. Utiliza métodos rápidos para aplicar sangría.	Elaboración de una monografía de "La impresión 3D" en Microsoft Word 2016.	08/04/19	90 min

SESIÓN 5	Aplicar espaciado e interlineado en la redacción de un Poema por Día de las Américas en Microsoft Word 2016.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Redacta el poema. 2. Aplica Espacio antes y después del párrafo 3. Aplica diferentes opciones de Interlineado. 	Redacción de un poema por Día de las Américas en Microsoft Word 2016	15/04/19	90 min
SESIÓN 6	Utilizar el grupo fuente y párrafo para diseñar un Acróstico por el día de la madre en Microsoft Word 2016.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica formato de párrafo. 2. Aplica formato de texto. 3. Aplica efecto de texto. 	Diseño de un Acróstico por el día de la madre en Microsoft Word 2016.	22/04/19	90 min

SESIÓN 7	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el grupo Párrafo para aplicar viñetas y numeración en el diseño de una Receta. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza el formato de viñetas para escribir los ingredientes. 2. Utiliza el formato de Numeración para escribir los pasos de la preparación. 3. Inserta imágenes alusivas al tema. 	Diseño de una Receta en Microsoft Word 2016.	29/04/19	90 min
SESIÓN 8	<ul style="list-style-type: none"> • Insertar WordArt, formas e imágenes para diseñar un Panel Informativo para la Educación Inclusiva. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica color a la hoja. 2. Utiliza WordArt para el título. 3. Inserta diferentes formas y cambia el formato. 4. Inserta texto dentro de cada forma. 5. Inserta imágenes alusivas al tema. 	Diseño de un Panel Informativo sobre la Educación Inclusiva en Microsoft Word 2016	06/05/19	90 min
SESIÓN 9	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una tabla y utilizar el menú Diseño y Formato de Herramientas de tabla para diseñar un cuadro comparativo de Palabras Diminutivas y Aumentativas en Microsoft Word 2016. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inserta una Tabla. 2. Combina celdas para escribir el Título 3. Inserta imágenes y modifica sus tamaños. 4. Modifica el tamaño de las celdas 5. Aplica Estilos de tabla. 	Diseño de un Cuadro Comparativo de Palabras Aumentativas y Diminutivas en Microsoft Word 2016	13/05/19	90 min
SESIÓN 10	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza columnas, letra capital, imágenes y SmartArt para elaborar un Díptico de la historia del Liceo Naval Almirante Guise en Microsoft Word 2016. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica efectos de texto al título. 2. Aplica columnas en su trabajo. 3. Usa Letra capital en el Díptico. 4. Inserta imágenes alusivas al tema. 5. Usa SmartArt en el Díptico. 	Elaboración de un Díptico de la historia del Liceo Naval Almirante Guise en Microsoft Word 2016.	20/05/19	90 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS GENERALES

1.1 Área	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
1.2 Grado/Año y Sección	6° D
1.3 Ciclo y Nivel	V - PRIMARIA
1.4 N° de unidad/ Título	III - "Cuidamos nuestro entorno para vivir en armonía"
1.5 Propósito de aprendizaje	Reconocer la ventana de Microsoft Word 2016 y diseñar una Carátula aplicando formato de página
1.6 Duración	18 de marzo del 2019 N° de horas: 2h
1.7 Docente	Edith Ruth Cullanco Medina

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico social	1. Aplica habilidades técnicas.	1.2.1. Emplea habilidades técnicas para producir documentos en Microsoft Word 2016, siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Diseño de una Carátula en Microsoft Word 2016	Rúbrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	1. Personaliza entornos virtuales.	1.1.1. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.		

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Atención a la diversidad	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas difíciles.
Orientación al bien común	Fe	Vivencia una espiritualidad centrada en Jesucristo evangelizador de los pobres

III. SECUENCIA DIDACTICA (actividades/estrategias/materiales/herramientas digitales)

PROCESOS PEDAGOGICOS
<p>INICIO</p> <p>Problematización: El docente dialoga con los estudiantes sobre las ventanas de diversos programas.</p> <p>¿Todas las ventanas son iguales? ¿Cuál de todas es la ventana de Microsoft Word? ¿Conoces las partes de la ventana de Microsoft Word?</p> <p>Motivación: Mostrar imágenes de varias carátulas.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿A qué llamamos formato? ¿Qué debes hacer para aplicar formato a una página?</p>
<p>DESARROLLO (Gestión y acompañamiento de los aprendizajes)</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Los estudiantes ingresarán al programa de Microsoft Word reconocerán su entorno e identificarán las partes de la ventana según corresponda.◆ Los estudiantes diseñarán su Carátula, para ello aplicarán Color y Bordes de página de la ficha Diseño◆ Los estudiantes aplicarán el estilo Relleno degradado azul, énfasis1, reflejo, de WordArt de la ficha Insertar para el título.◆ Los estudiantes utilizarán el botón Efecto de texto de la ficha Formato de Herramientas de dibujo y seleccionarán la opción Transformar – Curva hacia abajo.◆ Los estudiantes utilizarán la opción Imágenes en línea del botón Imágenes de la ficha Insertar, buscarán y seleccionarán una o varias imágenes para su carátula.◆ Los estudiantes guardarán el trabajo en su disco local con el nombre Actividad 01.
<p>CIERRE (Transferencia / Extensión / Evaluación)</p> <p>Los estudiantes publicarán el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.</p>

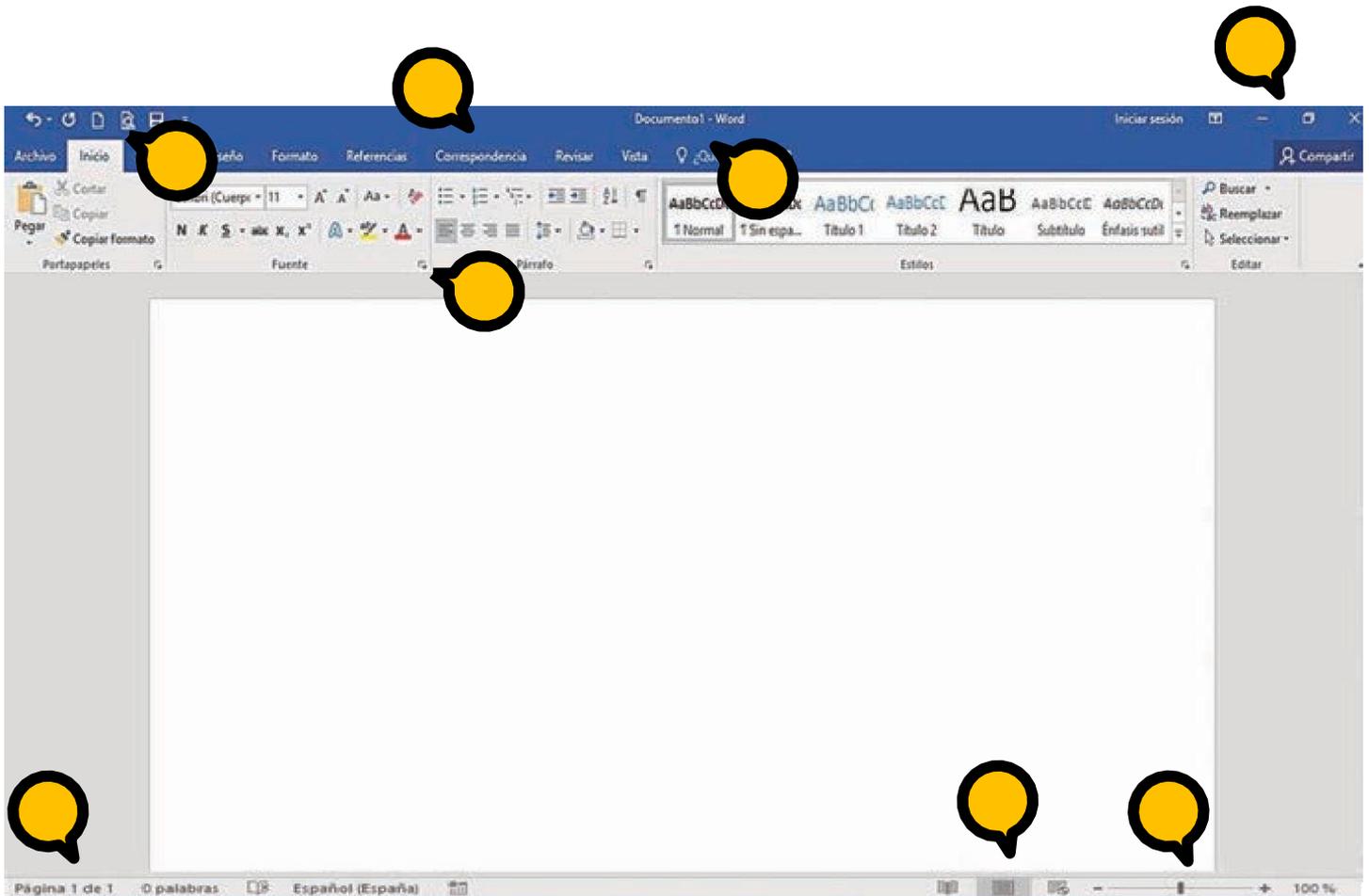
ACTIVIDAD N° 01

“RECONOCER LA VENTANA DE MICROSOFT WORD 2016 Y DISEÑAR UNA CARÁTULA APLICANDO FORMATO DE PÁGINA”

PASO 01:

1) Reconoce el entorno de Word. Luego según la lista escribe los números en los círculos según corresponda.

- 1) Botones Presentación, Minimizar, Maximizar y Cerrar.
- 2) Barra de herramienta de acceso rápido.
- 3) Zoom.
- 4) Barra de título.
- 5) Barra del estado.
- 6) Cinta de opciones de una pestaña.
- 7) Vistas del Documento.
- 8) Fichas



PASO 02: DISEÑO LA CARÁTULA PARA MI CUADERNO

2) En el documento en blanco Word. Aplico formato y diseño de bordes a mi hoja de trabajo.

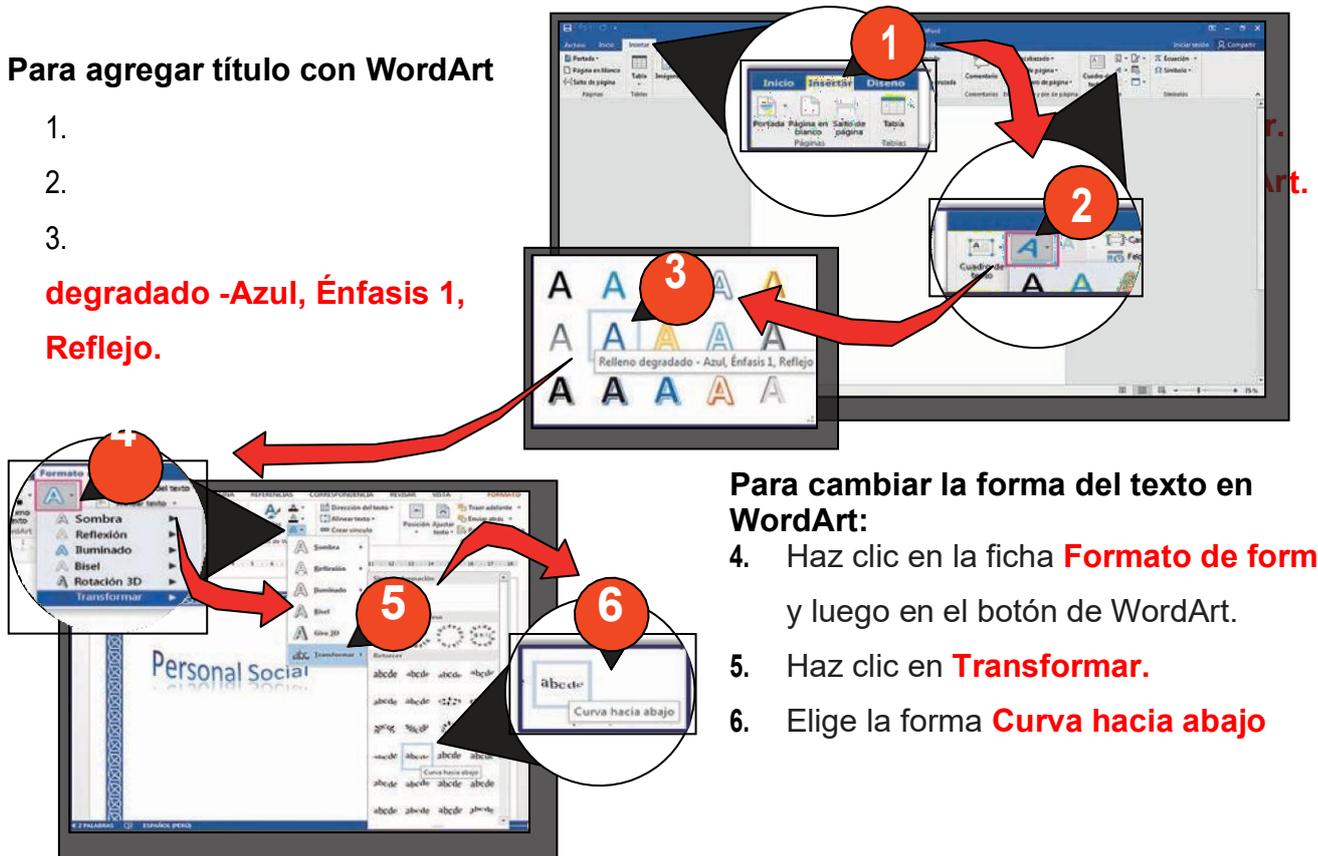
Para aplicar bordes:

1. Haz clic en la ficha **diseño**.
2. Haz clic en **Bordes de página**.
3. En la opción Color, elige el que más te guste.
4. Elige el **diseño** de borde que más te guste.
5. Así quedará nuestra **hoja de trabajo**.

Para agregar título con WordArt

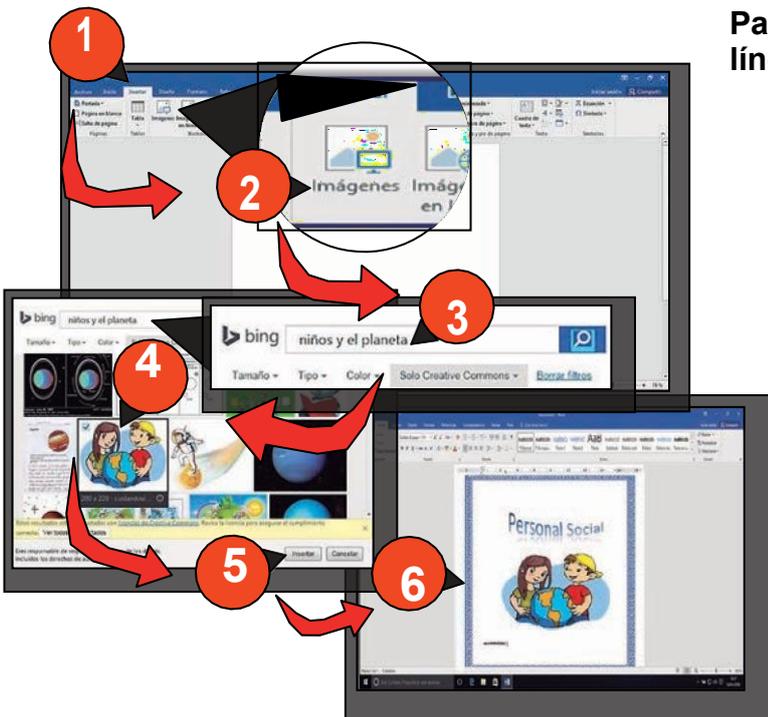
- 1.
- 2.
- 3.

degradado -Azul, Énfasis 1, Reflejo.



Para cambiar la forma del texto en WordArt:

4. Haz clic en la ficha **Formato de forma** y luego en el botón de WordArt.
5. Haz clic en **Transformar**.
6. Elige la forma **Curva hacia abajo**



Para insertar una imagen en línea:

1. Haz clic en **Insertar**.
2. Selecciona la opción **Imágenes en Línea**.
3. Escribe **niños y el planeta**, y presiona Enter.
4. Busca la imagen igual al modelo.
5. Haz clic en el botón **Insertar**.
6. Escribe **ALUMNO** y tu **nombre**.
Listo! Ya está lista tu carátula.

- Guardar el archivo con el nombre de **Actividad 01**
- Publica el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	A	B	C
ENTORNO DE WORD	Identifica las partes de la ventana de Microsoft Word en su totalidad.	Identifica las partes de la ventana de Microsoft Word en su mayoría.	No identifica las partes de la ventana de Microsoft Word.
FORMATO DE PÁGINA	La página presenta todas las indicaciones solicitadas.	La página presenta algunas de las indicaciones solicitadas.	La página no presenta las indicaciones solicitadas.
ENTREGA DE TRABAJO	La entrega fue realizada en el plazo acordado.	La entrega se realizó fuera del plazo acordado,	El trabajo no se entregó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS GENERALES

1.1 Área	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
1.2 Grado/Año y Sección	6° D
1.3 Ciclo y Nivel	V - PRIMARIA
1.4 N° de unidad/ Título	III - "Cuidamos nuestro entorno para vivir en armonía"
1.5 Propósito de aprendizaje	Crear y guardar Tarjetas de invitación con Plantillas seleccionando diferentes diseños
1.6 Duración	25 de marzo del 2019 N° de horas: 2h
1.7 Docente	Edith Ruth Cullanco Medina

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico social	2. Aplica habilidades técnicas.	1.2.1. Emplea habilidades técnicas para producir documentos en Microsoft Word 2016, siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Elaboración de una Tarjeta de Invitación.	Rúbrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	2. Personaliza entornos virtuales.	1.1.2. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.		

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Atención a la diversidad	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas difíciles.
Orientación al bien común	Fe	Vivencia una espiritualidad centrada en Jesucristo evangelizador de los pobres

III. SECUENCIA DIDACTICA (actividades/estrategias/materiales/herramientas digitales)

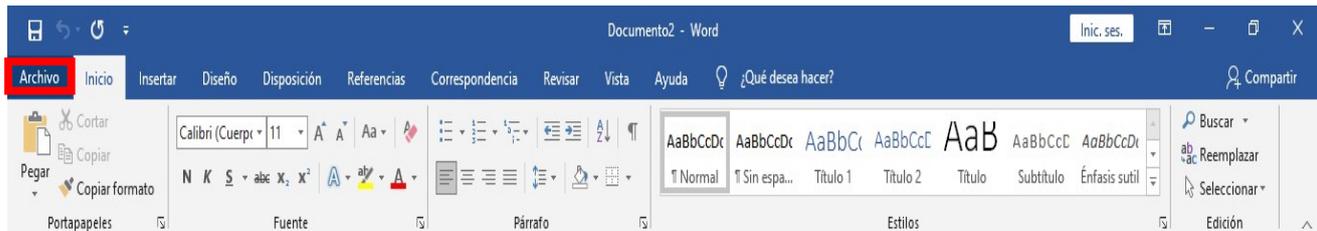
PROCESOS PEDAGOGICOS
<p>INICIO</p> <p>Problematización: El docente dialoga con los estudiantes sobre la palabra Plantilla</p> <p>¿Qué entienden por plantilla? ¿Sabían que en Microsoft Word pueden encontrar plantillas? ¿Has utilizado alguna vez las plantillas de Microsoft Word? ¿Para qué las usaste?</p> <p>Motivación: Mostrar imágenes de varias tarjetas</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Cómo creen que se elaboraron estas tarjetas??</p> <p>¿Sabes utilizar las plantillas de Microsoft Word?</p>
<p>DESARROLLO (Gestión y acompañamiento de los aprendizajes)</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Los estudiantes ingresarán al programa de Microsoft Word, harán clic en la ficha Archivo, buscarán la categoría Tarjetas y seleccionarán la plantilla Invitación al Bautismo y harán clic en el botón Crear.◆ Los estudiantes modificarán los datos.◆ Los estudiantes aplicarán Formato de texto de forma creativa.◆ Los estudiantes guardarán el trabajo en su disco local con el nombre Actividad 02.
<p>CIERRE (Transferencia / Extensión / Evaluación)</p> <p>Los estudiantes publicarán el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.</p>

ACTIVIDAD Nº 02

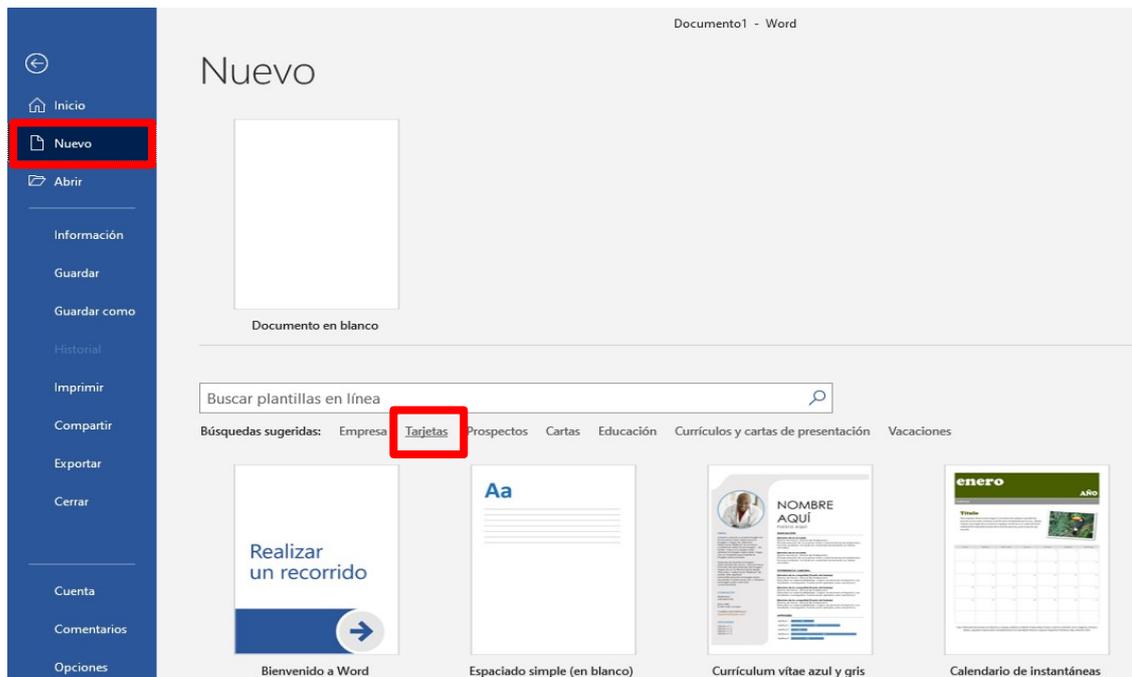
“CREAR Y GUARDAR TARJETAS DE INVITACIÓN CON PLANTILLAS SELECCIONANDO DIFERENTES DISEÑOS”

PASO 01: Crea una tarjeta de invitación

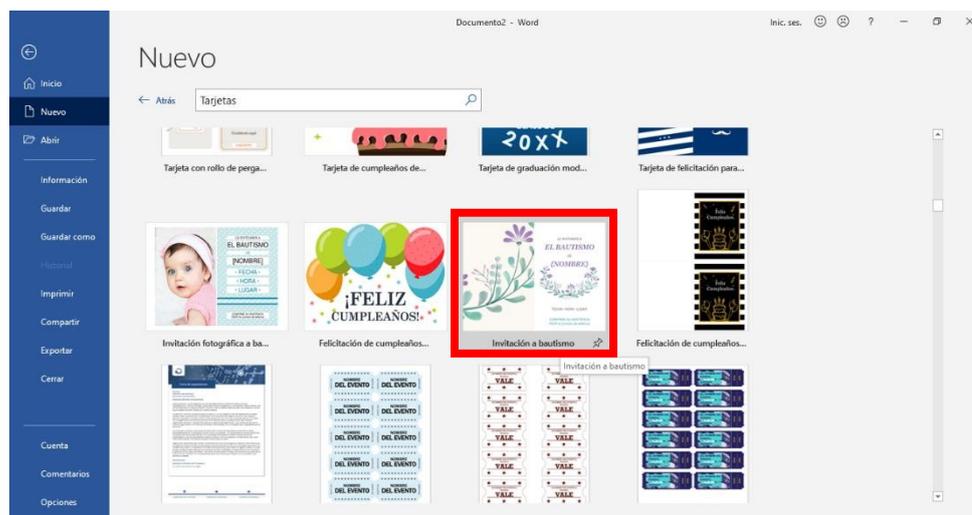
1. Haz clic en la ficha **Archivo**.



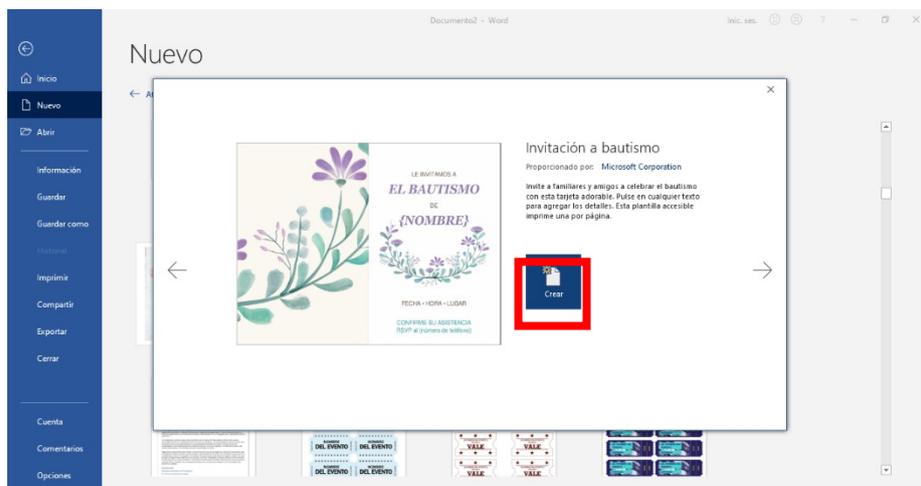
2. Haz clic en **Nuevo**, elija la plantilla **Tarjetas**.



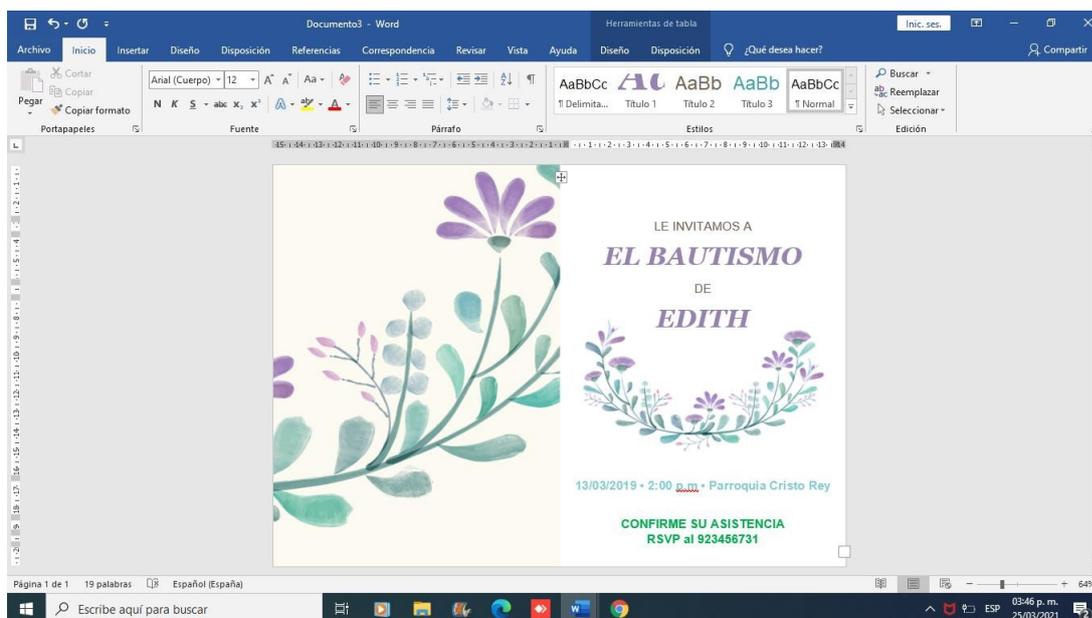
3. Haz doble clic sobre la plantilla que elegimos.



4. Haz clic en **Crear**.

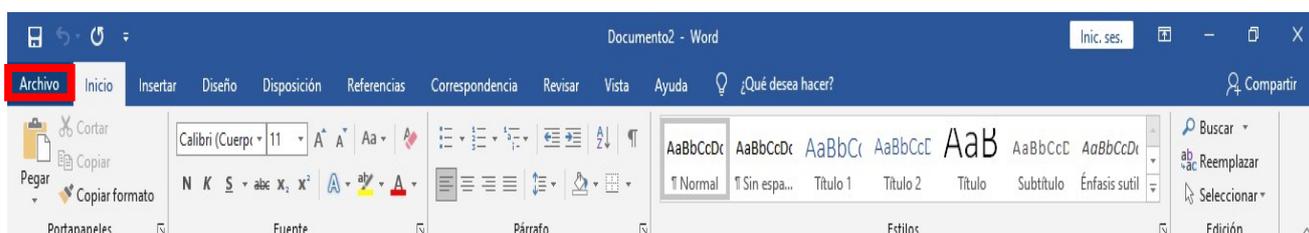


5. Ahora modifica los datos y aplica formato libre al texto.

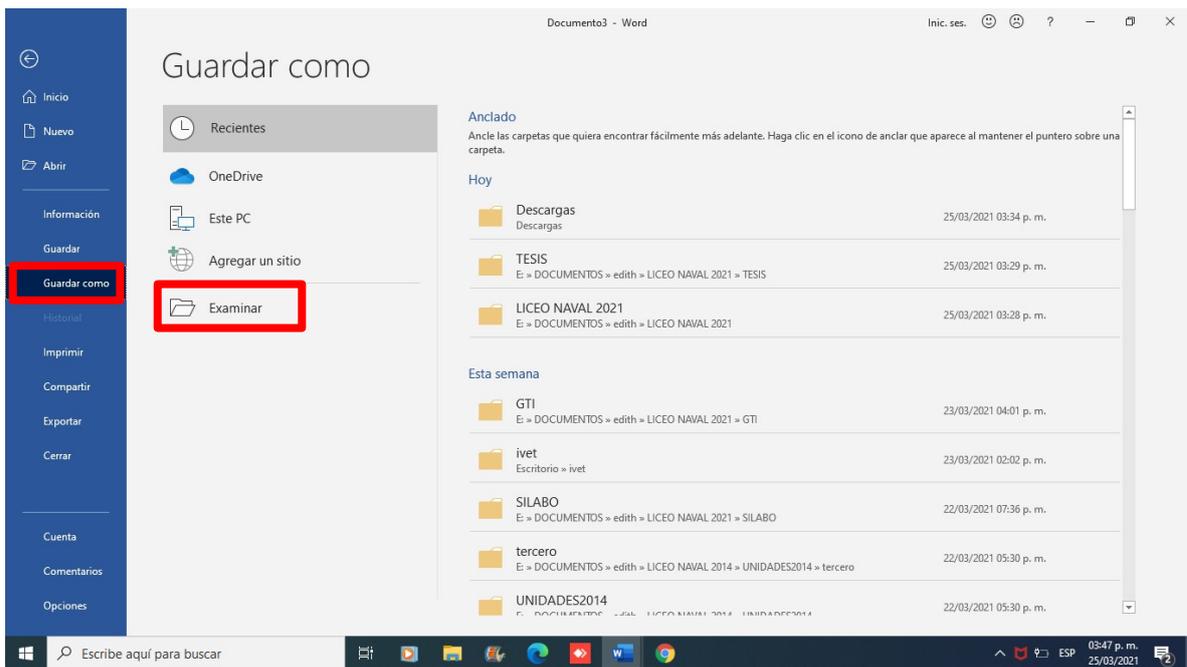


PASO 02: Guarda una tarjeta de invitación

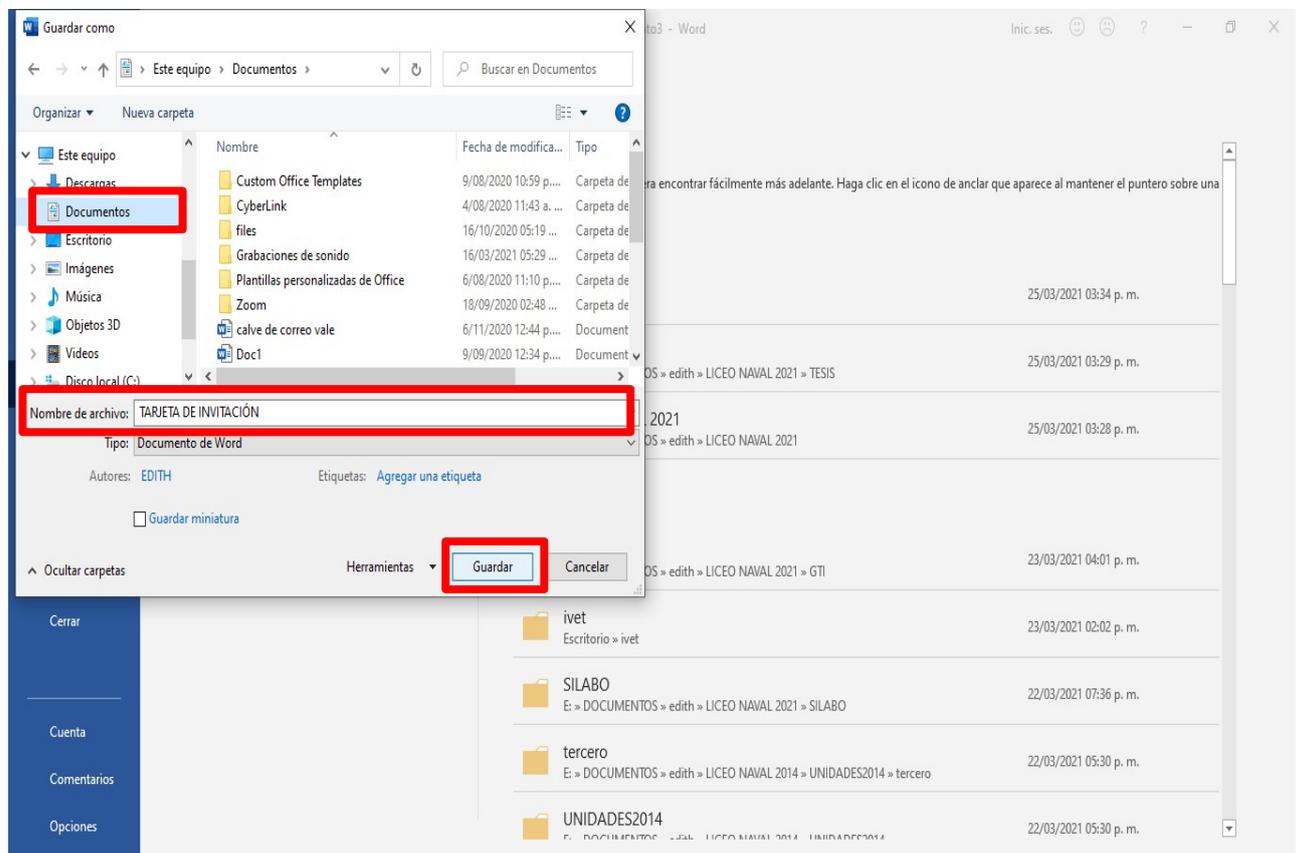
1. Haz clic en la ficha **Archivo**.



2. Haz clic en el botón **Guardar como**, luego clic en **Examinar**.

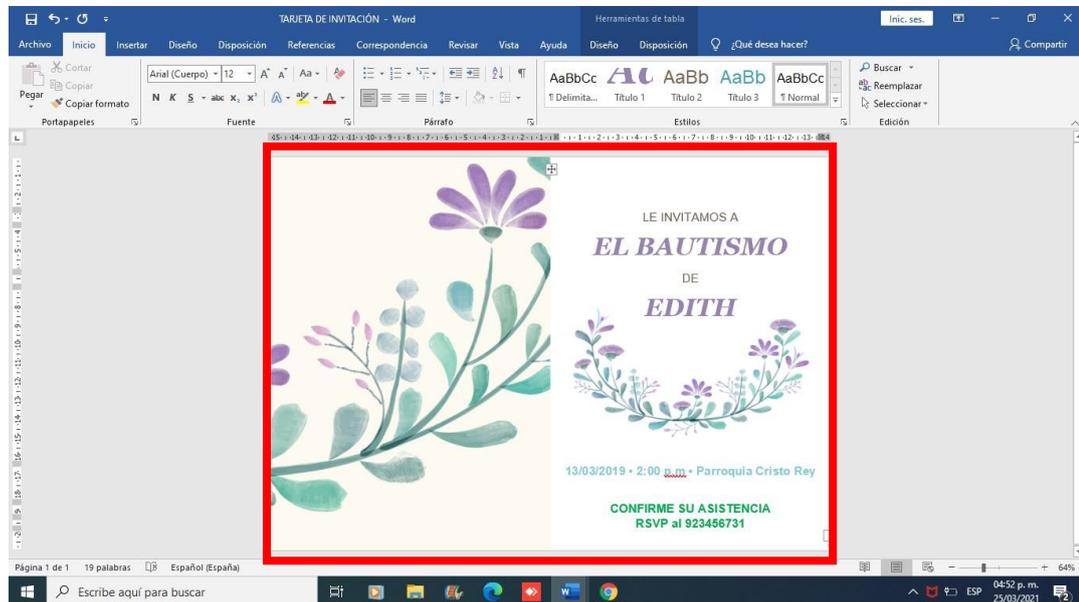


3. Se abrirá el cuadro de diálogo **Guardar como**. Seleccione la ubicación donde quiera guardar el archivo. Luego coloque el nombre del archivo.



4. Haz clic en **Guardar**.

Ya está lista tu tarjeta de invitación.



- Publica el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	A	B	C
CREACIÓN DE TARJETA	Selecciona plantilla y modifica los datos correctamente en su totalidad para la creación de la tarjeta.	Selecciona plantilla y modifica los datos correctamente en su mayoría para la creación de la tarjeta.	No selecciona plantilla, ni modifica los datos correctamente.
GUARDAR TARJETA	Cumple todos los pasos establecidos para guardar su tarjeta.	Cumple algunos pasos establecidos para guardar su tarjeta.	No Cumple los pasos establecidos.
ENTREGA DE TRABAJO	La entrega fue realizada en el plazo acordado.	La entrega se realizó fuera del plazo acordado,	El trabajo no se entregó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS GENERALES

1.1 Área	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
1.2 Grado/Año y Sección	6° D
1.3 Ciclo y Nivel	V - PRIMARIA
1.4 N° de unidad/ Título	III - "Cuidamos nuestro entorno para vivir en armonía"
1.5 Propósito de aprendizaje	Redactar un resumen de la Obra Literaria Paco Yunque, configurar y aplicar formato a la página en Microsoft Word 2016.
1.6 Duración	01 de abril del 2019 N° de horas: 2h
1.7 Docente	Edith Ruth Cullanco Medina

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico social	3. Aplica habilidades técnicas.	1.2.1. Emplea habilidades técnicas para producir documentos en Microsoft Word 2016, siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Redacción de un resumen de la obra literaria Paco Yunque en Microsoft Word 2016.	Rúbrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	3. Personaliza entornos virtuales.	1.1.3. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.		

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Atención a la diversidad	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas difíciles.
Orientación al bien común	Fe	Vivencia una espiritualidad centrada en Jesucristo evangelizador de los pobres

III. SECUENCIA DIDACTICA (actividades/estrategias/materiales/herramientas digitales)

PROCESOS PEDAGOGICOS
<p>INICIO</p> <p>Problematización:</p> <p>El docente dialoga con los estudiantes sobre los programas de redacción de documentos que conocen.</p> <p>¿Qué programas conoces en el que puedes redactar un documento? ¿Qué tanto conoces el programa Microsoft Word? ¿Crees que sólo puedes redactar documentos en Microsoft Word?</p> <p>Motivación:</p> <p>Trabajos que pueden hacer en Microsoft Word 2016</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿A qué llamamos configuración?</p> <p>¿Qué debes hacer para aplicar formato a una página?</p>
<p>DESARROLLO (Gestión y acompañamiento de los aprendizajes)</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Los estudiantes realizarán un resumen de 2 hojas de tu obra literaria Paco Yunque y lo redactarán en Microsoft Word.◆ Los estudiantes utilizarán la ficha Formato del grupo Configurar Página para cambiar la orientación de la página a Horizontal, el tamaño a A4 y el tipo de margen a Moderado.◆ Los estudiantes utilizarán la ficha Inicio del grupo Fuente para aplicar al título el tipo de letra Century Gothic y tamaño 20.◆ Asimismo, utilizarán los botones Negrita, Subrayado, seleccionarán un estilo de efectos de Texto y tipografía, y, el botón Centrar.◆ Los estudiantes seleccionarán todos los párrafos y aplicarán tipo de fuente Cooper Black y tamaño 12.◆ Los estudiantes guardarán el trabajo en su disco local con el nombre Actividad 03.
<p>CIERRE (Transferencia / Extensión / Evaluación)</p> <p>Los estudiantes publicarán el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.</p>

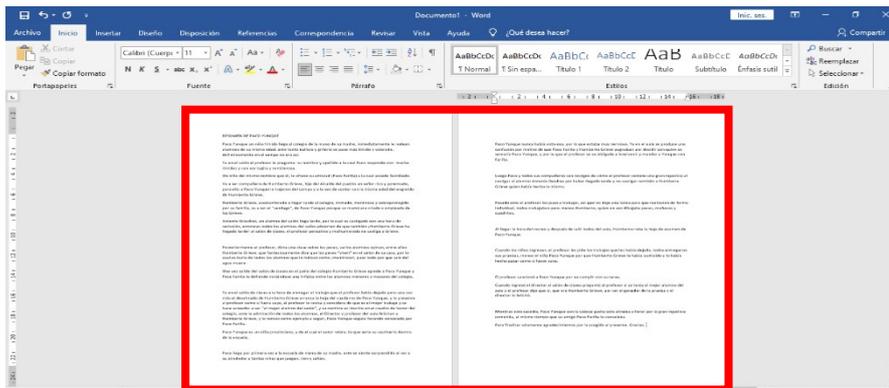
ACTIVIDAD Nº 03

“REDACTAR UN RESUMEN DE LA OBRA LITERARIA PACO YUNQUE, CONFIGURA LA PÁGINA Y APLICA FORMATO DE TEXTO EN MICROSOFT WORD 2016”

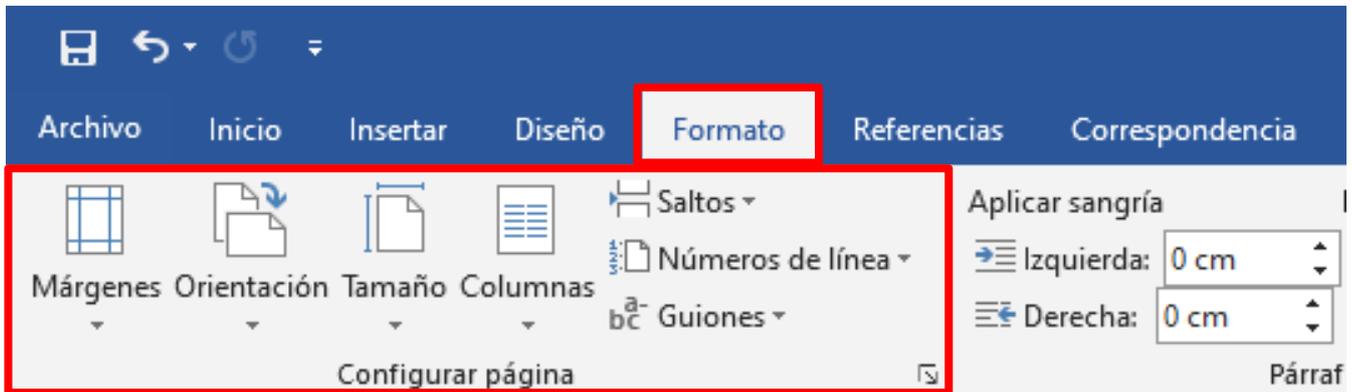
PASO 01: CONFIGURA LA HOJA DE TRABAJO

➤ PARA CAMBIAR LA ORIENTACIÓN DE LA PÁGINA:

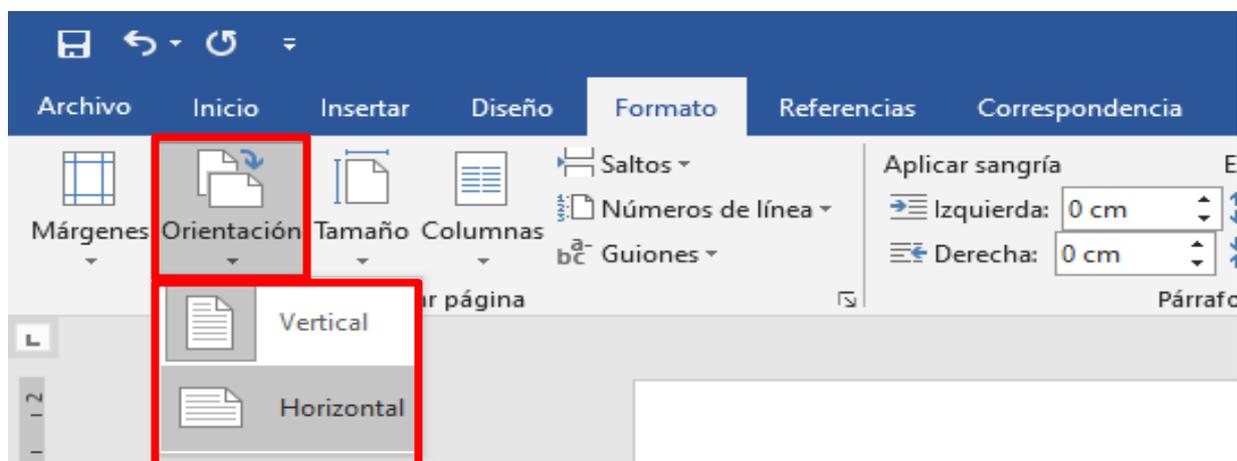
1. Realizar un resumen de 2 hojas de tu obra literaria Paco Yunque y escribirlo en Word.



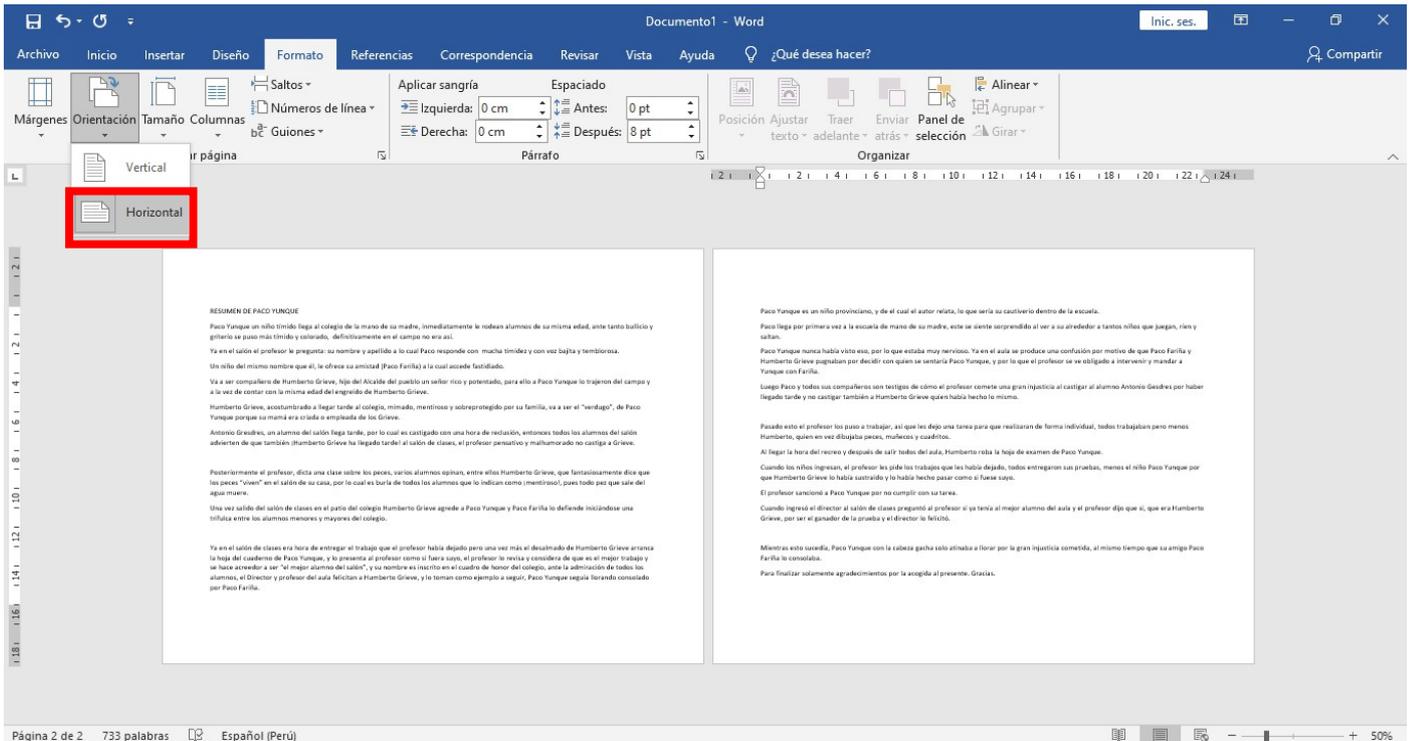
2. Haz clic en la ficha **Formato** y ubícate en el grupo Configurar Página.



3. Haz clic en la opción **Orientación**. Se desplegarán un menú con las opciones de orientación de la página.

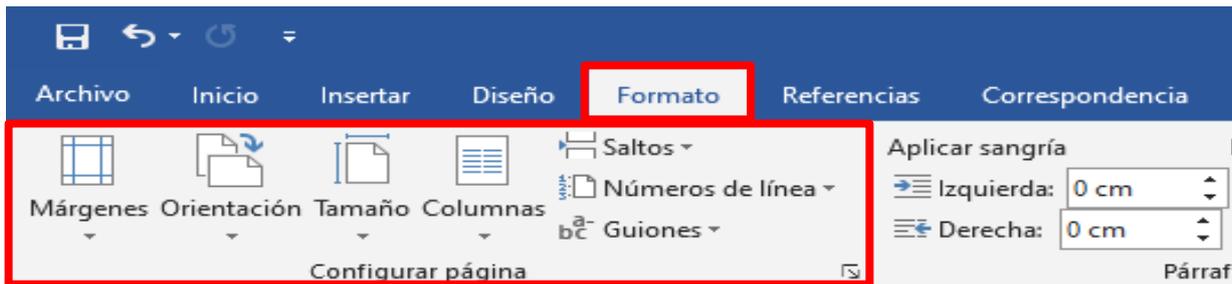


- Haz clic en la opción **Horizontal** para ajustar la posición de la página. Observa que la posición ha cambiado.

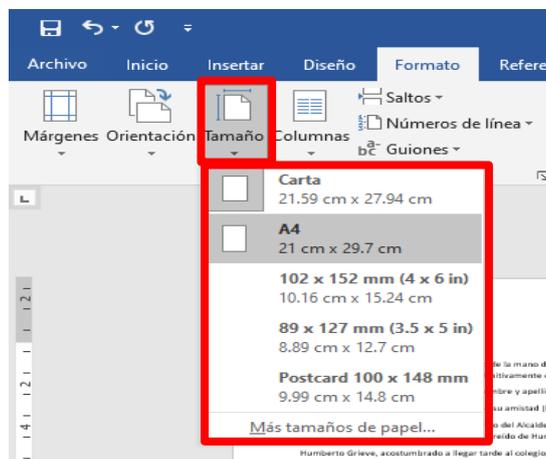


➤ PARA CAMBIAR TAMAÑO DE LA PÁGINA:

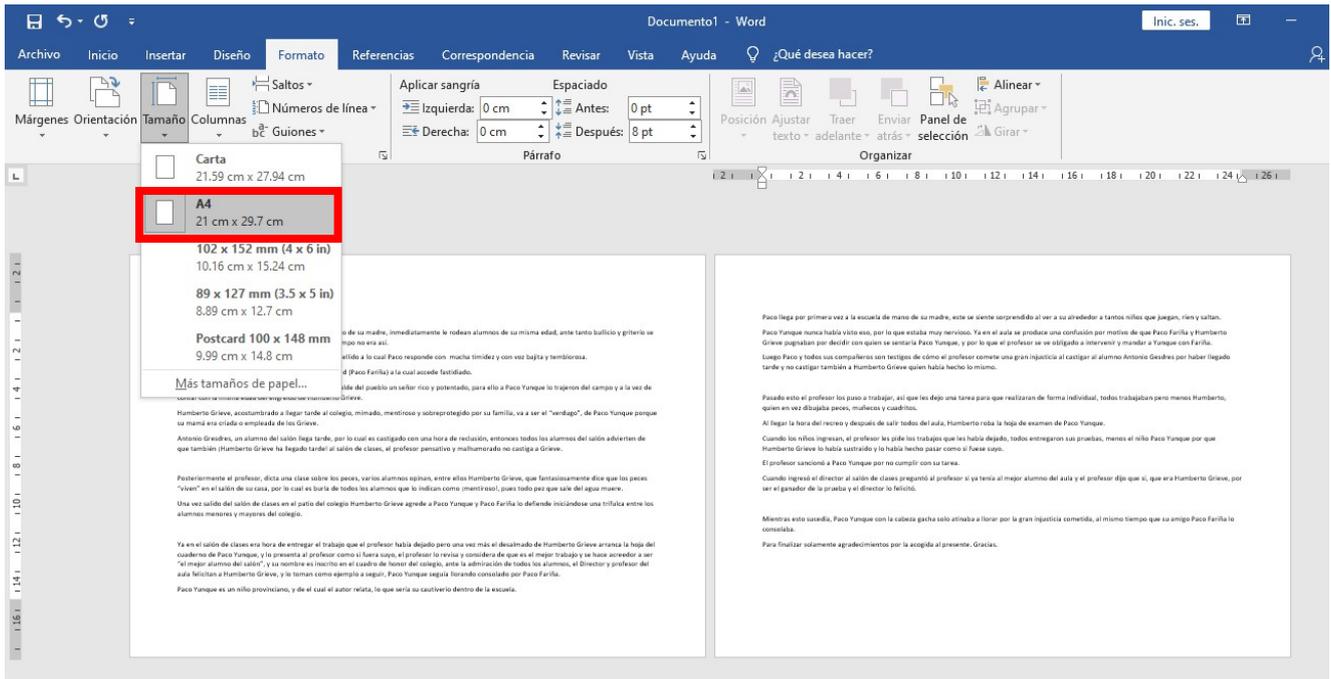
- Haz clic en la ficha **Formato** y ubícate en el grupo Configurar Página.



- Haz clic en la opción **Tamaño**. Observa que un menú con los distintos tamaños de página se ha desplegado.

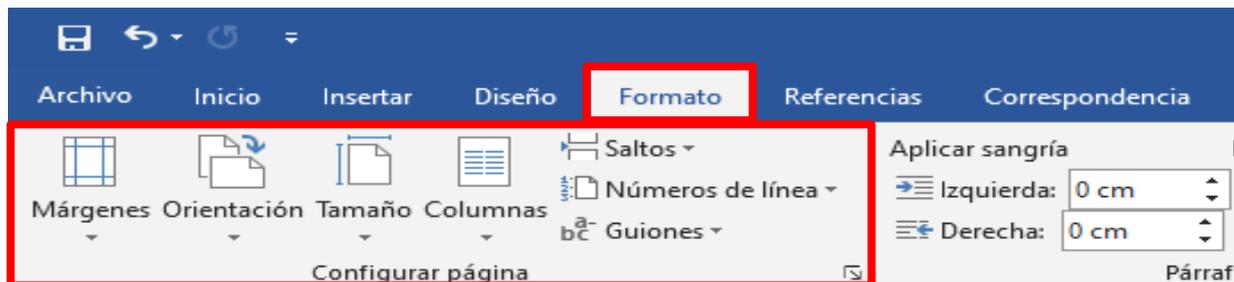


3. Haz clic en el tamaño de página **A4**. Ahora todo tu documento ha cambiado.

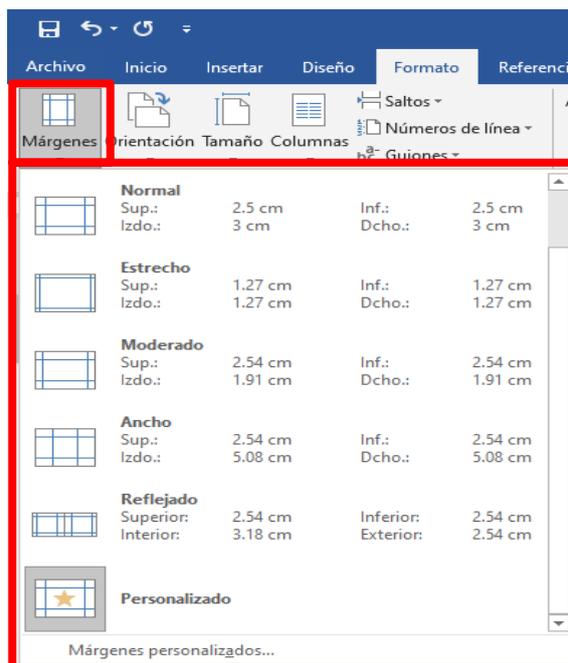


➤ PARA CAMBIAR MÁRGENES DE LA PÁGINA:

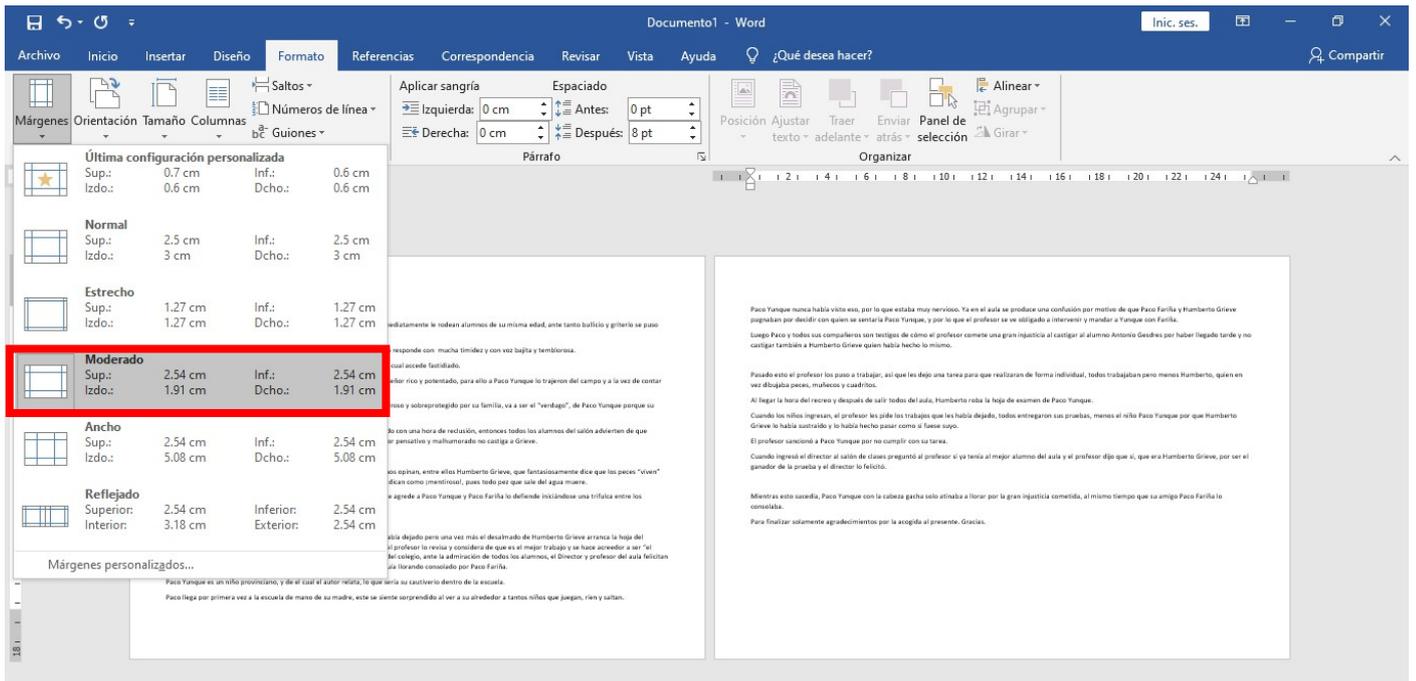
4. Haz clic en la ficha **Formato** y ubícate en el grupo Configurar Página.



5. Haz clic en la opción **Márgenes**. Un menú desplegable aparecerá con tipos de margen.

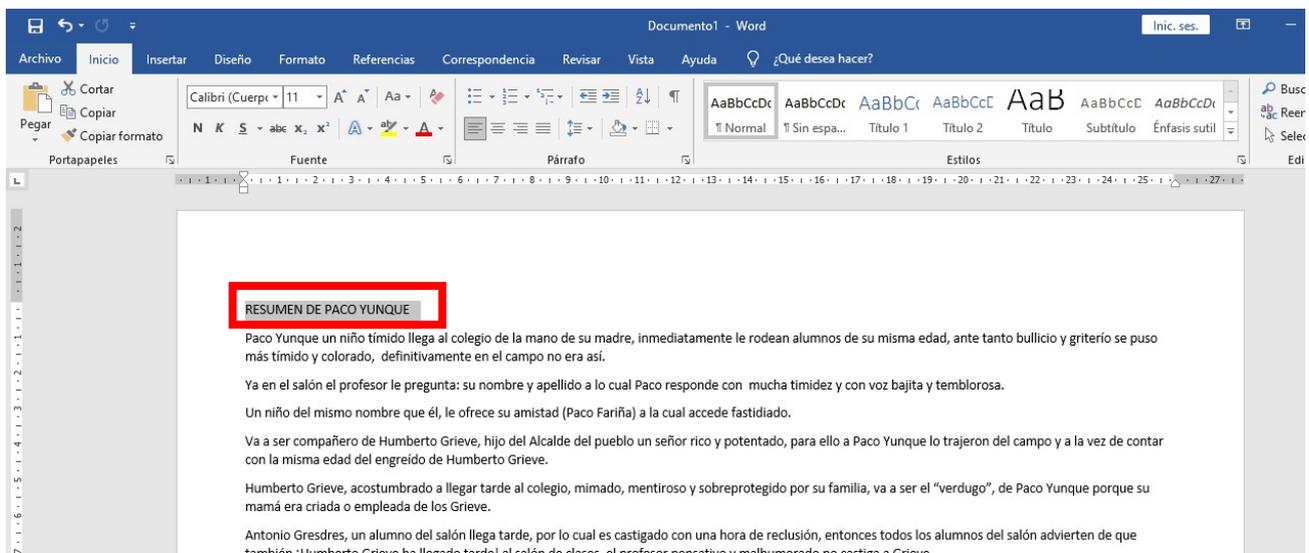


6. Haz clic en el tipo de margen **Moderado**.

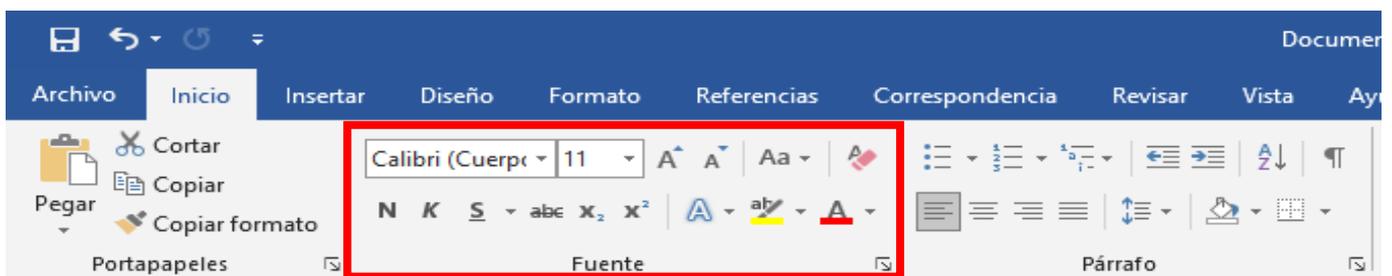


PASO 02: APLICA EFECTOS DE TEXTO AL TÍTULO.

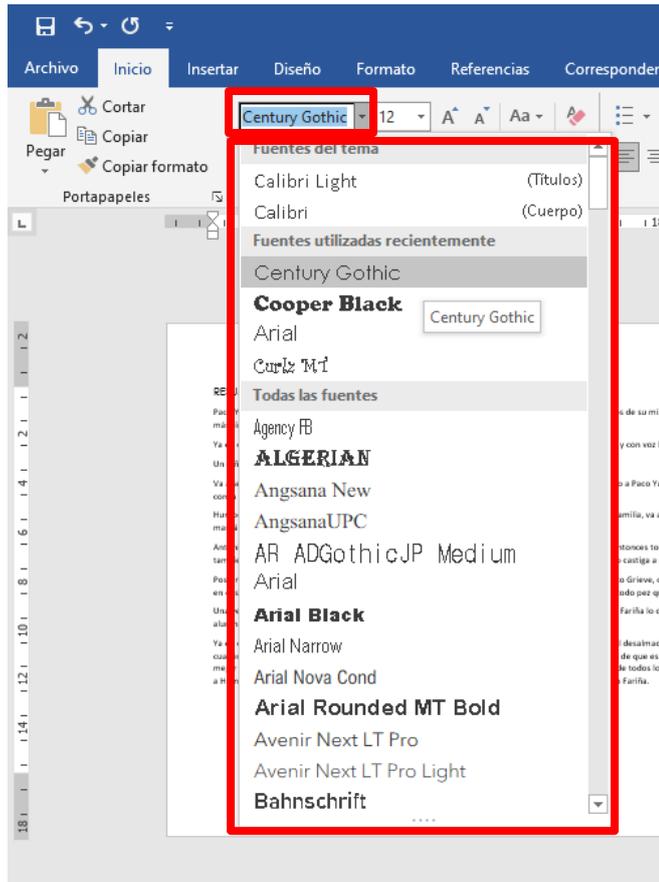
1. Selecciona el título.



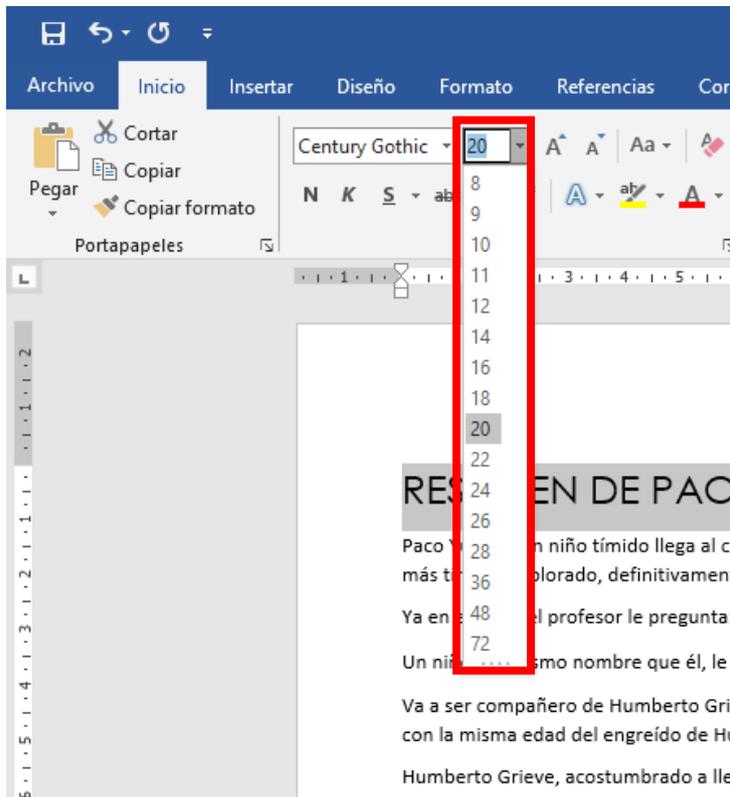
2. Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo Fuente.



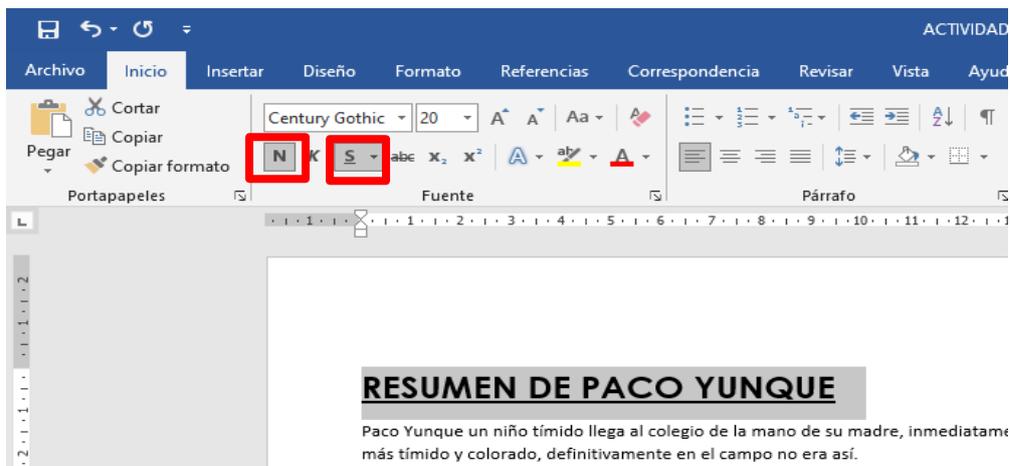
- Haz clic en el comando tipo de fuente y escoge “Century Gothic”.



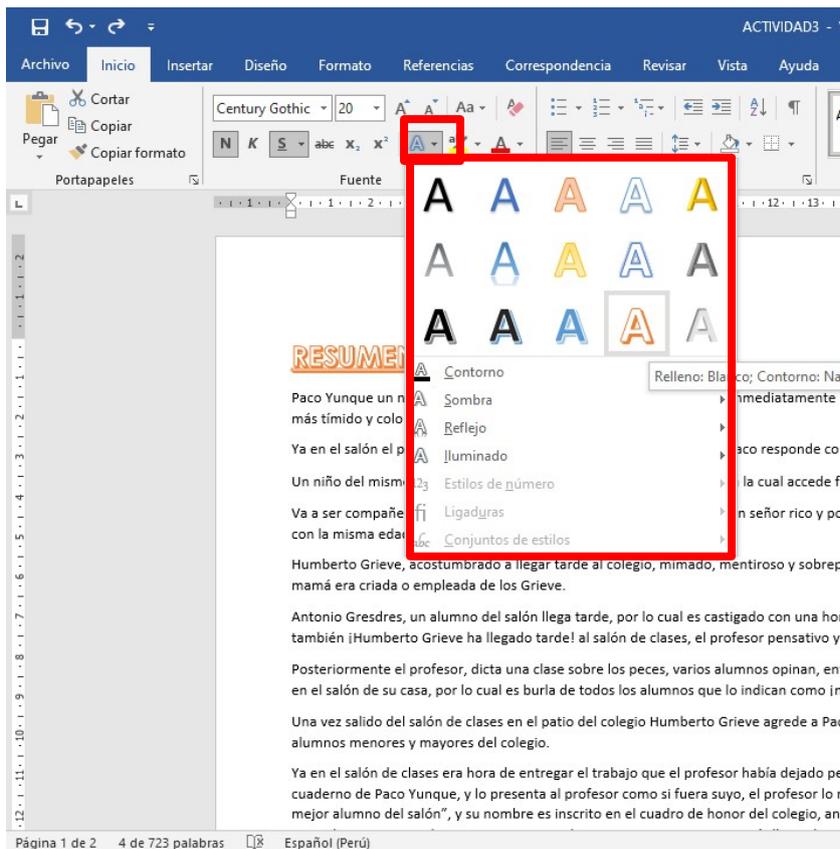
- Haz clic en el comando tamaño de fuente y escoge “20”.



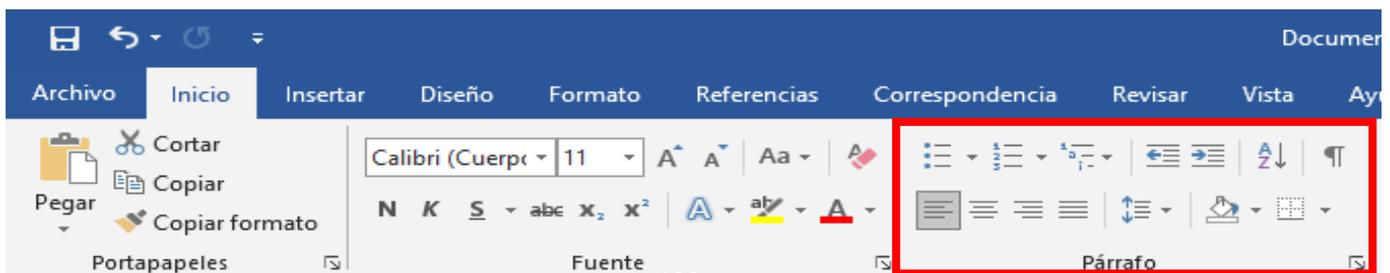
- Haz clic en el comando negrita y subrayado.



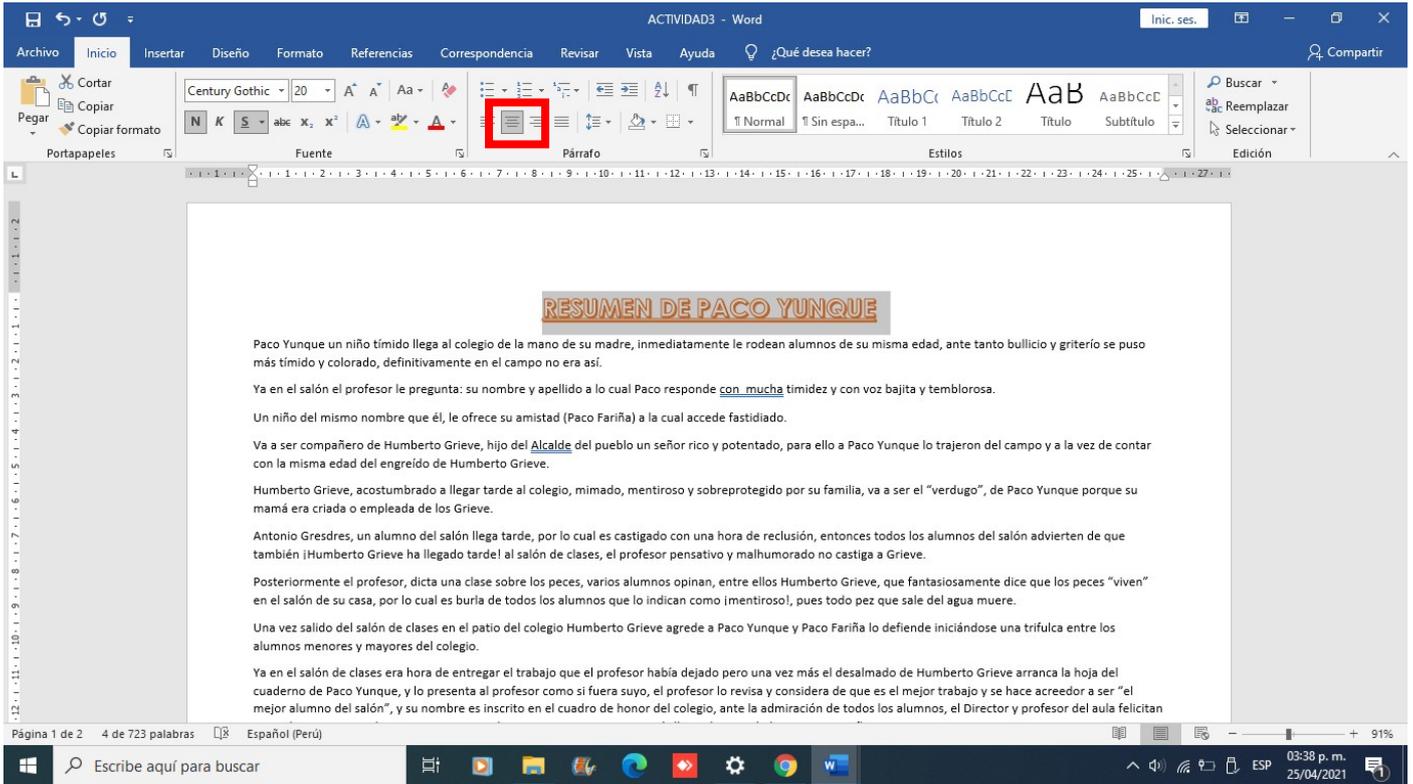
- Haz clic en el comando efecto texto y escoge cualquier formato.



- 3. Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo Párrafo.

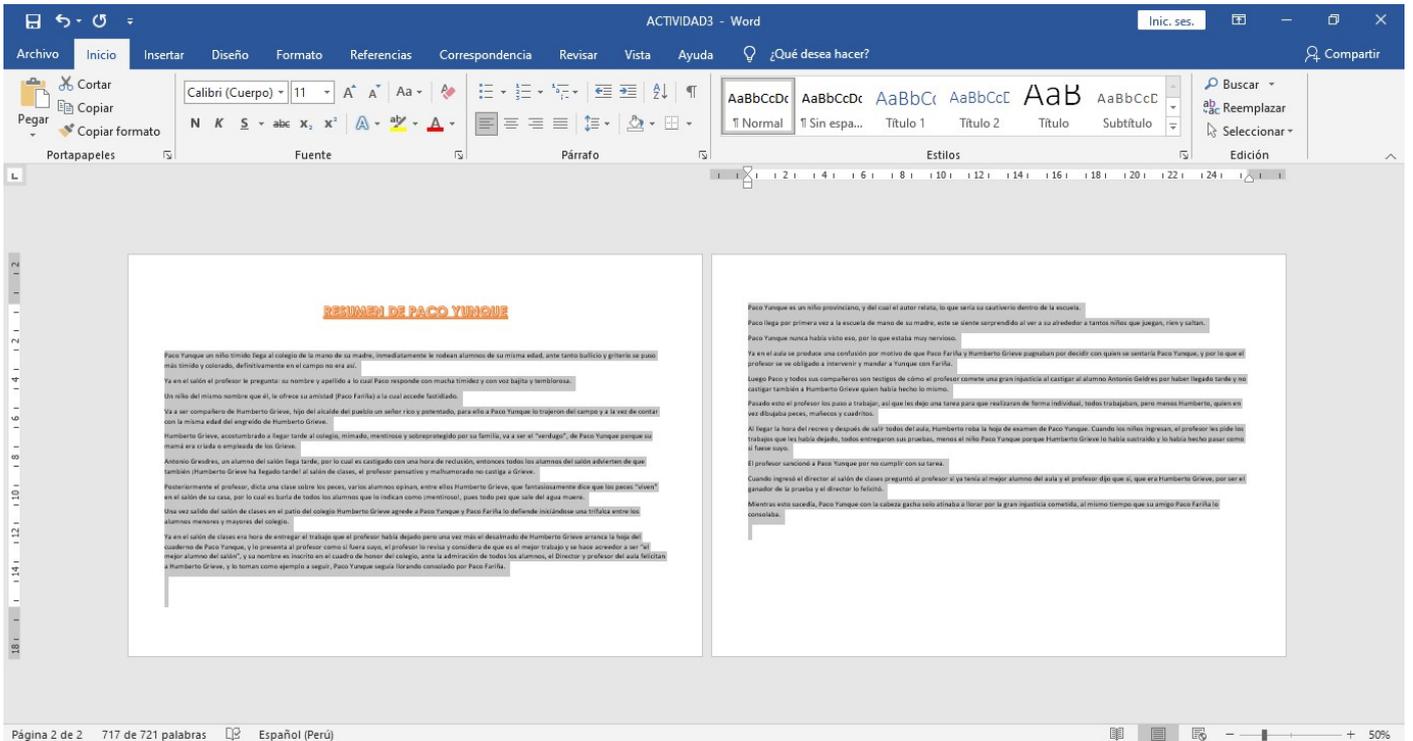


➤ Haz clic en el comando centrar.

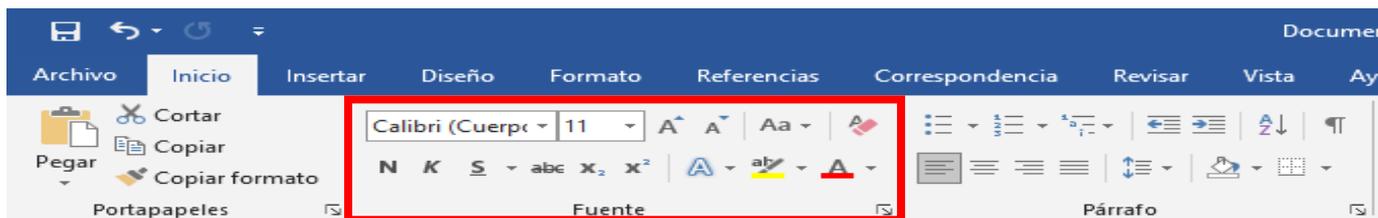


PASO 03: APLICA FORMATO DE PÁRRAFO.

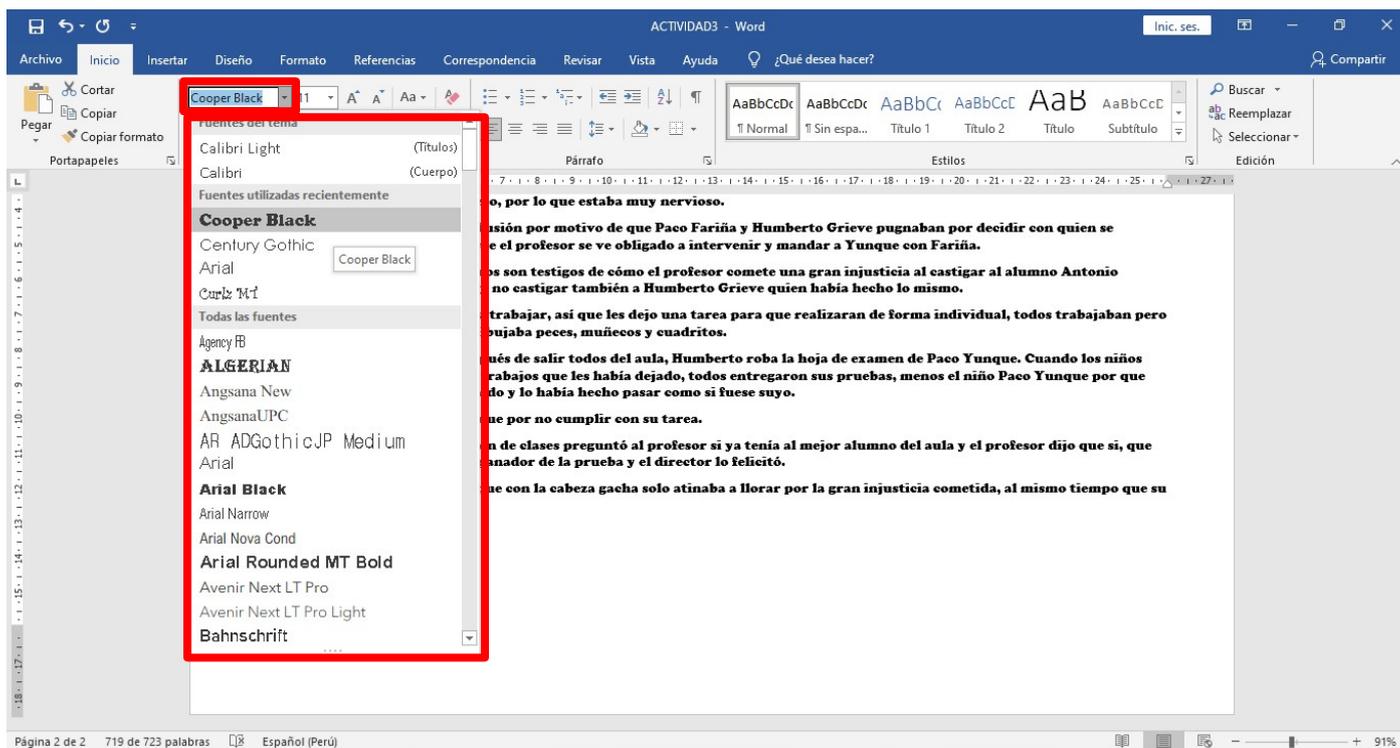
1. Selecciona todos los párrafos.



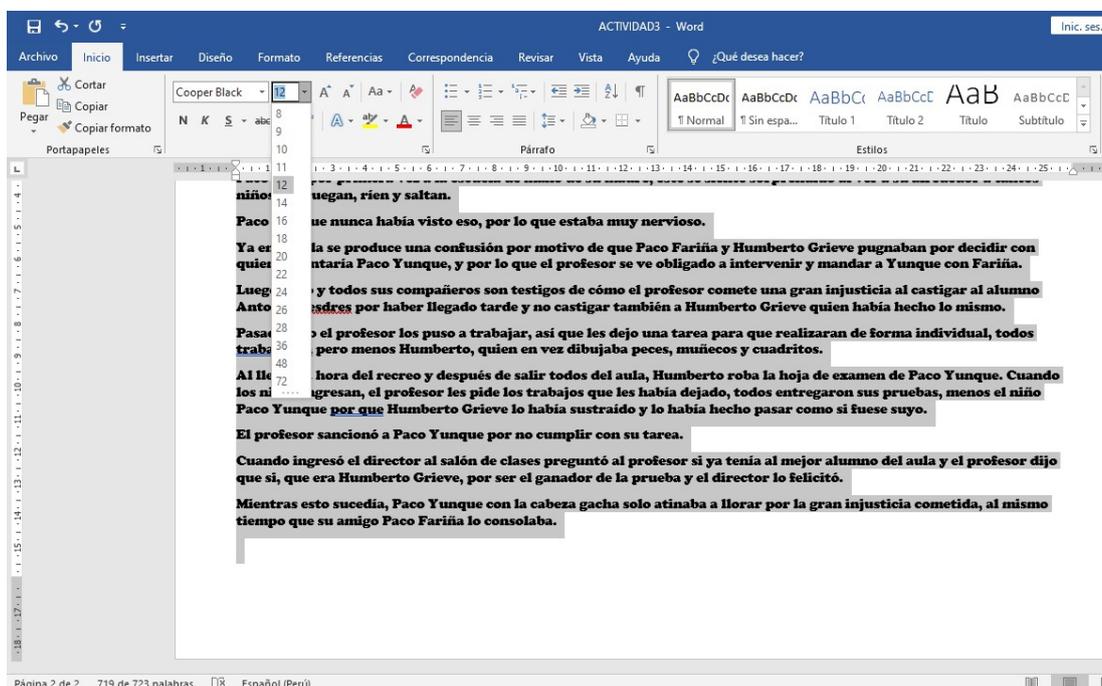
4. Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo Fuente.



➤ Haz clic en el comando tipo de fuente y escoge “Cooper Black”.



➤ Haz clic en el comando tamaño de fuente y escoge “12”.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	A	B	C
APLICACIÓN DE CORRECTA ORTOGRAFÍA	La estructura de la obra literaria presenta correcta ortografía en su totalidad.	La estructura de la obra literaria presenta correcta ortografía en solo con algunos errores.	La estructura de la obra literaria presenta ortografía deficiente en su mayoría.
CONFIGURACIÓN DE PÁGINA	La página presenta todas las indicaciones solicitadas.	La página presenta algunas de las indicaciones solicitadas.	La página no presenta las indicaciones solicitadas.
FORMATO DE TEXTO	Aplica efecto de texto, tamaño, color y tipo de fuente, solicitadas en su totalidad.	Aplica efecto de texto, tamaño, color y tipo de fuente, solicitadas de forma parcial.	Aplica efecto de texto, tamaño, color y tipo de fuente, solicitadas escasamente.
ENTREGA DE TRABAJO	La entrega fue realizada en el plazo acordado.	La entrega se realizó fuera del plazo acordado,	El trabajo no se entregó.

SESION DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS GENERALES

1.1 Área	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
1.2 Grado/Año y Sección	6° D
1.3 Ciclo y Nivel	V - PRIMARIA
1.4 N° de unidad/ Título	III - "Cuidamos nuestro entorno para vivir en armonía"
1.5 Propósito de aprendizaje	Conocer y aplicar las diferentes formas de usar sangría en una Monografía de "Impresión 3D" en Microsoft Word 2016.
1.6 Duración	08 de abril del 2019 N° de horas: 2h
1.7 Docente	Edith Ruth Cullanco Medina

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico social	4. Aplica habilidades técnicas.	1.2.1. Emplea habilidades técnicas para producir documentos en Microsoft Word 2016, siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Elaboración de una monografía de "Impresión 3D" en Microsoft Word 2016.	Rúbrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	4. Personaliza entornos virtuales.	1.1.4. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.		

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Atención a la diversidad	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas difíciles.
Orientación al bien común	Fe	Vivencia una espiritualidad centrada en Jesucristo evangelizador de los pobres

III. SECUENCIA DIDACTICA (actividades/estrategias/materiales/herramientas digitales)

PROCESOS PEDAGOGICOS
INICIO Problematización: El docente dialoga con los estudiantes sobre los párrafos de algunos documentos que les muestra

¿Qué diferencia observan entre los párrafos de uno y otro documento? ¿Cómo creen que se puede ampliar los espacios de los márgenes de los párrafos?

Motivación:

Mostrar imágenes de algunos documentos con diferentes formatos de párrafo.

Saberes previos:

¿Qué entienden por la palabra Sangría? ¿Cuántos tipos de sangría conocen?

¿Para qué utilizas la regla en Microsoft Word?

DESARROLLO (Gestión y acompañamiento de los aprendizajes)

- ◆ Los estudiantes ingresarán al programa de Microsoft Word, redactarán la monografía sobre el tema “impresiones 3D”.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán los subtítulos y aplicarán Alineación derecha de números romanos del comando Numeración, del grupo Párrafo, de la ficha Inicio.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán los párrafos de la página del Índice y aplicarán un estilo del comando Viñetas, asimismo utilizarán la Regla para aplicar Sangría Izquierda.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán los párrafos de la página 3 y página 4; harán clic en el iniciador del grupo Párrafo y en el cuadro de diálogo aplicarán Sangría Izquierda 1.2 cm.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán los párrafos de la página 5 y aplicarán sangría, en el comando Sangría izquierda 1,3cm. y en el comando Sangría derecha 0,4cm. del grupo Párrafo de la ficha Formato.
- ◆ Los estudiantes guardarán el trabajo en su disco local con el nombre Actividad 04.

CIERRE (Transferencia / Extensión / Evaluación)

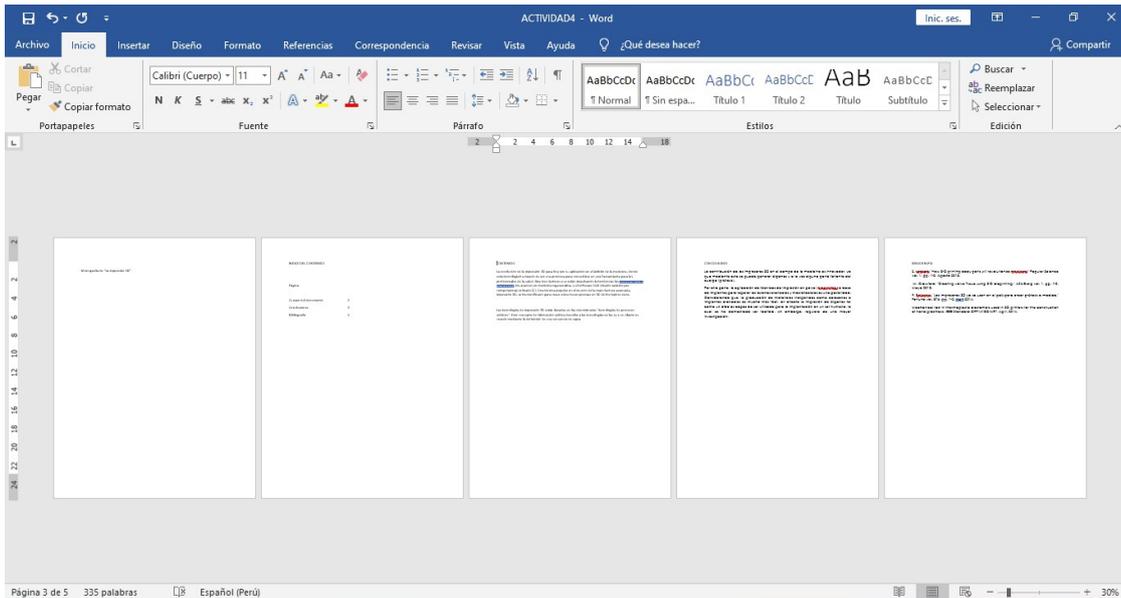
Los estudiantes publicarán el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

ACTIVIDAD N° 04

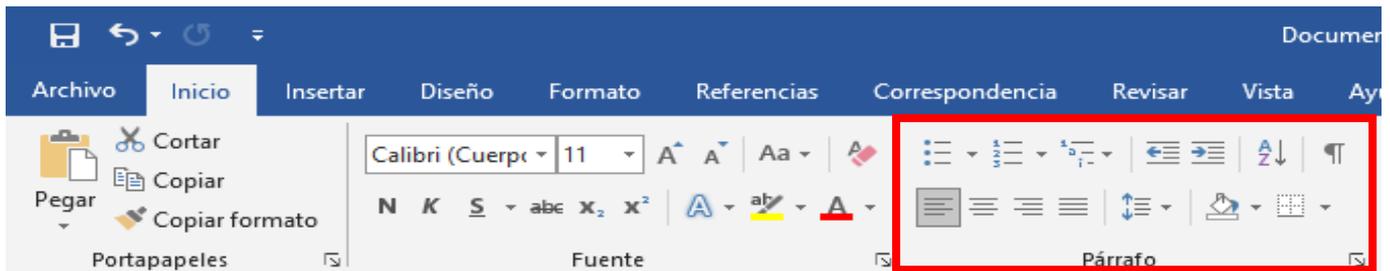
“CONOCER Y APLICAR LOS DIFERENTES TIPOS DE SANGRÍA EN UNA MONOGRAFÍA DE LA IMPRESIÓN 3D EN MICROSOFT WORD 2016”

PASO 01: REDACTA LA MONOGRAFÍA.

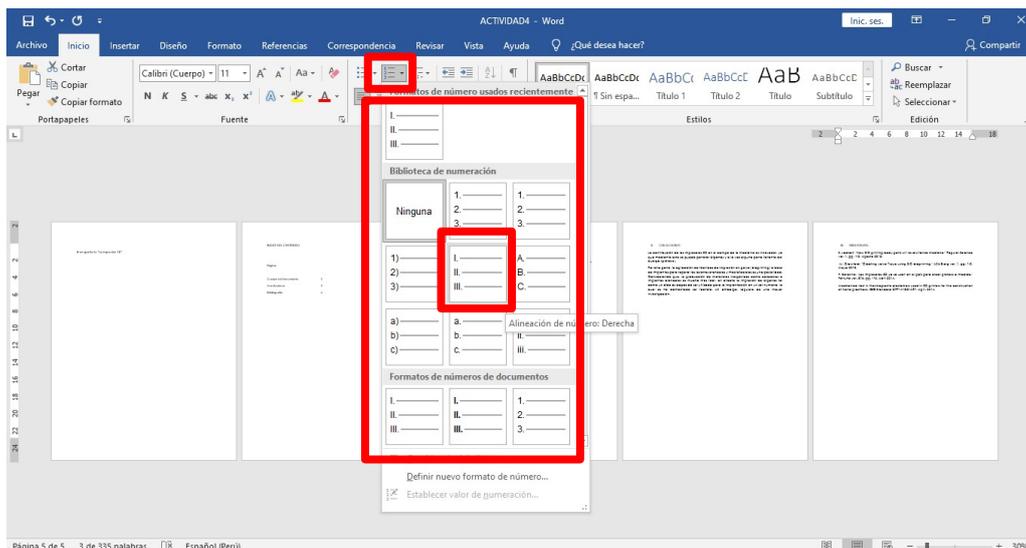
- Ingresa al programa Word y escribe la monografía de **la impresión 3D**.



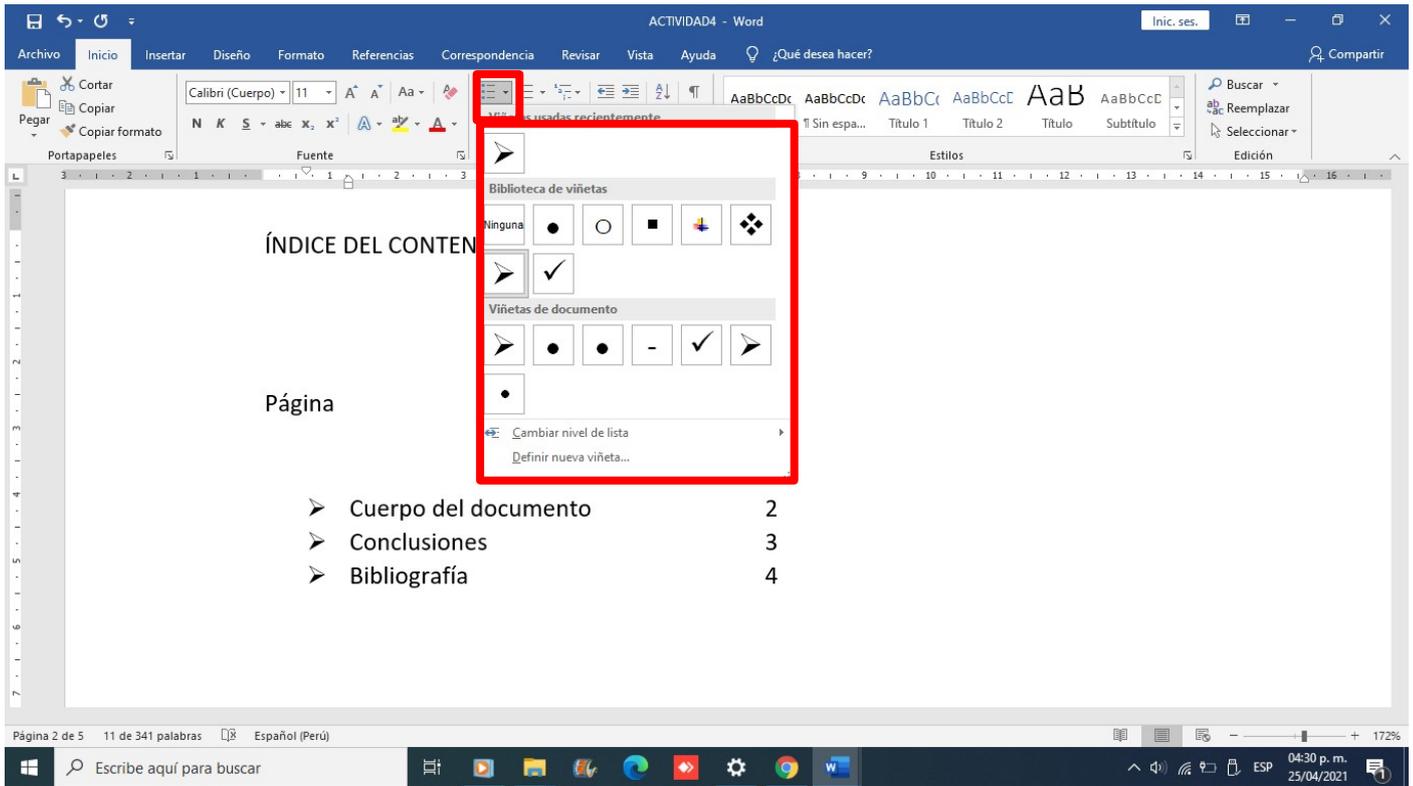
- Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo **Párrafo**.



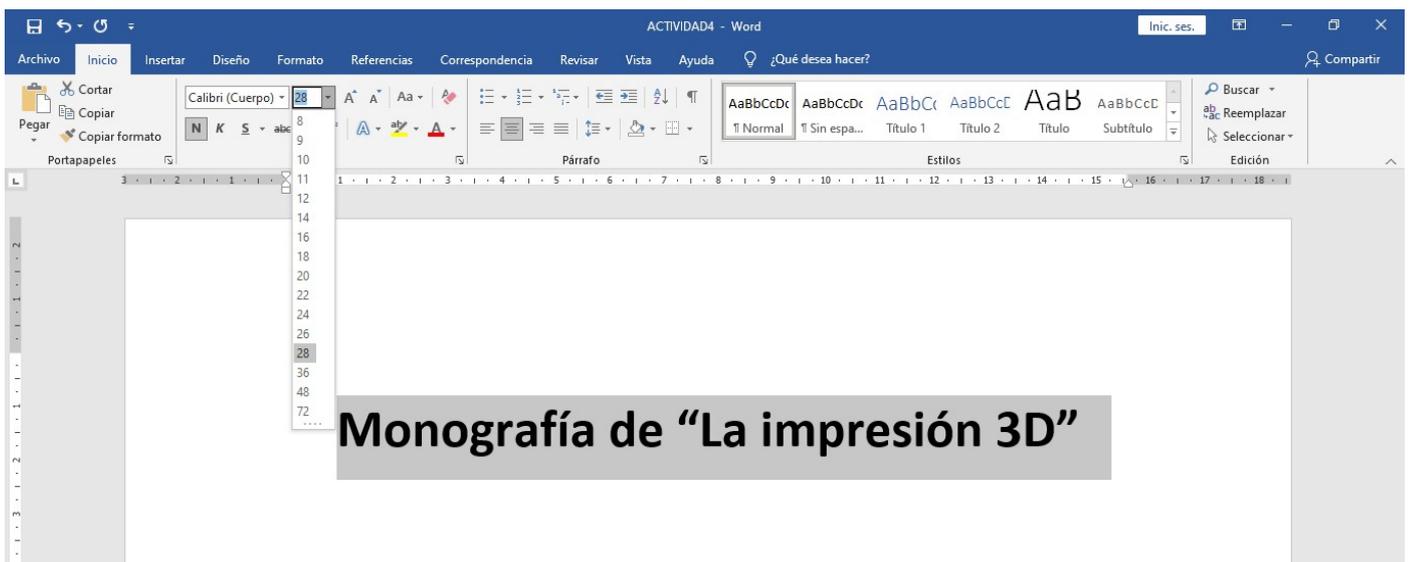
- Selecciona los subtítulos, luego haz clic en el comando numeración romanos.



- Selecciona los párrafos que están en el índice, luego haz clic en el comando viñetas y escoge cualquier viñeta.

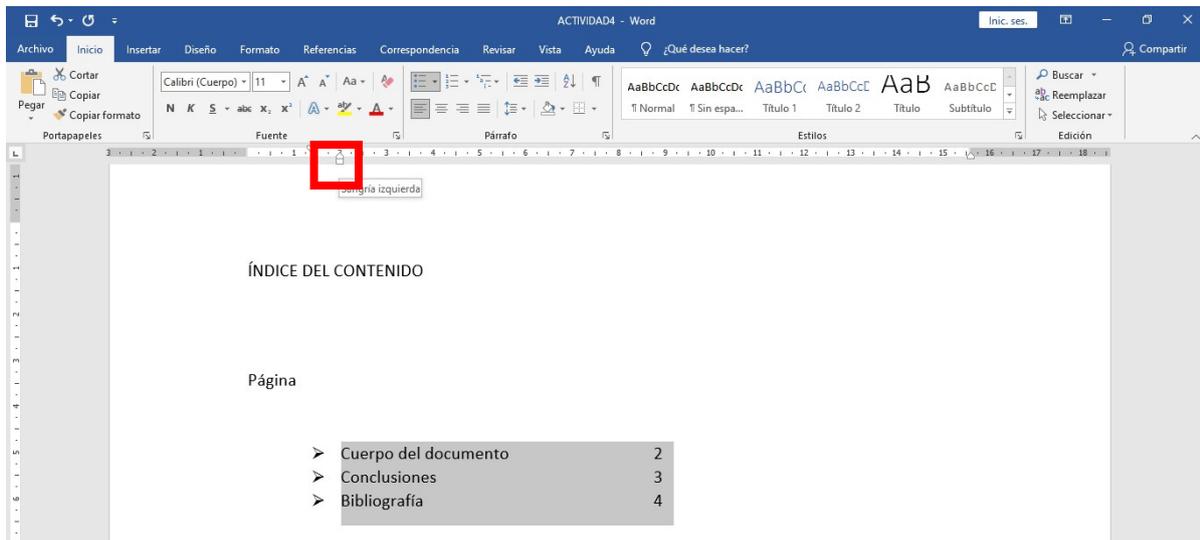


- Selecciona el título de la página 1, cambiar tamaño de fuente 28, negrita, alineación centrada.



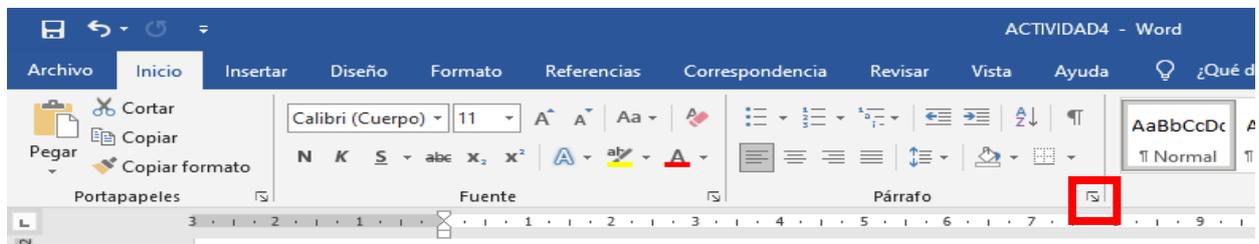
PASO 02: APLICA SANGRÍA USANDO LA REGLA.

- Selecciona los párrafos que están en la página, luego arrastra la regla y aplica sangría izquierda.

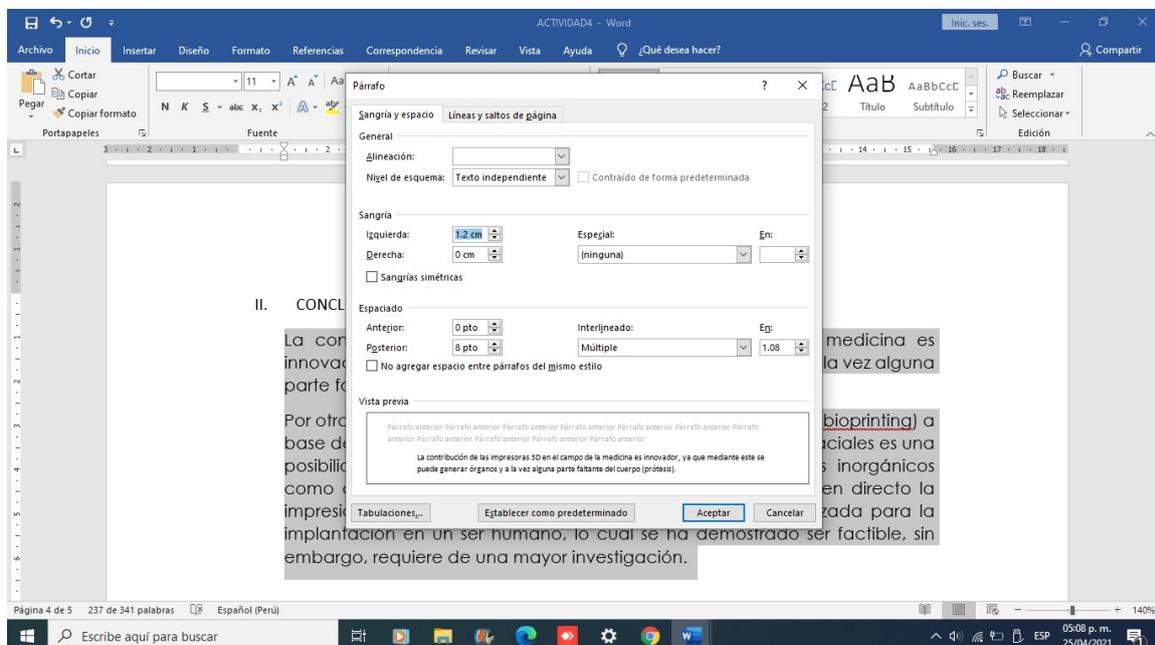


PASO 03: MODIFICA Y APLICA SANGRÍA DESDE EL CUADRO DE DIÁLOGO PÁRRAFO.

- Selecciona los párrafos que están en la página 3 y página 4, luego haz clic en el iniciador del grupo Párrafo.

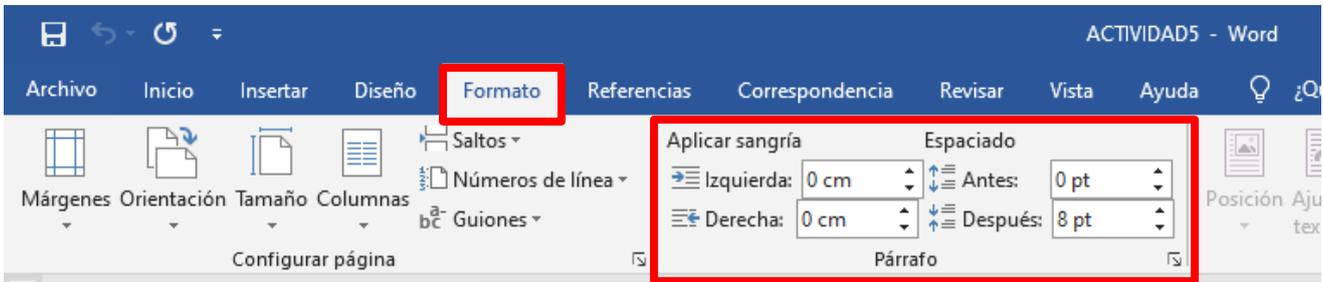


- Aplica sangría izquierda.

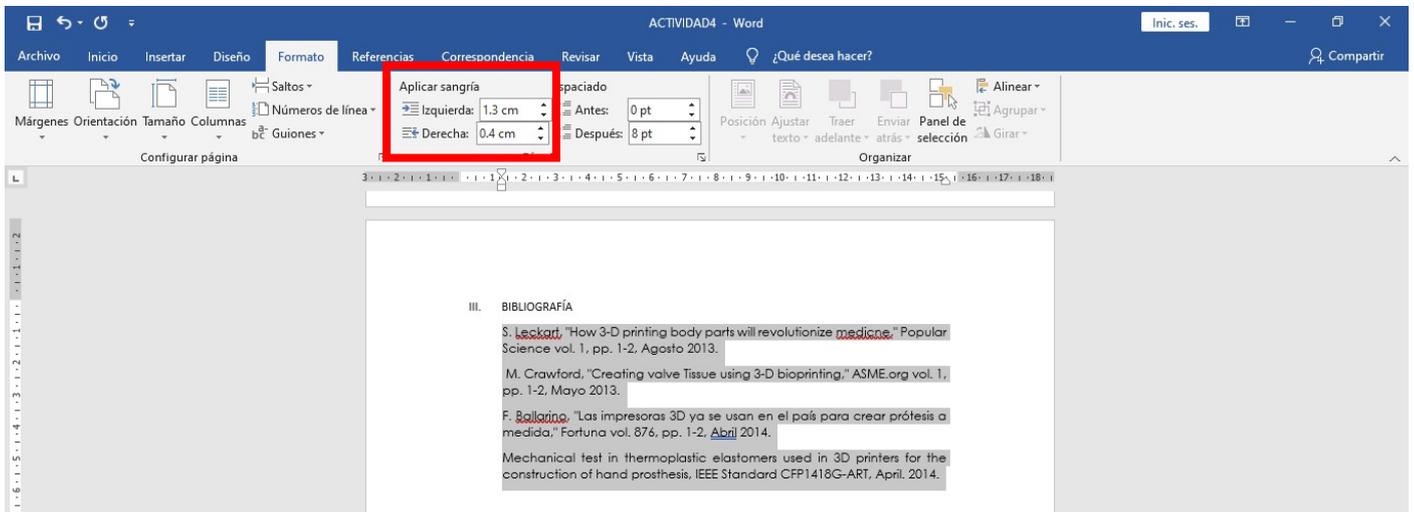


PASO 04: UTILIZA MÉTODOS RÁPIDOS PARA APLICAR SANGRÍA.

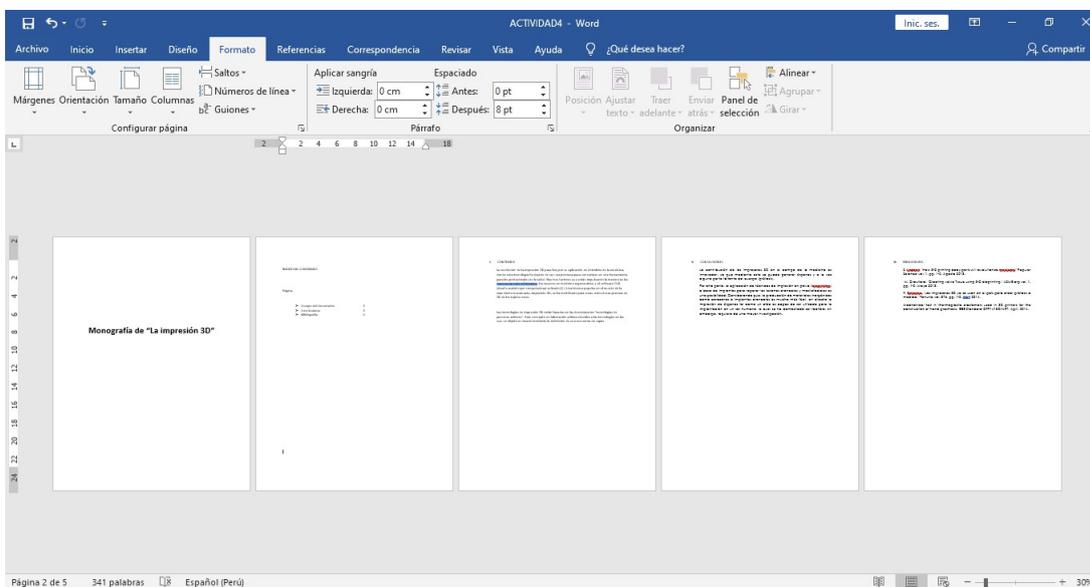
- Selecciona los párrafos que están en la página 5.
- Haz clic en la ficha **Formato** y ubícate en el grupo Párrafo.



- Luego ubícate en aplicar sangría, haz clic en el comando izquierda y escribe 1,3 cm y en derecha 0,4 cm.



- Guardar el archivo en el disco local de su equipo, con el nombre de Actividad 4.



- Publica el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	A	B	C
APLICACIÓN DE CORRECTA ORTOGRAFÍA	La estructura de la monografía presenta correcta ortografía en su totalidad.	La estructura de la monografía presenta correcta ortografía en solo con algunos errores.	La estructura de la monografía presenta ortografía deficiente en su mayoría.
TIPOS DE SANGRÍA	La monografía presenta la aplicación de los cuatro tipos de sangría.	La monografía presenta la aplicación de al menos dos tipos de sangría.	La monografía presenta la aplicación de un sólo tipo de sangría.
ENTREGA DE TRABAJO	La entrega fue realizada en el plazo acordado.	La entrega se realizó fuera del plazo acordado,	El trabajo no se entregó.

SESION DE APRENDIZAJE N°5

IV. DATOS GENERALES APRENDIZAJES ESPERADOS

1.1 Área	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO			
1.2 Grado/Año y Sección	6° D			
1.3 Ciclo y Nivel	V - PRIMARIA			
1.4 N° de unidad/ Título	III - "Cuidamos nuestro entorno para vivir en armonía"			
1.5 Propósito de aprendizaje	Aplicar espaciado e interlineado en la redacción de un Poema por Día de las Américas en Microsoft Word 2016.			
1.6 Duración	15 de abril del 2019 N° de horas: 2h			
1.7 Docente	Edith Ruth Cullanco Medina			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico social	5. Aplica habilidades técnicas.	1.2.1. Emplea habilidades técnicas para producir documentos en Microsoft Word 2016, siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Redacción de un poema por Día de las Américas en Microsoft Word 2016	Rúbrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	5. Personaliza entornos virtuales.	1.1.5. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.		

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Atención a la diversidad	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas difíciles.
Orientación al bien común	Fe	Vivencia una espiritualidad centrada en Jesucristo evangelizador de los pobres

V. SECUENCIA DIDACTICA (actividades/estrategias/materiales/herramientas digitales)

PROCESOS PEDAGOGICOS
<p>INICIO</p> <p>Problematización: El docente dialoga con los estudiantes sobre los párrafos de algunos documentos que les muestra con diferentes espaciados e interlineados.</p>

¿Qué diferencia observan entre los párrafos de uno y otro documento? ¿Cómo creen que se puede ampliar los espacios entre párrafos?

Motivación:

Mostrar imágenes de algunos documentos con diferentes formatos de párrafo de espaciado e interlineado.

Saberes previos:

¿Qué entienden por la palabra Interlineado? ¿Qué es el espacio entre párrafos?

¿Cómo aplican espacio?

DESARROLLO (Gestión y acompañamiento de los aprendizajes)

- ◆ Los estudiantes ingresarán al programa de Microsoft Word, redactarán el poema del Día de las Américas.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán todo el poema y aplicarán formato de texto, tipo de fuente Arial y tamaño de fuente 12.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán la primera, quinta, novena, quinceava línea del texto, presionando la tecla CTRL. Luego harán clic en el iniciador del grupo Párrafo de la ficha Formato y en el cuadro de diálogo aplicarán Espaciado Posterior 24
- ◆ Los estudiantes seleccionarán el primer y tercer párrafo, luego harán clic en el iniciador del grupo Párrafo de la ficha Formato y en el cuadro de diálogo aplicarán interlineado 1.5 líneas.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán el segundo y cuarto párrafo, y siguiendo el mismo procedimiento anterior, aplicarán interlineado Exacto.
- ◆ Los estudiantes guardarán el trabajo en su disco local con el nombre Actividad 05.

CIERRE (Transferencia / Extensión / Evaluación)

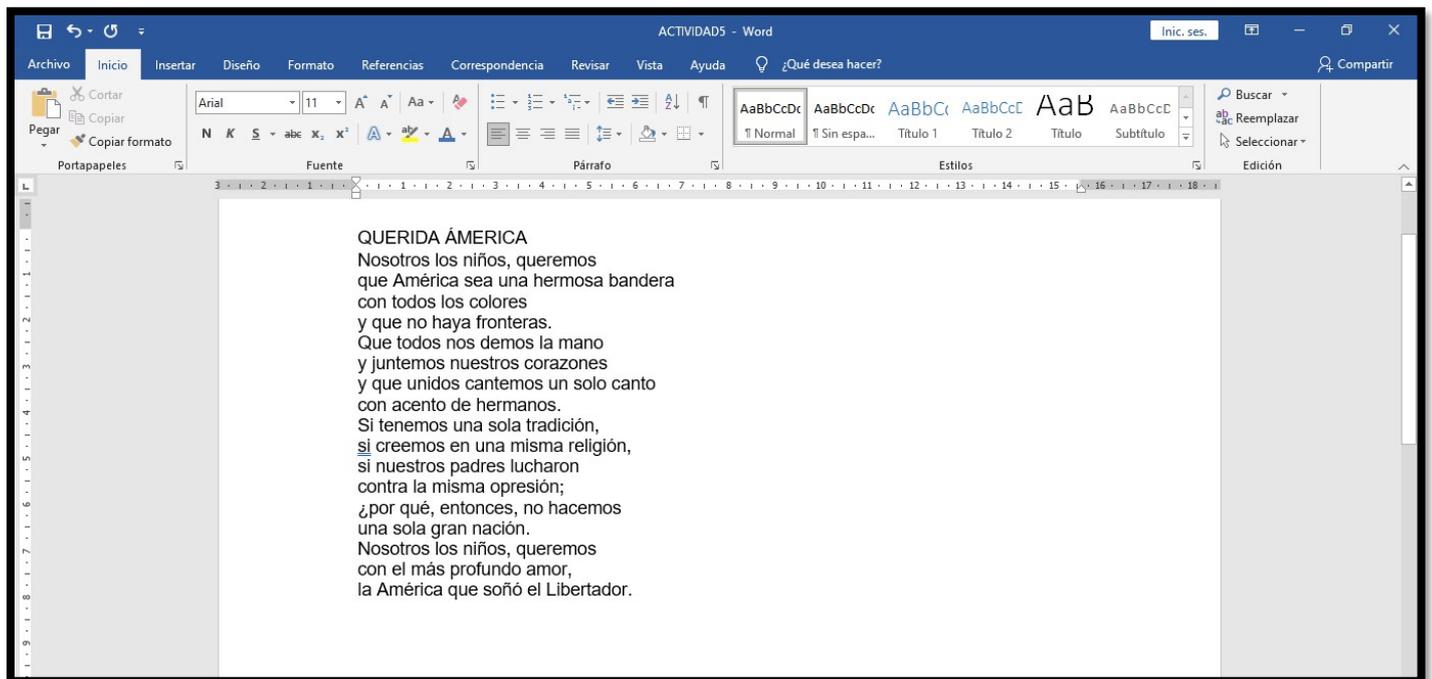
Los estudiantes publicarán el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

ACTIVIDAD N° 05

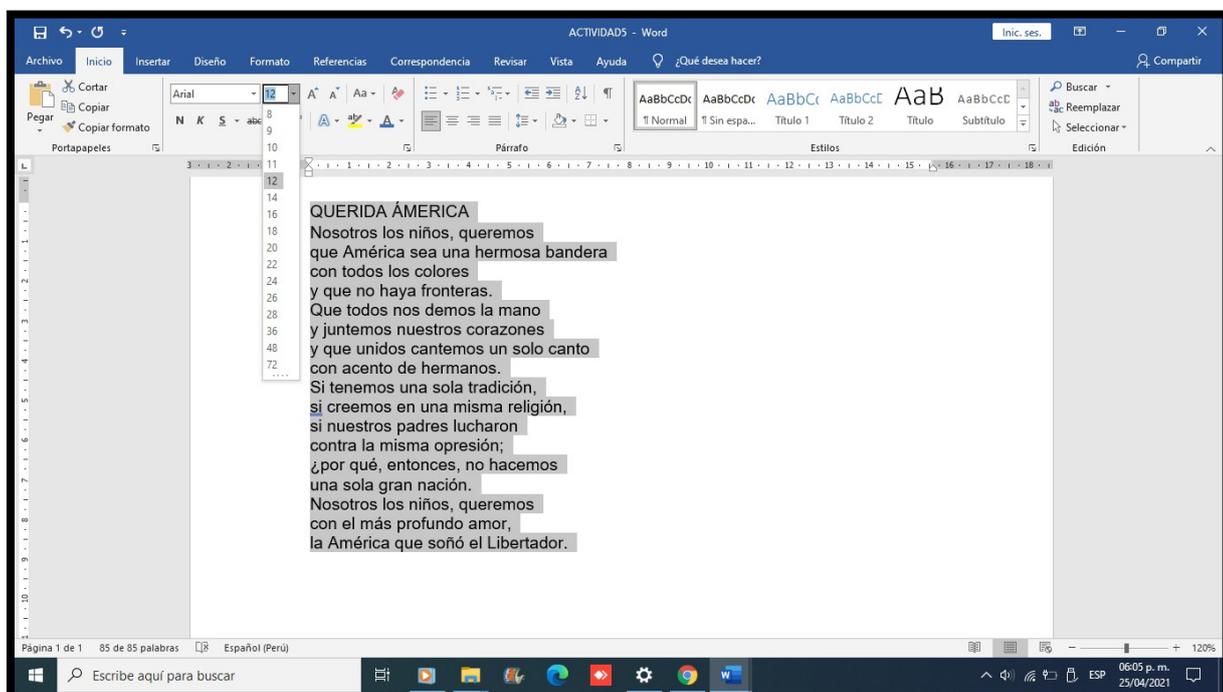
“APLICAR ESPACIADO E INTERLINEADO EN LA REDACCIÓN DE UN POEMA POR EL DÍA DE LAS AMÉRICAS EN MICROSOFT WORD 2016”

PASO 01: REDACTA EL POEMA.

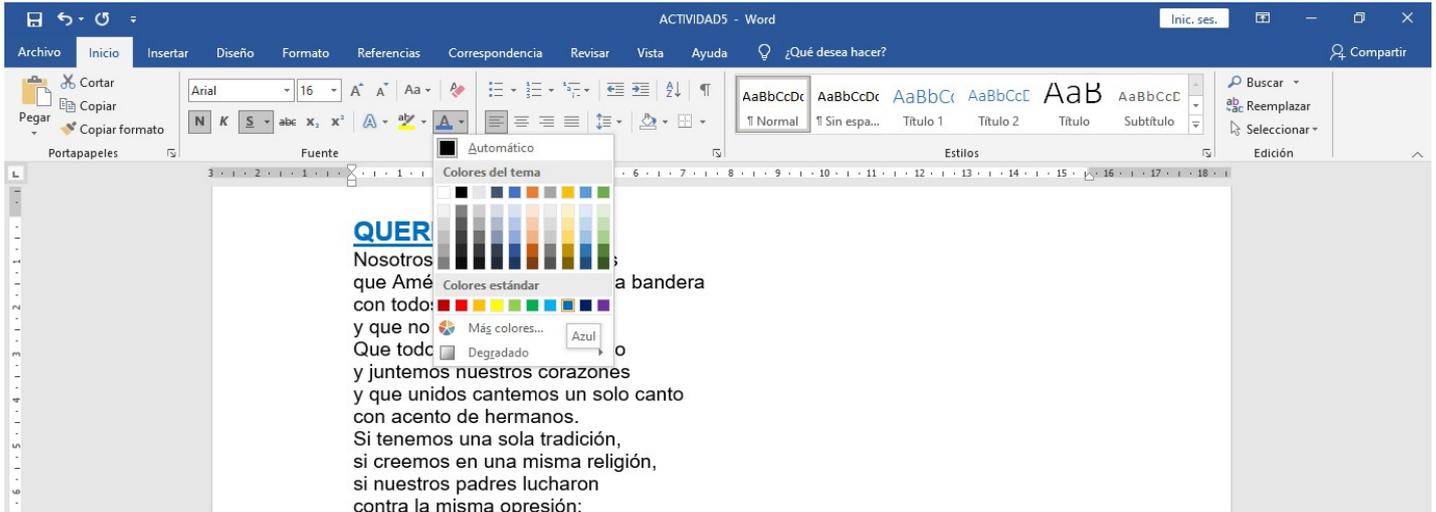
1. Ingresas al programa Word y escribes un poema del **Día de las Américas**.



2. Selecciona todo el texto cambia fuente Arial y tamaño 12.

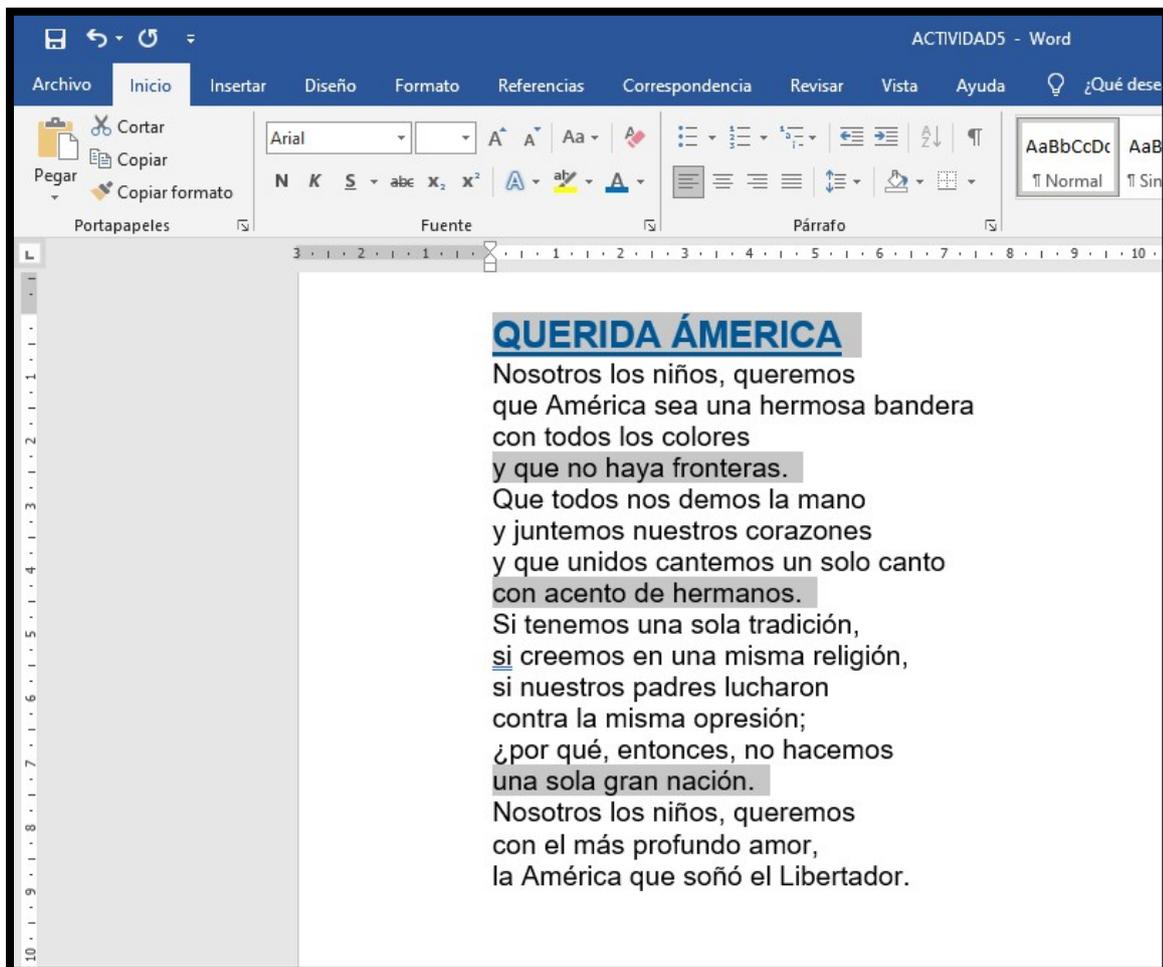


3. Selecciona título “**QUERIDA AMÉRICA**” cambia de color de fuente azul, tamaño 16, luego aplica negrita y subrayado.

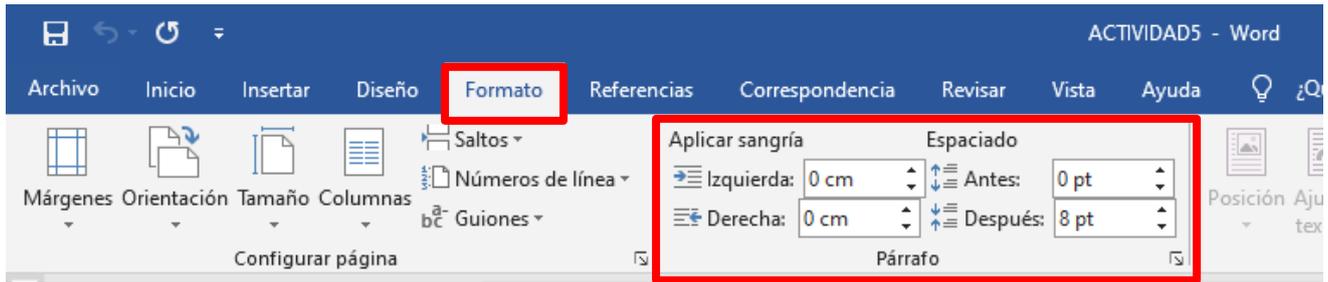


PASO 02: APLICA ESPACIO ANTES Y DESPUÉS DEL PÁRRAFO

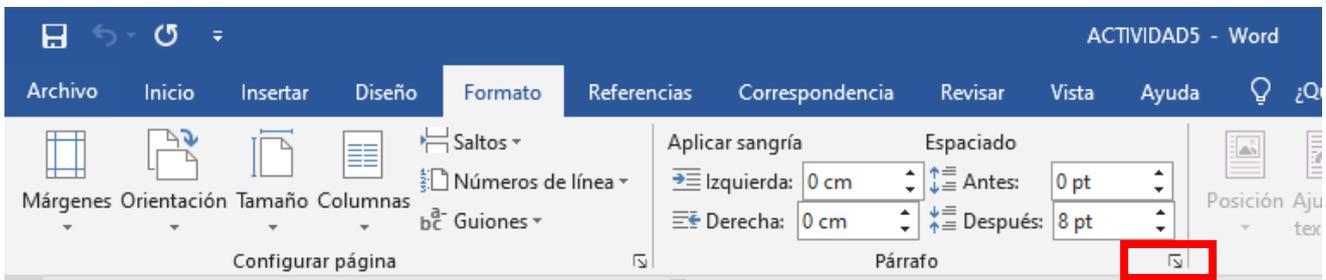
1. Selecciona la primera, quinta, novena, quinceava línea del texto, presionando la tecla CTRL.



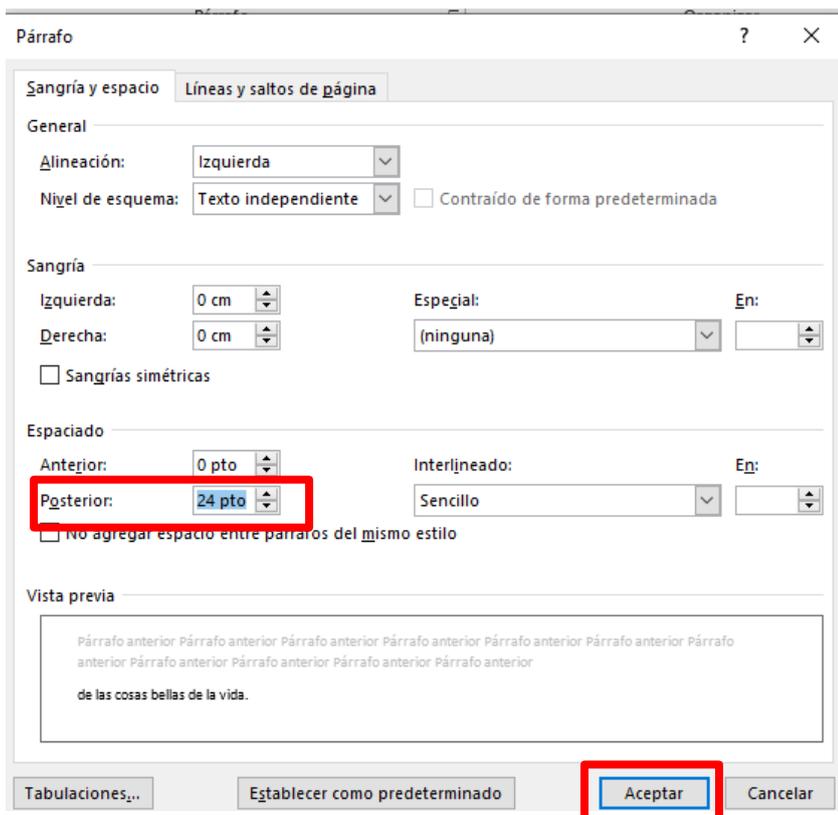
2. Haz clic en la ficha **Formato** y ubícate en el grupo Párrafo.



3. Haz clic **iniciador de Párrafo**.

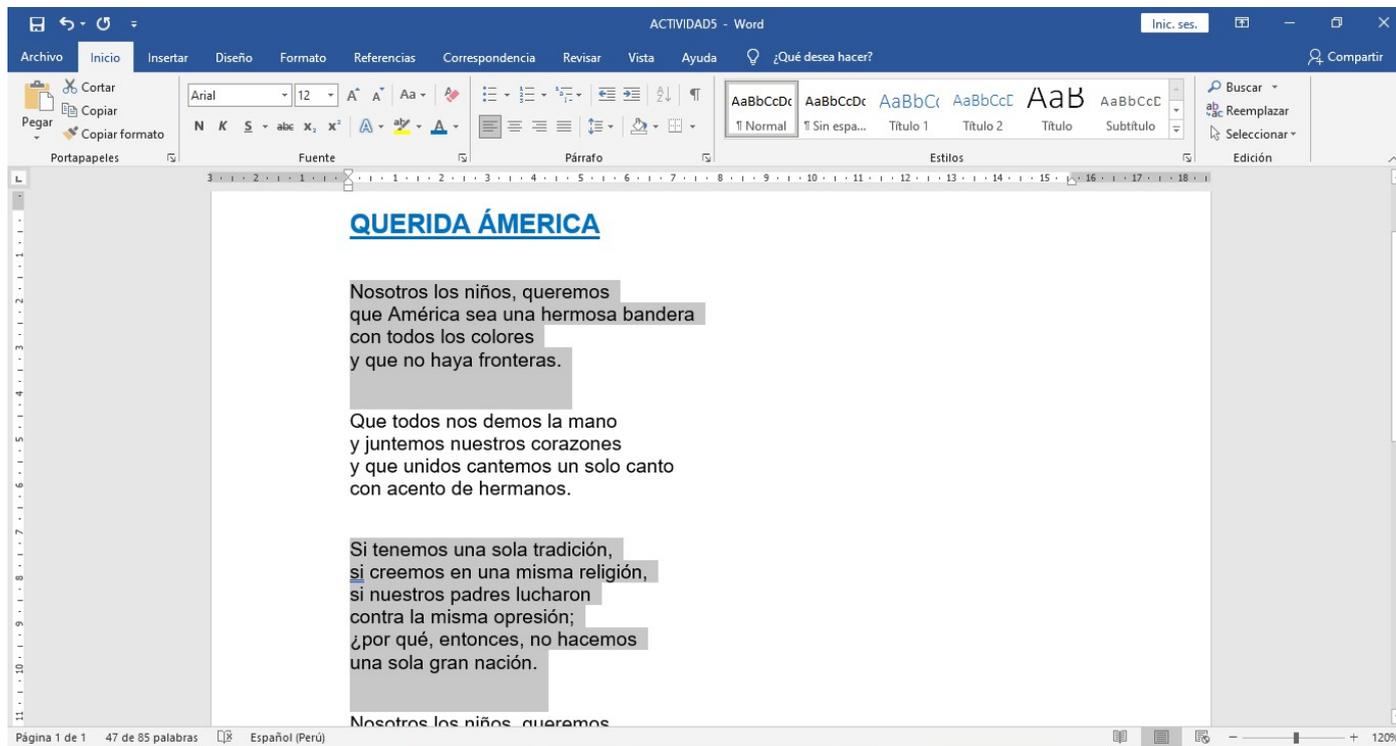


4. Aparece la ventana párrafo. Coloca en espaciado **Posterior 24**. Luego clic en **Aceptar**.

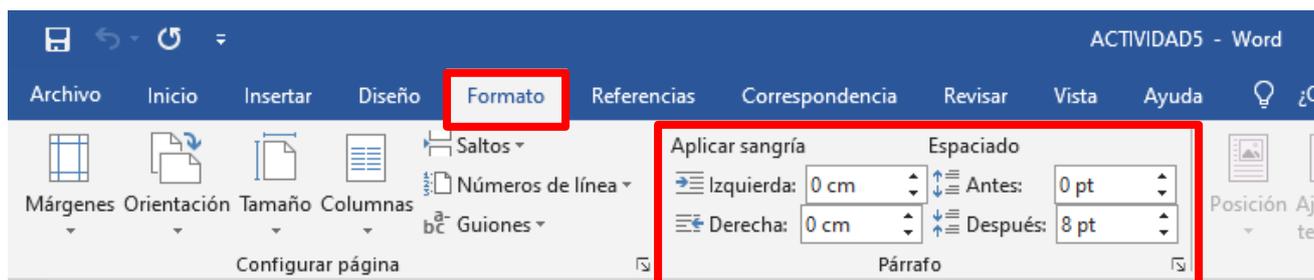


PASO 03: APLICA DIFERENTES OPCIONES DE INTERLINEADO.

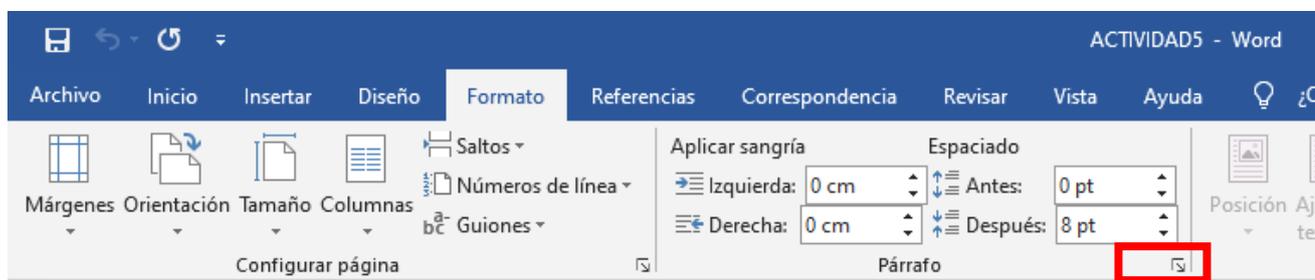
1. Selecciona la primer y tercer párrafo.



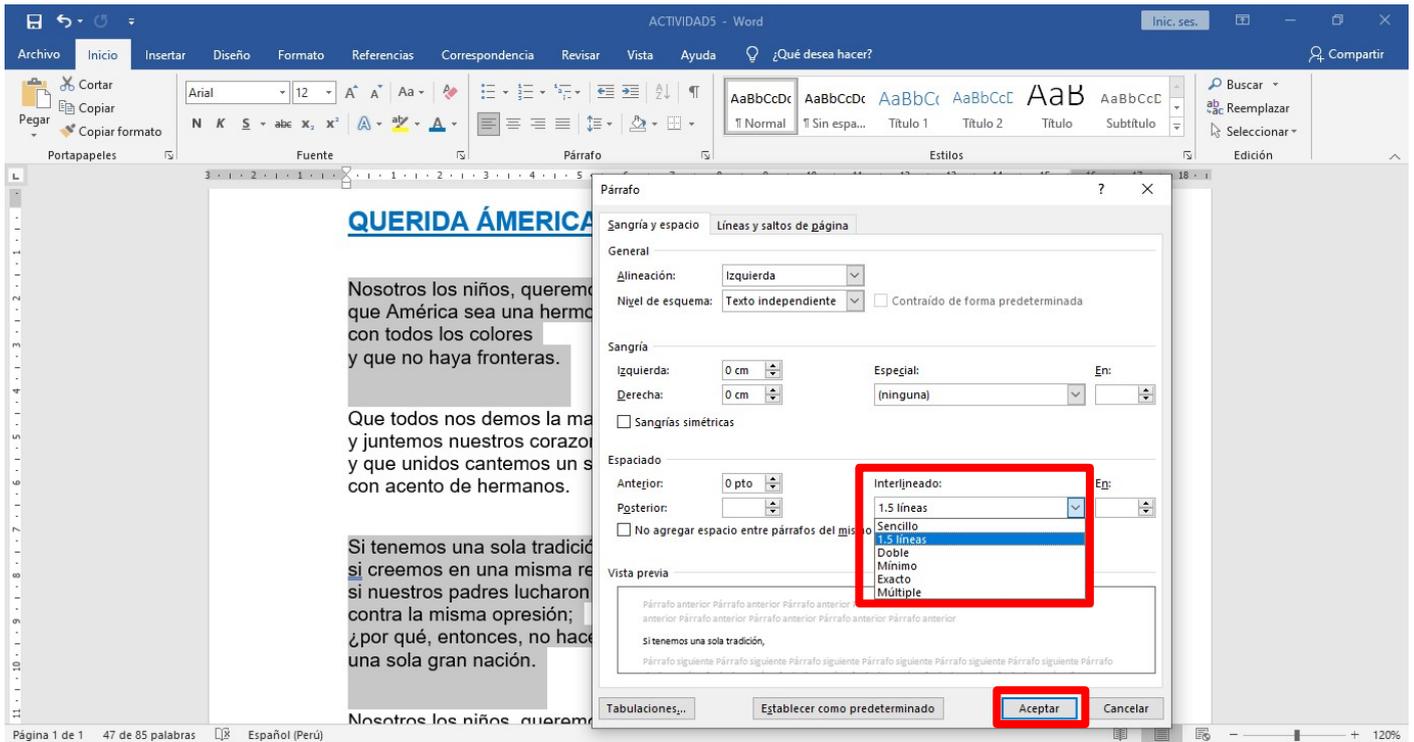
2. Haz clic en la ficha **Formato** y ubícate en el grupo Párrafo.



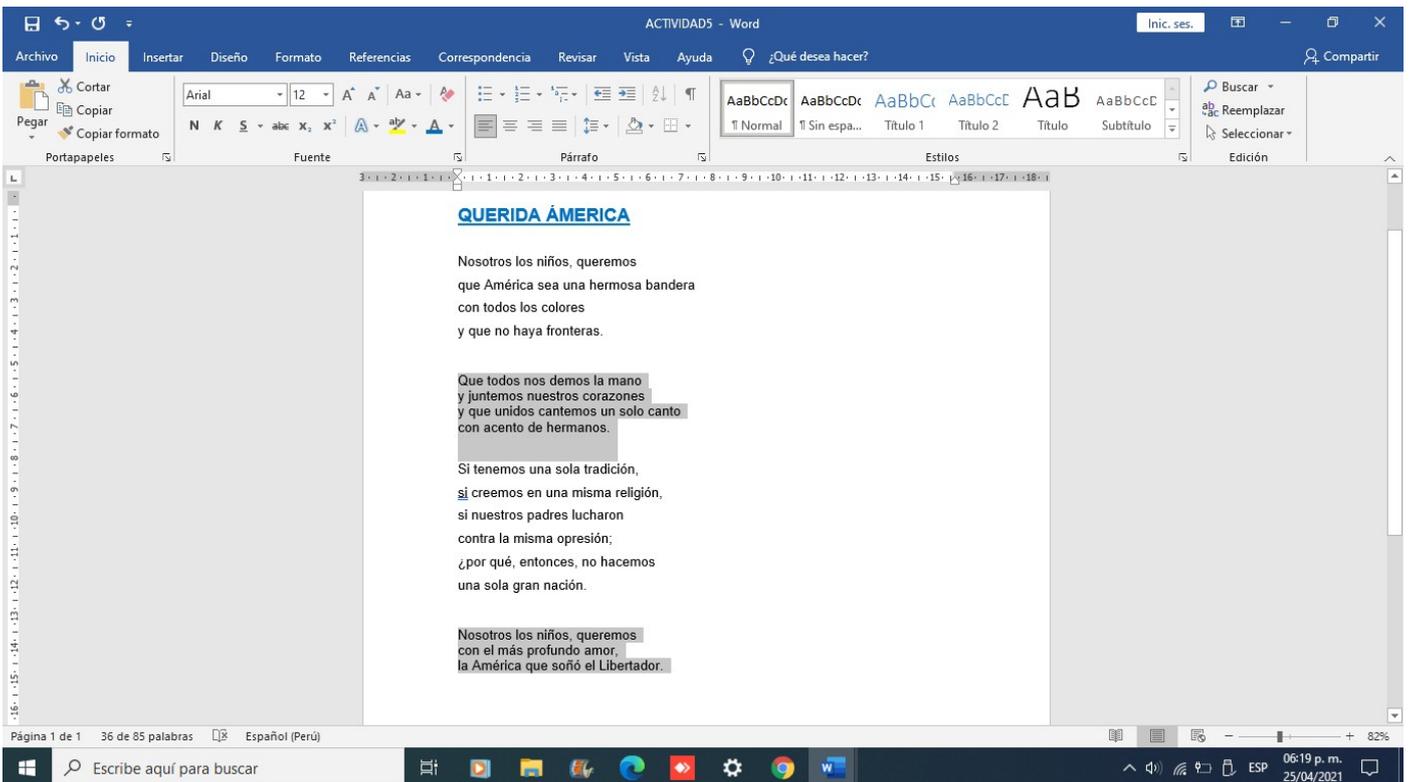
3. Haz clic **iniciador de Párrafo**.



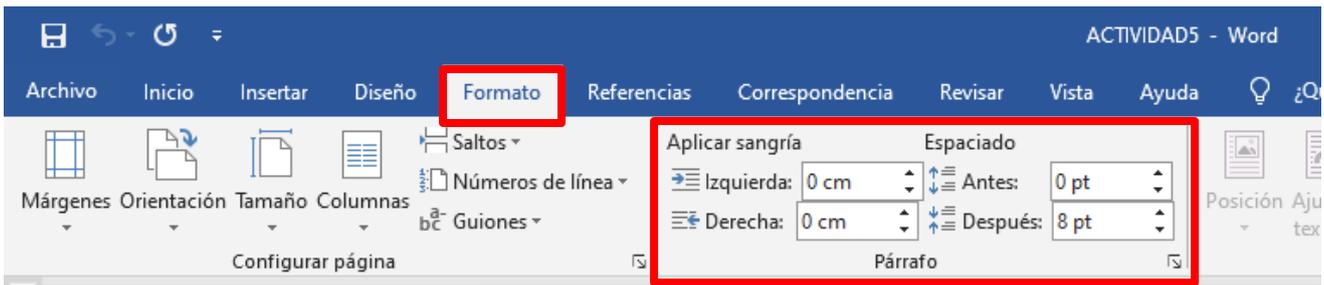
4. Aparece la ventana párrafo. Coloca en interlineado **1.5 líneas**. Luego clic en **Aceptar**.



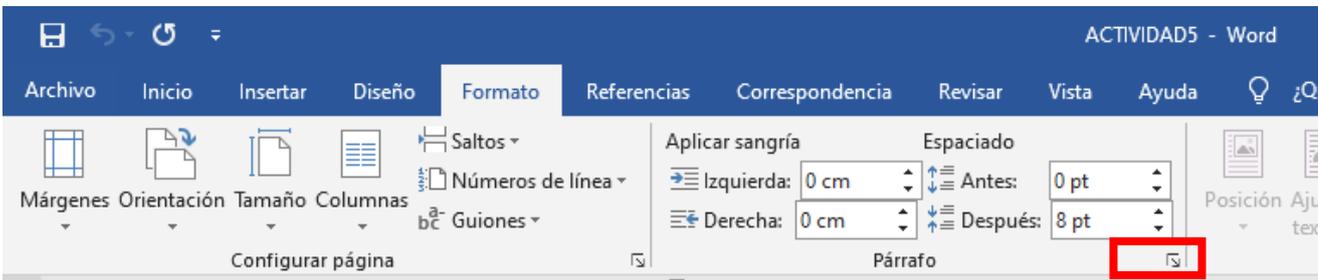
5. Selecciona la segundo y cuarto párrafo.



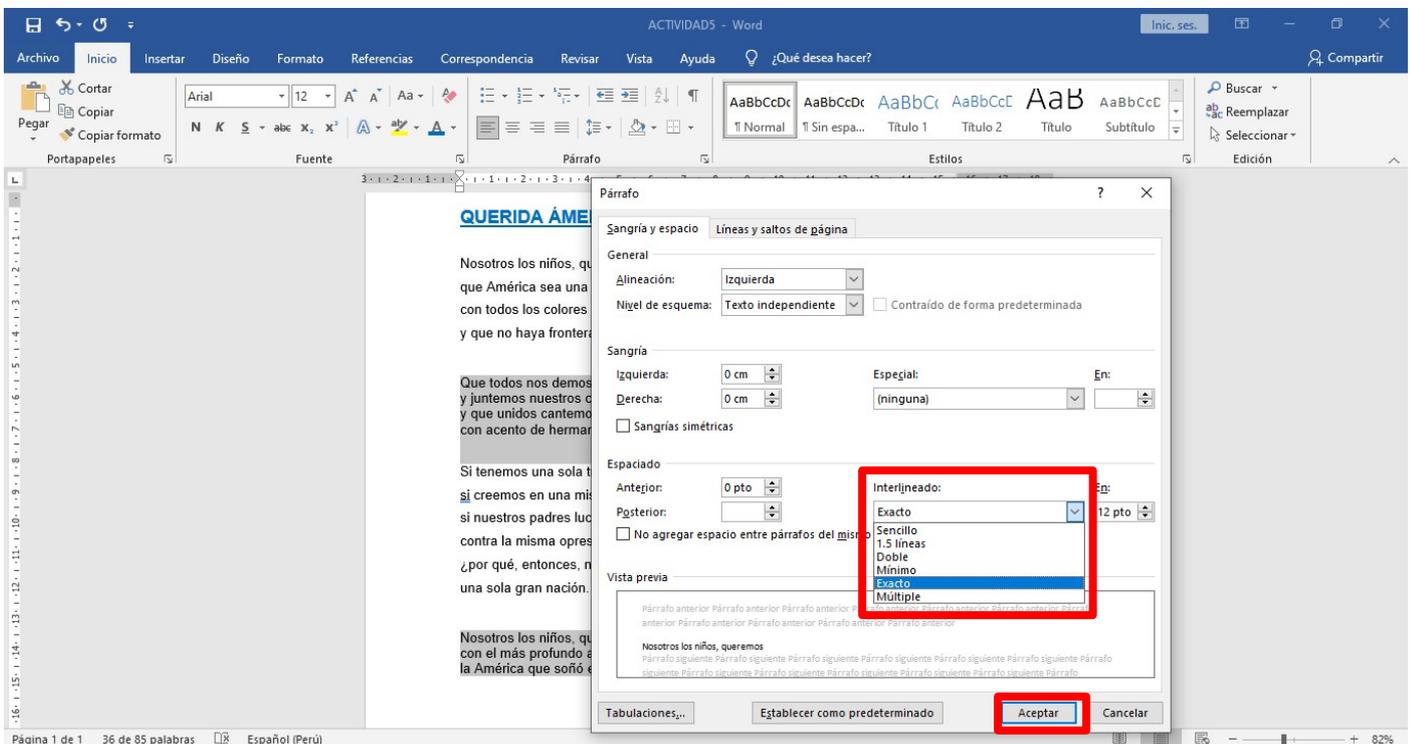
6. Haz clic en la ficha **Formato** y ubícate en el grupo Párrafo.



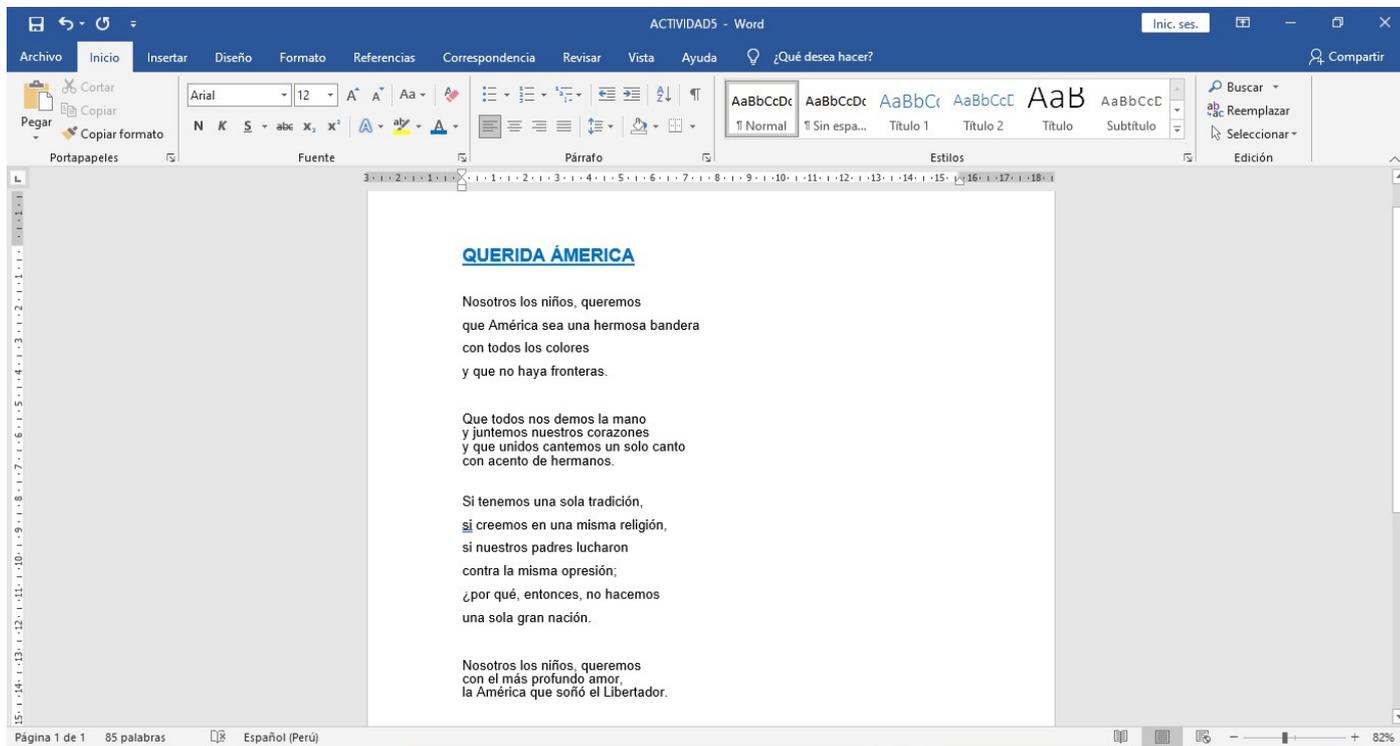
7. Haz clic **iniciador de Párrafo**.



8. Aparece la ventana párrafo. Coloca en interlineado **Exacto**. Luego clic en **Aceptar**.



- Guardar el archivo en el disco local de su equipo, con el nombre de Actividad 5.



- Publica el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	A	B	C
APLICACIÓN DE CORRECTA ORTOGRAFÍA	La estructura del poema presenta correcta ortografía en su totalidad.	La estructura del poema presenta correcta ortografía en solo con algunos errores.	La estructura del poema presenta ortografía deficiente en su mayoría.
ESPACIADO E INTERLINEADO	Los párrafos del poema, presentan aplicación de espaciado e interlineado solicitados en su totalidad.	Los párrafos del poema, presentan aplicación de espaciado e interlineado solicitados de forma parcial.	Los párrafos del poema, no presentan aplicación de espaciado e interlineado.
ENTREGA DE TRABAJO	La entrega fue realizada en el plazo acordado.	La entrega se realizó fuera del plazo acordado,	El trabajo no se entregó.

SESION DE APRENDIZAJE VIRTUAL N°6

I. DATOS GENERALES

1.1 Área	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
1.2 Grado/Año y Sección	6° D
1.3 Ciclo y Nivel	V - PRIMARIA
1.4 N° de unidad/ Título	III - "Cuidamos nuestro entorno para vivir en armonía"
1.5 Propósito de aprendizaje	Utilizar el grupo fuente y párrafo para diseñar un Acróstico por el día de la madre en Microsoft Word 2016.
1.6 Duración	22 de abril del 2019 N° de horas: 2h
1.7 Docente	Edith Ruth Cullanco Medina

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico social	6. Aplica habilidades técnicas.	1.2.1. Emplea habilidades técnicas para producir documentos en Microsoft Word 2016, siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Diseño de un Acróstico por el día de la madre en Microsoft Word 2016.	Rúbrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	6. Personaliza entornos virtuales.	1.1.6. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.		

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Atención a la diversidad	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas difíciles.
Orientación al bien común	Fe	Vivencia una espiritualidad centrada en Jesucristo evangelizador de los pobres

III. SECUENCIA DIDACTICA (actividades/estrategias/materiales/herramientas digitales)

PROCESOS PEDAGOGICOS
INICIO Problematicación: El docente dialoga con los estudiantes sobre los párrafos y sus alineaciones de algunos documentos que les muestra con diferentes espaciados e interlineados.

¿Qué diferencia observan entre los párrafos de uno y otro documento? ¿Qué entienden por la palabra alineación?

Motivación:

Mostrar imágenes de algunos documentos con diferentes formatos de alineación de párrafo, espaciado e interlineado.

Saberes previos:

¿Cuántas formas de alineación conocen? ¿Se puede aplicar diferentes tipos de alineación en los párrafos de un mismo documento? ¿Cómo aplican alineación?

DESARROLLO (Gestión y acompañamiento de los aprendizajes)

- ◆ Los estudiantes ingresarán al programa de Microsoft Word, redactarán el acróstico por el “Día de la Madre”
- ◆ Los estudiantes seleccionarán todo el acróstico y aplicarán formato de texto, fuente “Bookman Old Style” y tamaño de fuente 16.
- ◆ Los estudiantes utilizarán el botón Justificar y el comando Espaciado entre líneas y párrafos para aplicar alineación Justificar e interlineado 1,5 cm.
- ◆ Los estudiantes usarán el botón Color de fuente, para aplicar color al texto.
- ◆ Los estudiantes usarán la tecla CTRL para seleccionar las primeras letras de cada línea. Luego seleccionarán un estilo del comando Efectos de texto y tipografía y aplicarán tamaño 22.
- ◆ Los estudiantes guardarán el trabajo en su disco local con el nombre Actividad 06.

CIERRE (Transferencia / Extensión / Evaluación)

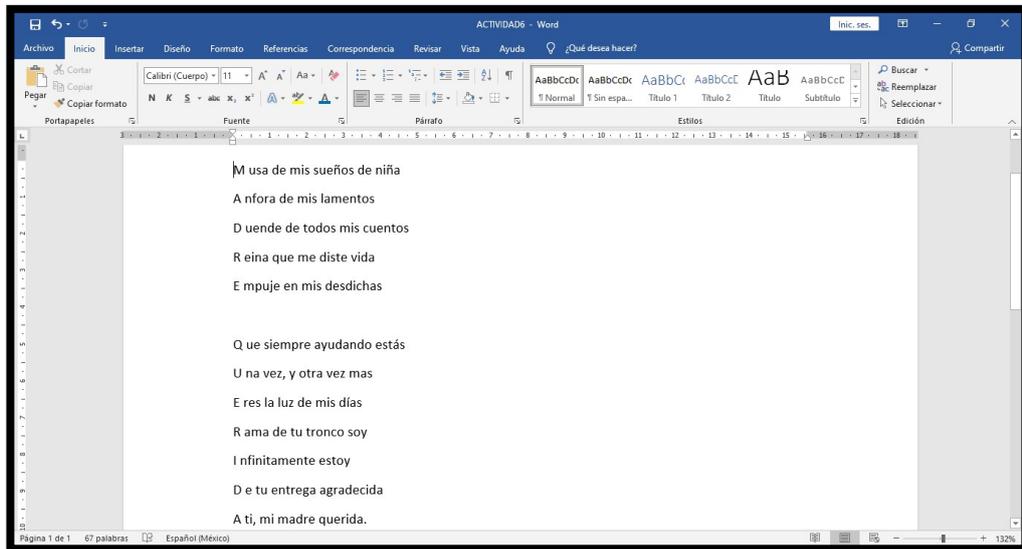
Los estudiantes publicarán el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

ACTIVIDAD N° 06

“UTILIZAR EL GRUPO FUENTE PARA DISEÑAR UN ACRÓSTICO POR EL DÍA DE LA MADRE EN MICROSOFT WORD 2016”

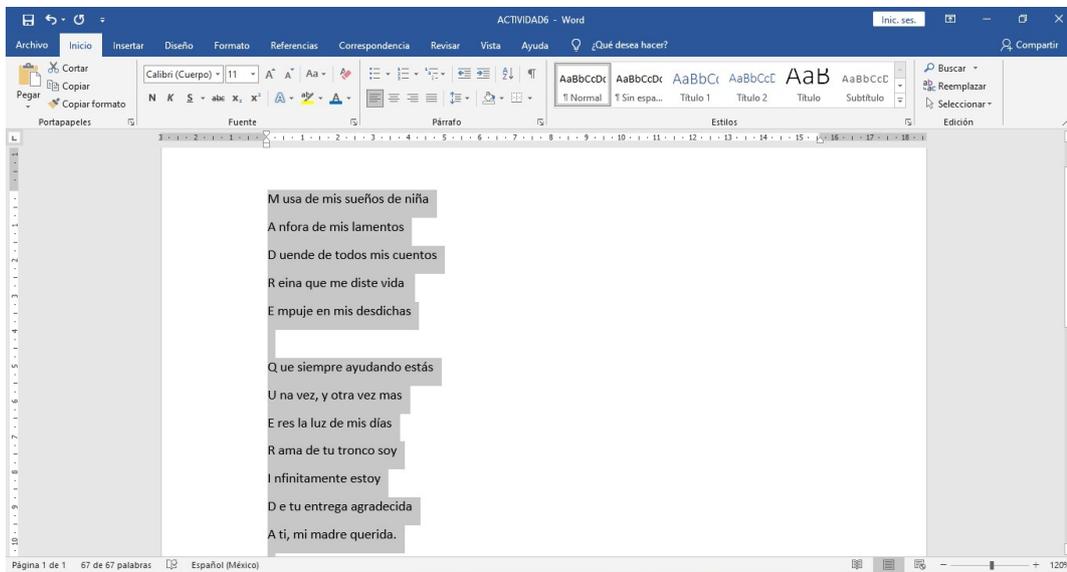
PASO 01: REDACTA EL ACRÓSTICO

1. Ingresa al programa Word y escribe un **acróstico por el Día de la Madre**.

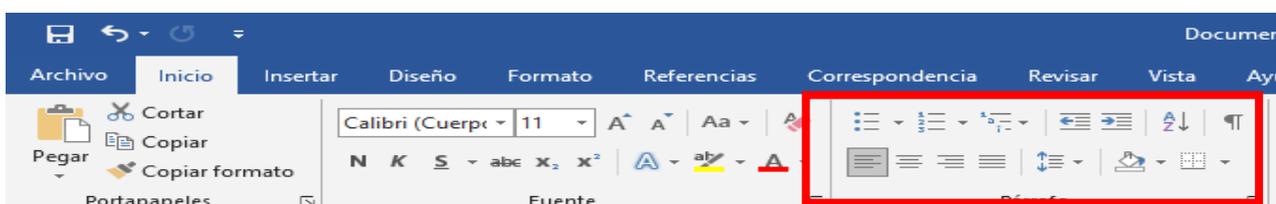


PASO 02: APLICA FORMATO DE PÁRRAFO.

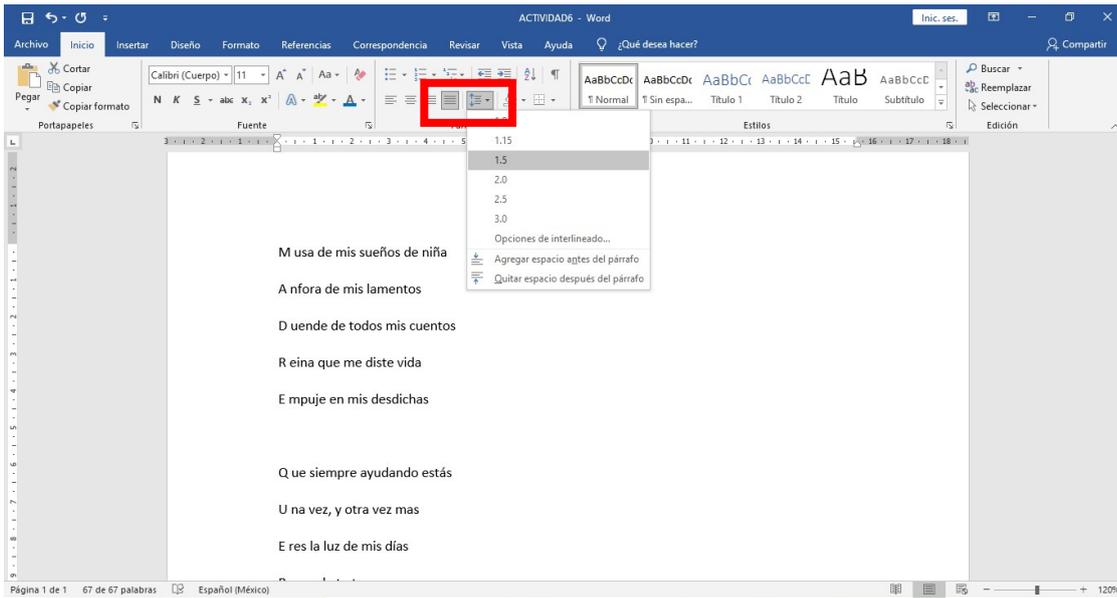
1. Selecciona todos los párrafos.



2. Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo Párrafo.

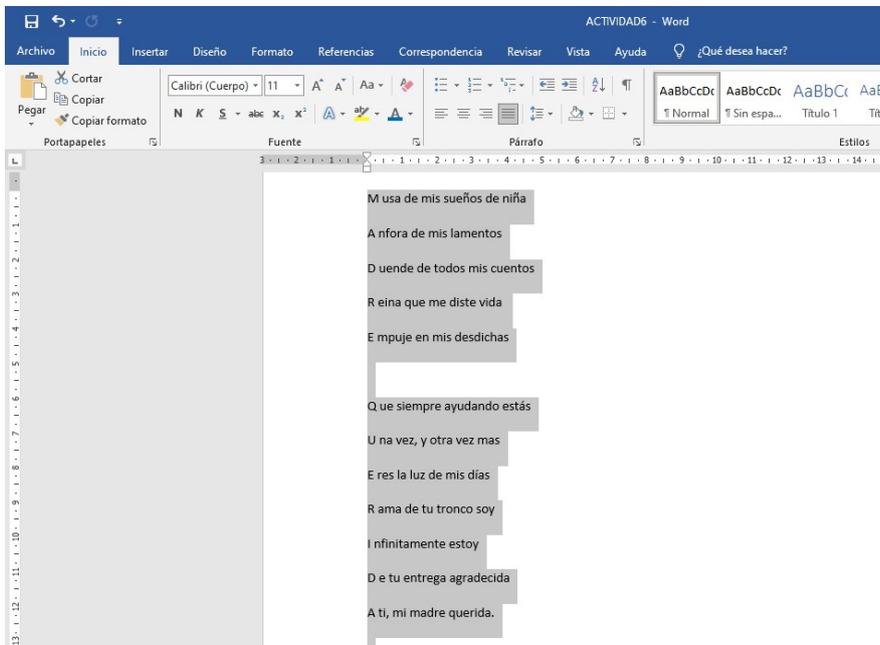


- Haz clic en el comando alineación justificar y interlineado 1.5 cm.

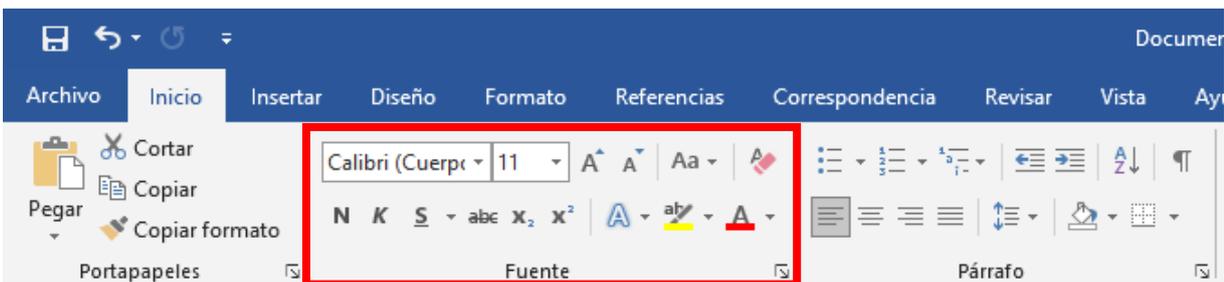


PASO 03: APLICA FORMATO DE TEXTO.

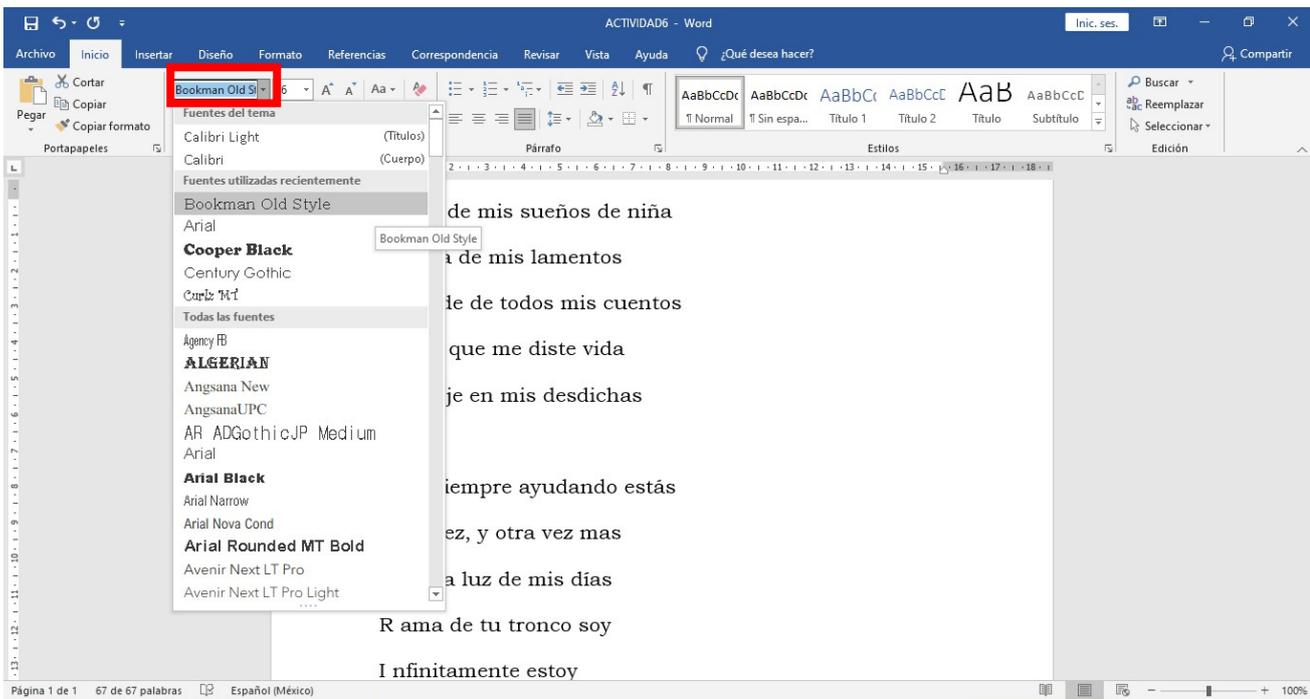
1. Selecciona todo el texto.



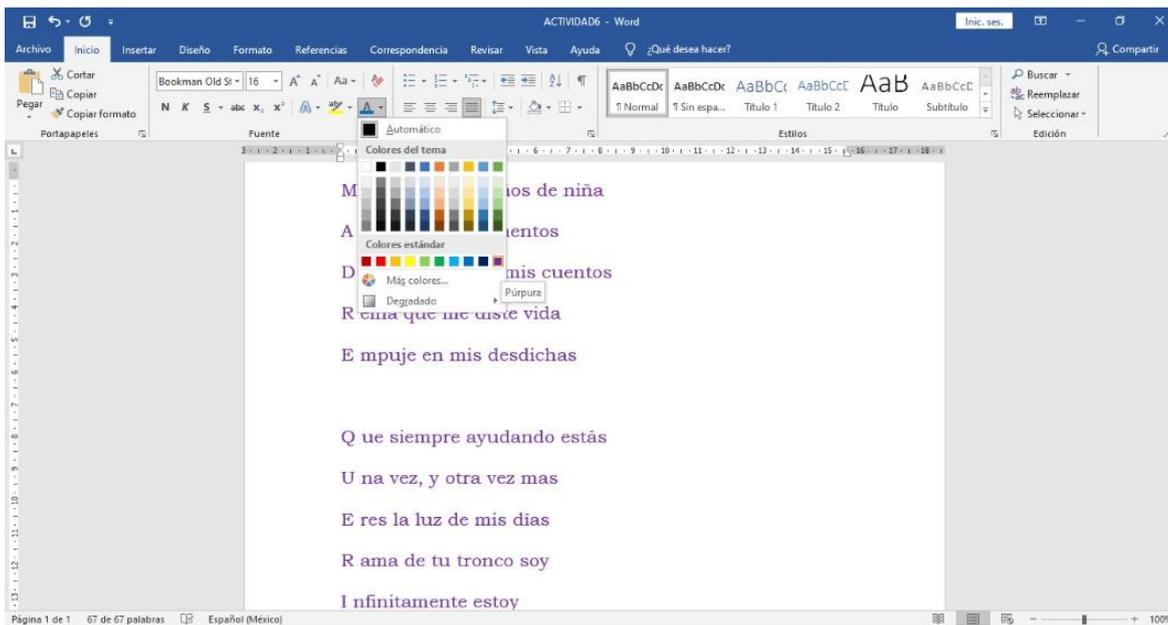
2. Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo Fuente.



- Haz clic en el comando tipo de fuente y escoge “Bookman Old Style” y tamaño de fuente 16.

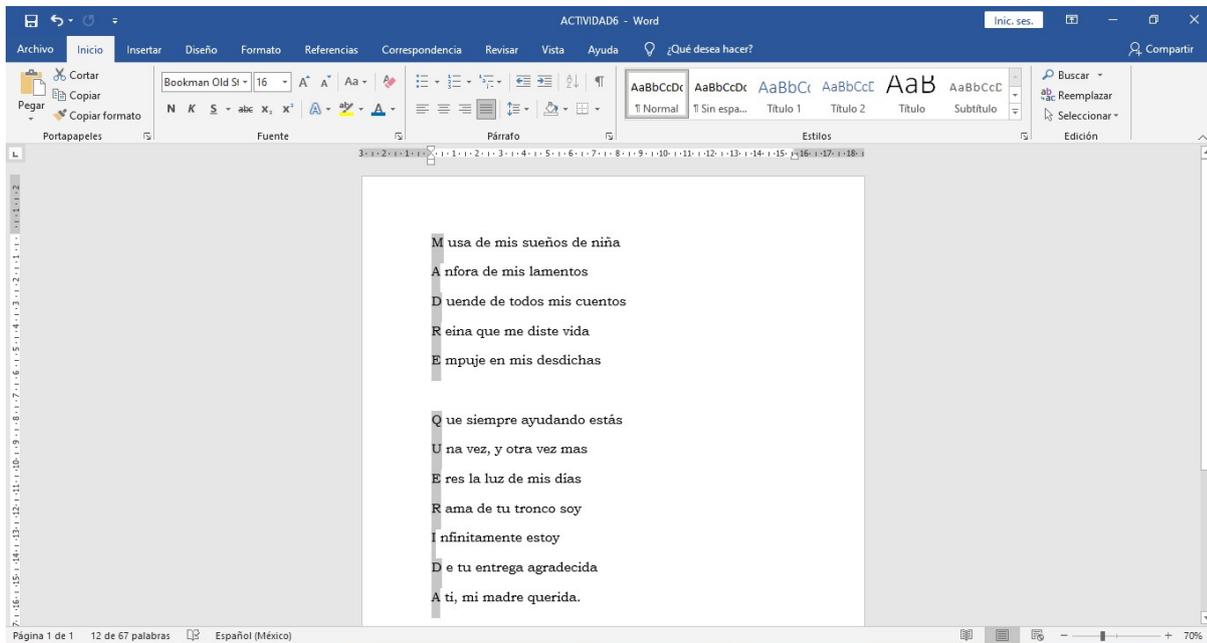


- Haz clic en el comando color de fuente púrpura.

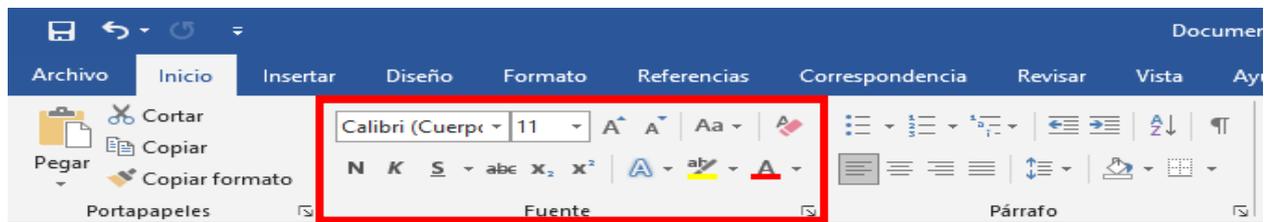


PASO 03: APLICA EFECTOS DE TEXTO.

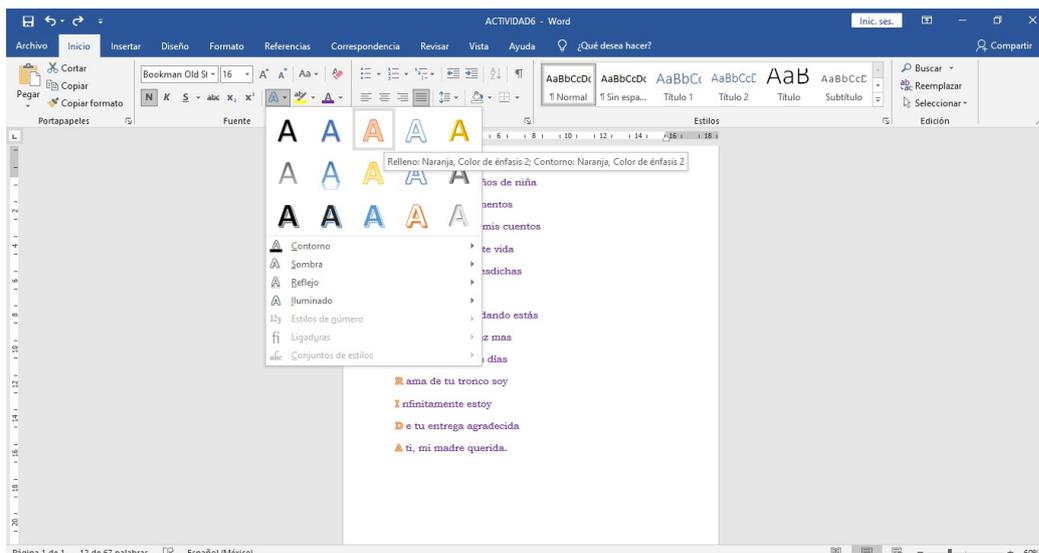
1. Mantener presionado la tecla CTRL para selecciona las primeras letras de cada línea.



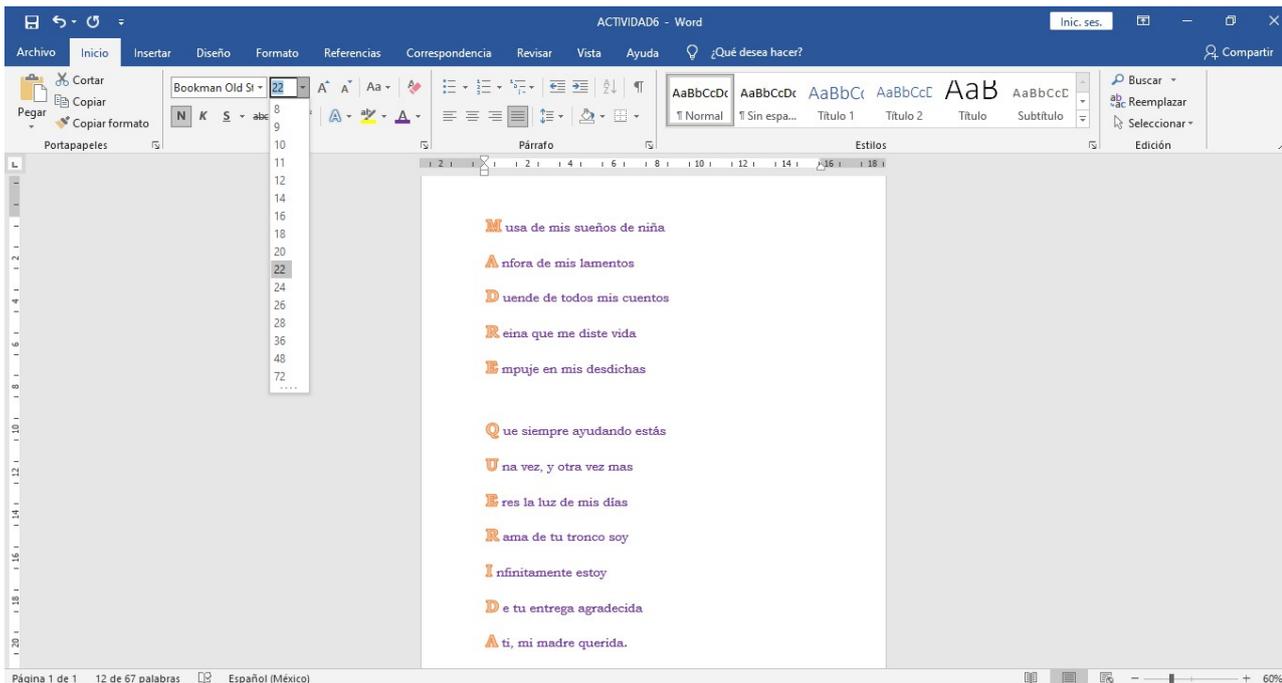
2. Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo Fuente.



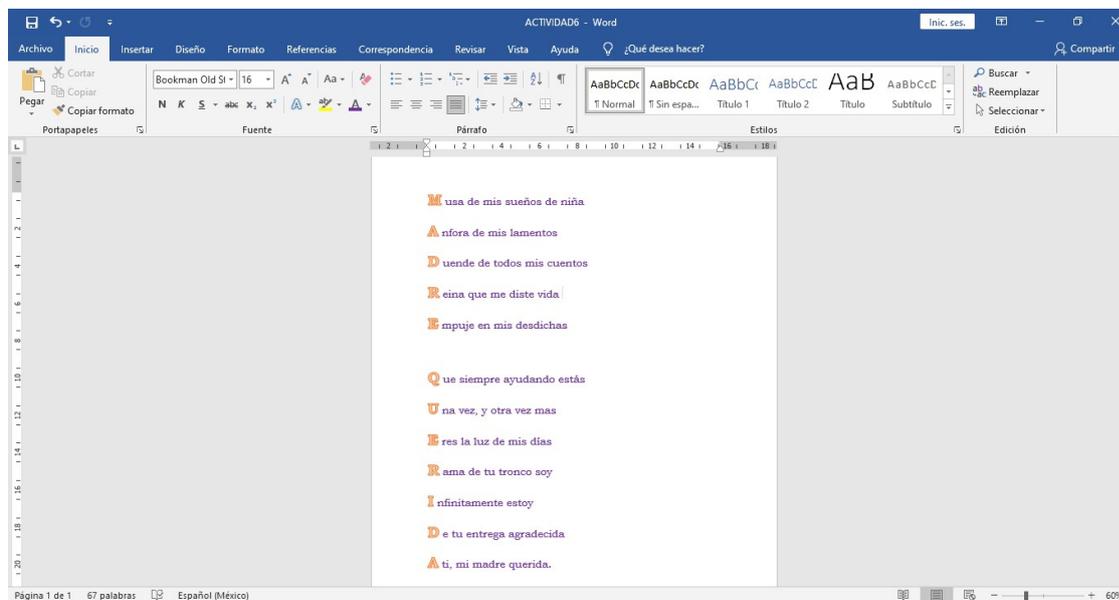
3. Haz clic en el comando efecto texto y escoge cualquier formato.



4. Haz clic en el comando tamaño de fuente y escoge tamaño 22.



- Guardar el archivo en el disco local de su equipo, con el nombre de Actividad 6.



- Publica el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	A	B	C
APLICACIÓN DE CORRECTA ORTOGRAFÍA	La estructura del acróstico presenta correcta ortografía en su totalidad.	La estructura del acróstico presenta correcta ortografía en solo con algunos errores.	La estructura del acróstico presenta ortografía deficiente en su mayoría.
FORMATO DE PÁRRAFO	El acróstico presenta alineación justificada e interlineado en todos los párrafos.	El acróstico presenta alineación justificada e interlineado en algunos párrafos.	El acróstico no presenta alineación justificada e interlineado en ningún párrafo.
FORMATO DE TEXTO	Aplica efecto de texto, tamaño, color y tipo de fuente, solicitadas en su totalidad.	Aplica efecto de texto, tamaño, color y tipo de fuente, solicitadas de forma parcial.	Aplica efecto de texto, tamaño, color y tipo de fuente, solicitadas escasamente.
ENTREGA DE TRABAJO	La entrega fue realizada en el plazo acordado.	La entrega se realizó fuera del plazo acordado,	El trabajo no se entregó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS GENERALES

1.1 Área	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
1.2 Grado/Año y Sección	6° D
1.3 Ciclo y Nivel	V - PRIMARIA
1.4 N° de unidad/ Título	III - "Cuidamos nuestro entorno para vivir en armonía"
1.5 Propósito de aprendizaje	Utiliza el grupo Párrafo para aplicar viñetas y numeración en el diseño de una Receta.
1.6 Duración	29 de abril del 2019 N° de horas: 2h
1.7 Docente	Edith Ruth Cullanco Medina

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico social	7. Aplica habilidades técnicas.	1.2.1. Emplea habilidades técnicas para producir documentos en Microsoft Word 2016, siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Diseño de una Receta en Microsoft Word 2016.	Rúbrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	7. Personaliza entornos virtuales.	1.1.7. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.		

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Atención a la diversidad	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas difíciles.
Orientación al bien común	Fe	Vivencia una espiritualidad centrada en Jesucristo evangelizador de los pobres

III. SECUENCIA DIDACTICA (actividades/estrategias/materiales/herramientas digitales)

PROCESOS PEDAGOGICOS
<p>INICIO</p> <p>Problematización: El docente dialoga con los estudiantes sobre los formatos que se pueden aplicar a los párrafos.</p> <p>¿Qué diferencia observan entre los párrafos de uno y otro documento? ¿Qué entienden por la palabra viñetas? ¿Qué entienden por la palabra numeración?</p>

Motivación:

Mostrar imágenes de algunos documentos con diferentes formatos de párrafo, como numeración y viñetas.

Saberes previos:

¿Cuántos estilos de numeración conocen? ¿Puedo personalizar las viñetas? ¿Para qué utilizamos viñetas o numeración?

DESARROLLO (Gestión y acompañamiento de los aprendizajes)

- ◆ Los estudiantes ingresarán al programa de Microsoft Word, redactarán la receta.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán el título y aplicarán tamaño 36 y color de fuente azul, a los subtítulos tamaño de fuente 20 y color de fuente rojo y a los demás párrafos de la receta aplicarán tamaño de fuente 16 y color de fuente verde.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán los párrafos correspondientes a ingredientes y utilizarán el comando Viñetas del grupo Párrafo para aplicar un estilo de viñetas.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán los párrafos correspondientes a preparación y utilizarán el comando Numeración del grupo Párrafo para aplicar un estilo de numeración.
- ◆ Los estudiantes insertarán una imagen alusiva a su receta.
- ◆ Los estudiantes guardarán el trabajo en su disco local con el nombre Actividad 07.

CIERRE (Transferencia / Extensión / Evaluación)

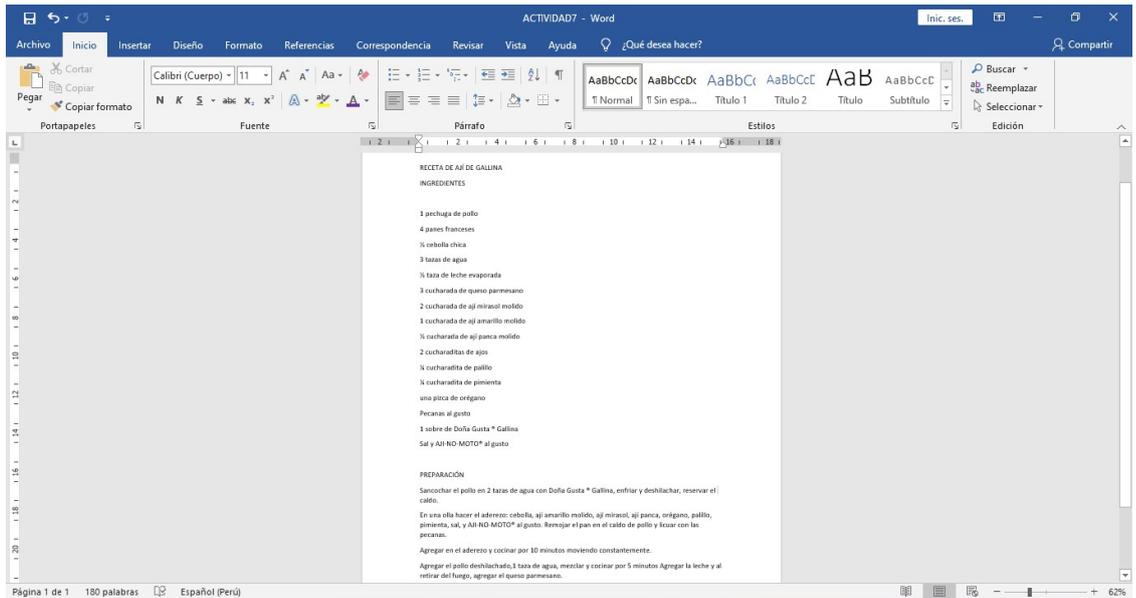
Los estudiantes publicarán el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

ACTIVIDAD N° 07

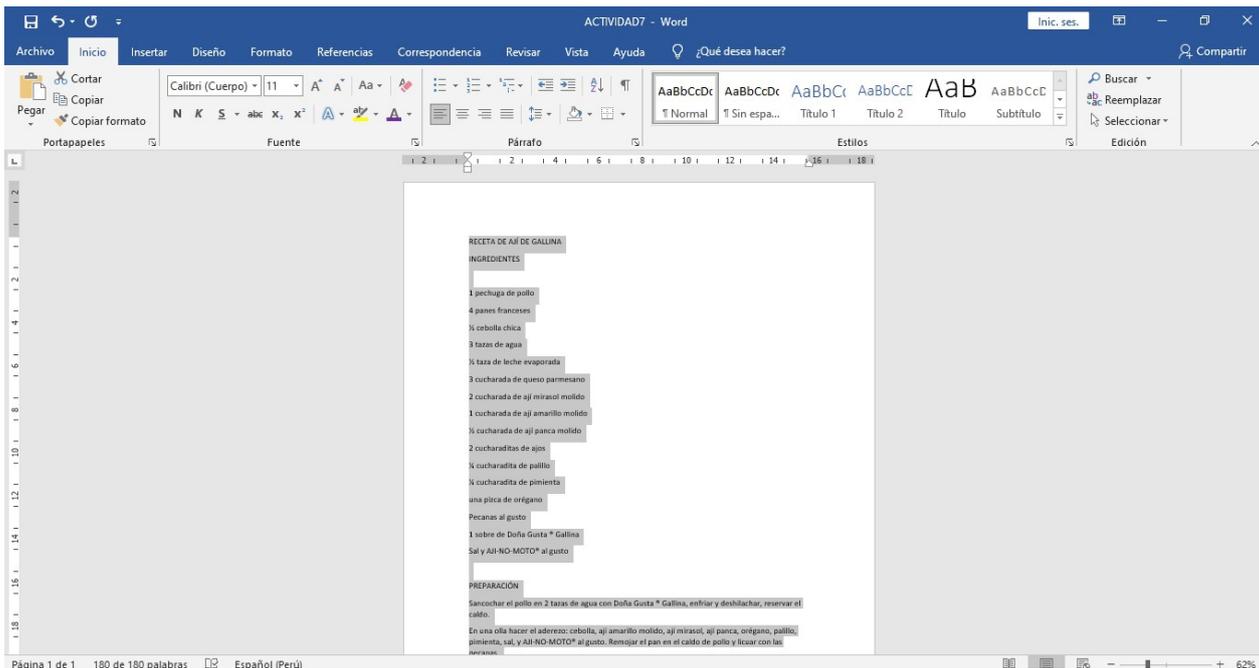
“UTILIZA EL GRUPO PÁRRAFO PARA APLICAR VIÑETAS Y NUMERACIÓN EN EL DISEÑO DE UNA RECETA”

PASO 01: REDACTA LA RECETA.

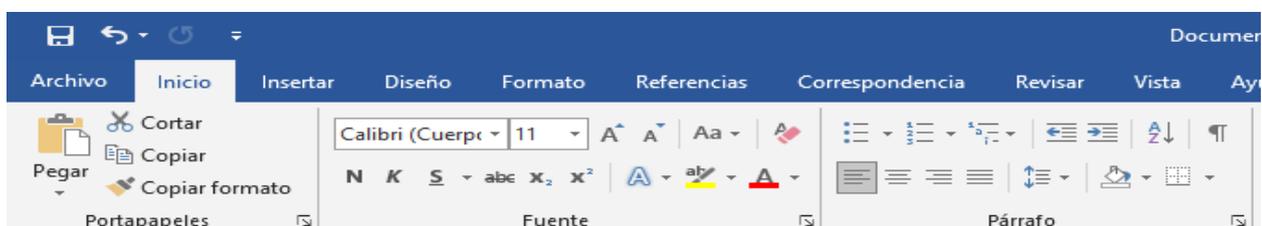
1. Ingresa al programa Word y escribe una receta.



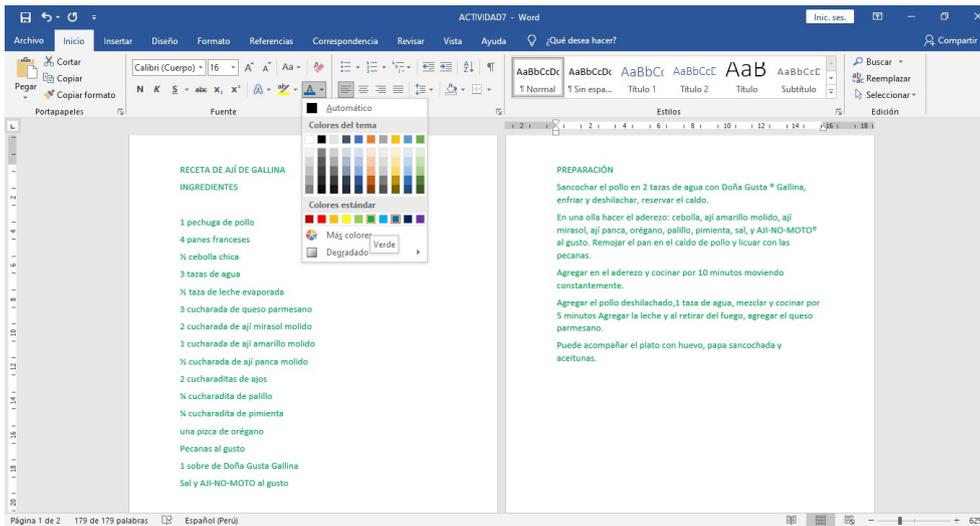
2. Selecciona todo el texto.



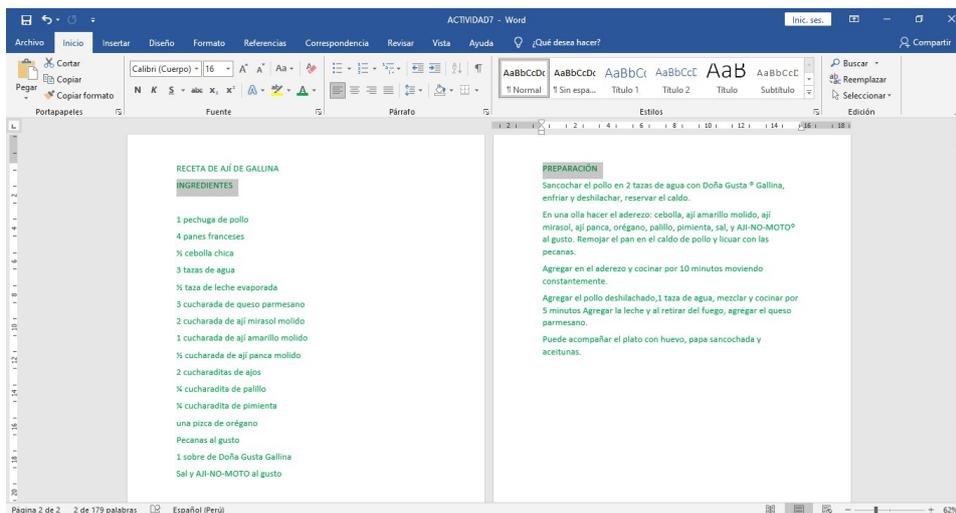
- Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo Fuente.



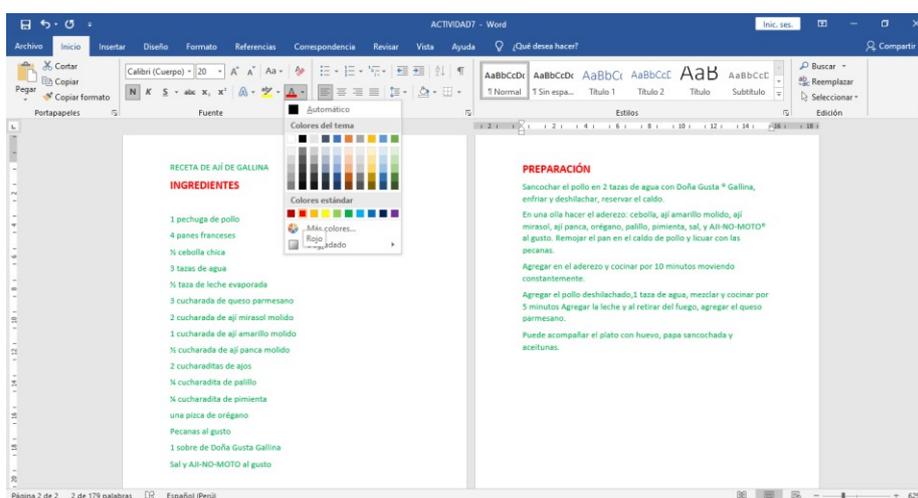
➤ Haz clic en el comando tamaño 16 y cambiar de color de texto verde.



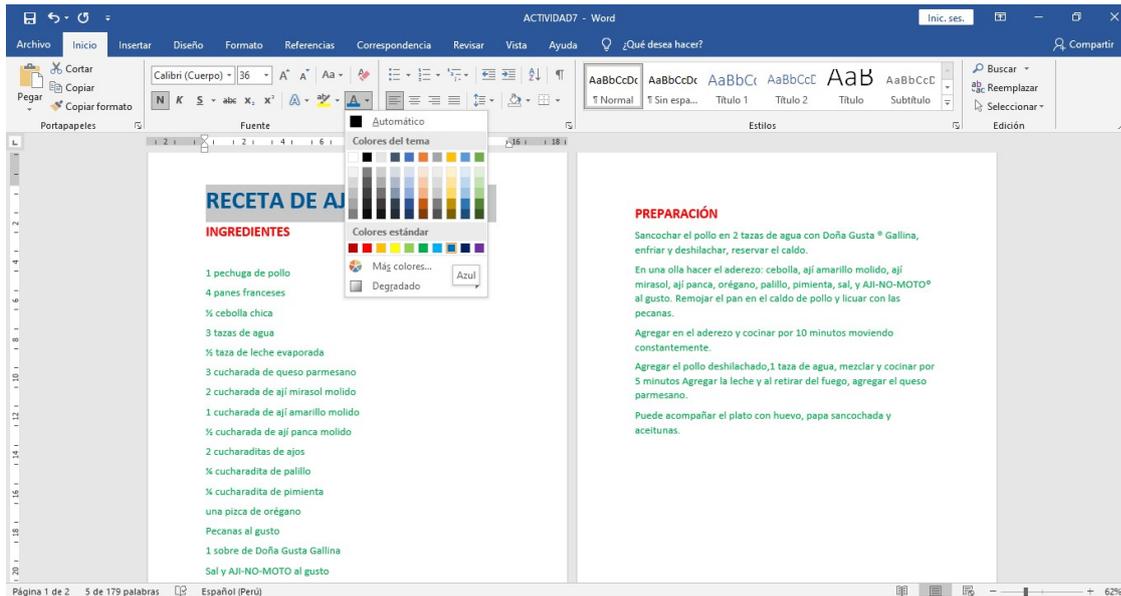
3. Selecciona las palabras **INGREDIENTES** Y **PREPARACIÓN**.



➤ Haz clic en el comando negrita, tamaño 20 y cambiar de color de texto rojo.

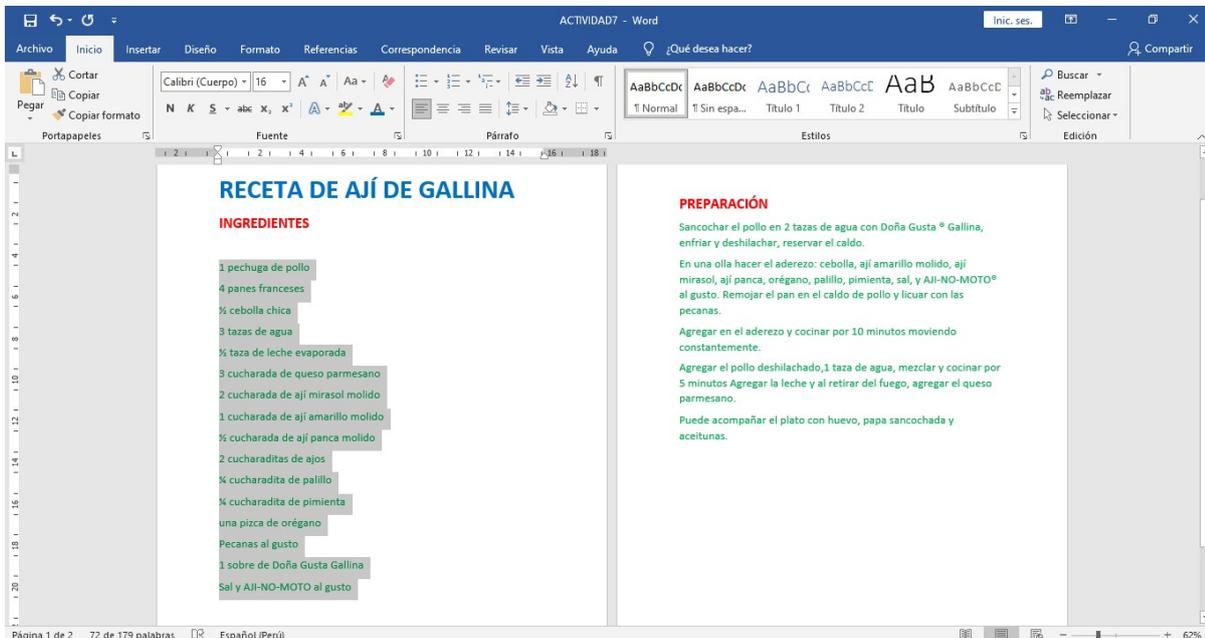


4. Selecciona el título y aplica negrita, tamaño de fuente 36 y color de fuente azul.

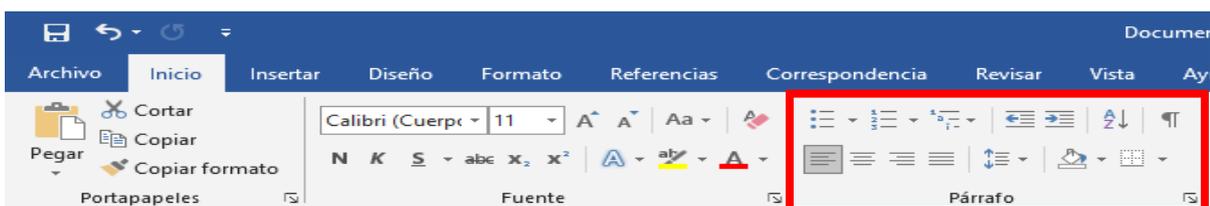


PASO 02: UTILIZA EL FORMATO DE VIÑETAS PARA ESCRIBIR LOS INGREDIENTES.

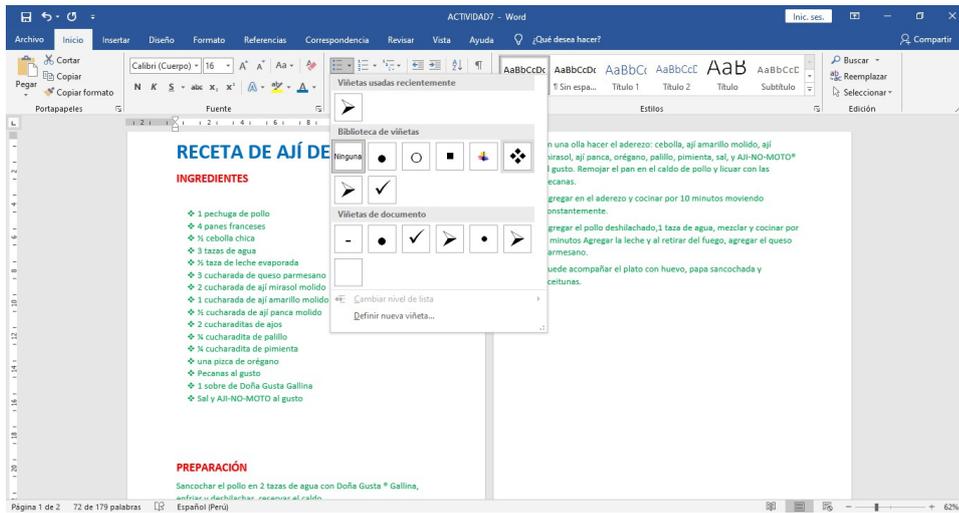
1. Selecciona todos los ingredientes que está la página 1.



➤ Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo Párrafo.

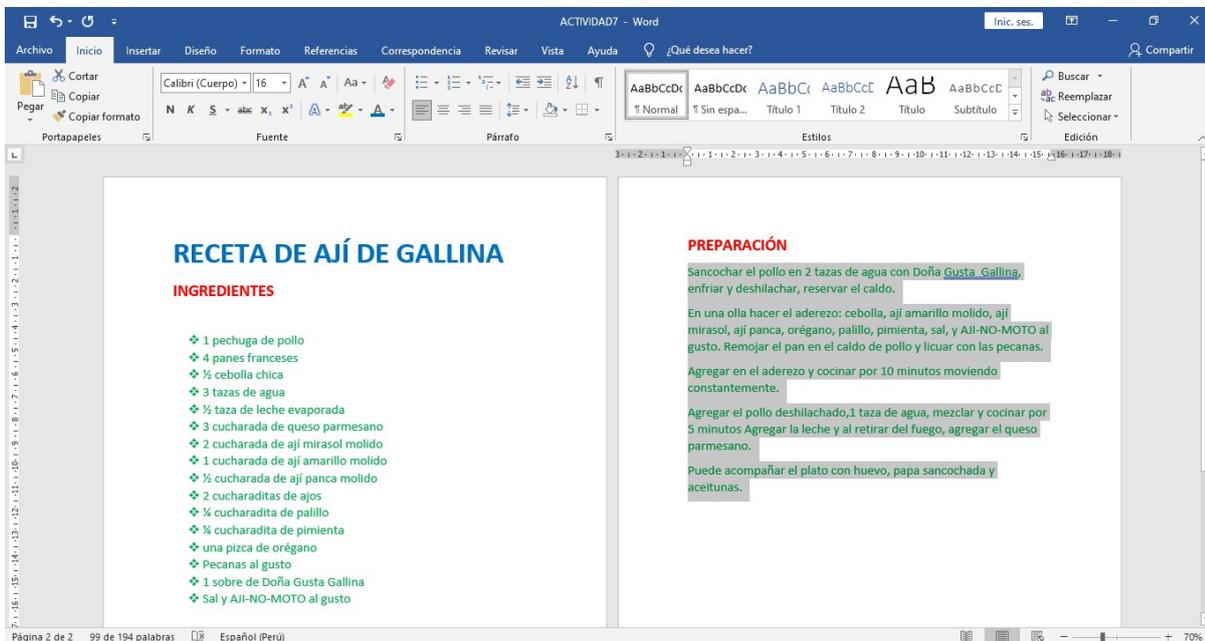


- Haz clic en el comando **viñeta**, podremos ver una serie de opciones para insertar como viñetas. Haz un clic la viñeta que prefieras. Este aparecerá aplicado a tu lista.

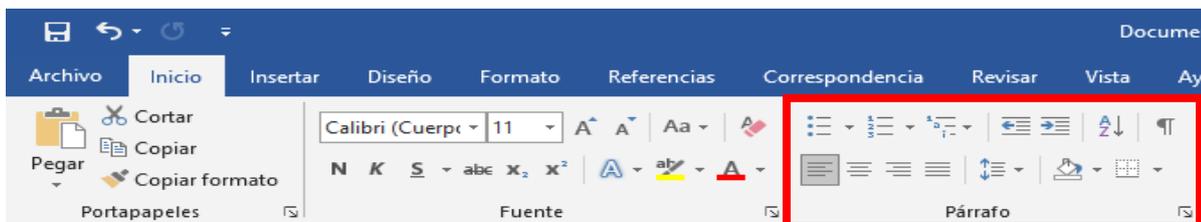


PASO 03: UTILIZA EL FORMATO DE NUMERACIÓN PARA ESCRIBIR LOS PASOS DE LA PREPARACIÓN.

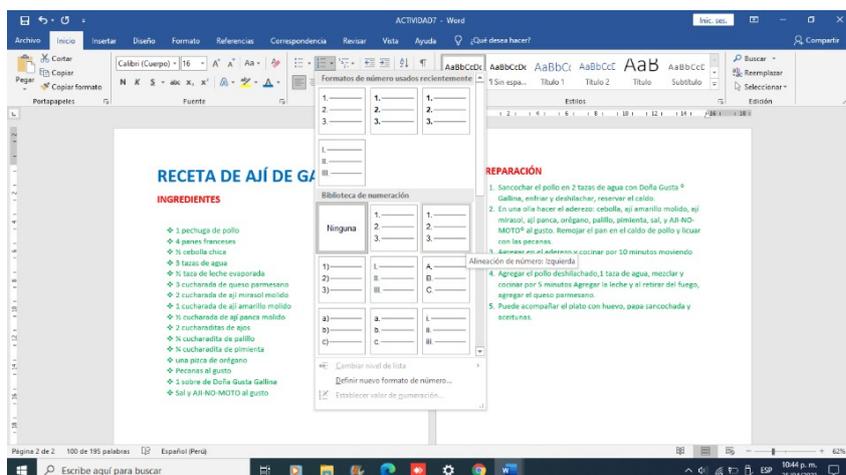
1. Selecciona todo el paso de la preparación que está la página 2.



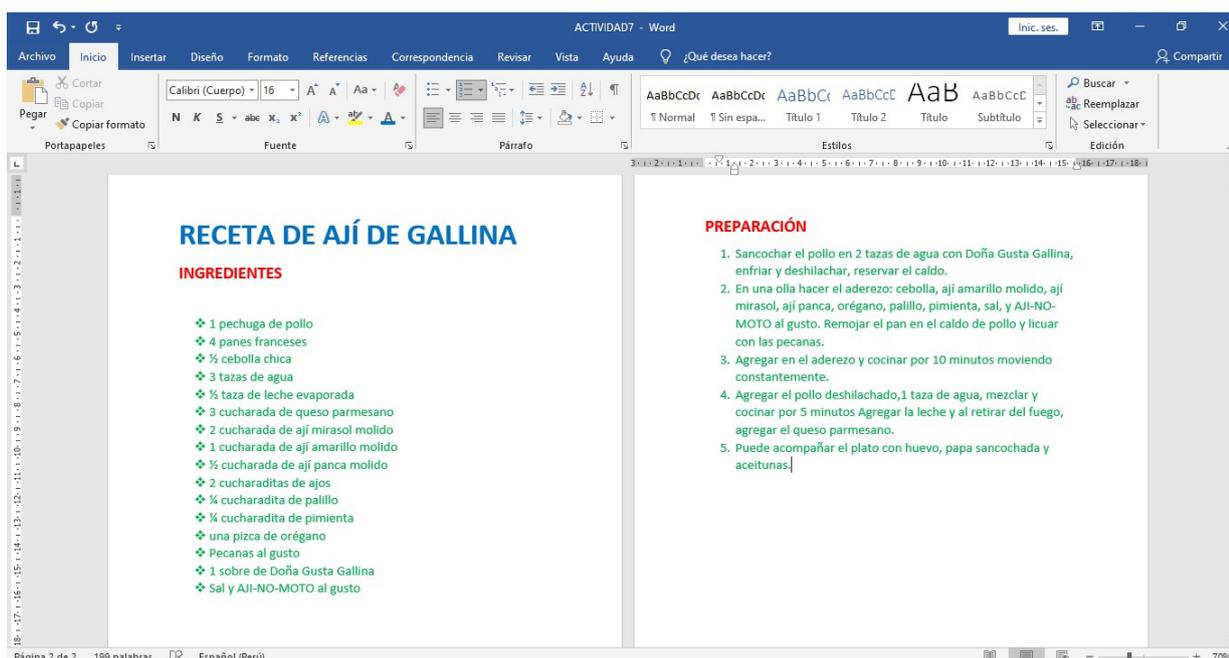
- Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo **Párrafo**.



- Haz clic en el comando **numeración**, podremos ver una serie de opciones para insertar como numeración. Haz un clic en la numeración que prefieras. Este aparecerá aplicado a tu lista.



- Guardar el archivo en el disco local de su equipo, con el nombre de Actividad 7.



- Publica el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	A	B	C
APLICACIÓN DE CORRECTA ORTOGRAFÍA	La estructura de la receta presenta correcta ortografía en su totalidad.	La estructura de la receta presenta correcta ortografía en solo con algunos errores.	La estructura de la receta presenta ortografía deficiente en su mayoría.
VIÑETAS	La página de ingredientes presenta la aplicación de viñetas en todos los párrafos.	La página de ingredientes presenta la aplicación de viñetas en algunos párrafos.	La página de ingredientes no presenta la aplicación de viñetas en ningún párrafo.
NUMERACIÓN	La página de preparación presenta la aplicación de numeración, solicitadas en todos los párrafos.	La página de preparación presenta la aplicación de numeración, solicitadas en algunos párrafos.	La página de preparación no presenta la aplicación de numeración, solicitadas en ningún los párrafo.
ENTREGA DE TRABAJO	La entrega fue realizada en el plazo acordado.	La entrega se realizó fuera del plazo acordado,	El trabajo no se entregó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS GENERALES

1.1 Área	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
1.2 Grado/Año y Sección	6° D
1.3 Ciclo y Nivel	V - PRIMARIA
1.4 N° de unidad/ Título	III - "Cuidamos nuestro entorno para vivir en armonía"
1.5 Propósito de aprendizaje	Insertar WordArt, formas e imágenes para diseñar un Panel Informativo para la Educación Inclusiva.
1.6 Duración	06 de mayo del 2019 N° de horas: 2h
1.7 Docente	Edith Ruth Cullanco Medina

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico social	8. Aplica habilidades técnicas.	1.2.1. Emplea habilidades técnicas para producir documentos en Microsoft Word 2016, siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Diseño de un Panel Informativo sobre la Educación Inclusiva en Microsoft Word 2016	Rúbrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	8. Personaliza entornos virtuales.	1.1.8. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.		

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Atención a la diversidad	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas difíciles.
Orientación al bien común	Fe	Vivencia una espiritualidad centrada en Jesucristo evangelizador de los pobres

III. SECUENCIA DIDACTICA (actividades/estrategias/materiales/herramientas digitales)

PROCESOS PEDAGOGICOS
<p>INICIO</p> <p>Problematización: El docente dialoga con los estudiantes sobre los formas, imágenes y colores para diseñar un panel informativo.</p> <p>¿Qué herramientas necesitan para diseñar un panel informativo? ¿Cómo pueden escribir dentro de una forma? ¿Qué entienden por la palabra WordArt?</p>

Motivación:

Mostrar imágenes de distintos modelos de afiches realizados en Microsoft Word.

Saberes previos:

¿Se puede cambiar el formato de una forma? ¿Si se puede insertar texto en una forma, también se puede insertar una imagen? ¿Para qué se usa WordArt?

DESARROLLO (Gestión y acompañamiento de los aprendizajes)

- ◆ Los estudiantes utilizarán el botón Color de página de la ficha Diseño, para aplicar color a su página.
- ◆ Los estudiantes utilizarán WordArt del grupo Texto de la ficha Insertar, seleccionarán un estilo y crearán el título "Educación Inclusiva".
- ◆ Los estudiantes utilizarán el botón Formas del grupo Ilustraciones de la ficha Insertar, seleccionarán e insertarán 4 formas diferentes.
- ◆ Los estudiantes utilizarán la ficha Formato de Herramientas de dibujo para cambiar el estilo de las formas e insertarán texto a cada una de las formas.
- ◆ Los estudiantes buscarán y guardarán en una carpeta, imágenes de internet alusivas al tema de su PC, e insertarán dichas imágenes para seguir diseñando su afiche.
- ◆ Los estudiantes guardarán el trabajo en su disco local con el nombre Actividad 08.

CIERRE (Transferencia / Extensión / Evaluación)

Los estudiantes publicarán el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

ACTIVIDAD N° 08

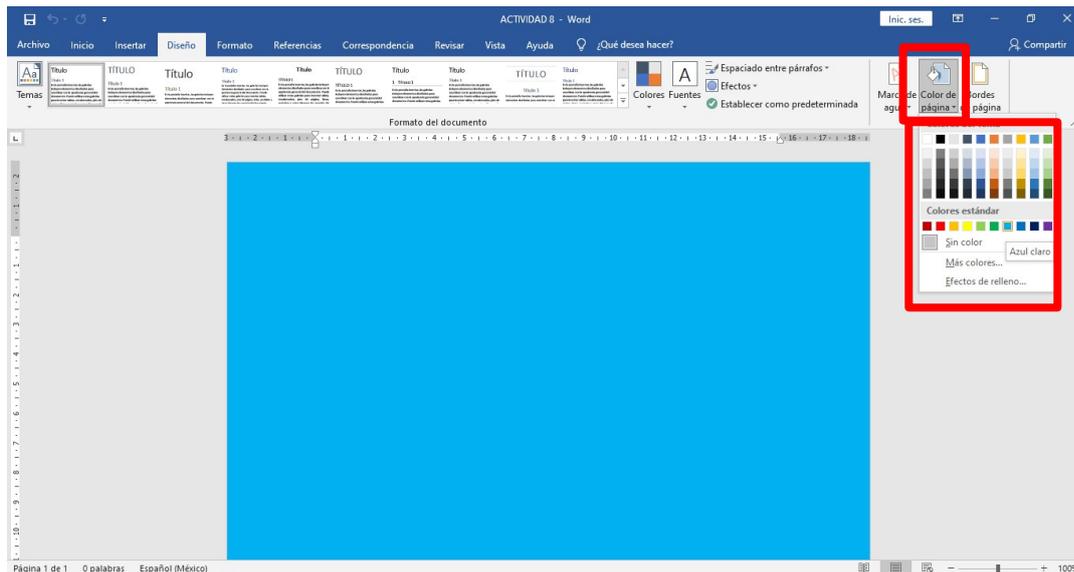
“INSERTAR WORDART, FORMAS E IMÁGENES PARA DISEÑAR UN PANEL INFORMATIVO PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA”

PASO 01: APLICA COLOR A LA HOJA.

1. Ingresa al programa Word.
2. Haz clic en la ficha **Diseño**.
3. Haz clic en **Color de página**.



4. Haz clic en el color deseado.

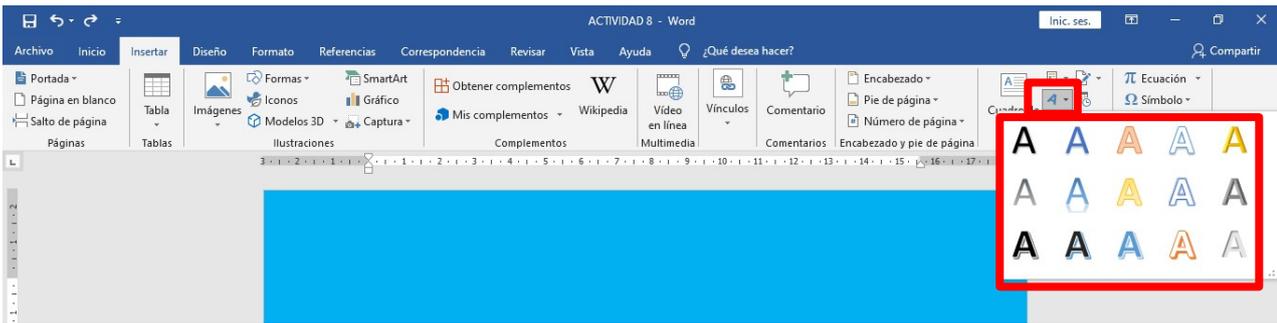


PASO 02: UTILIZA WORDART PARA EL TÍTULO

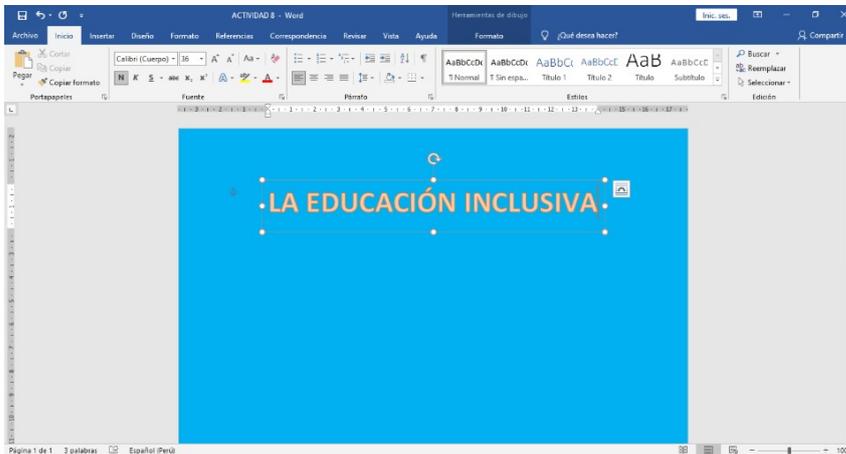
1. Haz clic en la ficha **Insertar** y ubícate en el **grupo Texto**.



2. Haz clic en **WordArt**. Haga clic en cualquier estilo de **WordArt**.



3. Empieza a escribir "LA EDUCACIÓN INCLUSIVA" y modifica el formato de forma libre.

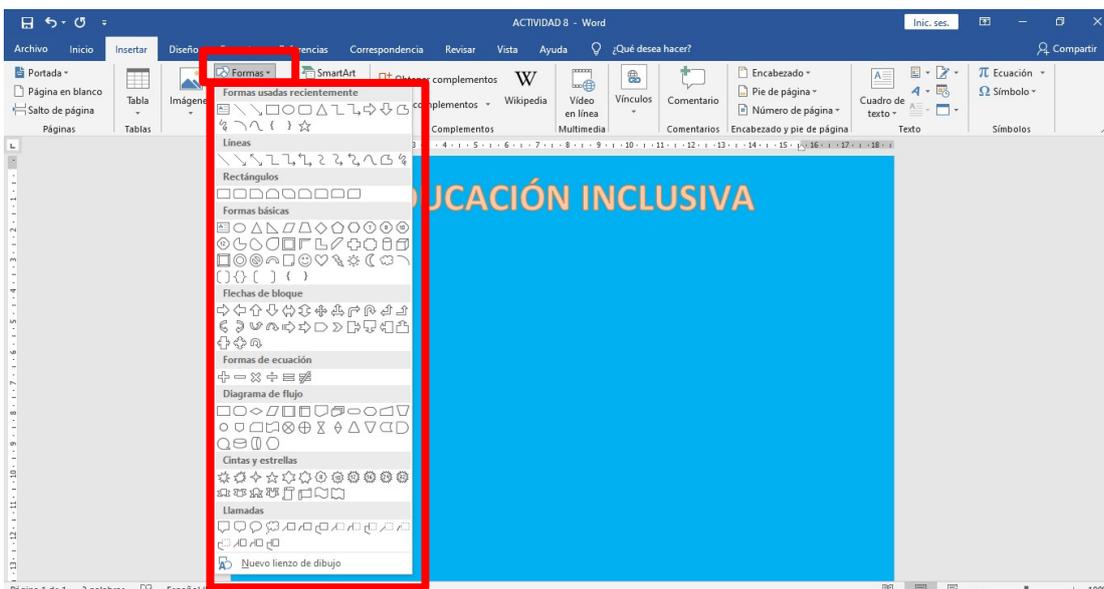


PASO 03: INSERTA DIFERENTES FORMAS Y CAMBIA EL FORMATO.

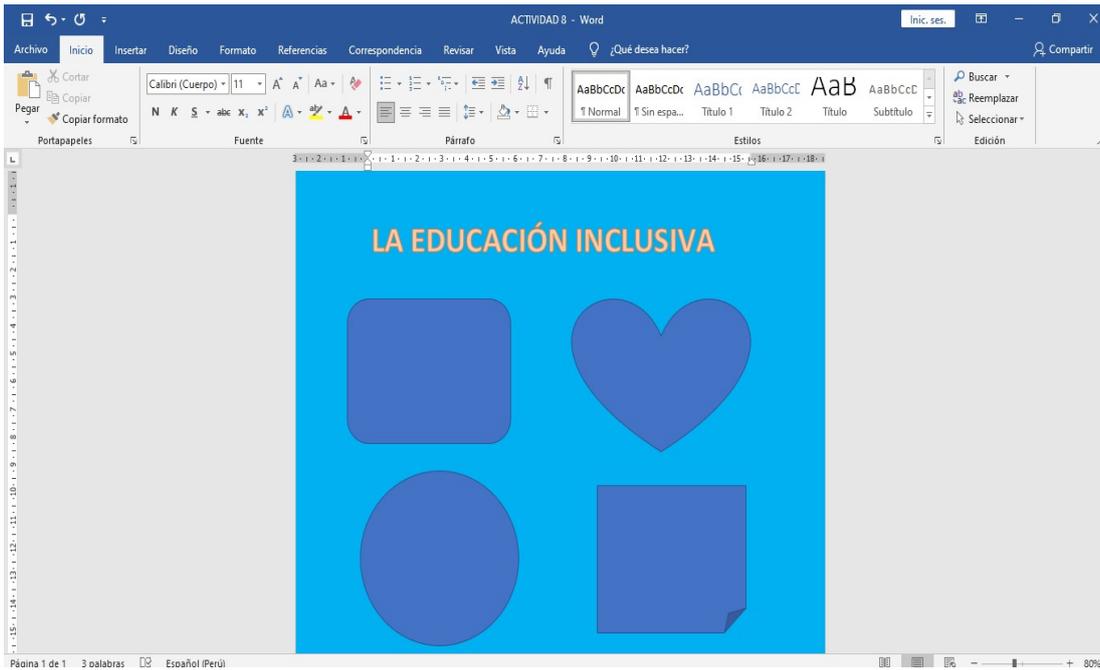
1. Haz clic en la ficha **Insertar** y ubícate en el **grupo Ilustraciones**.



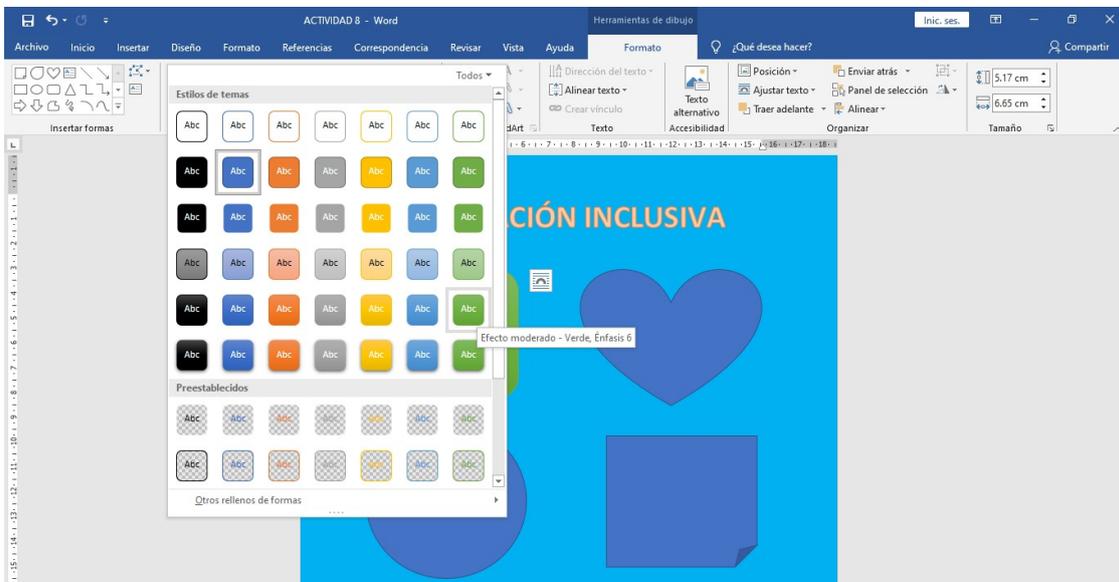
2. Haz clic en **Formas**. Escoge una de las formas que más te agrade.



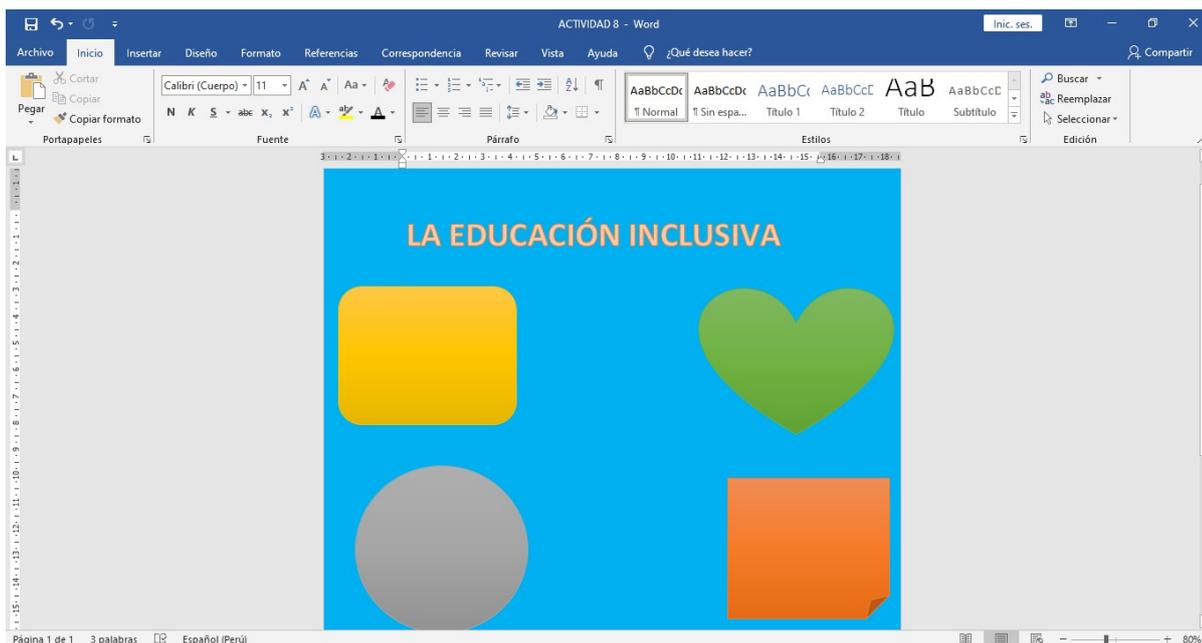
3. Dibuja en tu hoja de trabajo 4 diferentes formas para nuestro panel informativo.



4. Selecciona una de las formas. Haz clic en la ficha **Formato (Herramientas de dibujo)** y haz clic en la opción **Estilos de forma** y selecciona el que más te guste.

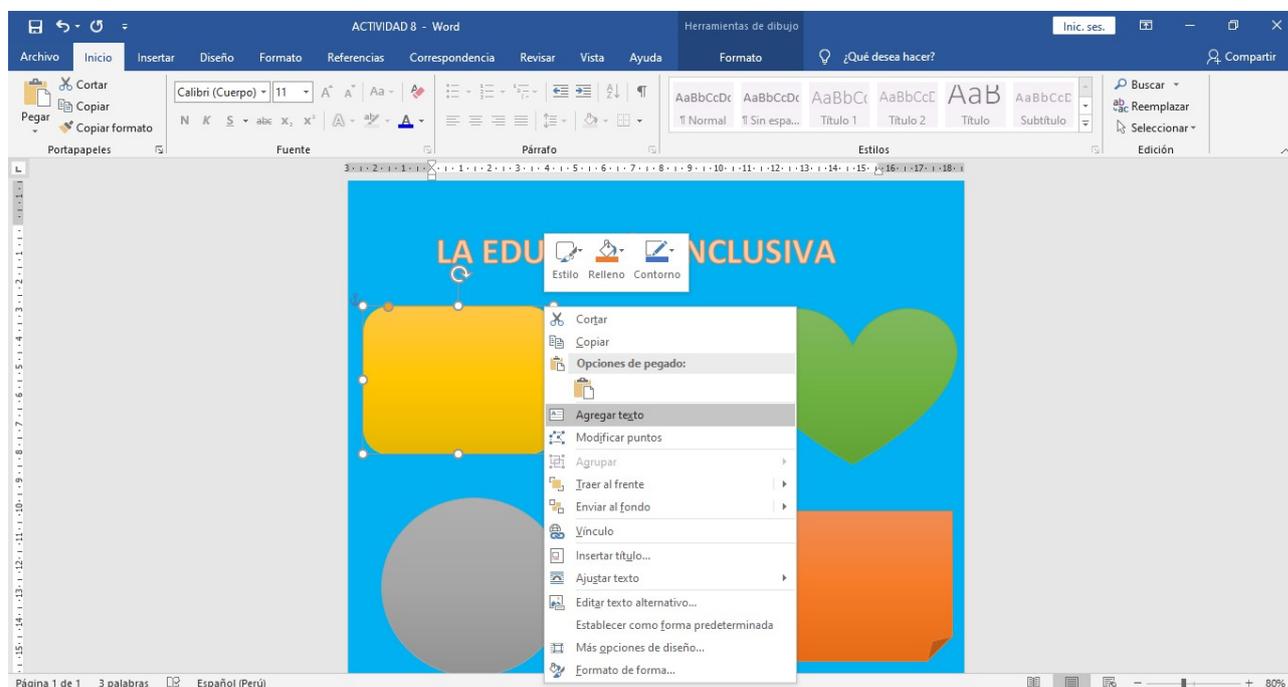


5. Cambia el estilo de las cuatro formas.

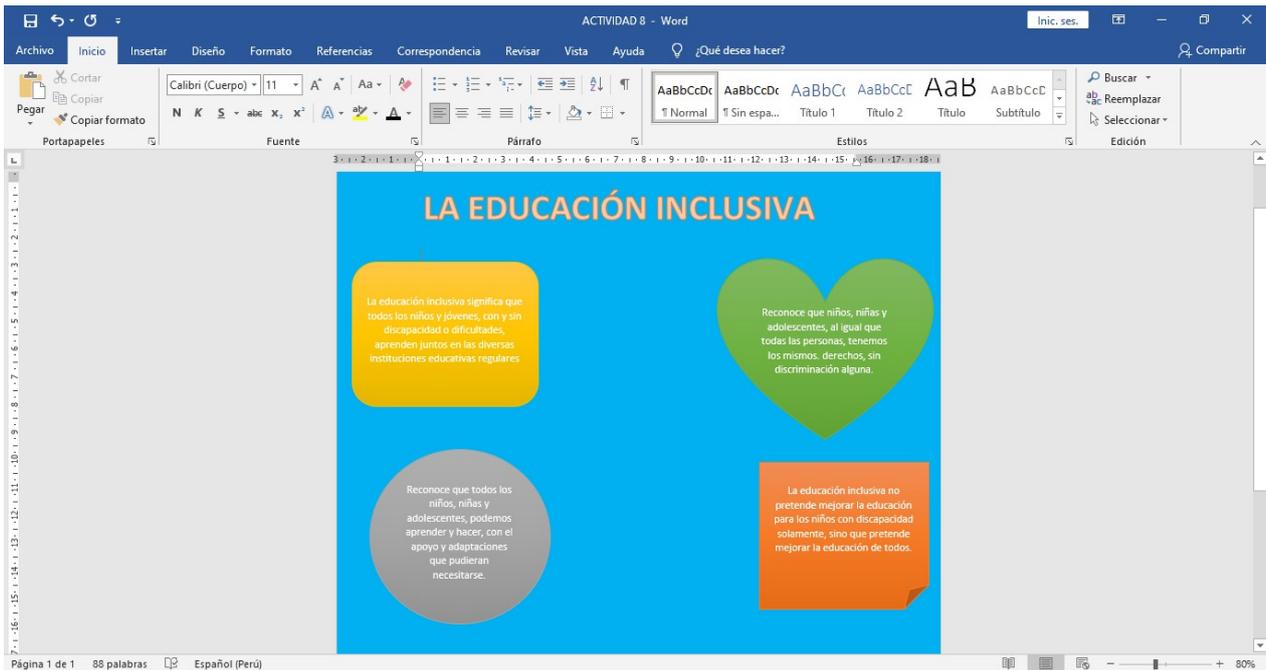


PASO 04: INSERTA TEXTO DENTRO DE CADA FORMA.

1. Haz clic derecho sobre la primera forma. Elige la opción Agregar Texto.



2. Escribe el texto en las formas de la Educación Inclusiva.

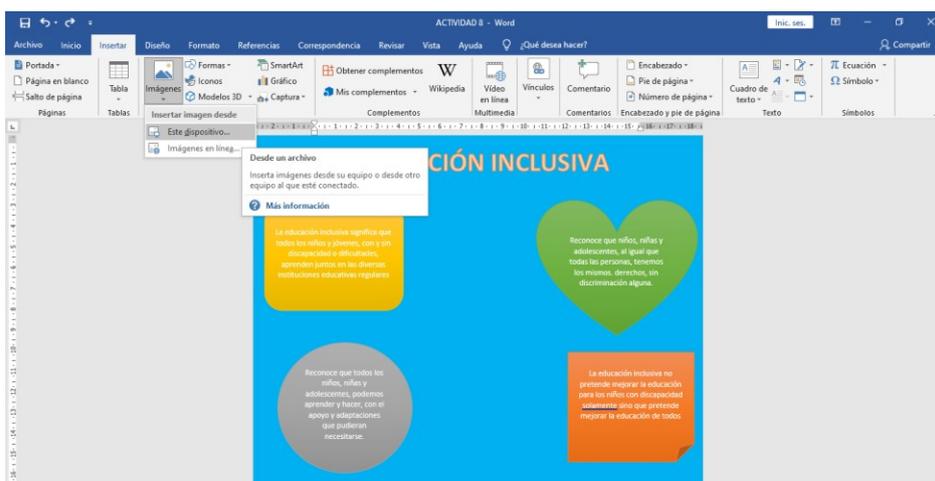


PASO 05: INSERTA IMÁGENES ALUSIVAS AL TEMA.

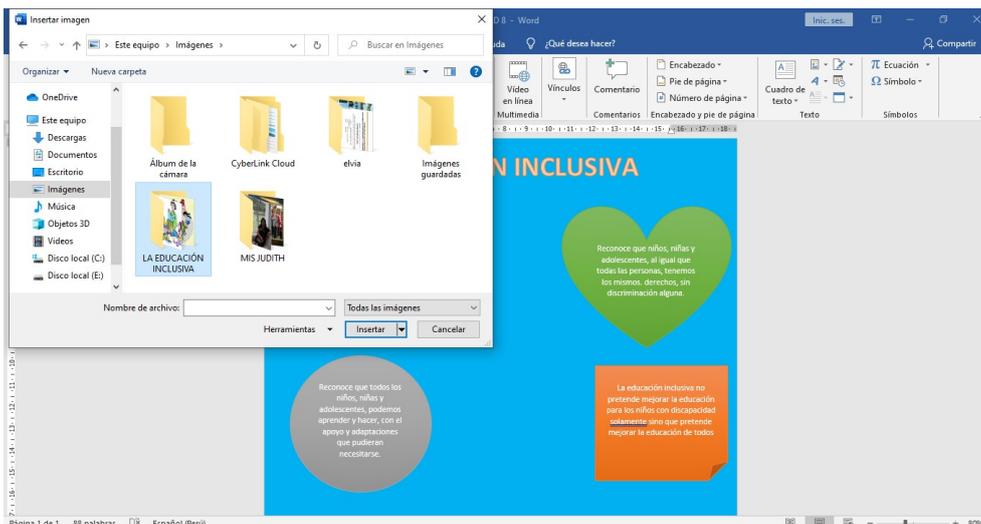
1. Busca imágenes en internet relacionadas a la educación inclusiva y guarda en una carpeta.
2. Debes insertar tres imágenes de la educación inclusiva en tu trabajo.
3. Haz clic en la ficha **Insertar** y ubícate en el **grupo Ilustraciones**.



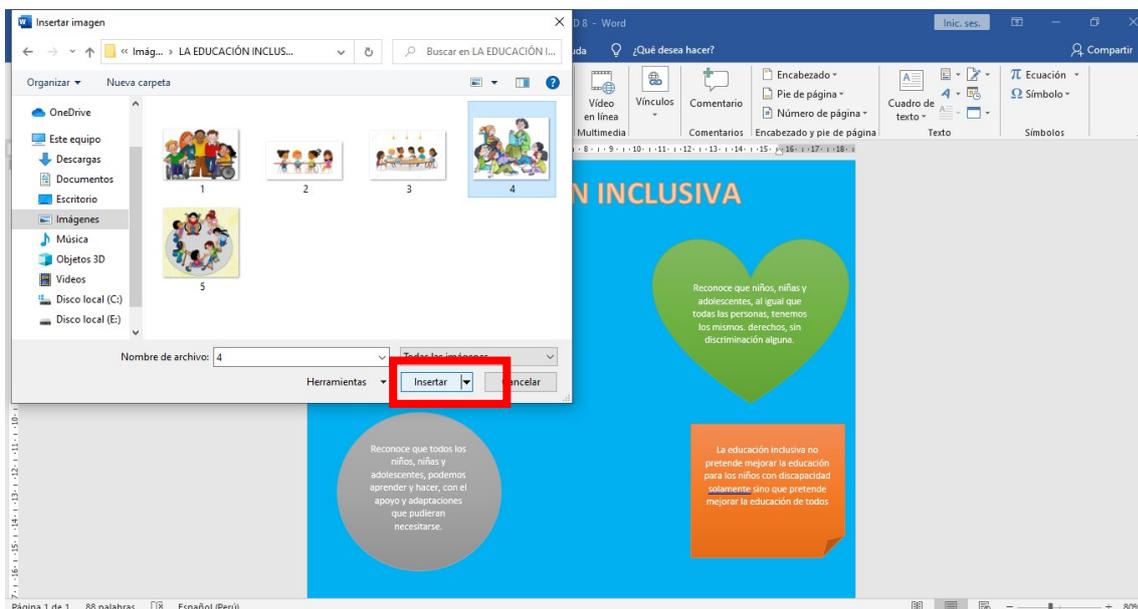
4. Haz clic en **Imágenes** y clic en **Este dispositivo**.



5. Mostrará el cuadro de diálogo Insertar imagen.



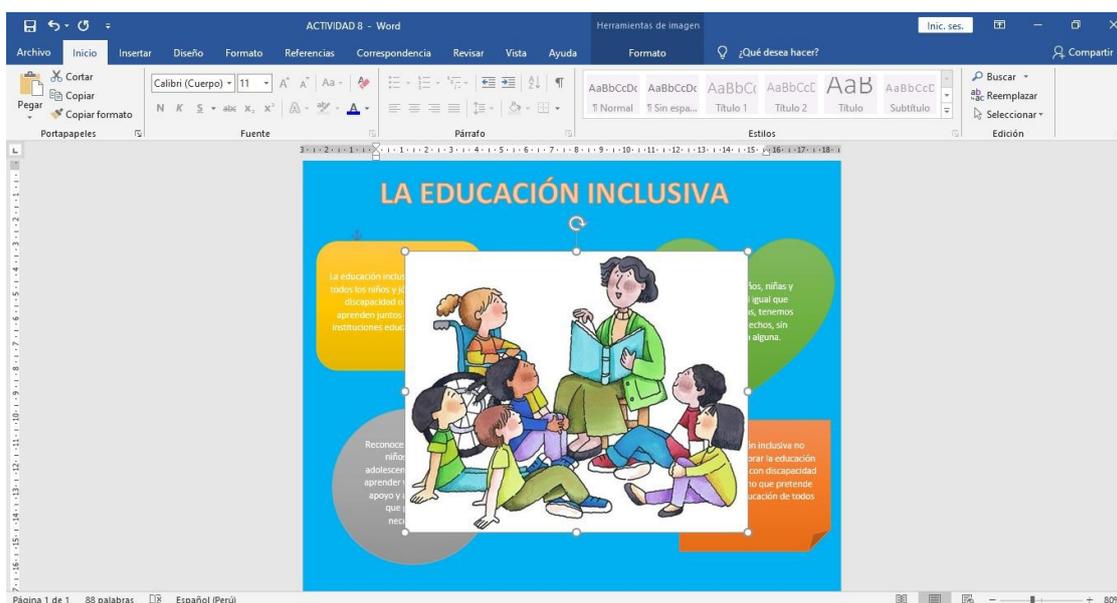
6. Podemos buscar archivos de imágenes guardados en la carpeta. Una vez localizado la imagen, lo seleccionamos y presionamos el botón Insertar.



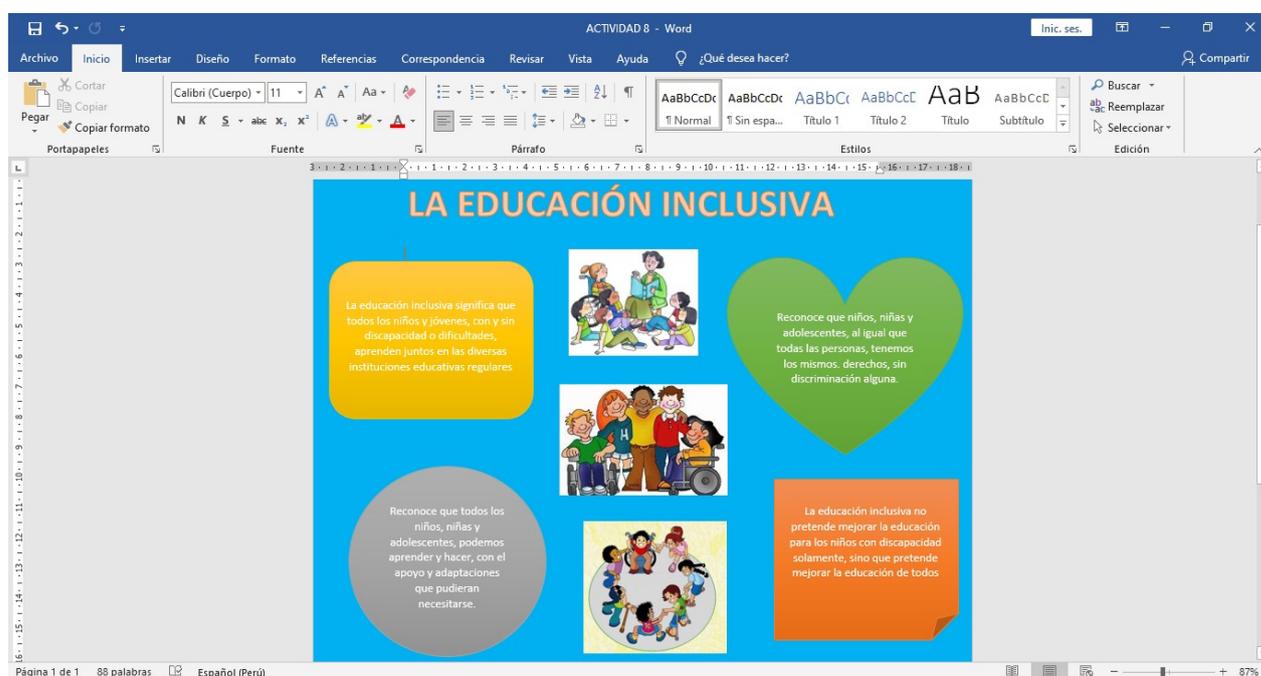
7. Para mover la imagen, hacer clic en la esquina superior derecha de la imagen, tenemos opciones de diseño del texto, escoger "cuadrado".



8. Para cambiar el tamaño de la imagen hacer clic en la imagen en uno de los cuadraditos blancos situados en los bordes de la imagen, puedo arrastrar y agrandar o empequeñecer la imagen.



- Guardar el archivo en el disco local de su equipo, con el nombre de Actividad 8.



- Publica el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	A	B	C
APLICACIÓN DE CORRECTA ORTOGRAFÍA	La estructura del panel informativo presenta correcta ortografía en su totalidad.	La estructura del panel informativo presenta correcta ortografía en solo con algunos errores.	La estructura del panel informativo presenta ortografía deficiente en su mayoría.
WORDART	El título del panel informativo presenta la aplicación de WordArt con la modificación de formato de forma creativa.	El título del panel informativo presenta la aplicación de WordArt sin modificación de formato.	El título del panel informativo no presenta la aplicación de WordArt.
FORMAS	Las formas del panel informativo demuestran gran originalidad. Los Formatos son creativos e ingeniosos.	Las formas del panel informativo demuestran cierta originalidad de creatividad e ingenio en sus Formatos.	Las formas del panel informativo no demuestran casi evidencia de ideas originales y creatividad en sus Formatos
IMÁGENES	Inserta y aplica formato a las imágenes del panel informativo de forma creativa.	Inserta y no aplica formato a las imágenes del panel informativo.	Inserta sólo una imagen y no aplica formato a las imágenes del panel informativo.
ENTREGA DE TRABAJO	La entrega fue realizada en el plazo acordado.	La entrega se realizó fuera del plazo acordado,	El trabajo no se entregó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS GENERALES

1.1 Área	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
1.2 Grado/Año y Sección	6° D
1.3 Ciclo y Nivel	V - PRIMARIA
1.4 N° de unidad/ Título	III - "Cuidamos nuestro entorno para vivir en armonía"
1.5 Propósito de aprendizaje	Crear una tabla y utilizar el menú Diseño y Formato de Herramientas de tabla para diseñar un cuadro comparativo de Palabras Diminutivas y Aumentativas en Microsoft Word 2016.
1.6 Duración	13 de mayo del 2019 N° de horas: 2h
1.7 Docente	Edith Ruth Cullanco Medina

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico social	9. Aplica habilidades técnicas.	1.2.1. Emplea habilidades técnicas para producir documentos en Microsoft Word 2016, siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Diseño de un Cuadro Comparativo de Palabras Aumentativas y Diminutivas en Microsoft Word 2016	Rúbrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	9. Personaliza entornos virtuales.	1.1.9. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.		

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Atención a la diversidad	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas difíciles.
Orientación al bien común	Fe	Vivencia una espiritualidad centrada en Jesucristo evangelizador de los pobres

III. SECUENCIA DIDACTICA (actividades/estrategias/materiales/herramientas digitales)

PROCESOS PEDAGOGICOS
<p>INICIO</p> <p>Problematización: El docente dialoga con los estudiantes sobre el uso de Tablas en Microsoft Word.</p> <p>¿Para qué usamos Tablas? ¿Podemos insertar imágenes en una Tabla? ¿Hasta cuántas celdas puede tener una Tabla?</p>

Motivación:

Mostrar imágenes de documentos con diseños de Tablas.

Saberes previos:

¿Cómo está formado una Tabla? ¿Qué es una fila? ¿Qué son columnas? ¿Qué es una celda?

DESARROLLO (Gestión y acompañamiento de los aprendizajes)

- ◆ Los estudiantes crearán una Tabla de 4 columnas por 7 filas.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán la primera y segunda celda de la primera fila y combinarán celdas utilizando el grupo combinar de la ficha disposición de Herramientas de Tabla.
- ◆ Asimismo, seleccionarán la tercera y cuarta celda de la primera fila y combinarán celdas utilizando el grupo combinar de la ficha disposición de Herramientas de Tabla.
- ◆ Los estudiantes elaborarán la tabla según el modelo.
- ◆ Los estudiantes buscarán y guardarán en una carpeta, imágenes de internet alusivas al tema.
- ◆ Los estudiantes deben ubicarse en la celda que desean insertar su imagen e insertar la imagen desde su PC en el grupo Ilustraciones. Luego deberán reducir el tamaño de sus imágenes.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán la tabla y aplicarán un estilo rápido de la ficha Diseño de Herramientas de tabla.
- ◆ Los estudiantes guardarán el trabajo en su disco local con el nombre Actividad 09.

CIERRE (Transferencia / Extensión / Evaluación)

Los estudiantes publicarán el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

ACTIVIDAD N° 09

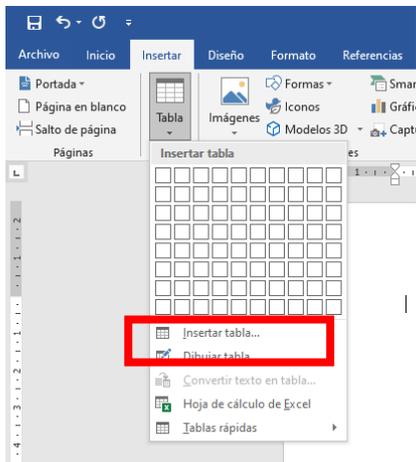
“CREAR UNA TABLA Y UTILIZAR EL MENÚ DISEÑO Y FORMATO DE HERRAMIENTAS DE TABLA PARA DISEÑAR UN CUADRO COMPARATIVO DE PALABRAS DIMINUTIVAS Y AUMENTATIVAS EN MICROSOFT WORD 2016.”

PASO 01: INSERTA UNA TABLA.

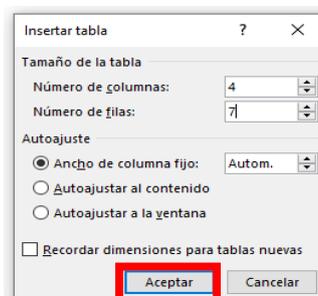
1. Ingresa al programa Word.
2. Haz clic en la ficha **Insertar**.
3. Haz clic en **Comando Tabla**.



4. Haga clic en la opción **Insertar tabla**.

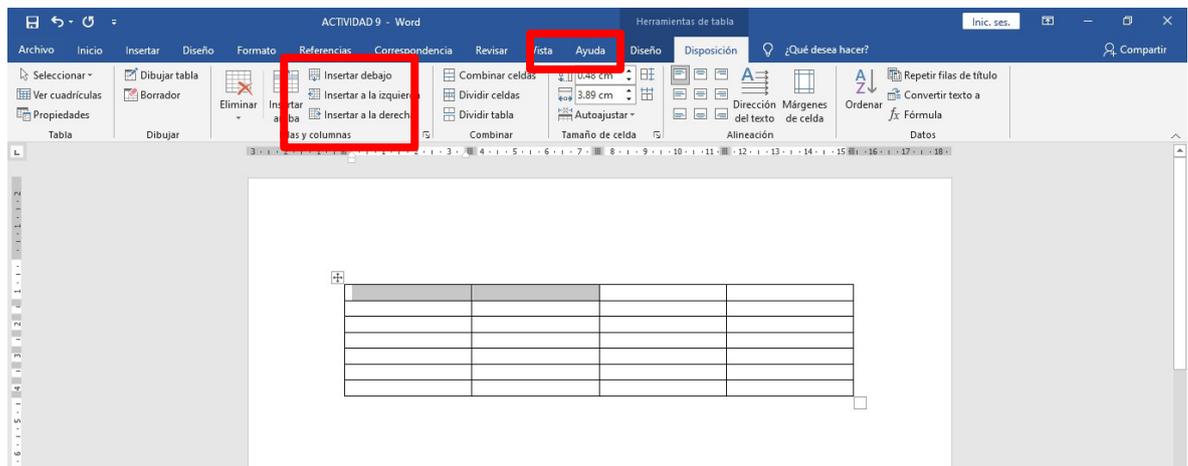


5. Indique el Número de columnas y el Número de filas en las casillas correspondientes y luego clic en **Aceptar**.

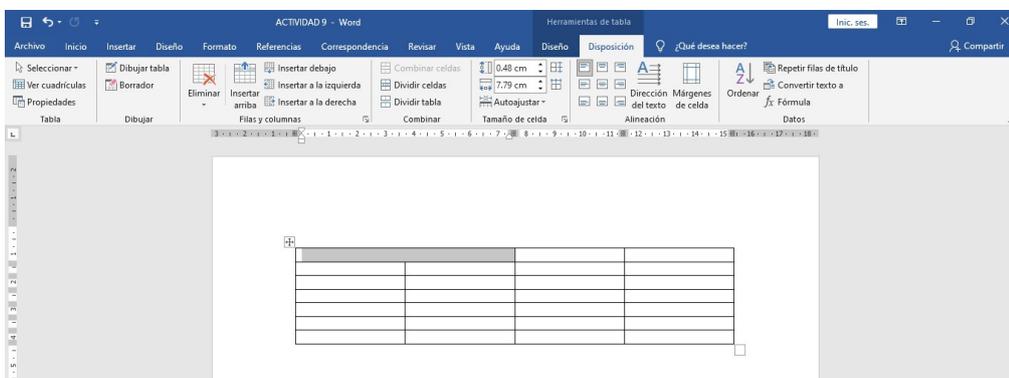


PASO 02: COMBINA CELDAS PARA ESCRIBIR EL TÍTULO

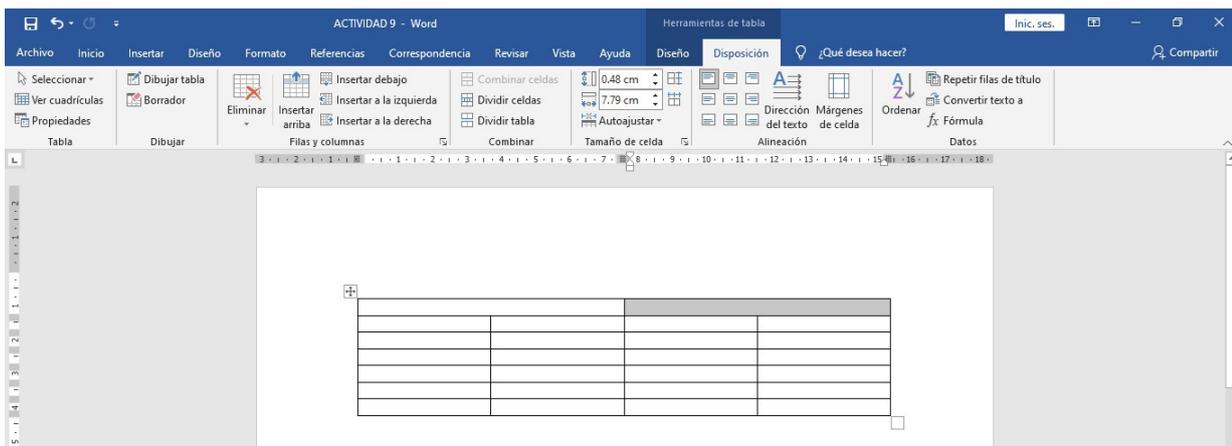
1. Seleccione las celdas que quiera combinar.
2. En Herramientas de tabla, en la pestaña Disposición, en el grupo Combinar.



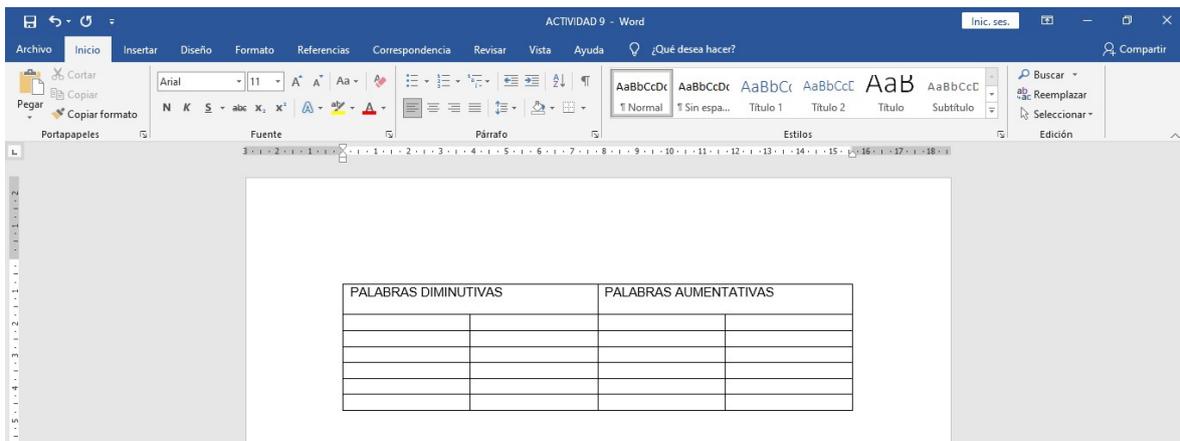
3. Haga clic en Combinar celdas.



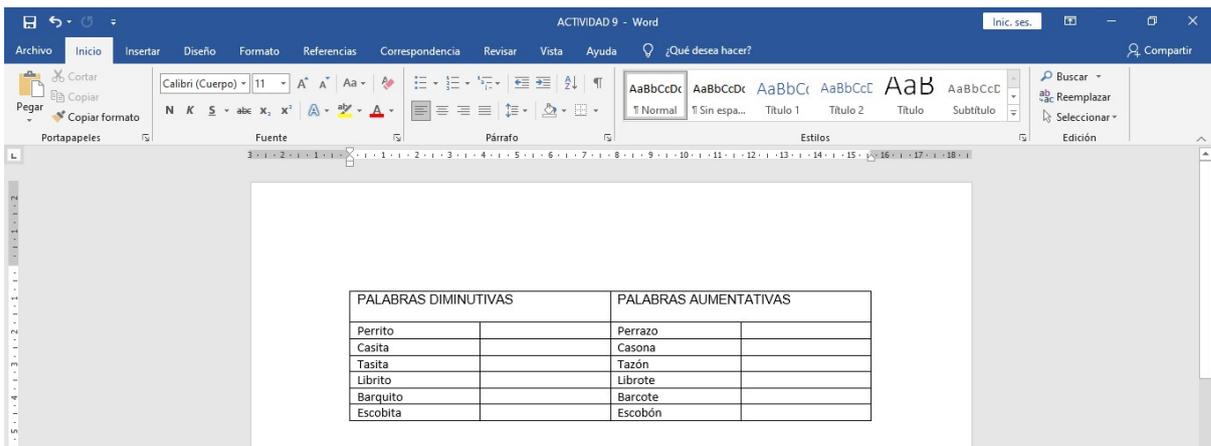
4. Combina la tercera celda con cuarta.



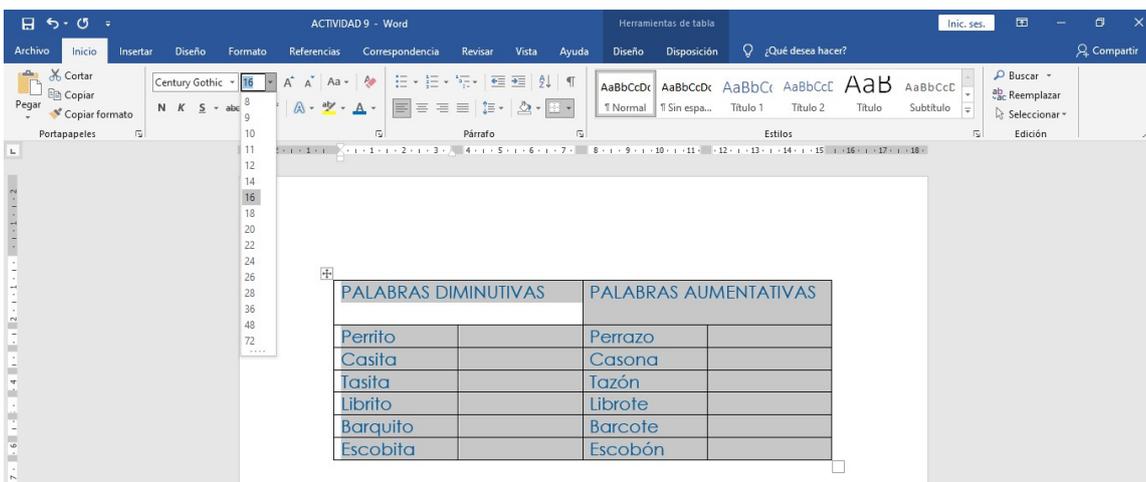
5. Escribe los títulos palabras diminutivas y palabras aumentativas en las celdas combinadas.



6. Escribe en la primera columna ejemplos de palabras diminutivas y palabras aumentativas.



7. Selecciona todos los datos de la tabla y aplica formato libre en el texto.

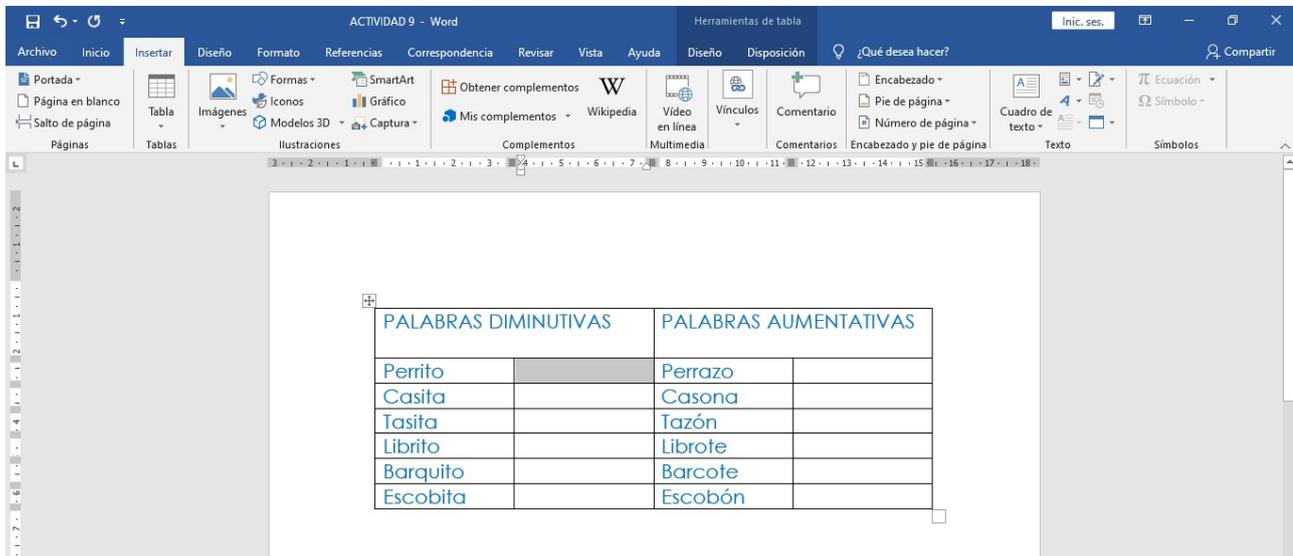


PASO 03: INSERTA IMÁGENES Y MODIFICA SUS TAMAÑOS.

1. Busca imágenes en internet relacionadas a las palabras diminutivas y palabras

umentativas y guarda en una carpeta.

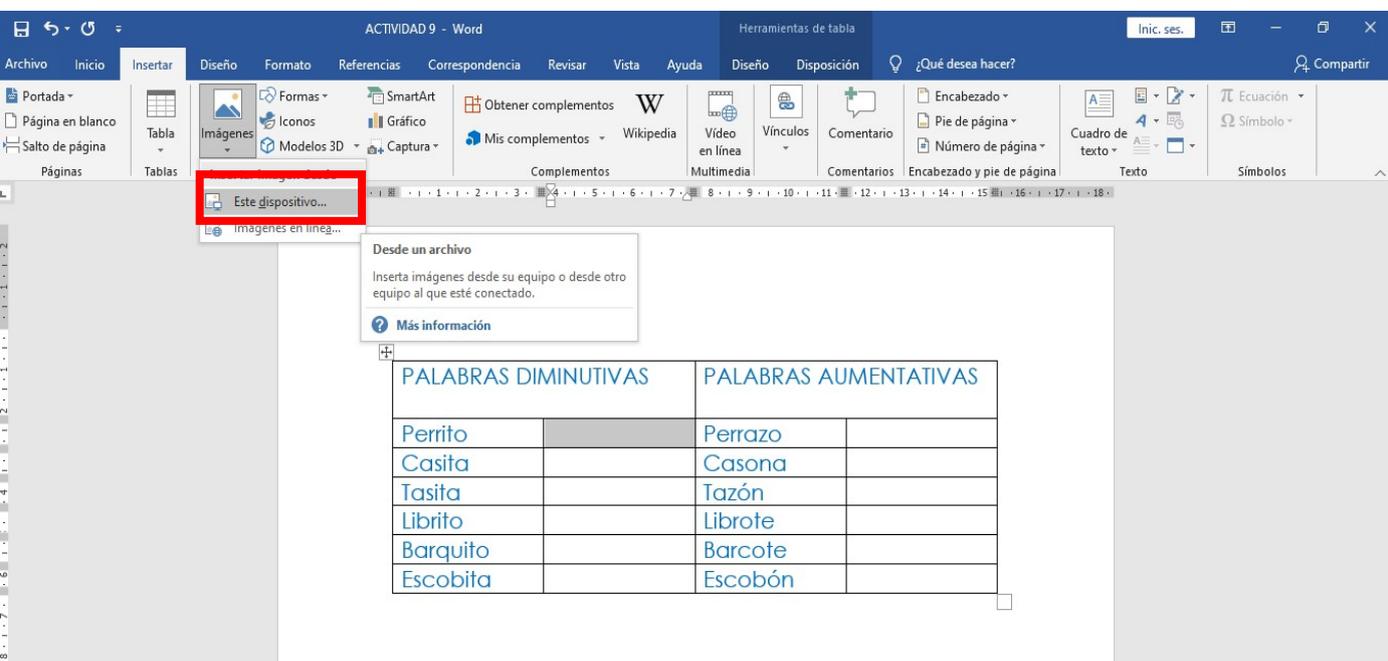
2. Debes insertar tres imágenes de las palabras diminutivas y palabras aumentativas en tu trabajo.
3. Ubícate en la celda que deseas insertar la imagen.



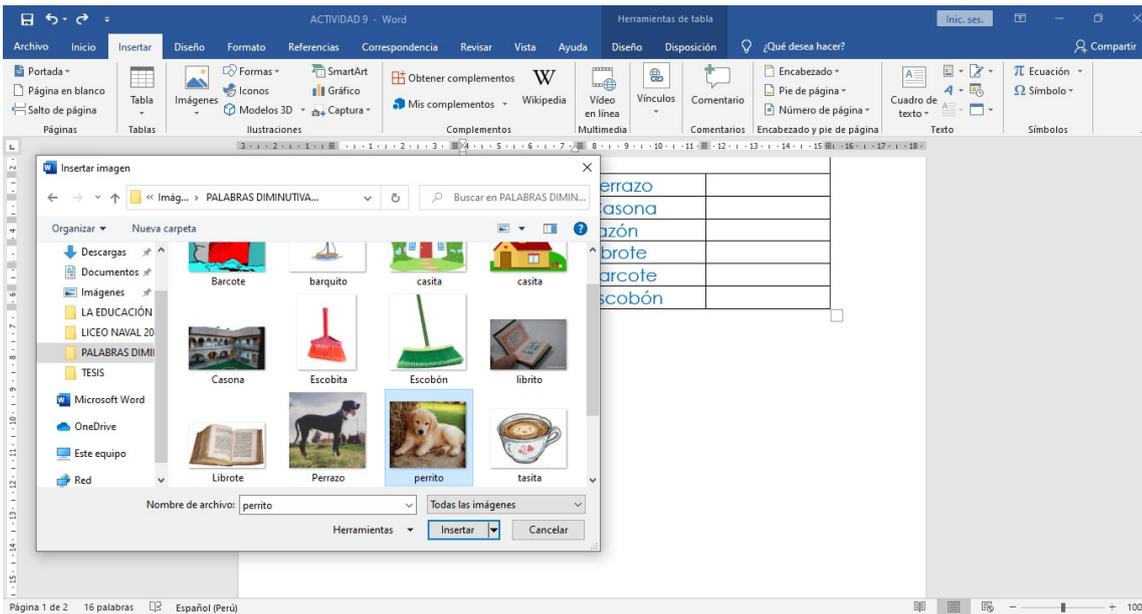
4. Haz clic en la ficha **Insertar** y ubícate en el **grupo Ilustraciones**.



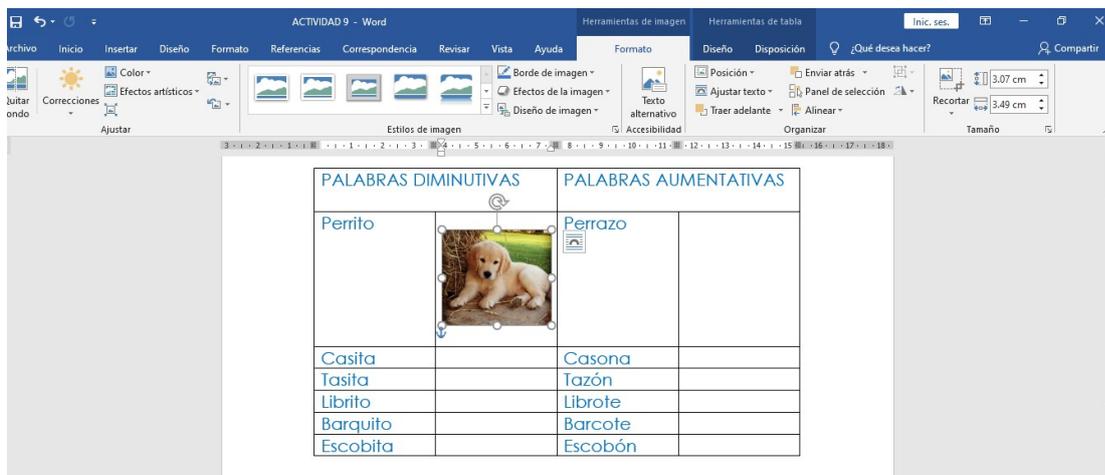
5. Haz clic en **Imágenes** y clic en **Este dispositivo**.
6. Mostrará el cuadro de diálogo Insertar imagen.



- Podemos buscar archivos de imágenes guardados en la carpeta. Una vez localizado la imagen, lo seleccionamos y presionamos el botón Insertar.

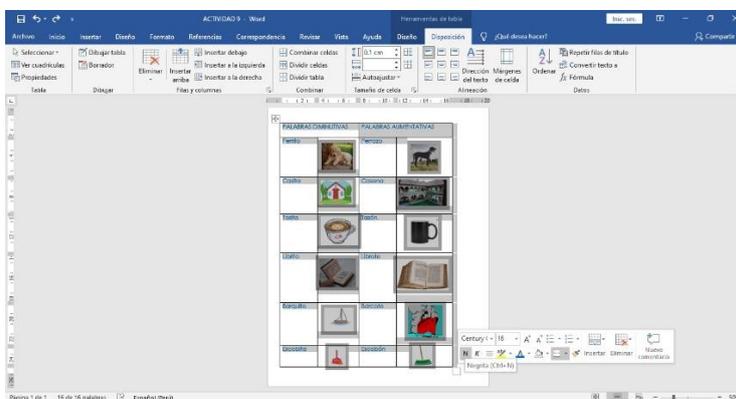


- arrastrar y agrandar o empequeñecer la imagen.



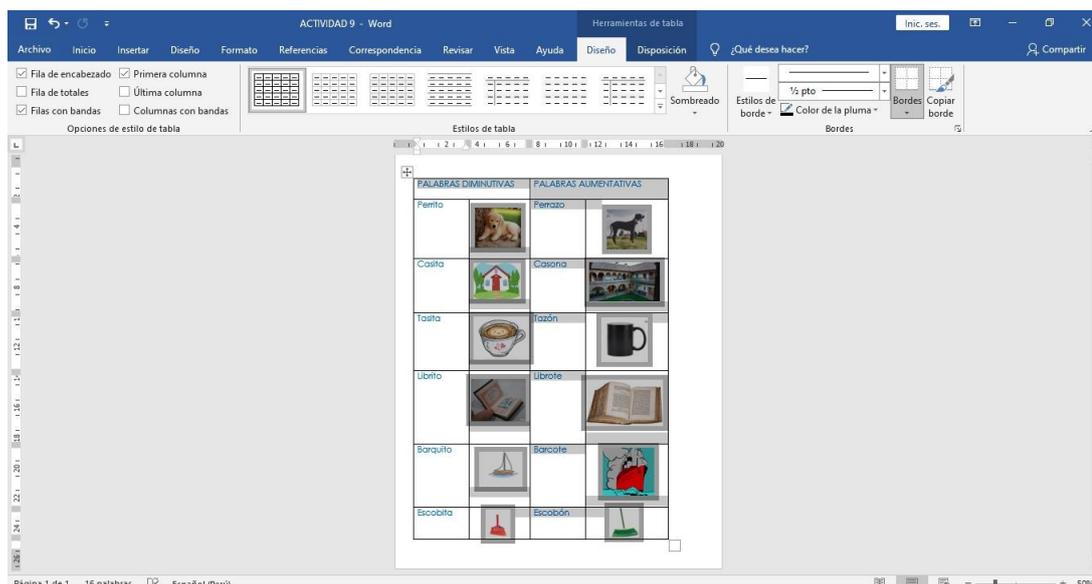
PASO 04: MODIFICA EL TAMAÑO DE LAS CELDAS

- Selecciona todos los datos de la tabla. Ubícate en la parte inferior y arrastra el nodo a la derecha.



PASO 05: APLICA ESTILOS DE TABLA.

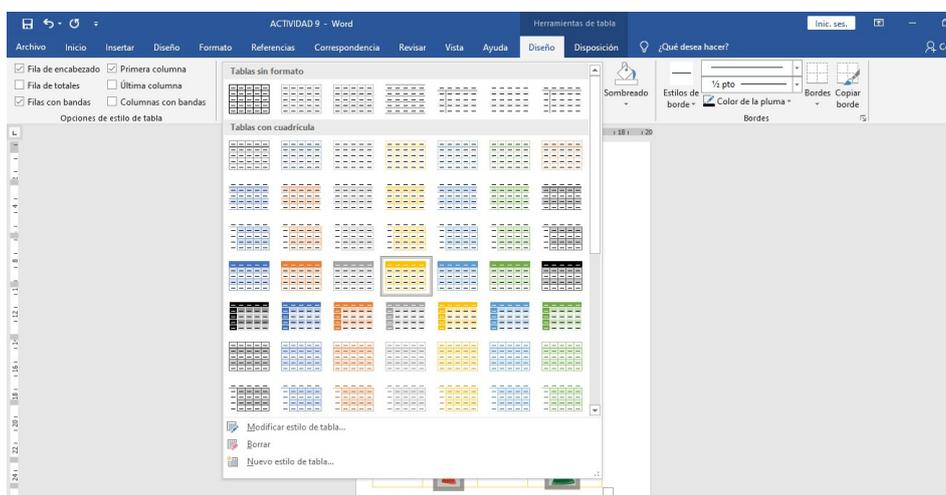
1. Selecciona todos los datos de la tabla.



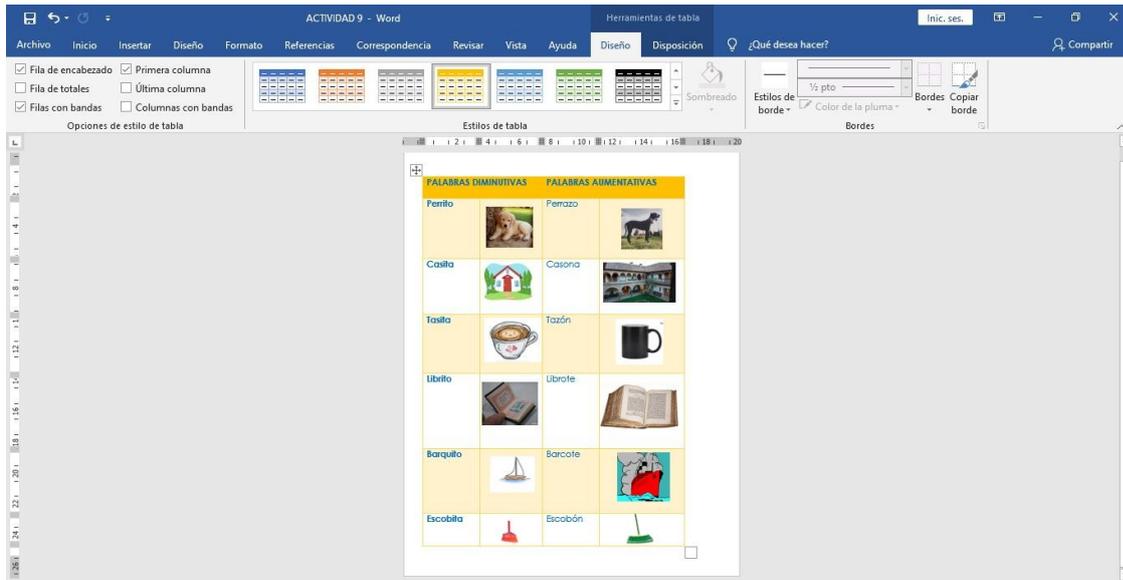
2. En Herramientas de tabla, en la pestaña Diseño, en el grupo Estilos de tabla.



3. Haga clic en barra de desplazamiento de estilos de tabla, tenemos opciones, escoger cualquiera.



- Guardar el archivo en el disco local de su equipo, con el nombre de Actividad 9.



➤ Publica el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	A	B	C
DISEÑO DE TABLA	Crea la tabla con la cantidad de columnas y filas solicitadas correctamente.	Crea la tabla con la cantidad de columnas y filas solicitadas parcialmente.	Crea la tabla con la cantidad de columnas y filas de forma incorrecta.
FORMATO DE TABLA	La tabla presenta estilo y formato de forma creativa e ingeniosa.	La tabla presenta estilo y formato con cierta originalidad de creatividad e ingenio.	La tabla no presenta casi evidencia de ideas originales y creatividad en su estilo y formato.
IMÁGENES	Inserta y aplica formato a las imágenes de la tabla de forma creativa.	Inserta y no aplica formato a las imágenes de la tabla.	Inserta sólo una imagen y no aplica formato a las imágenes de la tabla.
ENTREGA DE TRABAJO	La entrega fue realizada en el plazo acordado.	La entrega se realizó fuera del plazo acordado,	El trabajo no se entregó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE L N°10

I. DATOS GENERALES

1.1 Área	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
1.2 Grado/Año y Sección	6° D
1.3 Ciclo y Nivel	V - PRIMARIA
1.4 N° de unidad/ Título	III - "Cuidamos nuestro entorno para vivir en armonía"
1.5 Propósito de aprendizaje	Utiliza columnas, letra capital, imágenes y SmartArt para elaborar un Díptico de la historia del Liceo Naval Almirante Guise en Microsoft Word 2016.
1.6 Duración	20 de mayo del 2019 N° de horas: 2h
1.7 Docente	Edith Ruth Cullanco Medina

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico social	10. Aplica habilidades técnicas.	1.2.1. Emplea habilidades técnicas para producir documentos en Microsoft Word 2016, siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Elaboración de un Díptico de la historia del Liceo Naval Almirante Guise en Microsoft Word 2016.	Rúbrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	10. Personaliza entornos virtuales.	1.1.10. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.		

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Atención a la diversidad	Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas difíciles.
Orientación al bien común	Fe	Vivencia una espiritualidad centrada en Jesucristo evangelizador de los pobres

III. SECUENCIA DIDACTICA (actividades/estrategias/materiales/herramientas digitales)

PROCESOS PEDAGOGICOS
INICIO Problematización: El docente dialoga con los estudiantes sobre los dípticos diseñados en Microsoft Word.

¿Qué es un díptico? ¿Cuántas caras tiene un díptico? ¿Para qué usamos columnas?

Motivación:

Mostrar imágenes de diversos modelos de dípticos.

Saberes previos:

¿Cómo se elabora un díptico? ¿Cómo aplicamos columnas a una página? ¿Qué es una Letra Capital?

DESARROLLO (Gestión y acompañamiento de los aprendizajes)

- ◆ Los estudiantes ingresarán al programa Word y redactarán un texto referente a la historia del Liceo Naval Almirante Guise.
- ◆ Los estudiantes aplicarán efectos de texto al título.
- ◆ Asimismo, seleccionarán todos los párrafos y utilizando la ficha Formato aplicarán la opción dos Columnas del botón Columnas del grupo Configurar página.
- ◆ Los estudiantes seleccionarán el primer párrafo harán clic en el comando Letra capital del grupo texto de la ficha Insertar y seleccionarán En texto.
- ◆ Luego deberán seleccionar la letra capital y aplicar color de fuente, también deberán aplicar color de fuente a los párrafos.
- ◆ Los estudiantes buscarán y guardarán en una carpeta, imágenes de internet alusivas al tema en su PC, e insertarán dichas imágenes y reducirán el tamaño para seguir diseñando su díptico.
- ◆ Los estudiantes insertarán un gráfico SmartArt del grupo de ilustraciones, el gráfico deberá ser de la categoría Pirámide para escribir los niveles educativos del colegio.
- ◆ Asimismo, deberán usar el comando cambiar colores para aplicar color al gráfico y en la ficha Diseño de Herramientas de SmartArt deberá seleccionar un estilo.
- ◆ Los estudiantes guardarán el trabajo en su disco local con el nombre Actividad 10.

CIERRE (Transferencia / Extensión / Evaluación)

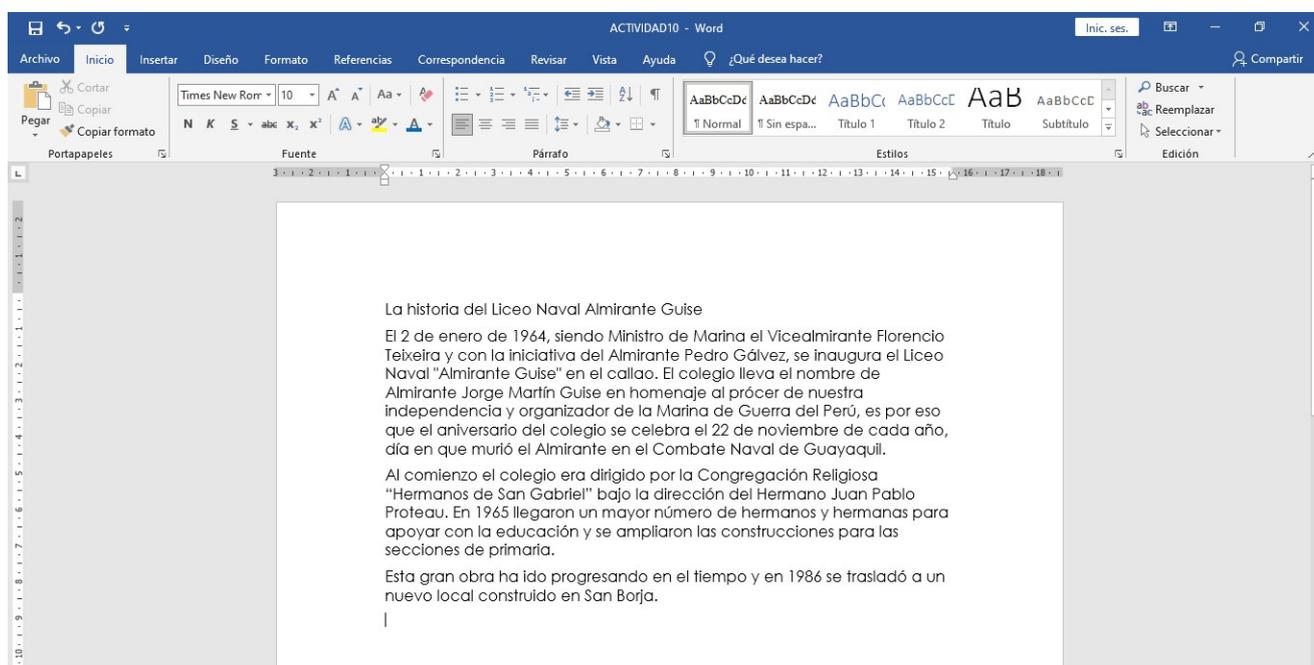
Los estudiantes publicarán el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

ACTIVIDAD N° 10

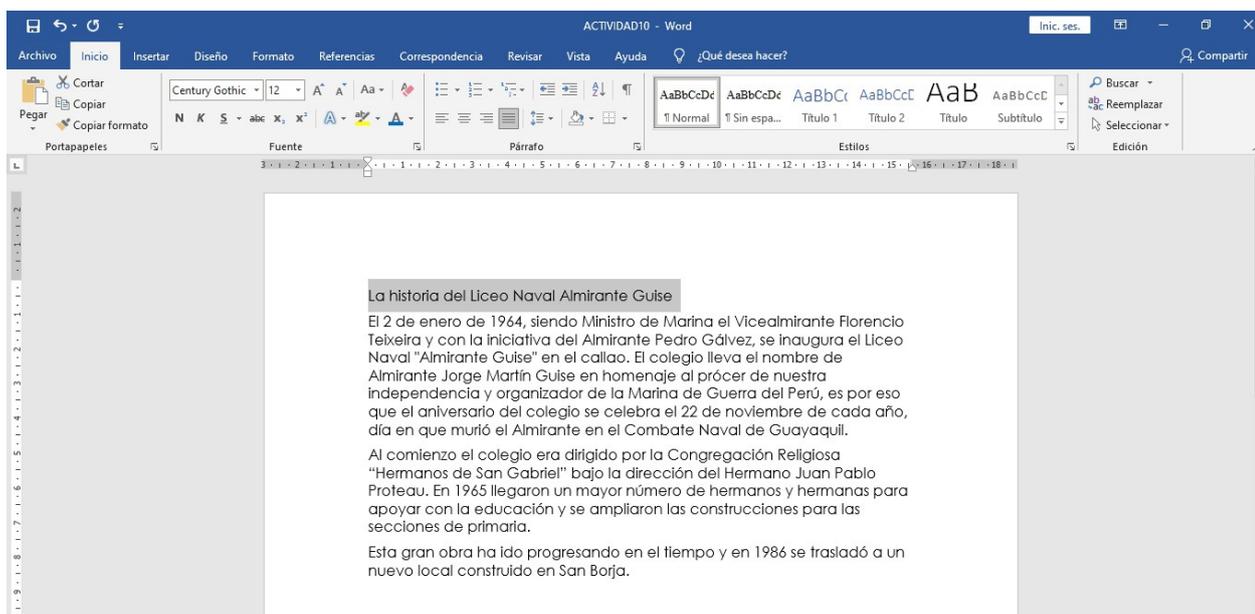
“UTILIZA COLUMNAS, LETRA CAPITAL, IMÁGENES Y SMARTART PARA ELABORAR UN DÍPTICO DE LA HISTORIA DEL LICEO NAVAL ALMIRANTE GUISE EN MICROSOFT WORD 2016”

PASO 01: APLICA EFECTOS DE TEXTO PARA EL TÍTULO DEL DÍPTICO.

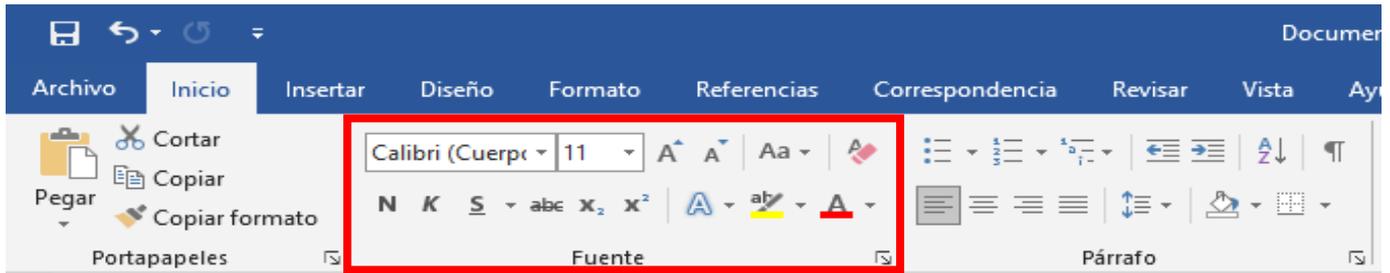
1. Ingresa al programa Word. Redacta un texto referente a la historia del Liceo Naval Almirante Guise.



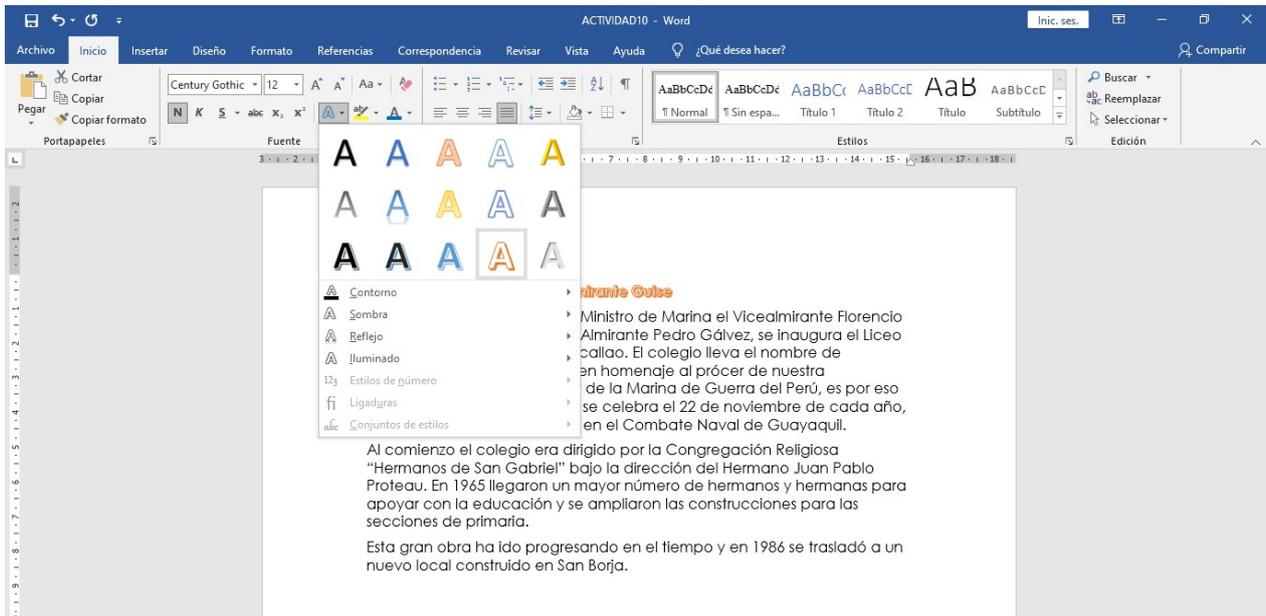
2. Selecciona el título.



3. Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el grupo Fuente.

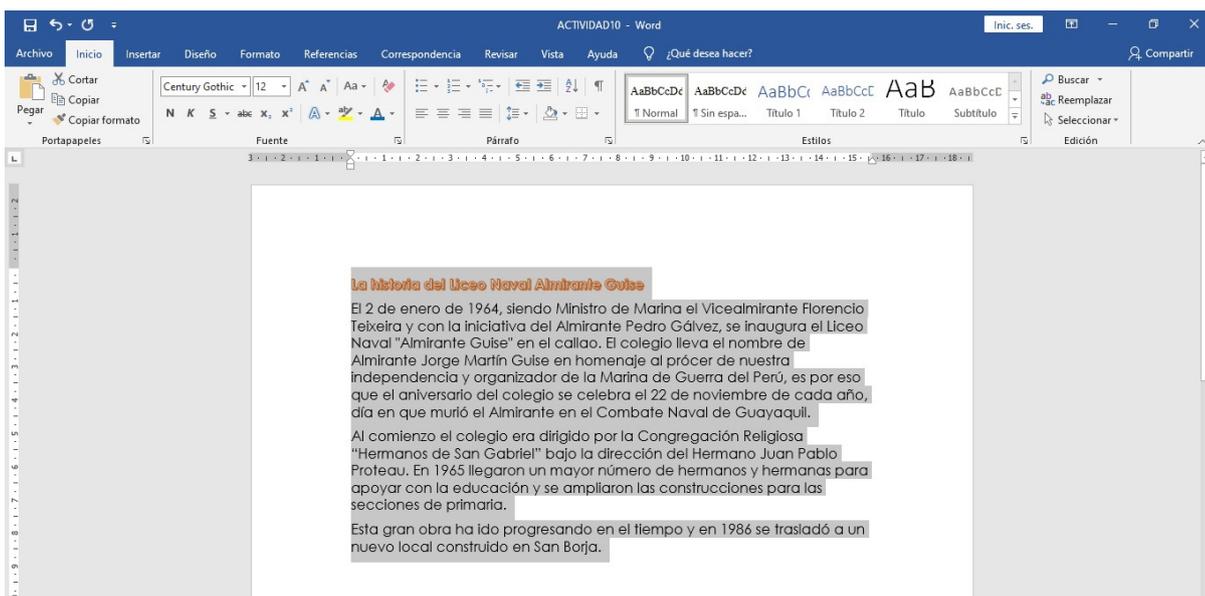


4. Haz clic en el comando efecto texto y escoge cualquier formato.

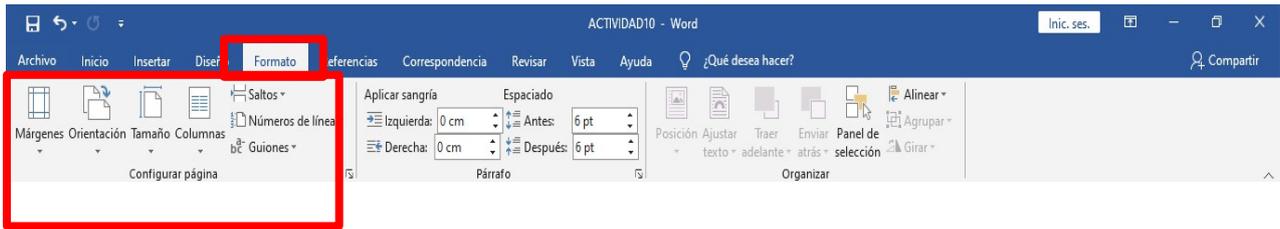


PASO 02: APLICA COLUMNAS EN SU TRABAJO.

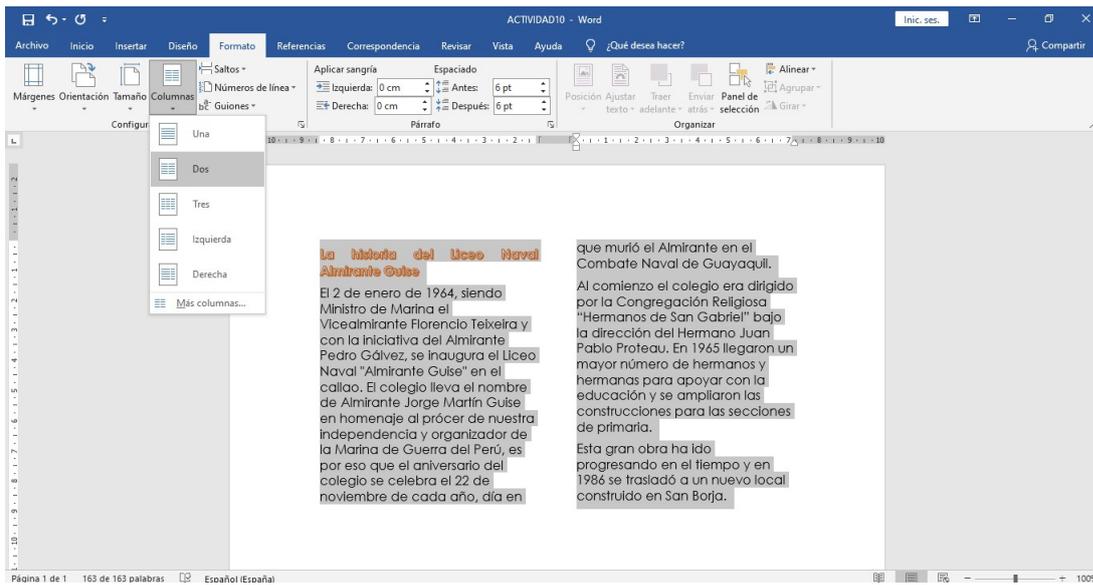
➤ Selecciona todo el contenido.



- Haz clic en la ficha **Formato** y ubícate en el grupo **Configurar página**.

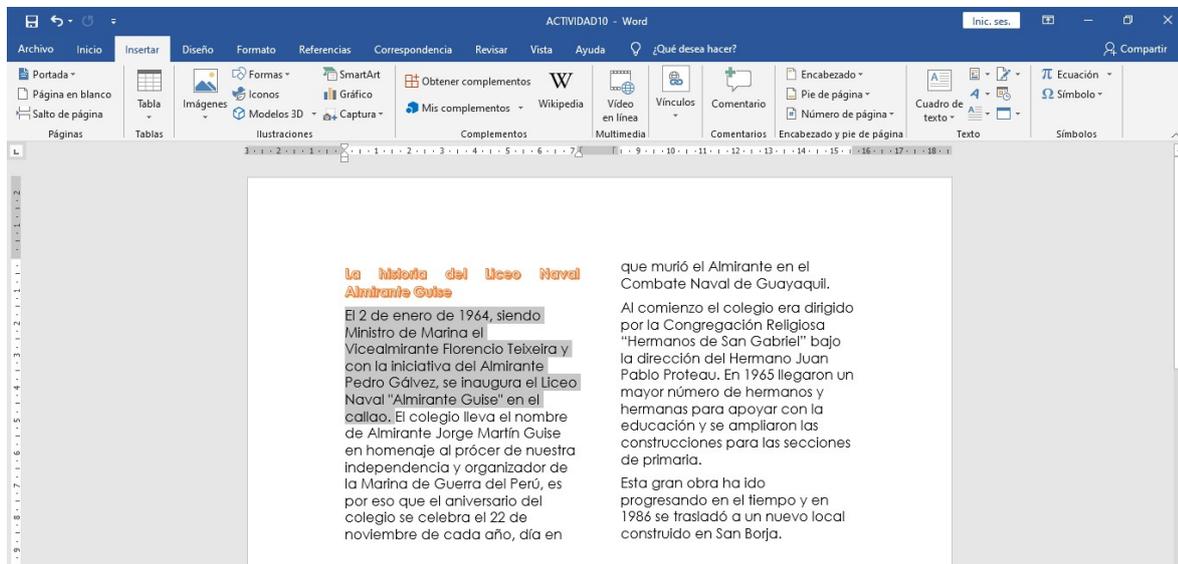


- Haz clic en el comando **Columnas** y escoge **Dos**.



PASO 03: USA LETRA CAPITAL EN EL DÍPTICO

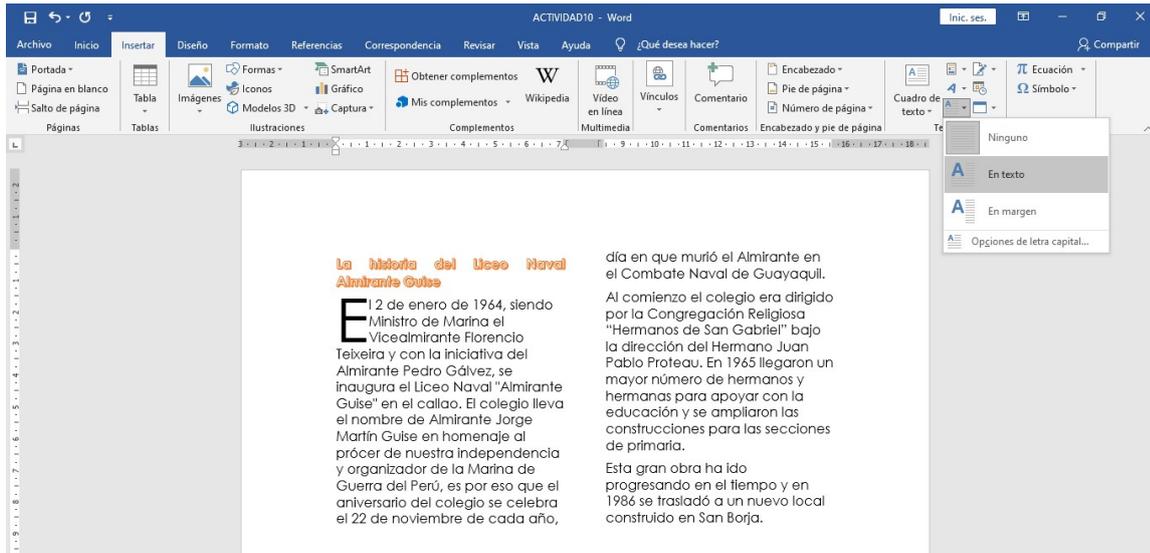
1. Selecciona el primer párrafo.



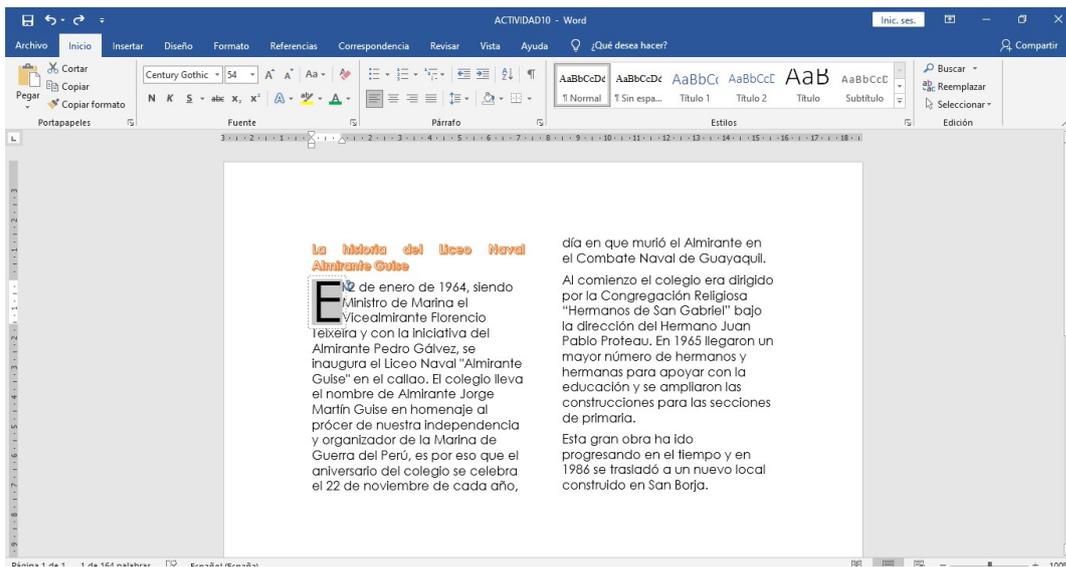
- Haz clic en la ficha **Insertar** y ubícate en el grupo **Texto**.



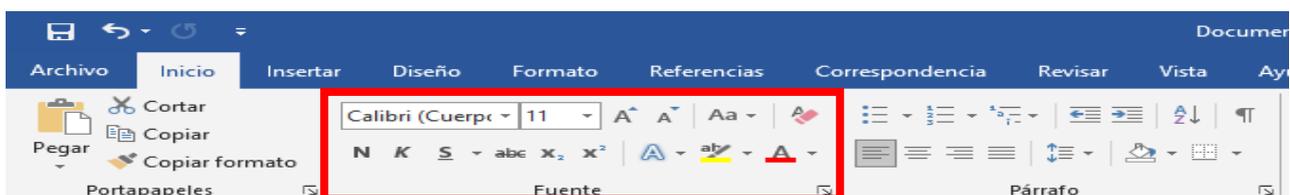
- Haz clic en el comando **Letra Capital** y escoge **En texto**.



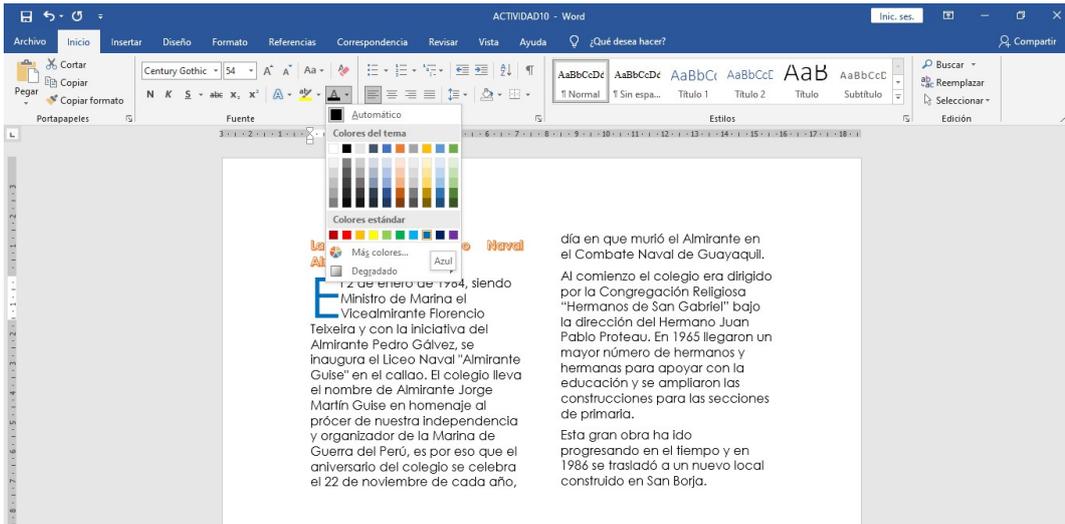
- Seleccione la letra capital.



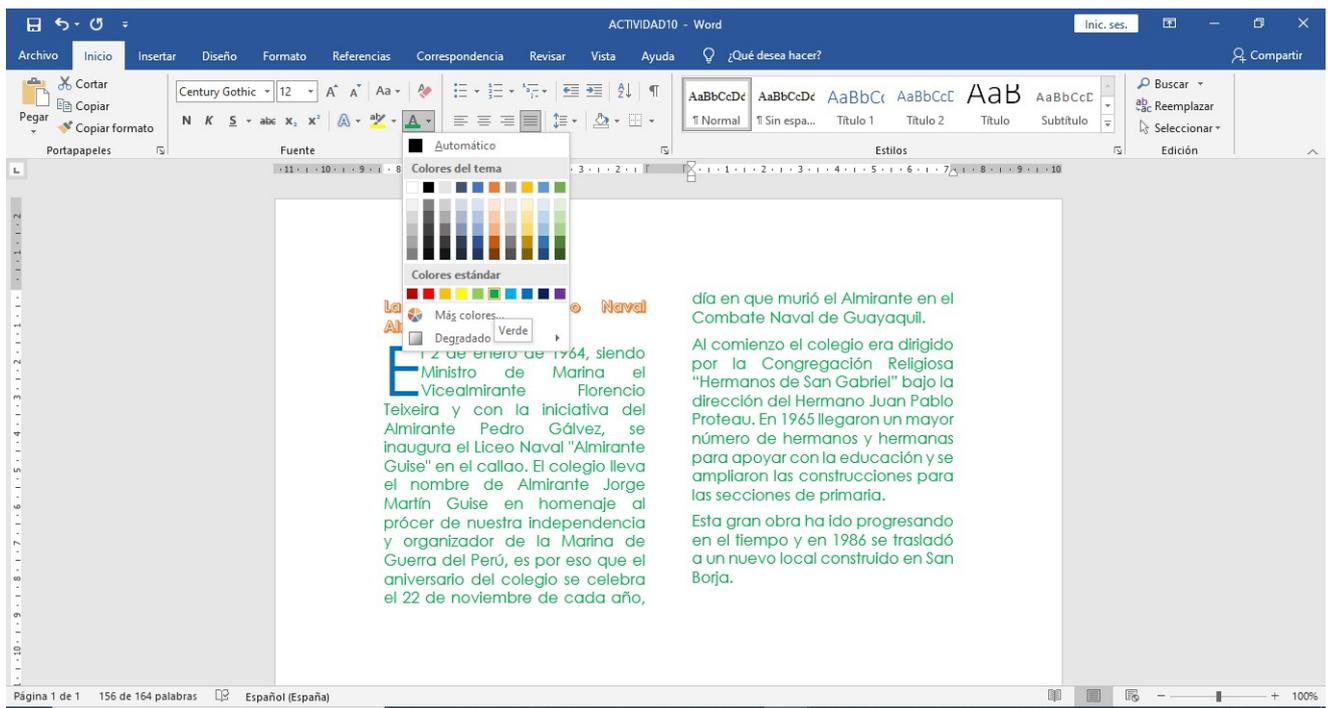
- Haz clic en la ficha **Inicio** y ubícate en el **grupo Fuente**.



➤ Cambiar de color de fuente azul.



➤ Selección del contenido y cambio de color de fuente verde y justifica el texto.

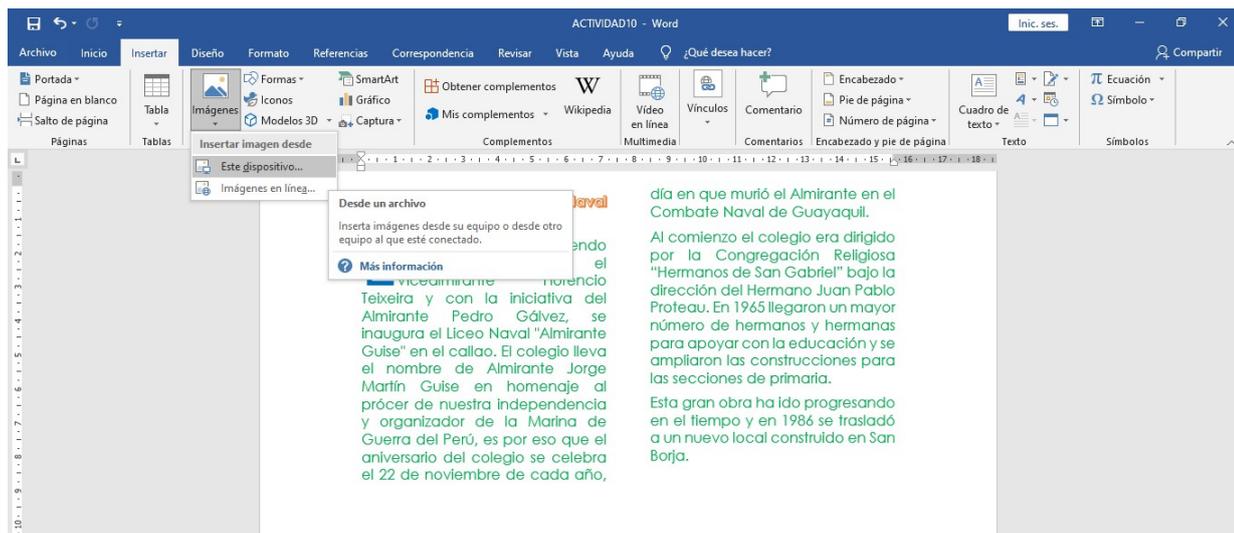


PASO 04: INSERTA IMÁGENES ALUSIVAS AL TEMA.

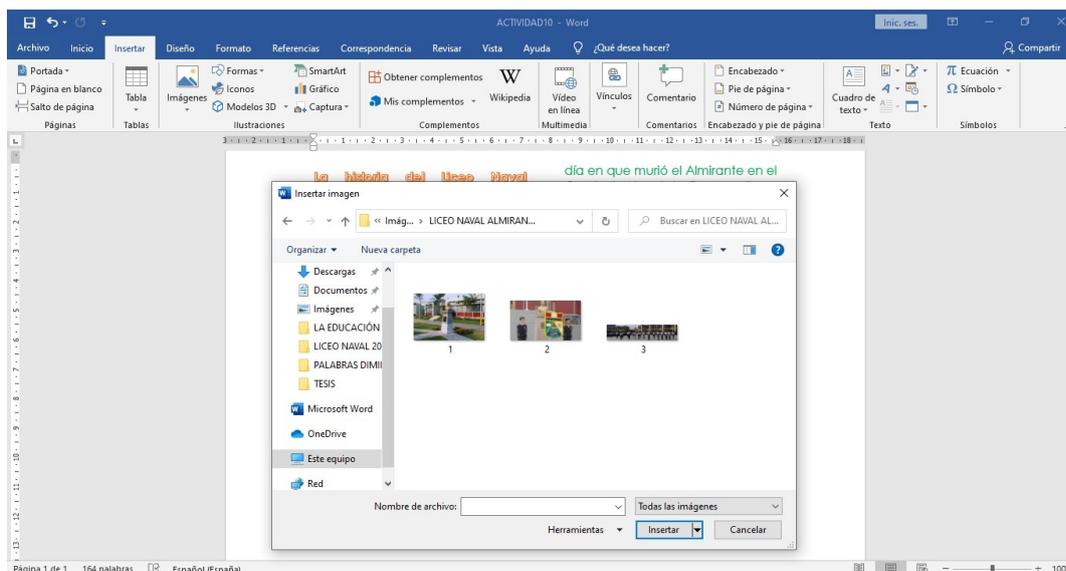
1. Busca imágenes en internet relacionadas a la historia del Liceo Naval Almirante Guise y guarda en una carpeta.
2. Haz clic en la ficha **Insertar** y ubícate en el **grupo Ilustraciones**.



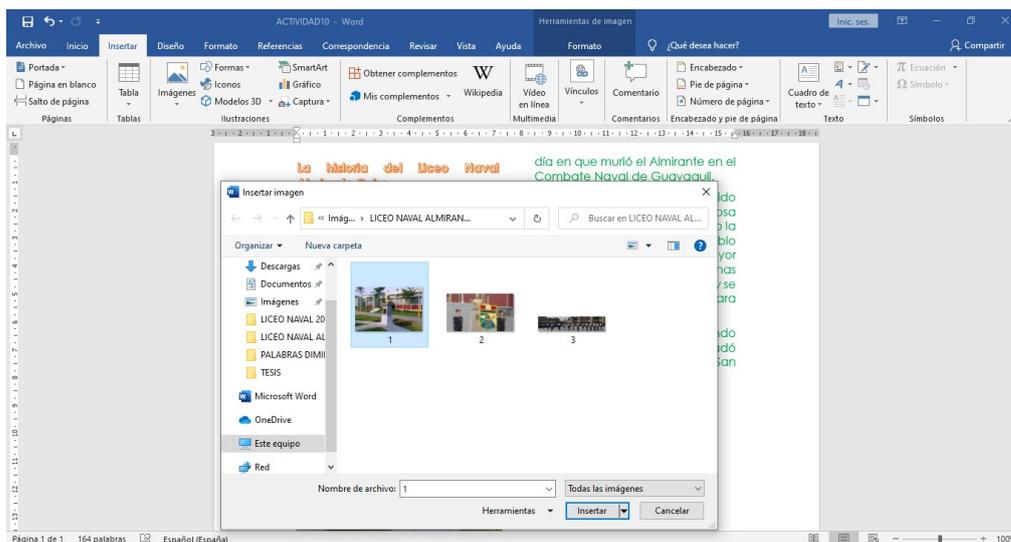
3. Haz clic en **Imágenes** y clic en **Este dispositivo**.



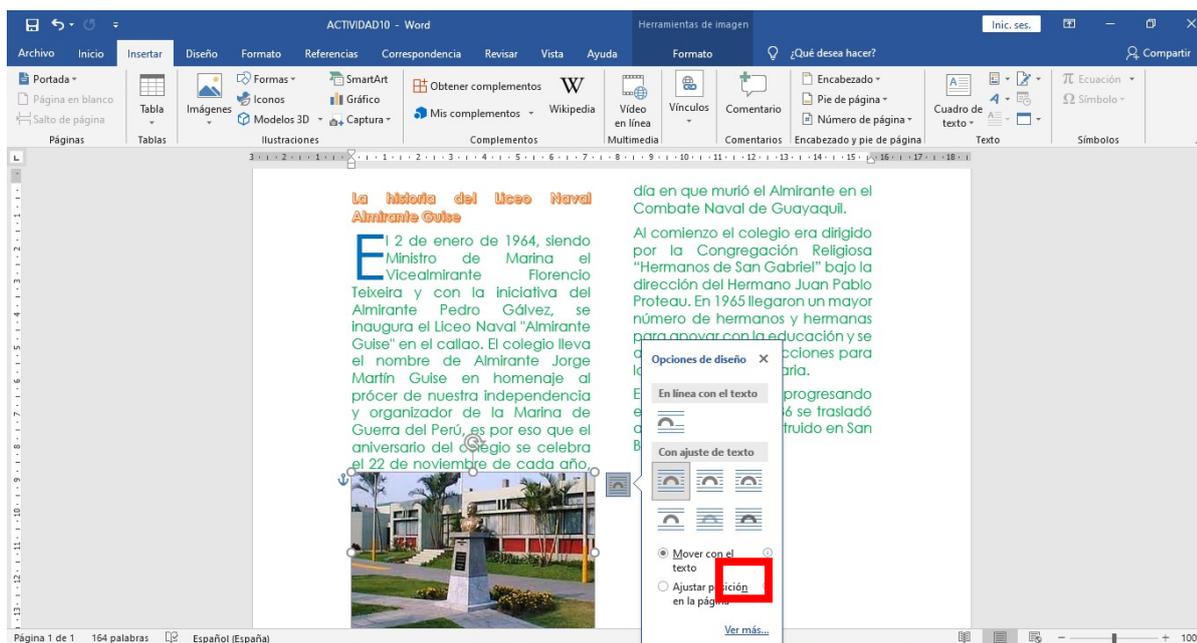
4. Mostrará el cuadro de diálogo Insertar imagen.



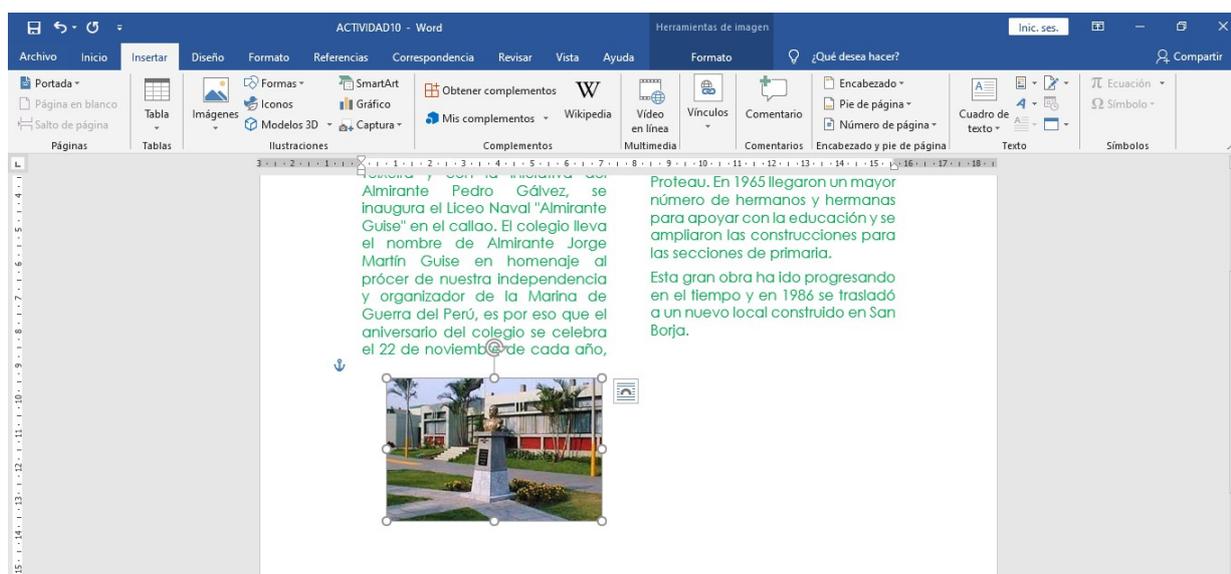
5. Podemos buscar archivos de imágenes guardados en la carpeta. Una vez localizado la imagen, lo seleccionamos y presionamos el botón **Insertar**.



- Para mover la imagen, hacer clic en la esquina superior derecha de la imagen, tenemos opciones de diseño del texto, escoger "cuadrado".



- Para cambiar el tamaño de la imagen hacer clic en la imagen en uno de los cuadraditos blancos situados en los bordes de la imagen, puedo arrastrar y agrandar o empequeñecer la imagen.

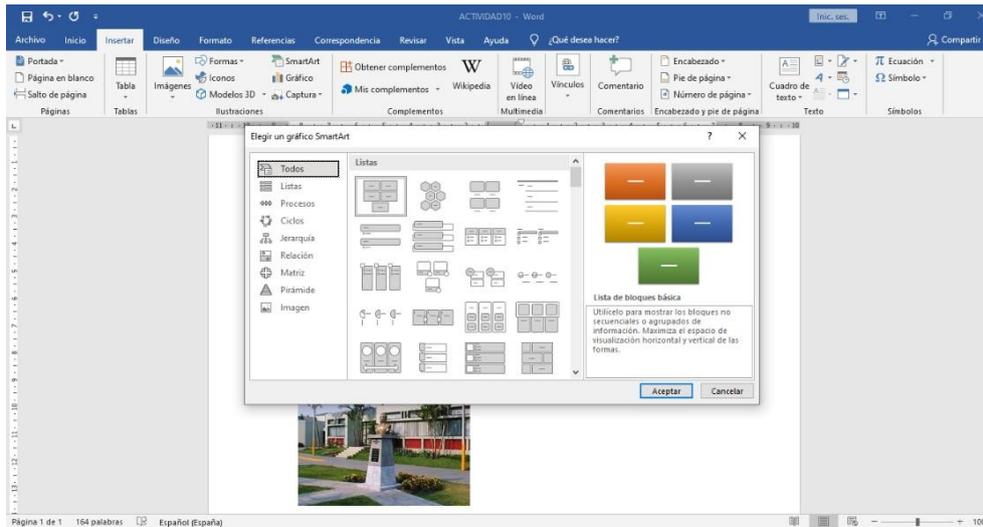


PASO 05: USA SMARTART EN EL DÍPTICO.

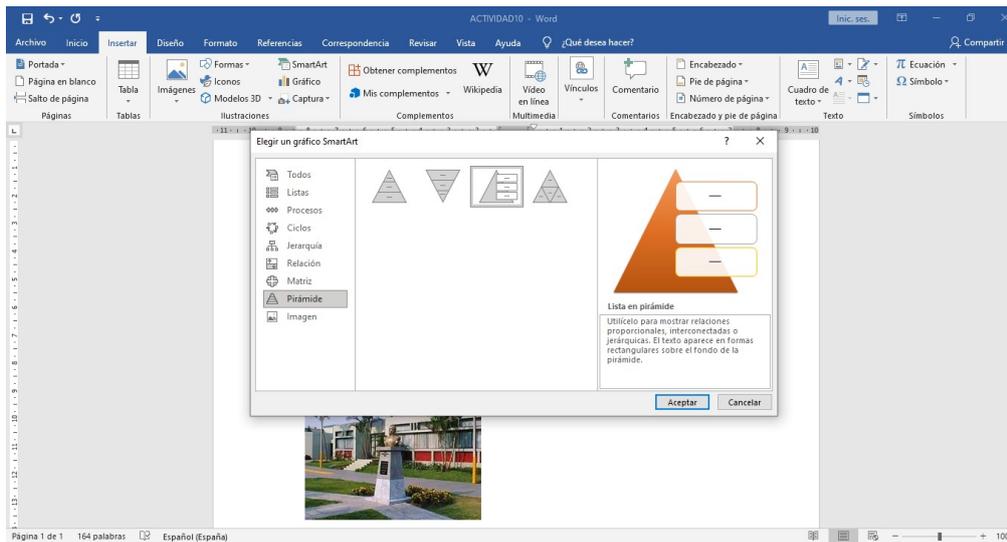
- Haz clic en la ficha **Insertar** y ubícate en el **grupo Ilustraciones**.



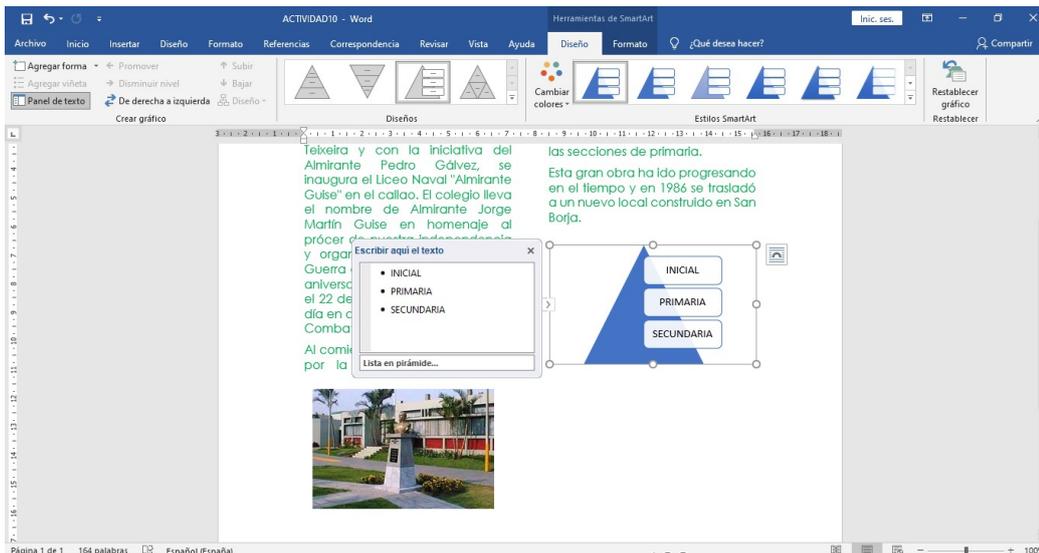
2. Haz clic en el comando **SmartArt**.



3. Muestra un cuadro de diálogo. Elegir un gráfico SmartArt seleccionamos el tipo y diseño de gráfico deseado.



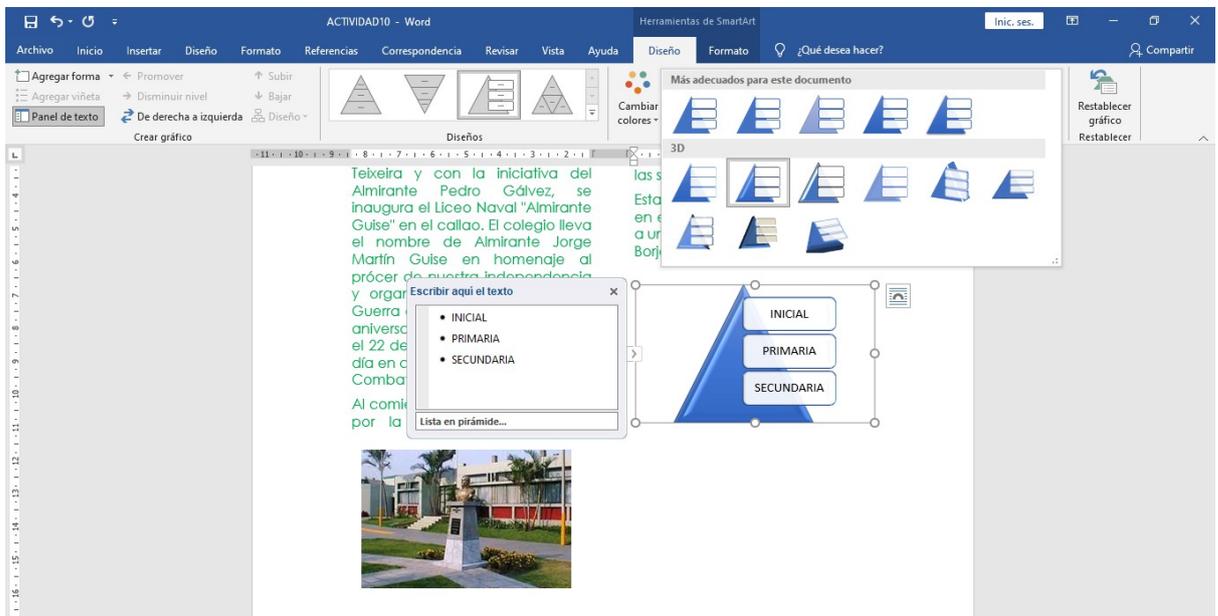
4. Escribe el texto Inicial, Primaria y Secundaria



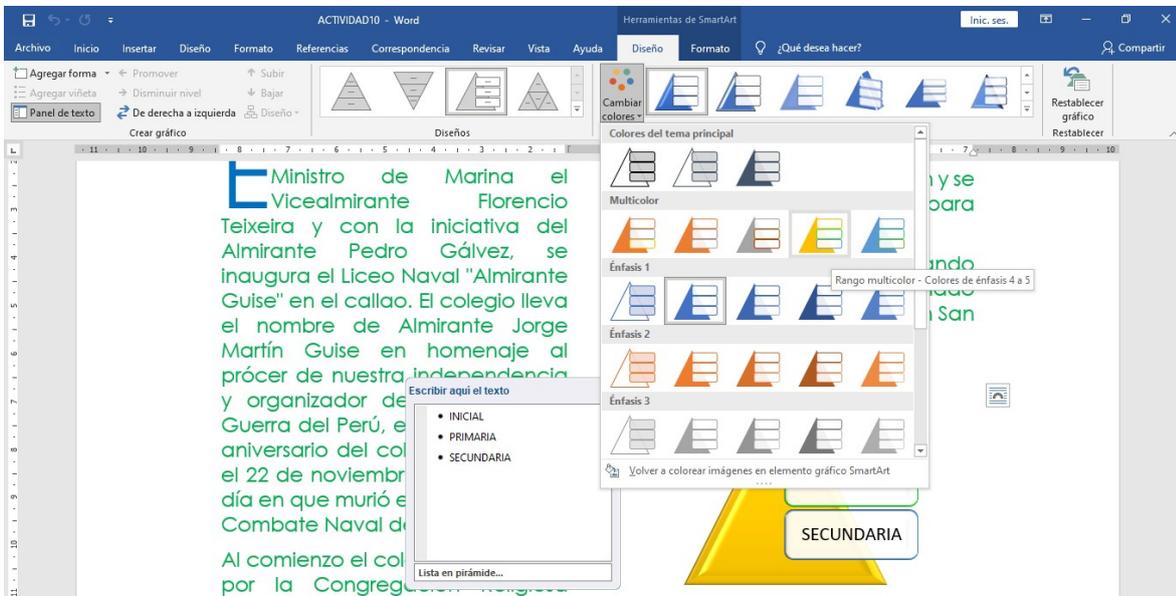
5. En Herramientas de SmartArt, en la pestaña Diseño, en el grupo Estilos de SmartArt.



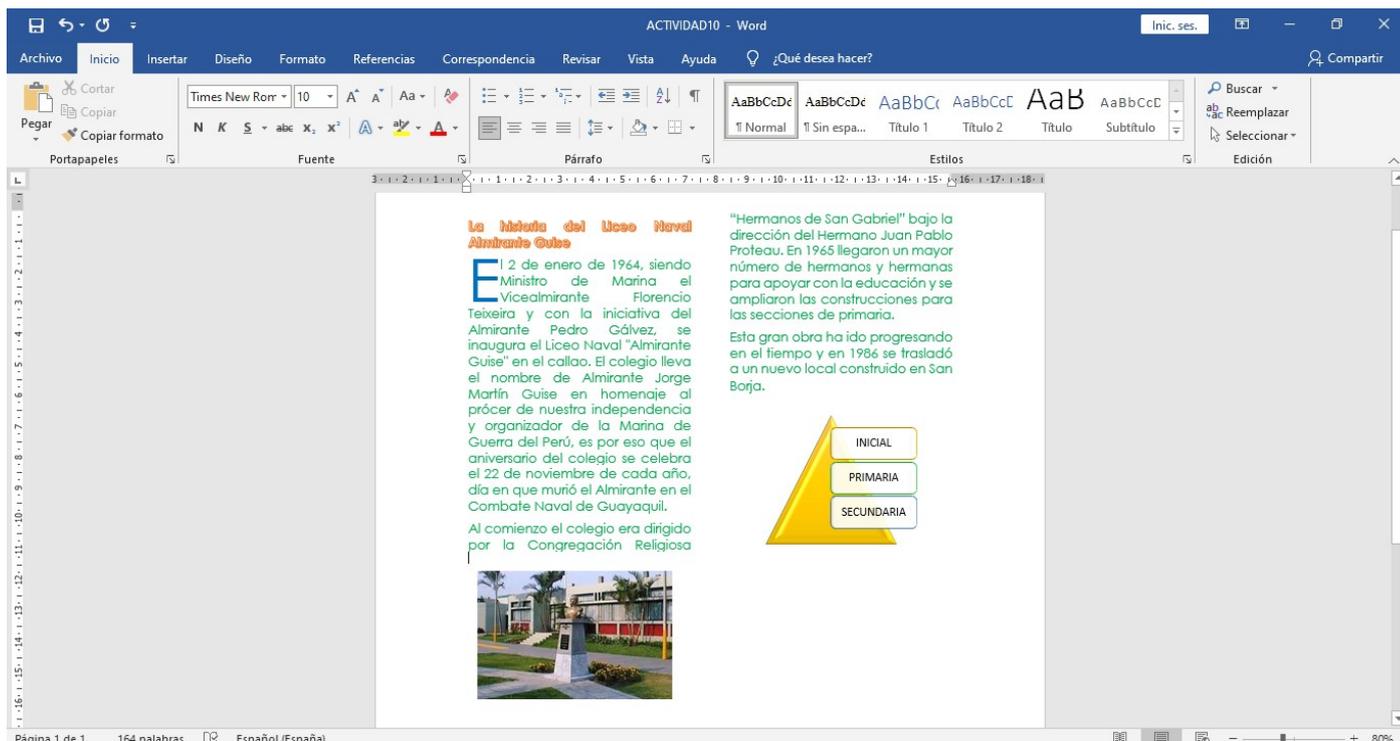
4. Haga clic en barra de desplazamiento de estilos de SmartArt., tenemos opciones, escoger cualquiera.



- Para cambiar el color del SmartArt. Haz clic en el SmartArt.
- Haz clic en el comando **Cambiar colores**. Escoge cualquier color.



- Guardar el archivo en el disco local de su equipo, con el nombre de Actividad 10.



- Publica el archivo en el aula virtual, en la carpeta que indique el docente.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	A	B	C
APLICACIÓN DE CORRECTA ORTOGRAFÍA	La estructura del díptico presenta correcta ortografía en su totalidad.	La estructura del díptico presenta correcta ortografía en solo con algunos errores.	La estructura del díptico presenta ortografía deficiente en su mayoría.
COLUMNAS	Crea el díptico con la cantidad de columnas solicitadas correctamente.	Crea el díptico con la cantidad de columnas solicitadas parcialmente.	Crea el díptico con la cantidad de columnas solicitadas de forma incorrecta.
LETRA CAPITAL	El díptico presenta letra capital correctamente, con modificación de formato.	El díptico presenta letra capital, sin modificación de formato.	El díptico no presenta letra capital.
IMÁGENES	Inserta y aplica formato a las imágenes del díptico de forma creativa.	Inserta y no aplica formato a las imágenes del díptico.	Inserta sólo una imagen y no aplica formato a las imágenes del díptico.
SMARTART	El gráfico presenta todas las indicaciones solicitadas como diseño, estilo, color, alineación y texto.	El gráfico presenta algunas indicaciones solicitadas.	El gráfico presenta al menos dos indicaciones solicitadas.
ENTREGA DE TRABAJO	La entrega fue realizada en el plazo acordado.	La entrega se realizó fuera del plazo acordado,	El trabajo no se entregó.

ACTIVIDAD 01

