

# El resumen como estrategia académica

Prof. Elizabeth Figueroa S.



# Olijetivos

-Conocer qué es un resumen con el objetivo de elaborar textos de este tipo.

-Analizar un resumen académico para corroborar su uso en documentos científicos.

### Reflexiona:

- ¿Para qué sirve resumir?
- ¿Realizas estrategias después de leer para memorizar y comprender mejor?
- ¿De qué sirven las estrategias antes y durante la lectura para realizar resúmenes?

# Propósitos diversos.



Estudiar Difundir información Uso personal Otros/as lectores/as

Uso personal: ¿qué formatos nos ayudan más a comprender la información?

# Resumen

- Texto que se construye a partir de otro.
- Usa las ideas principales, cuidando la FIDELIDAD de lo expuesto por el autor.
- Deja de lado las ideas secundarias.

# Características del resumen:

- 1. Reducción
- 2. Conserva ideas
- 3. Respeta sentido



# Características del resumen:

- 4. Sin modificaciones ni opiniones
- 5. Estrategia de lectura
- 6. Redacción en 3ra P



# PASOS PARA RESUMIR

- 1. Escribir el título del tema que se tratará.
- 2. Redactar el título del enunciado del primer capítulo o apartado del tema y subrayarlo.
- 3. Anotar la primera idea significativa que se subrayó. Usar las palabras escogidas y otras que se hayan incorporado para darle sentido y corrección a la frase.
- 4. Realizar algún signo o número que señale la idea.

# PASOS PARA RESUMIR

5. Leer la frase que se escribió y comprobar si tiene sentido, o sea, si la idea está bien explicada.

6. Repetir el mismo procedimiento con otras ideas subrayadas en ese capítulo o apartado y en el resto del texto.

7. Una vez terminado, leer el resumen.

Lo que todos quieren: tips de trabajo

Basados en las macrorreglas del sr. Teun Van Dijk





#### 1. SUPRIMIR U OMITIR:

"Con la información del proyecto, para desarrollar el modelo BIM 3D se inicia con el modelamiento de la topografía, y con esta se modelan las excavaciones para los cimientos, de acuerdo con las especificaciones de los diseños; luego elementos estructurales de concreto reforzado, como zapatas, vigas de cimentación y columnas, entre otros."



#### 1. SUPRIMIR U OMITIR:

"Con la información del proyecto, para desarrollar el modelo BIM 3D se inicia con el modelamiento de la topografía, y con esta se modelan las excavaciones para los cimientos, de acuerdo con las especificaciones de los diseños; luego elementos estructurales de concreto reforzado, como zapatas, vigas de cimentación y columnas, entre otros."



#### 1. SUPRIMIR U OMITIR:

"Para desarrollar el modelo BIM 3D se inicia con el modelamiento de la topografía, y con esta se modelan las excavaciones para los cimientos, de acuerdo con las especificaciones de los diseños; luego elementos estructurales de concreto reforzado."



#### 2. SELECCIONAR:

"Con la información del proyecto, para desarrollar el modelo BIM 3D se inicia con el modelamiento de la topografía, y con esta se modelan las excavaciones para los cimientos, de acuerdo con las especificaciones de los diseños; luego elementos estructurales de concreto reforzado, como zapatas, vigas de cimentación y columnas, entre otros."



#### 2. SELECCIONAR:

#### lo fundamental

"Con la información del proyecto, para desarrollar el modelo BIM 3D se inicia con el modelamiento de la topografía, y con esta se modelan las excavaciones para los cimientos, de acuerdo con las especificaciones de los diseños; luego elementos estructurales de concreto reforzado, como zapatas, vigas de cimentación y columnas, entre otros."



#### 3. GENERALIZAR:

"Uber, Didi, Cabify, Beat, Car2go, Blablacar, etc."

"Aplicaciones móviles de transporte".



#### 4. INTEGRAR O CONSTRUIR:

"Doña Emilia hará en vida un testamento para sus hijos y nietos. A algunos les dejará sus bienes raíces de Santiago, a otros, sus negocios, y a sus nietos, el campo del sur. Su intención es morir tranquila y que la división sea justa".

"Doña Emilia hará un testamento en que dejará sus propiedades a su familia, con el propósito de asegurarse que todos sean beneficiados justamente".



#### 4. INTEGRAR O CONSTRUIR:

"Doña Emilia hará en vida un testamento para sus hijos y nietos. A algunos les dejará sus bienes raíces de Santiago, a otros, sus negocios, y a sus nietos, el campo del sur. Su intención es morir tranquila y que la división sea justa".

"Doña Emilia hará un testamento en que dejará sus propiedades a su familia, con el propósito de asegurarse que todos sean beneficiados justamente".

## Recomendaciones

1. No realizar párrafos extensos, sino que oraciones breves y sintéticas.

2. Escribir el resumen en tarjetas (pueden ser temáticas).

En el anverso: pregunta

En el reverso: la respuesta

¡Así puedes estudiar!



## Recomendaciones

3. Usa viñetas y números: ayudan a jerarquizar.

4. Al releer, tacha la información innecesaria (es posible que al escribir no lo hayas notado).

5. Subraya las palabras o frases importantes, para que puedas recordar mejor. Además, puedes revisar si memorizaste a partir de solo leer aquello que destacaste.







El resumen es la primera parte que se distingue en un artículo científico.

Retoma conceptos presentes en el título.

Tiene 4 partes: IMRC.

# Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes

El aumento de las conductas sedentarias en la sociedad actual representa uno de los principales problemas de salud del siglo XXI, agravado por el creciente uso e incorporación a la vida diaria de las nuevas tecnologías y un aumento del abandono de la práctica deportiva. Se plantea como objetivo, determinar las conductas sedentarias y de ocio digital en una población de estudiantes de Educación Primaria, Secundaria y Universidad, así como establecer las posibles relaciones existentes entre las variables. Participaron 155 estudiantes de 10 a 28 años (M=15,75 años; DT= 4,420), en la presente investigación que utilizó un diseño descriptivo y de corte transversal. Los adolescentes respondieron a un cuestionario de elaboración propia que contenía ítems de tipo sociodemográfico, físico-deportivo y de ocio digital. Como principales resultados podemos señalar que la mayoría de los sujetos ven la televisión menos de dos horas diarias; la mitad de la muestra no practica actividad física, encontrando que en la etapa universitaria se percibe un descenso con respecto a las otras etapas; los estudiantes de Primaria dedican más tiempo a jugar a videojuegos que en las etapas Secundaria y Universidad. Todos estos datos nos indican lo necesario de implementar programas de promoción de actividad física habitual en detrimento de las conductas sedentarias.

# Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes

El aumento de las conductas sedentarias en la sociedad actual representa uno de los principales problemas de salud del siglo XXI, agravado por el creciente uso e incorporación a la vida diaria de las nuevas tecnologías y un aumento del abandono de la práctica deportiva. Se plantea como objetivo, determinar las conductas sedentarias y de ocio digital en una población de estudiantes de Educación Primaria, Secundaria y Universidad, así como establecer las posibles relaciones existentes entre las variables. Participaron 155 estudiantes de 10 a 28 años (M=15,75 años; DT= 4,420), en la presente investigación que utilizó un diseño descriptivo y de corte transversal. Los adolescentes respondieron a un cuestionario de elaboración propia que contenía ítems de tipo sociodemográfico, físico-deportivo y de ocio digital. Como principales resultados podemos señalar que la mayoría de los sujetos ven la televisión menos de dos horas diarias; la mitad de la muestra no practica actividad física, encontrando que en la etapa universitaria se percibe un descenso con respecto a las otras etapas; los estudiantes de Primaria dedican más tiempo a jugar a videojuegos que en las etapas Secundaria y Universidad. Todos estos datos nos indican lo necesario de implementar programas de promoción de actividad física habitual en detrimento de las conductas sedentarias.





Materiales y metodología

Resultados

Discusión (conclusión)

# Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes

El aumento de las conductas sedentarias en la sociedad actual representa uno de los principales problemas de salud del siglo XXI, agravado por el creciente uso e incorporación a la vida diaria de las nuevas tecnologías y un aumento del abandono de la práctica deportiva. Se plantea como objetivo, determinar las conductas sedentarias y de ocio digital en una población de estudiantes de Educación Primaria, Secundaria y Universidad, así como establecer las posibles relaciones existentes entre las variables. Participaron 155 estudiantes de 10 a 28 años (M=15,75 años; DT= 4,420), en la presente investigación que utilizó un diseño descriptivo y de corte transversal. Los adolescentes respondieron a un cuestionario de elaboración propia que contenía ítems de tipo sociodemográfico, físicodeportivo y de ocio digital. Como principales resultados podemos señalar que la mayoría de los sujetos ven la televisión menos de dos horas diarias; la mitad de la muestra no practica actividad física, encontrando que en la etapa universitaria se percibe un descenso con respecto a las otras etapas; los estudiantes de Primaria dedican más tiempo a jugar a videojuegos que en las etapas Secundaria y Universidad. Todos estos datos nos indican lo necesario de implementar programas de promoción de actividad física habitual en detrimento de las conductas sedentarias.

## Recomendaciones

Si sientes que aún puedes reforzar más, puedes hacer un esquema



# Lanzate al texto







Revisa atentamente las ideas fundamentales, trabaja tu texto









# Si te quedaron dudas, consulta este video.

https://www.youtube.com/watc h?v=x31tQaTUKPA

CÓMO HACER UN BUEN RESUMEN: 4 técnicas textuales muy fáciles

