



Universidad Nacional De Cajamarca

“NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA”

Fundada por Ley 14015 del 13 de febrero de 1962

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa: | Dos de Mayo |
| 1.2. Nivel: | Secundaria |
| 1.3. Grado: | Cuarto |
| 1.4. Sección: | “E” |
| 1.5. Fecha: | 14 – 12 - 2018 |
| 1.6. Hora: | 11:00 am |
| 1.7. Duración: | 45 minutos |
| 1.8. Bachiller: | Cinthia Marylin Gallardo Garcés |
| 1.9. Área: | Comunicación |
| 1.10. Jurado Evaluador: | |

PRESIDENTE: Dr. Manuel Edgardo Gamero Tinoco
SECRETARIO: M.Cs. Wigberto Waldir Díaz Cabrera
VOCAL: Mg. Eduardo Martín Agión Cáceres

II. DATOS CURRICULARES

- | | |
|---------------------------|---|
| 2.1. Área Curricular: | Comunicación |
| 2.2. Competencia: | Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna |
| 2.3. Título de la sesión: | APLICACIONES DE LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO |

Dr. MANUEL EDGARDO GAMERO TINOCO

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

| Competencias | Capacidad | Indicadores de logro | Instrumento |
|---|---|--|----------------------|
| Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna | Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto | Obtiene información y deduce diversas relaciones de la imagen fija y en movimiento en el contexto sociocultural del texto. | Ficha de observación |

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

| Momentos | Estrategias/ Actividades | Medios y Materiales | Tiempo probable |
|------------|--|---|-----------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se hace mención de las normas de convivencia para la realización de la clase. ✓ El docente muestra una imagen presentadas en power point (Anexo3) ✓ El docente pregunta a los estudiantes: ¿Te has puesto a pensar alguna vez en la gran cantidad y variedad de imágenes que vemos todos los días? ✓ Los estudiantes participan a través de comentarios sobre la pregunta planteada. ✓ El docente anuncia el tema a desarrollar. | Laptop Figuras Libro | 10 minutos |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente desarrolla el tema empezando por su concepto, características, tipos, etc. ✓ El docente junto con los estudiantes analizan imágenes de acuerdo a la explicación brindada. ✓ El docente solicita participación del estudiante para dar ejemplos del tema en LSP. ✓ Los alumnos realizan la práctica brindada en clase, formados en grupos. | Laptop Diapositivas Libro Dominó | 30 minutos |
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes responden preguntas en forma oral: ¿Es importante el uso de imágenes? ¿Con qué fin utilizamos las imágenes? | Diapositivas | 5 minutos |

V. EVALUACIÓN

| Capacidad de área | Indicadores | Instrumento |
|---|--|--------------------------------|
| Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto | - Deduce relaciones lógicas acerca de la utilidad de las imágenes a partir de sus saberes previos. | Ficha de observación (Anexo 1) |
| | - Emite un juicio crítico sobre la adecuación de las imágenes en la LSP. | (Dominó, Anexo 2) |

VI. REFERENCIAS

A. Básicas

- DIGEBE (2014). *Lengua de Señas Peruana*. Lima: Finishing S.A.C
MINEDU (2015). *Manual de Comunicación*. Lima: Santillana.

B. De profundización

- Eco, Humberto (1990). *Semiótica y Filosofía del lenguaje*. (1ª ed.). Barcelona: Editorial Lumen.
- Marinetto, J. (2011, jueves, febrero) *El poder de la imagen fija*
Recuperado el 13 de diciembre del 2018, de
<https://hipertextual.com/archivo/2011/02/el-poder-de-la-imagen-fija/>
- Mires Ortiz, Alfredo (2002). *Iconografía de Cajamarca*. (2 ed.). Cajamarca: Bibliotecas Rurales.
- Gumamalla (2010, sábado, diciembre) *Características de la imagen fija*
Recuperado el 12 de diciembre de 2018, de
<http://caracteristicasdelaimagenfija.blogspot.com/>
- Otero, M. (2018, viernes, abril) *Cómo jugar al dominó*
Recuperado el 12 de diciembre de 2018, de
<https://okdiario.com/howto/2018/04/13/como-jugar-domino-2120789>

C. Técnico – pedagógicas

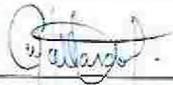
- MINEDU (2016). *Rutas del Aprendizaje*. Lima.
MINEDU (2016). *Marco del buen desempeño docente*. Lima.

VII. ANEXOS

- ANEXO N°1: Ficha de Observación

- ANEXON°2: Indicaciones de cómo jugar el dominó.

- ANEXON°3: Resumen del tema desarrollado
(Aplicaciones de la imagen fija y en movimiento)



Cinthia Marylín Gallardo Garcés
Bachiller



Dr. Manuel Edgardo Gamero Tinoco
Presidente

ANEXONº2

DOMINÓ EN LENGUA DE SEÑAS PERUANAS

Objetivo del juego:

Para jugar al dominó son necesarias **42 fichas** rectangulares. Cada ficha está dividida en 2 espacios iguales en los que aparece una seña (imagen) y una palabra escrita referente a los verbos, animales y naturaleza. Las fichas cubren todas las combinaciones posibles.

Se puede jugar con **2, 3 ó 4 jugadores o por parejas.**

El **objetivo** del juego es colocar todas tus fichas en la mesa antes que los contrarios y lograr correspondencia entre la seña (imagen) y su significado (palabra escrita). El jugador que gana una ronda, suma puntos según las fichas que no han podido colocar los oponentes.

La partida termina cuando un jugador, pareja o grupo alcanza lograr las correspondencias de las fichas.

¡Los participantes logran adquirir mayor conocimiento del vocabulario de la lengua de señas peruana, de manera lúdica y divertida!



ANEXO Nº3



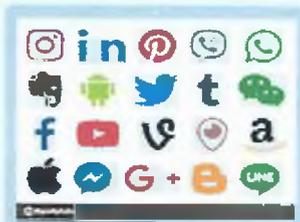
"El hombre ha querido sobrevivir a su tiempo, que su imagen lo trascienda"



« Necesidad de testimoniar no solo los hechos sobresalientes, sino los cotidianos y comunes.

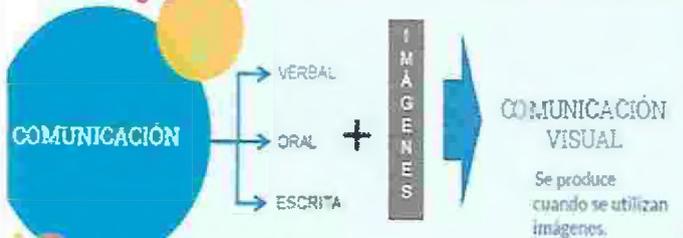
Escenas de caza, rito de magia.

En la actualidad, las imágenes se usan para muchas cosas, han alcanzado una gran importancia como medios de expresión y de comunicación.



¿QUE ES UNA IMAGEN?

Una imagen es la representación visual de un objeto, una persona, un animal o cualquier otra cosa plausible de ser captada por el ojo humano a través de diferentes técnicas como la pintura, el diseño, la fotografía, el video, entre otras.



Los sonidos, las palabras, los gestos o las imágenes pueden emplearse a la vez para conseguir una comunicación más eficaz.



YO AMO A MI FAMILIA

¿Para qué sirven las imágenes?



Las imágenes sirven para informar

DEL SI-SI-SI-NO DEL SI-SI-SI-NO

Las imágenes para distinguir y reconocer...

ayllu INCA KOLA

<https://www.youtube.com/watch?v=fgsQ2TFOSdU>

Las imágenes sirven para comunicar y vender!

Japan Knows How To Sell French Fries

FELIZ DIA AL PUEBLO POR ACCIDENTE

Los publicistas saben que las imágenes influyen en nuestras decisiones para comprar

Las imágenes sirven para aprender y conocer

Lingua de Señas Peruviana

Las imágenes ayudan a explicar y a entender algunas cosas con más facilidad y rapidez que las palabras.

conejo brujo

Más ejemplos

Las imágenes sirven para aprender y conocer

Las imágenes sirven para aprender y conocer

Y gracias a las imágenes que conservamos de los dibujos, grabados, pinturas, fotografías, artesanía, arquitectura, podemos conocer también cómo era la vida en épocas anteriores a la nuestra.

Las imágenes sirven para entretenernos y divertirnos

<https://www.youtube.com/watch?v=VGO-e-mX2H4>

Comer y beber es una de las cosas que más disfrutamos. Así, nos entretenemos.
PORQUE ES UNA DE LAS COSAS



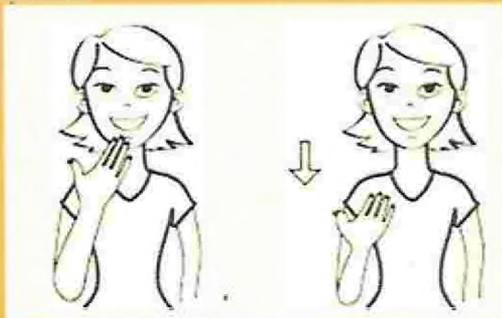
Las imágenes sirven para entretenernos y divertirnos

<https://www.youtube.com/watch?v=034481W1>

<https://www.youtube.com/watch?v=PPQHQXYv6M>

"que las propias imágenes pueden definirse como medios del conocimiento"

¿Cuando se es niño, es cierto que no se puede ver, pero todo lo demás se puede hacer, a saber más.



Thanks!