

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN



RECURSOS INTERACTIVOS DEL AULA VIRTUAL Y EL
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA
EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE
SECUNDARIA DE UNA I.E. LA ESPERANZA – 2020

**Tesis para obtener el grado académico de
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE
LA INFORMACIÓN**

AUTORES:

Br. Yuly Aranoli Horna García

Br. Alex Miky López Rodríguez

ASESOR:

Dr. Nolberto Arnildo Leyva Aguilar

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Mediaciones digitales en el proceso formativo

**TRUJILLO, PERÚ
2020**

Autoridades Universitarias

Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Dr. John Joseph Lydon Mc Hugh, O.S.A.

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta

Vicerrectora académica

Pbro. Dr. Alejandro Augusto Preciado Muñoz

Director de la Escuela de Posgrado

Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz

Vicerrector de Investigación

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán

Secretario General

Página de conformidad del asesor

Yo, Nolberto Leyva Aguilar, con DNI N°19032390, asesor(a) de la Tesis de Maestría titulada: “Recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de una i.e. la esperanza – 2020” presentado por los(as) maestrandos(as) Alex Miky López Rodríguez, con DNI N° 41774132 y Yuly Aranoli Horna García, con DNI N° 41675960, informo lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor(a), me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la escuela de posgrado.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 17 de setiembre de 2020



— _____
Dr. Nolberto Leyva Aguilar

Asesor

DNI. 19032390

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres, por ser los pilares más importantes y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional. A mi esposa e hija, por ser la razón de mi vida y mi motivación constante hacia mi superación personal y profesional.

Alex Miky López Rodríguez

Esta tesis está dedicada al todopoderoso, por ayudarme a cumplir mis objetivos personales y académicos.

También a mi familia por el apoyo que me brindan siempre en los proyectos que emprendo, por su puesto a mis padres que me supieron guiar por el buen camino.

Yuly Aranoli Horna García

Agradecimiento

Al Dr. Nolberto Leyva Aguilar, asesor de mi tesis, por su valiosa guía y orientación en la realización de la misma.

Gracias a todas las personas que ayudaron directa e indirectamente en la realización de este proyecto.

Alex Miky López Rodríguez

Al mi asesor de tesis Dr. Nolberto Leyva Aguilar, por apoyar y contribuir en el desarrollo de esta investigación.

Yuly Aranoli Horna García

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Br. Alex Miky López Rodríguez con DNI 41774132 y Br. Yuly Aranoli Horna García con DNI 41675960 , egresados de la Maestría en Informática Educativa y Tecnologías de la Información de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: “Recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de una i.e. la esperanza – 2020”, la que consta de un total de 56 páginas, en las que se incluye 15 tablas y 0 figuras, más un total de 23 páginas en apéndices y/o anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 19%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo

Los autores



Alex Miky López Rodríguez
DNI 41774132



Yuly Aranoli Horna García
DNI 41675960

Índice

Página de autoridades	ii
Página de conformidad del asesor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de autenticidad	vi
Índice	vii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1 Planteamiento del problema	11
1.2 Formulación del problema	12
1.2.1 Problema general	12
1.2.2 Problemas específicos	12
1.3 Formulación de objetivos	13
1.3.1 Objetivo general	13
1.3.2 Objetivos específicos	13
1.4 Justificación de la investigación	14
Capítulo II: MARCO TEÓRICO	15
2.1 Antecedentes de la investigación	15
2.2 Bases teórico científicas	17
2.3 Definición de términos básicos	28
2.4 Formulación de hipótesis	29
2.4.1 Hipótesis general	29
2.4.2 Hipótesis específicas	29
2.5 Operacionalización de variables	30
Capítulo III: METODOLOGÍA	33
3.1. Tipo de investigación	33
3.2. Método de investigación	33
3.3. Diseño de investigación	33
3.4. Población, muestra y muestreo	34

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	34
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	37
3.7. Ética investigativa	37
Capítulo IV: RESULTADOS	38
4.1 Presentación y análisis de resultados	38
4.2 Contrastación de hipótesis	43
4.3 Discusión de resultados	48
Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	52
5.1 Conclusiones	52
5.2 Sugerencias	53
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	54
ANEXOS Y/O APÉNDICES	
Anexo 1: Instrumentos de medición	
Anexo 2: Ficha técnica	
Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos	
Anexo 4: Base de datos	
Anexo 5: Matriz de consistencia	

RESUMEN

Con el presente trabajo se pretende determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, con estudiantes de segundo grado de secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020.

El tipo de estudio fue descriptiva correlacional, usándose el método Hipotético deductivo, con diseño no experimental. La población la representó 162 estudiantes y una muestra de 45 estudiantes del 2do.grado del nivel secundaria.

De los resultados se concluye que la variable recursos interactivos del aula virtual se correlaciona con el desarrollo del aprendizaje en Área de Educación Para el Trabajo en los estudiantes de segundo grado de secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020, con la correlación de Spearman que muestra un valor de 0.912, de una muy buena relación significativa.

Finalmente, se recomienda, a los directivos acompañar y monitorear la labor pedagógica de los docentes de la I.E. de La Esperanza, en la asesoría sobre temas pedagógicos que impliquen el uso de recursos interactivos del aula virtual que permitan mejorar el aprendizaje en el Área de Educación para el trabajo.

Palabras claves: Recursos interactivos, aula virtual, Educación para el Trabajo, valor, objetivos y metas, emprendimiento.

ABSTRACT

This paper aims to determine the relationship between the interactive resources of the virtual classroom and the development of the competence of the Education for Work area, with students from the 2nd grade of the secondary level of an I.E. of Hope – 2020.

The type of study was descriptive correlational, using the deductive hypothetical method, with a non-experimental design. The population was represented by 162 students and a sample of 64 students from the 2nd grade at the secondary level.

From the results it is concluded that the variable interactive resources in the virtual classroom is correlated with the development of learning in the Education for Work Area in the students of the 2nd grade of the secondary level of an I.E. de la Esperanza - 2020, with the Spearman correlation that shows a value of 0.912, of a very good significant relationship.

Finally, it is recommended that the directors accompany and monitor the pedagogical work of the teachers of the I.E. de La Esperanza, in advising on pedagogical issues that involve the use of interactive resources in the virtual classroom that improve learning in the Education for Work area.

Keywords: Interactive resources, virtual classroom, Education for Work, value, objectives and goals, entrepreneurship.

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

1.1. Planteamiento del problema

El avance tecnológico hoy en día posibilita la optimización de los procesos pedagógicos al usar herramientas tecnológicas. La problemática se muestra al hacer uso no adecuado de las herramientas TIC's de las que disponemos; como ejemplo tenemos, las redes sociales que se utilizan como un ente distractivo. Es así, que, al hacer uso correcto de la tecnología, en las aulas virtuales, pueden brindarse muchos beneficios, al contribuir en el crecimiento social, en especial el área de educación.

En la actualidad se han publicado importantes estudios orientados a la aplicación de aulas virtuales, a fin de actualizar el proceso enseñanza – aprendizaje y la relación alumno - docente. Un importante ejemplo es: El trabajo sobre entornos virtuales para el aprendizaje. (Berta Rotstein, Ana María Scassa, Carmen Sainz y Ana María Simesen, 2016); al plantearse el uso de medios virtuales para mejorar como se aprende, con resultados donde no solamente se incluye la utilización de medios tecnológicos, por ejemplo, el email, foros de chat, sino que se ha incentivado formas específicas de “aprender” con un entorno educativo único.

En el Perú, la instalación de las aulas de enseñanza virtual en el que se toma como algo importante en el área pedagógica, con una manera para enriquecer el rendimiento escolar, incluso el Ministerio de Educación sugiere la competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC's”. (Currículo Nacional 2016).

Además, sabemos que, el sistema educativo peruano se identifica por tener deficiencias serias mostradas en el rendimiento escolar. Estas deficiencias no se inician en la formación secundaria, sino devienen de la formación básica recibida en la educación inicial y primaria, y se vuelve un problema en la Universidad por la complejidad de las actividades o tareas académicas (Castro y Yamada, 2013).

(Castro, J. y Yamada, G. 2013). Calidad y acreditación superior: retos urgentes para el Perú. Lima: Universidad del Pacífico.

En nuestra región, no es ajeno que los maestros de las diferentes instituciones educativas se quejen del bajo rendimiento académico de sus estudiantes; pues arrastran este problema cuando se encuentran en el nivel inicial y primaria; lo que podemos corroborar con los resultados cuando se evalúa censalmente con los Estudiantes (ECE), en el año 2016 solo el 11,1% de los alumnos lograron los aprendizajes esperados y están preparados para afrontar los retos de aprendizaje del ciclo siguiente.

En nuestra realidad, los estudiantes del Centro Educativo La Esperanza piensan que el área educación para el trabajo es un curso poco entendible y no quieren aprenderlo y pierden el entusiasmo. Es responsabilidad de los docentes enseñar a los alumnos para que aprendan sin miedo la asignatura, porque si esto no se hace, los alumnos pueden tener dificultades en la gestión de procesos de estudio de mercado, diseño, planificación de la producción de bienes y servicios de diversas opciones ocupacionales.

Por otro lado, dadas las bajas calificaciones en el área de educación para el trabajo y la aparente apatía hacia la asignatura por parte de algunos estudiantes; Es importante utilizar las aulas virtuales para explorar esta área académica de manera que sea más fácil y divertida para los estudiantes y, a su vez, aprovechar las herramientas TIC que se encuentran disponibles en el Centro Educativo La Esperanza, aplicando la interdisciplinariedad en informática, de manera que las aulas virtuales no reemplazan la educación a tiempo completo, sino que la enriquecen.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación de los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de una I.E. La Esperanza – 2020?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación de los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la capacidad “Crea propuestas de valor (ideas de negocio)”?
- ¿Cuál es la relación de los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la capacidad “Aplica habilidades técnicas”?
- ¿Cuál es la relación de los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la capacidad “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas”?
- ¿Cuál es la relación de los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la capacidad “Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento”?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de una I.E. La Esperanza – 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Crea propuestas de valor (ideas de negocio)”.

- Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Aplica habilidades técnicas”.
- Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas”.
- Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, y la capacidad “Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento”.

1.4. Justificación de la investigación

Por su conveniencia, esta investigación es pertinente porque permite trabajar con recursos innovadores, actualizados, didácticos; que ayudan al docente a obtener mejores resultados dentro del aula de estudio, su importancia radica en la utilización de nuevas tecnologías multiplataforma para que el estudiante tenga mayor interés por aprender.

Este estudio tiene relevancia social porque desarrolla en los estudiantes los aprendizajes de manera autónoma, a los docentes permite monitorear y acompañar ese proceso formativo, a los padres de familia certificar e indagar sobre el avance de competencias de sus menores hijos, ya que estos recursos interactivos se alojan dentro del aula virtual a la que toda la comunidad educativa puede acceder desde un terminal con conexión a Internet.

La investigación tiene implicancias prácticas ya que fomentaremos que el alumno no sea un simple emisor del conocimiento, sino que también sea un investigador capaz de formar nuevos conocimientos, que busquen ser creativos y puedan utilizar las TIC para beneficios educativos de manera adecuada.

Tendrá un valor teórico, ya que esta investigación servirá como fuente de información para los siguientes proyectos que se realizarán, por el hecho que el tema de los recursos interactivos es algo indispensable para trabajar dentro del aula de clases y obtener un buen rendimiento académico de los estudiantes.

Como utilidad metodológica, brinda apoyo para el conocimiento y utilización de los recursos interactivos indispensables al momento de impartir una clase dinámica y no una que para los estudiantes se vuelve repetitiva, aburrida, cansada, proyectando a mejorar el estado de ánimo y confianza que el estudiante debe desarrollar al momento de formar sus conocimientos significativos con su docente como guía.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

A nivel internacional, (Ortíz, 2016), en Colombia, con su investigación en la aplicación de las TIC's y como se percibe el nivel de utilidad de enseñanza, con una muestra de 35 estudiantes, con un instrumento que evalúa el nivel de aprendizaje, indicando que se usa como estrategia docentes el poder usar las TIC en los ambientes para uso virtual de la clase, para servir de apoyo al desarrollar las asignaturas dentro del aula, considerando publicaciones de ayudas para promover el aprendizaje, usando actividades de desarrollo de competencias en el alumnado y el desarrollo de asesorías. Se concluyó que existe relación significativa con resultados favorables.

(Morales y Mosquera, 2016), esta tesis tiene como objetivo común establecer la relación entre el uso de aulas virtuales y el estudio de la matemática en estudiantes de sexto grado del Centro Educativo Los Laureles, Barrancabermeja, Colombia. Metodológicamente es un tipo de estudio básico que sigue un diseño de correlación y no experimental. La población de estudio son estudiantes de sexto grado en el Centro Educativo Los Laureles. El tamaño de la muestra fue de 43 estudiantes seleccionados por conveniencia, a quienes se aplicó la herramienta de puntaje de la variable de investigación. El estudio se centra en indicadores cuantitativos, utilizando métodos de investigación de campo como la observación, el uso de encuestas tipo Likert y el análisis de notas. El procesamiento analítico de la información se realizó mediante el paquete estadístico SPSS 23.0 para Windows XP. En conclusión, los resultados muestran ρ (rho) = coeficiente de correlación de Spearman como sigue; correlación positiva ρ (rho) = 0,705 para el nivel de conocimientos en matemáticas y ρ (rho) = 0,681 para la medida susceptible; y ρ (rho) = 0.625 para rendimiento académico y competencia en matemáticas; Se muestra que el uso de aulas virtuales está asociado con el proceso de aprendizaje de la matemática por parte de los alumnos de sexto grado del Centro Educativo Los Laureles, Barrancabermeja, Colombia.

A nivel nacional

En un estudio de (Purisca, 2019) con una tesis titulada "Aula virtual para el desarrollo de competencias: exploración y profundización de los fundamentos culturales de la fe cristiana". Este estudio buscó determinar el impacto del uso del aula virtual en el nivel de desarrollo de competencias: explora y profundiza los fundamentos de la fe cristiana y las relaciones existentes con la cultura, en la asignatura "Fe y Cultura" para alumnos del V ciclo de la Universidad Católica de Santo Toribio de Mogrovejo. Esto se realizó mediante un enfoque cuantitativo y experimento preliminar. La población estuvo integrada por 333 estudiantes universitarios del V ciclo con formación profesional diversa, que cursaron la asignatura "Fe y Cultura" en 2016. De estos, 42 estudiantes fueron seleccionados para participar en una muestra de investigación, cuya significancia estadística se calculó utilizando el valor del coeficiente de confiabilidad alfa de Cronbach. Este estudio concluyó que el uso del aula virtual tiene un impacto significativo en el nivel de desarrollo de competencias: explora y profundiza los fundamentos de la fe cristiana y la relación existente con la cultura (valor $Z = - 5.805$ y $p = 0.000$) en el curso. "Fe y Cultura» Para alumnos del V ciclo de la USAT.

(Mandujano, 2018) en su tesis "Trabajo en el aula virtual y niveles de aprendizaje en la institución educativa Daniel Alcides Carrión en Chaupimarka - Pasco. El estudio refleja la relación entre dos variables muy importantes en el contexto educativo actual: las aulas virtuales por un lado y los niveles de aprendizaje por otro. Esta experiencia atestigua el desarrollo de competencias digitales muy necesarias en el aprendizaje en todos los niveles, y especialmente en los relacionados con la educación básica. El estudio concluyó que existe un alto nivel de asociación entre: "El uso del aula virtual y los niveles de aprendizaje en la institución Daniel Alcides Carrión de Chaupimarka - Pasco.

(Castillo, 2018) en la tesis "Implementación de un módulo de juego de computadora usando un avatar" para apoyar las actividades educativas de la institución educativa Cesar Vallejo Mendoza en Cátac - Recuay. El objetivo principal de la investigación fue: implementar el módulo informático SLOODLE utilizando un avatar para apoyar las actividades educativas de la

institución educativa César Vallejo Mendoza de Cátac - Recuay; En 2018, el estudio fue cuantitativo y descriptivo, de diseño no experimental y transversal. La población estuvo conformada por 318 estudiantes de secundaria, y se tomó una muestra de 42 estudiantes de 5to grado, para la recolección de los datos se utilizó el cuestionario como herramienta a través de un método de encuesta, el cual arroja los siguientes resultados: Primera medición de satisfacción con el uso de recursos tecnológicos para la docencia. Se notó que el 97.62% de los estudiantes indicaron que no usaron recursos tecnológicos para su aprendizaje, en comparación con la segunda medida de satisfacción con el módulo de computadora Sloodle, señaló que el 92.86% de los estudiantes realmente necesitan implementar el módulo de computadora Sloodle para apoyar la educación en una institución educativa. Los resultados son consistentes con hipótesis específicas, por lo que la hipótesis general se sustenta al demostrar los resultados del estudio realizado por estudiantes de secundaria.

(Sandon, 2015) con la investigación sobre Las TIC's en el salón de clases con el desenvolvimiento de competencias Científicas, con un resultado positivo alcanzando un Alpha de 0,958, con una población de 22 estudiantes del nivel secundario de Huacho, el estudio fue cuantitativo con diseño no experimental, descriptivo y correlacional, teniendo en cuenta un instrumento sobre las habilidades científicas de los estudiantes, con una muestra considerada como aleatoria simple, que indica que las variables se relacionan de manera muy significativa con las variables de estudio. En el Perú, evaluó las Tecnologías de información y comunicación con el rendimiento escolar en matemática. El objetivo general fue "Estudiar si las TIC's se relacionan en el rendimiento escolar. Es un estudio no experimental correlacional descriptivo. Con una muestra de 140 estudiantes. Se concluyó que existe relación entre las TIC's y el Rendimiento escolar, comprobándose que con un buen uso de las TIC se mejora significativamente el desempeño en el área de matemática.

(Ccama, 2015) evaluó el Uso educativo de las TIC y el logro del aprendizaje en el área de matemática de la I.E. Javier Heraud – Ate. Se consideró como objetivo Determinar la relación del uso de las TIC y el rendimiento escolar en el área de matemática. Se consideró un estudio no experimental correlacional, con una población de 190 alumnos de secundaria. Se usó una encuesta en el

uso de las TIC's. Se concluye una correlación mediante el coeficiente de correlación Spearman 0.897 y un $p = 0.000 < 0.05$. Los resultados indican un nivel de correlación alta.

A nivel regional

Salazar (2015) en el estudio que refiere al Aporte del aula virtual con el aprendizaje de estudiantes en la ciudad de Trujillo, donde se indica que el modelo de la educación se fundamenta en su mayoría en aulas con fundamento virtual conocida como aprendizaje en línea o aprendizaje colaborativo, en lo que se refiere a la teoría constructivista y socio histórica. El aprendizaje conducido por la tecnología priorizada en función colaborativa y el dialogativa, fundamentándose en la participación y favoreciéndose en la elaboración del conocimiento. Se concluye que, con el uso del aula virtual es de importancia al considerarse como un instrumento efectivo utilizado en múltiples niveles de educación.

2.2. Bases teóricas científicas

Recursos interactivos

Definición

Son aquellos recursos que son mediadores para mejorar la enseñanza - aprendizaje, que tiene en cuenta su dinámica desde los medios pedagógica, preventiva, individual, correctiva y compensatoria, explicando las interacciones concretas en el diseño de innovación en el trabajo docente y su objetivo activo hacia la complejidad de los alumnos que perciben el acomodamiento de la respuesta pedagógica a la realidad de cómo se aprende, con el propósito de mejorar el nivel de calidad y su validez pedagógica.

Los recursos digitales constituyen materiales cuyos componentes son los medios digitales que son producidos a fin de poder facilitar el desenvolvimiento de las tareas de aprendizaje. Los materiales didácticos son adecuados en el aprendizaje si contribuyen en el aprendizaje de contenidos conceptuales, que ayudan a adquirir destrezas y a mejorar al individuo en valor y actitud. (Zapata, 2014, p. 11)

Los recursos como medios educativos digitales permiten la adquisición de los propósitos y metas que son propuestas, permiten comprobar las estrategias y métodos que son aplicados en su formación, permitiendo verificar si alcanzan las proyecciones que se esperan en la preparación y formación escolar educandos.

Importancia de los recursos interactivos

Los recursos didácticos conocidos como tecnológicos son direccionados hacia el estudiante, se convierte en un instrumento, aun cuando no se tiene presente una persona mayor que esté junto al niño en su aprendizaje (inteligencia digital).

El material didáctico influye en la educación en valores desde edad muy temprana. Por tal motivo su importancia radica en proporcionar un instrumento dinámico, atractivo, funcional, que permita despertar interés del alumno por conocer algo nuevo.

Es necesario conocer para que los Recursos Didácticos Tecnológicos considerados alcancen el éxito deseado, tengan que estar diseñados y empleados en función a sus conocimientos previos, y partiendo de estos ir formando el nuevo aprendizaje de manera más fácil, clara, eficiente y eficaz. El material considerado debe de ser seguro, que no sea tóxico, que no muestre riesgos al ser utilizado. (Artigas, 2015, p. 12)

El objetivo es mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje para alcanzar un desarrollo óptimo y aprendizaje en las áreas cognitivo, psicomotriz y socio afectivo, ya que es necesario con el conocimiento del entorno que rodea al niño y su lugar en un complejo mundo.

Características de los recursos interactivos

Los recursos educativos digitales son materiales que facilitan el proceso enseñanza aprendizajes y es de gran vitalidad para el desarrollo de las actividades que deben realizar los estudiantes ya que ayuda adquirir destrezas, habilidades ya que cada una de estas herramientas ayuda al estudiante poner mayor énfasis en aprender.

Interactividad.- Permite la relación entre los usuarios con otros usuarios, es decir, se deja ser pasivos observadores para ser un participante activo.

Diversidad.- Se considera a las diferentes formas y maneras de proporcionar la información, por ejemplo, se puede emitir audio con un celular, por otro lado con una videoconferencia se transmite audio y video de manera simultánea.

Instantaneidad.- Implica, eliminar las barreras espaciales al estar en contacto de forma directa y de inmediato con otros individuos.

Interconexión.- Permite conectarse y poder ampliar las posibilidades en la construcción de nuevas formas de comunicación al integrar imagen, sonido y texto en uno solo dispositivo.

Socialización.- Permiten acercar a los usuarios en diferente parte del mundo de manera sencilla, como lo son las redes sociales. (Álvarez, 2015, p. 32)

Por lo antes mencionado, el proceso educativo se ha apropiado de los diferentes medios que utiliza la civilización, al desarrollarse en paralelo estrategias en la aplicación de la labor pedagógica, que necesita de recursos en paralelo al devenir social.

Funciones de los recursos interactivos

Las funciones principales se resumen a continuación:

Reforzamiento del conocimiento de las clases proporcionadas por el maestro.

Ser guía en el aprendizaje, ya que permite al docente poder organizar la tarea que desea proporcionar a los alumnos, ya que permite al alumno adquirir múltiples conocimientos.

Ejercita sus habilidades y también las desarrolla.

Despierta la motivación, e impulsa la creación de un interés hacia el contenido de sí mismo.

Evalúan los conocimientos del alumnado en diferentes momentos, ya que muchas veces suelen tener muchas cuestiones referentes a lo que se desea que el estudiante pueda reflexionar.

Alcanzan un medio para que el estudiante pueda expresarse. (Álvarez, 2015)

La funcionalidad de la educación de la forma que se utiliza en los múltiples medios tecnológicos permite motivar al estudiante y apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en los diferentes casos donde los docentes hacen referencia a como aplican los videos, el proyector de transparencias y las diapositivas con esquemas de contenido, así como la visualización de las diapositivas digitales, etc., para que la labor pedagógica le resulte al alumnado más agradable, motivadora y clarificadora.

Clasificación de los recursos interactivos

Para Freire (2016) los medios educativos y didácticos son los siguientes:

Medios pre-tecnológicos: Se refiere a medios anteriores a la tecnología y constituyen aquellos que se usan como apoyo a las tareas del aula como periódico, revistas, mapas, cartulina, afiches, tijeras.

Medios tecnológicos: Se refiere a los medios que necesitan la mediación de un instrumento para poder emitir un mensaje y se les puede dividir en:

Medios audiovisuales: Son la mezcla de sonidos e imágenes. Dentro de la enseñanza auditivo y visual, en las tareas educativas, lo se define como método de enseñanza que se fundamenta en la manifestación visual y auditiva.

Medios Informáticos: A diferencia de los otros medios audiovisuales que permiten que se tenga una relación continuada de las acciones del estudiantado y las respuestas del ordenador.

Los recursos didácticos usados tecnológicamente, que se ajustan a las necesidades de los maestros y alumnos tienen que cumplir con algunas características funcionales muy adecuadas que se resumen de la siguiente manera: proporcionan información, guían los aprendizajes, instruyen, ayudan,

organizan la información, ejercitan habilidades, entrenan, motivan, despiertan el interés, evalúan los conocimientos y las habilidades, y proporcionar medios para la expresión y la creación.

Aula virtual

El aula virtual representa una forma de brindar educación desarrollado de forma alternativa a las maneras tradicionales que aparecen como una forma de aplicar las TICs en el desenvolvimiento de la enseñanza y el aprendizaje. El aula virtual considera como objetivo primario para proveer información sobresaliente al estudiante con el fin de satisfacer sus requerimientos. Viniendo a ser un recurso de utilidad como complemento educativo, ya que proporciona un medio con múltiples recursos diseñados por el maestro, disponible para el estudiante desde diferentes lugares con algún medio con acceso a una línea de internet, en este estudio en el salón de clase como en el hogar.

a. Componentes de un Aula Virtual

Los requerimientos necesarios del aula virtual son:

Administración: Sirve para gestionar los informes, adaptación del curso y como se mantiene.

Contenidos: Reconoce el curso, documentos, ejercicios, aprendizajes y enlaces. Glosario y blogs.

Interacción: Grupos, agendas y tareas, el uso de chat, foros, encuestas y salas de chat.

Como vemos, “el concepto del aula virtual” cubre el espacio que en algún tiempo se ha tenido en la educación de la actualidad (Rosario, 2007).

Tiempo atrás, los recursos disponibles de la información eran muy limitadas, escasos e insuficientes. Las plataformas que usan aulas virtuales facilitan medios sencillos y eficientes que mejoran el nivel en los diferentes requerimientos formativos porque no tienen límites.

b. Modelos de un Aula Virtual

El aula virtual constituye un espacio amigable, con el propósito de facilitar herramientas que apoyan la educación presencial o virtual y poder implementar los espacios participativos que se asignan a individuos de múltiples áreas.

Las diferentes aulas virtuales tienen consigo tres diseños de formación como lo representa el E-Learning, donde se aplican los diferentes recursos como fortaleza del área pedagógica.

- **Modelo docente presencial en Internet:** Es aquella que se usa como requerimiento o recurso en el aula en un entorno virtual. Esta constituye el nivel formativo o medio inicial usando el aula virtual el cual es aplicado por los maestros que se inicia al usar el Internet en sus múltiples responsabilidades. No se requiere que el maestro cambie los espacios educativos usados de forma tradicional.

- **Modelo de docencia semipresencial:** Es la relación del aula virtual y el uso del blended learning o lo que se tienen en cuenta con el aula presencial. Se identifica mediante el uso del aprendizaje de forma presencial que se asocia al desenvolvimiento a distancia con el propósito de múltiples dispositivos.

- **Modelo de docencia a distancia:** Este modelo menciona que el aula virtual constituye una manera de educación interactiva, necesariamente aplicado virtualmente. En el modelo, los requerimientos son de gran importancia, debido a que el de aprendizaje es dirigido, con su responsabilidad propia.

c. e-Learning: Se permite diseñar, el desenvolvimiento y evaluación de temas o formación de instrucciones elaboradas, usando tecnologías informáticas y de la comunicación. El eLearning emplea todo proceso para enseñar y aprender donde se recibe apoyo con la aplicación tecnológica digital. “Es una modalidad educativa que tiene poco más de una década de existencia y que está actualmente extendida en numerosos y variados ámbitos y sectores formativos: en la educación de personas adultas, en la educación secundaria, en la formación profesional y laboral, en la formación continua, en la educación superior”. (Bernárdez, 2007).

El origen del eLearning se vincula a la definición “educación a distancia”, lo que viene a ser la manera de enseñar la cual se desarrolla cuando no se tiene comunicación física o presencial en el aula tanto profesor como el estudiante. Esto quiere decir, se da a conocer la relación la que se produce cuando se encuentran aislados, docentes y estudiantes por medio de un espacio geográfico y/o de corto tiempo sin tener contacto presencial. (Rotstein, 2006).

Área de Educación para el trabajo

El área de Educación para el Trabajo tiene por objetivo desarrollar en los alumnos las capacidades y comportamientos productivos, emprendedores y empresariales donde se ejercen actividades de trabajo y económicos, al capitalizar las oportunidades brindadas en el mercado local, nacional y global en el referente de una cultura exportadora y dirigida al logro de competencias reconocidas con la actuación del sector de la producción. Esta área toma importancia en el desarrollo total del estudiante, debido a que desarrolla aptitudes y actitudes que permita el logro para sostenerse por sí mismo, realización como persona y el eficiente desenvolvimiento en sus labores personales y como profesional en el futuro, como colaborador dependiente o generadora de su propio puesto laboral. La competencia laboral y los perfiles son reconocidos con participación del sector productivo.

Competencia gestiona proyecto de emprendimiento económico o social.

Esta se refiere cuando el alumno conduce una acción hacia un pensamiento creativo al movilizar eficientemente tareas, recursos y aspectos técnicos que son de necesidad para lograr objetivos y metas de manera individual o colectiva en atención para resolver un requerimiento no satisfecho o una dificultad de orden socioeconómico. Implica que el alumno trabaje de manera cooperativa a fin de crear una alternativa que solucione un requerimiento o problema de su medio, mediante un bien o servicio, validando sus pensamientos con diferentes usuarios y seleccionar, en lo que se refiere a la pertinencia y su viabilidad. Todo esto se consigue participando de manera permanente con ética, adaptabilidad, iniciativa y perseverancia.

Esta competencia se relaciona con las capacidades siguientes:

- **Crea propuestas de valor:** Propone opciones para solucionar de forma creativa e innovadora mediante un bien o servicio resolviendo una necesidad que no ha sido resuelta o un problema que es investigado en su medio; evalúa la pertinencia de sus formas de solución validando sus ideas con los individuos buscando tener un beneficio o impacto y la viabilidad de las maneras de solución en función a requerimientos al seleccionar alguna de ellas y elaborar

estrategias permitiendo poner en marcha sus pensamientos al definir sus propósitos y metas.

- **Aplica habilidades técnicas:** Es usar máquinas, herramientas o programas para computadora y el desarrollo de métodos y técnicas para ejecutar procesos para producir un bien o el prestar servicios al aplicar principios técnicos; el cual implica la selección o combinación de herramientas, métodos o técnicas en requerimientos necesarios aplicando criterios de eficiencia y calidad.

- **Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas:** Consiste en integrar esfuerzos de manera individual para lograr un objetivo común, organizando la labor en equipo en lo que se refiere a las diferentes habilidades que puede aportar a cada integrante, siendo responsables en su papel y tareas que implican desempeñarse con eficacia y eficiencia. Corresponde al poder reflexionar en su vivencia de trabajo y la de los que integran el equipo para generando un clima adecuado, siendo tolerante a la frustración, aceptando diferentes puntos de vista y consensuando ideas.

- **Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento:** Es la determinación en qué forma los resultados sean parciales o finales desarrollaron los cambios esperados en la solución del problema o necesidad que se identificó; empleando la información en la toma de decisiones e incorporando mejoras en el diseño del proyecto. También, se analiza los diferentes impactos en el medio y la sociedad y formular estrategias que le permita ser sostenibles en el tiempo.

(Choque, 2009) "Las capacidades Tic son las condiciones cognitivas, afectivas y psicomotrices que permiten a los estudiantes utilizar las Tic para acceder, obtener, organizar, evaluar, crear y comunicar información, así como desarrollar estrategias de aprendizaje con un fin educativo, que les faciliten un pleno desenvolvimiento y desarrollo en la Sociedad Red".

En esta competencia, se desenvuelve en medios virtuales que son desarrollados por las TIC, donde el alumno interprete, cambie y optimice medios virtuales en el desarrollo de las tareas de aprendizaje y en la labor social. Esto implica la articulación de los procesos de investigación, selección y análisis de la

información; de modifica y crea materiales digitales y de participación en medios virtuales, así como el poder adaptarlos en los entornos virtuales en función a sus necesidades e intereses de forma manera sistemática.

Esta competencia comprende la combinación por parte del alumno con las siguientes capacidades:

- Personaliza entornos virtuales: que implica adecuar la apariencia y función del entorno virtual en lo que se refiere a las actividades, cultura, valores y personalidad.
- Gestiona información del entorno virtual: implica organizar la información virtual de forma ética tomando en cuenta sus formas y niveles, así como la importancia para sus actividades.
- Interactúa en medios virtuales: implica organizar e interpretar las relaciones con otros para desarrollar actividades en conjunto y elaborar vínculos coherentes según su edad, valores y contexto socio-cultural.
- Desarrolla objetos virtuales en múltiples formatos: es desarrollar materiales digitales con múltiples propósitos. Es el resultado de un proceso en la mejora sucesiva y de retroalimentación en el contexto escolar y en su vida cotidiana.

Aprendizaje conectivista

El Conectivismo es definida en la teoría del aprendizaje para la era digital (Siemens, 2004), es así que, se debe de comprender como la emergencia de esta nueva era en un medio social identificado por la creación de un valor económico mediante de redes inteligentes en la creación del conocimiento. Lo anterior favorece la configuración de un reciente escenario, en el que la tecnología juega un papel significativo, donde la antigua estructura se evoluciona en una sociedad donde “La revolución tecnológica de la información transforma los modos de hacer negocio, la naturaleza de los servicios y productos, el significado del tiempo en el trabajo, y los procesos en el aprendizaje”. (Floridi, 2008)

Este proceso se le conoce como globalización y lo define Finger (2005) en (Merriam, Caffaerella y Vaumgartner, 2006: 4) “como un movimiento de integración económica de homogenización cultural y de uniformización tecnológica”. En este referente global, en donde las implicancias económicas incrementan su importancia, estrategias de aprendizaje y donde las instituciones educativas experimentan cambios drásticos. (Merriam, et al. 2006)

Teoría de Aprendizaje según Siemens

Para (Siemens, 2004) el aprendizaje corresponde a un proceso que aparece dentro de un entorno nebuloso de elementos que cambian constantemente, los que no se encuentran completamente bajo control personal. En este sentido, el mismo autor indica que el aprendizaje se reconoce por ser crítico, continuo, complejo y certeza adecuada. El Conectivismo indica que el aprendizaje como una vía continua aparece en diferentes escenarios, que incluyen redes personales y en el desarrollo de tareas en el entorno laboral.

Enfoques por competencias

La educación trata de planificar procesos de acuerdo con ciertos objetivos, pero esta planificación debe orientarse en torno al desarrollo de las habilidades que requieren los ciudadanos de hoy. Esto implica que, como docentes, debemos estudiar los grandes problemas del contexto, tener claridad sobre las competencias que pretendemos contribuir, formar en profundidad los contenidos disciplinarios y luego saber cómo llevar a cabo la mediación con los estudiantes para que "aprendan" y reforzar las competencias, a partir de sus conocimientos previos y aplicando estrategias didácticas pertinentes, de acuerdo con las competencias, contenidos y problemas. Las secuencias didácticas son, simplemente, conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de un maestro, buscan el logro de ciertas metas educativas, considerando una serie de recursos.

En el modelo de competencias, las secuencias didácticas son una metodología relevante para mediar los procesos de aprendizaje en el marco del aprendizaje o el refuerzo de las competencias; Para esto, se toman en cuenta los componentes principales de estas secuencias, tales como situaciones didácticas, actividades

relevantes y evaluación formativa. A partir de las competencias, las secuencias didácticas ya no están destinadas a que los estudiantes aprendan ciertos contenidos, sino que desarrollen competencias para hacer frente en la vida, para lo cual será necesaria la apropiación de los contenidos en las diversas materias.

En la literatura científica metodológica, se ha prestado gran atención a la enseñanza problemática como un medio altamente efectivo para estimular la actividad constructiva de los estudiantes y educar su pensamiento científico creativo. Se han logrado resultados significativos al aplicarlo en el proceso pedagógico y se tiene en cuenta en la planificación e implementación de las secuencias didácticas por competencias. La enseñanza problemática no excluye, pero está respaldada por los principios de la enseñanza tradicional.

La función básica de la enseñanza problemática es el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes. El uso del conocimiento previo en el enfoque de hipótesis debe lograrse como la base sobre la cual se construirán los nuevos productos, todo con la mediación de un maestro experto. Además de esta función básica, queremos proponer los principios que la respaldan (Pimienta, 2009):

1. La relación entre el contenido de la ciencia y su método de enseñanza.
2. El establecimiento de la unidad lógica de la ciencia con la lógica del proceso educativo.
3. Consideración del nivel de desarrollo de los alumnos.

Para lograr este tipo de problemas de enseñanza, se debe promover el pensamiento creativo constructivo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta algunas condiciones:

1. Busque en el material de enseñanza tareas y preguntas que, debido a su contenido, puedan representar problemas para los estudiantes.
2. Organice situaciones para estudiantes que revelen contradicciones.

3. Contribuir a que los estudiantes desarrollen la capacidad de encontrar, independientemente (primero), formas de resolver las tareas, por supuesto, bajo la actividad mediadora (inmediata o mediata) del maestro (Tobón, Pimienta y García, 2010).

2.3. Definición de términos básicos

Aula virtual: El aula virtual constituye “medios para aprender que muestran una forma totalmente nueva, en lo que corresponde a la tecnología educativa en un software interactivo de interés educativo que posee un potencial de comunicación integrada. (UNESCO, 1999)

Recursos educativos digitales: son requerimientos conformados por recursos digitales y que se encaminen con el propósito de facilitar la labor de las actividades del aprendizaje. (Zapata, 2014)

Educación Virtual: Son aspectos de uso de tecnologías nueva, hacia el avance de metodologías opcionales para el aprendizaje de alumnos de poblaciones que se limitan por su difícil geografía, la calidad docente y el tiempo necesario. (Álvarez, 2002).

Plataformas con aulas virtuales: En el aula virtual corresponde a una plataforma adaptable, con el fin de facilitar requerimientos como apoyo al maestro presencial o virtual y al implementar de medios colaborativos al asignar al grupo laboral. (Zapata, 2014)

Entorno virtual corresponde a “Un entorno con medios restringidos, que se concibe y diseña para que los individuos para acceder él desarrollo de procesos de incorporación de capacidades y conocimientos, mediante medios telemáticos. (Hellers, 2002)

Rendimiento académico, constituye un aspecto multifacético, que está asociado a múltiples dominios para aprender, se mide de múltiples maneras y con múltiples propósitos (Guskey, 2013). Se asocia como el producto de diferentes variables, como el objetivo al tratar de explicar y que se desea una conceptualización operativa lo más cerca posible, estableciéndose a través de

algunos instrumentos de medida como objetivos, que son fiables y validados. (Castejón, 2014).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Los recursos interactivos del aula virtual si se relacionan con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de una I.E. La Esperanza – 2020.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Los recursos interactivos del aula virtual si se relacionan con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la dimensión “Crea propuestas de valor”.
- Los recursos interactivos del aula virtual si se relacionan con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la dimensión “Aplica habilidades técnicas”.
- Los recursos interactivos del aula virtual si se relacionan con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la dimensión “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas”.
- Los recursos interactivos del aula virtual si se relacionan con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la dimensión “Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento”.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable Recursos interactivos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de valores
Recursos interactivos	Los recursos interactivos muestran materiales desenvueltos por entornos digitales producidos facilitando el desenvolvimiento de las tareas de aprendizaje. Un material de enseñanza es necesario para aprender si ayuda al entendimiento de contenidos y permitiendo ayudar a mejorar las actitudes o valores personales (Zapata, 2014, p. 11)	Lo constituyen las siguientes dimensiones: Herramientas, comunicación y aprendizaje	Herramientas	Multimedia Auditivas Textuales	1 – 6	Cuestionario sobre recursos interactivos	Escala ordinal Malo 22 - 36 Regular 37 - 51 Bueno 52 - 66
			Comunicación:	Emisor Receptor Mensaje Canal	7 – 14		
			Aprendizaje	Habilidades Destrezas Competencias Conocimientos Valores	16-22		

Tabla 2

Operacionalización de la variable Desarrollo de la competencia del Área Educación para el Trabajo

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de valores
Desarrollo de la competencia del área educación para el trabajo	Su finalidad es el desarrollo en los estudiantes capacidades y comportamientos productivos, emprendedores y empresariales para ejercer labores y recursos económicos, al capitalizar las opciones que proporciona el mercado en el referente de una cultura exportadora y encaminada hacia el alcance de competencias de trabajo reconocidas en la participación del sector productivo	Corresponden a las siguientes dimensiones: Creando propuestas de valor, Aplicación de habilidades técnicas y Trabaja cooperativamente para lograr los objetivos y metas, Califica los resultados del proyecto de emprendimiento	Crea propuestas de valor	“Explora en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver”.	1 – 2	Cuestionario sobre el desarrollo de la competencia del área de Educación para el Trabajo	Escala ordinal Malo 16 - 26 Regular 27 - 40 Bueno 41 - 48
				“Imagina alternativas de solución creativas y las representa a través de prototipos”.	3 - 4		
			Aplica habilidades técnicas	“Utiliza software y estrategias para los problemas que se le presenten”	5 – 6		
				“Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios siendo responsable con el ambiente y	7 - 8		

				aplicando normas de seguridad en el trabajo”.			
			Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	“Propone actividades en equipo explicando cómo integra distintos puntos de vista para alcanzar un objetivo propuesto”	9-10		
				“Es responsable de su desempeño sea personal o en equipo aceptando diferentes puntos de vista”	11-13		
			Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	“Organiza la información que recoge para su proyecto de emprendimiento considerando la opinión de los usuarios para llegar a su solución”.	14 – 16		

Capítulo III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

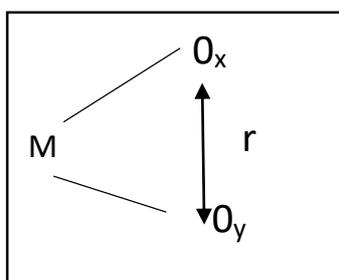
Representa una investigación descriptiva correlacional, porque describe las variables Recursos interactivos y Desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, con el propósito de determinar la relación existente entre ellas. Por lo tanto, confirma Hernández, Fernández y Baptista (2010, p.80) “los estudios descriptivos buscan describir las variables tal y conforme se presentan, además de especificar las propiedades, las características y los perfiles de los sujetos en estudio”.

3.2. Métodos de investigación.

Se tuvo en cuenta el método hipotético deductivo de donde se alcanzan las conclusiones a partir de los resultados.

3.3. Diseño de investigación.

Se usó un diseño no experimental, de corte transversal, correlacional, este diseño se considera para el desarrollo de estudios de investigación de hechos y fenómenos reales, en un tiempo determinado del tiempo”. Se simboliza:



Dónde:

M: Muestra de estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020.

x, y: Variables

O_x : Recursos interactivos

O_y: Desarrollo de la competencia del área de Educación para el Trabajo

r : Relación entre las variables.

3.4. Población y muestra.

Población: La población objeto de estudio estuvo constituida por 162 estudiantes del segundo grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza.

Tabla 3

Población del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza.

2A	2B	2C	2D	2E
32	33	33	32	32

Nota: Nómima de matrícula de la I.E.

Muestra: La conformó un total de 45 estudiantes del segundo grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza.

Tabla 4

Muestra del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza.

2A		2B		2C		2D		2E	
M	P	M	P	M	P	M	P	M	P
32	10	33	09	33	08	32	09	32	09

Nota: Nómima de matrícula de la I.E – Matricula del Aula virtual

M= Matriculados P= Usan plataforma

Se consideró un muestreo no probabilístico por conveniencia. Esto es debido a la accesibilidad de la población la cual estuvo dispuesta a participar en el estudio.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Tabla 5

Variables y técnica de recolección de datos

Variable	Técnica	Instrumento
Recursos interactivos	Encuesta	Cuestionario sobre recursos interactivos
Desarrollo de la competencia del área de Educación para el Trabajo	Encuesta	Cuestionario sobre el desarrollo de la competencia del área de Educación para el Trabajo.

Validez y confiabilidad del instrumento

a. Recursos interactivos

Se consideró como instrumento a una escala de evaluación para medir el Cuestionario del nivel de aplicación de los recursos interactivos, donde se tuvo en cuenta tres dimensiones: la dimensión herramientas con 6 ítems, comunicación con 8 ítems y aprendizaje con 8 ítems.

Se aplicó una prueba piloto para evaluar la confiabilidad del instrumento que fue aplicado a un aula con similares características a la muestra en estudio, lo que reportó una alta confiabilidad en cada una de las dimensiones y en la totalidad del instrumento:

Confiabilidad de todo el instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,968	22

Dimensión: Herramientas

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,905	6

Dimensión: Comunicación

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,917	8

Dimensión: Aprendizaje

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,903	8

b. Desarrollo de la competencia del área de Educación para el Trabajo

Se consideró como instrumento a una escala de evaluación para medir el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, donde se tuvo en cuenta cuatro dimensiones: crea propuesta de valor con 4 ítems, aplica habilidades técnicas con 4 ítems, trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas con 5 ítems y evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento con 3 ítems.

Con una prueba piloto se alcanzó la siguiente confiabilidad del instrumento que fue aplicado a un aula con similares características a la muestra en estudio, lo que reportó una alta confiabilidad en cada una de las dimensiones y en la totalidad del instrumento:

Confiabilidad de todo el instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,953	16

Dimensión: Crea propuesta de valor

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,828	4

Dimensión: Aplica habilidades técnicas

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,830	4

Dimensión: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,768	5

Dimensión: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,847	3

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para la evaluación de los resultados se tuvo en cuenta la prueba no paramétrica Rho Serman por considerar en el estudio variables cualitativas, a fin de verificar la existencia de relación entre ambas variables, también se usó tablas para expresar la distribución de frecuencias.

Para procesar los datos se desarrolló las siguientes acciones:

La Codificación: Permitió el desarrollo de la organización y orden a los supuestos en función con el procedimiento estadístico en su tabulación utilizada.

La Tabulación: Se desarrolló cuadros estadísticos con los datos previa codificación donde se tuvo en cuenta las tablas de frecuencia y su análisis.

La Representación Estadística: Para representar los resultados se hizo mediante cuadros estadísticos.

Análisis ligados a las hipótesis.

Prueba de correlación Rho de Spearman

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

3.7. Aspectos éticos

Para la presente investigación se tuvo en cuenta la declaración de Helsinki vigente, además por constituir una investigación social se usó un cuestionario y una escala valorativa anónima, los datos son considerados veraces, la información alcanzada se profundiza y se comparte en cualquier medio, para un corto mediano y largo plazo.

Capítulo IV. RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de resultados

Tabla 6

Distribución de los recursos interactivos del aula virtual en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020.

Aplicación de los Recursos interactivos	n	%
Bajo	6	13.33
Medio	15	33.33
Alto	24	53.33
Total	45	100.0

Nota: Cuestionario de aplicación de los recursos interactivos en el Aula Virtual

Interpretación: El valor más frecuente corresponde al nivel de aplicación de los recursos interactivos alto en el 53.33% de los estudiantes del 2do. grado, seguido del 33.33% en el nivel medio, y un 13.33% en el nivel bajo.

Tabla 7

Distribución de los recursos interactivos del aula virtual en sus diferentes dimensiones en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020.

	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Herramientas	Bajo	6	13.33
	Medio	15	33.33
	Alto	24	53.33
Comunicación	Bajo	6	13.33
	Medio	18	40.00
	Alto	21	46.67
Aprendizaje	Bajo	9	20.00
	Medio	12	26.67
	Alto	24	53.33

Nota: Cuestionario de aplicación de los recursos interactivos en el Aula Virtual

Interpretación: Para la dimensión herramientas, el valor más frecuente corresponde al nivel alto en el 53.33% de los estudiantes, seguido del 33.33% en el nivel medio, y un 13.33% en el nivel bajo. Para la dimensión comunicación, el valor más frecuente corresponde al nivel alto en el 46.67% de los estudiantes, seguido del 40.0% en el nivel medio, y un 13.33% en el nivel bajo. En la dimensión aprendizaje, el valor más frecuente corresponde al nivel de alto en el 53.33% de los estudiantes, seguido del 26.67% en el nivel medio y un 20.0% en el nivel bajo.

Tabla 8

Distribución del desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020.

Competencia	n	%
Bajo	6	13.33
Medio	18	40.00
Alto	21	46.67
Total	45	100.0

Nota: Instrumentos de medición sobre el Desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo

Interpretación: El valor más frecuente corresponde al nivel de desarrollo alto en el 46.67% de los estudiantes, seguido del 40.0% en el nivel medio y un 13.33% en el nivel bajo del desarrollo de la competencia del área de Educación para el Trabajo.

Tabla 9

Distribución del desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en sus diferentes dimensiones, en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020.

	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Crea propuestas de valor	Bajo	6	13.33
	Medio	15	33.33
	Alto	24	53.33
Aplica habilidades técnicas	Bajo	3	6.67
	Medio	18	40.0
	Alto	24	53.33
Trabaja cooperativamente	Bajo	6	13.33
	Medio	18	40.00
	Alto	21	46.67
Evalúa resultados	Bajo	6	13.33
	Medio	12	26.67
	Alto	27	60.00

Nota: Instrumentos de medición sobre el Desarrollo de la competencia del área educación para el trabajo

Interpretación: En la dimensión crea propuesta de valor, el porcentaje más frecuente corresponde al nivel alto en el 53.33% de los estudiantes, seguido del 33.33% en el nivel medio y un 13.3% en el nivel bajo. En la dimensión aplica habilidades técnicas, el

valor más frecuente corresponde al nivel alto en el 53.33% de los estudiantes, seguido del 40.0% en el nivel medio y un 6.67% en el nivel bajo. En la dimensión Trabajo cooperativo, el valor más frecuente corresponde al nivel alto en el 46.67% de los estudiantes, seguido del 40.00% en el nivel medio y un 13.33% en el nivel bajo de. En la dimensión evaluación de resultados, el valor más frecuente corresponde al nivel alto en el 60.0% de los estudiantes, seguido del 26.67% en el nivel medio y un 13.33% en el nivel bajo.

Tabla 10

Relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020.

Recursos interactivos	Desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo						Total	
	Malo		Regular		Bueno		No.	%
	No.	%	No.	%	No.	%		
Mala	5	11.11	1	2.22	0	0	6	13.33
Regular	1	2.22	11	24.44	3	6.67	15	33.33
Bueno	0	0	6	13.33	18	40.0	24	53.33
Total	6	13.33	18	40.0	21	46.67	45	100.0

Nota: Cuestionario de aplicación de los recursos interactivos del Aula Virtual e Instrumento de medición sobre el Desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo

4.2. Contrastación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

H₁: Existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo.

H₀: No existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo.

Tabla 11

Relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo.

Correlaciones			Recursos	Educa_trabajo
Rho de Spearman	Recursos	Coeficiente de correlación	1,000	,912**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Educa_trabajo	Coeficiente de correlación	,912**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación: Se rechaza la hipótesis nula y se concluye que Sí existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020, con una correlación positiva muy fuerte de 0,912 entre las variables.

Prueba de hipótesis específica 1

H₁: Existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Crea propuestas de valor (ideas de negocio)”.

H₀: No existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Crea propuestas de valor (ideas de negocio)”.

Tabla 12

Relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Crea propuestas de valor (ideas de negocio)”.

Correlaciones			Recursos	Valor
Rho de Spearman	Recursos	Coeficiente de correlación	1,000	,852**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Valor	Coeficiente de correlación	,852**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

*Nota: **.* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación: Se rechaza la hipótesis nula y se concluye que Sí existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Crea propuestas de valor (ideas de negocio)” en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020, con una correlación positiva muy fuerte de 0,852 entre las variables.

Prueba de hipótesis específica 2

H₁: Existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Aplica habilidades técnicas”.

H₀: No existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Aplica habilidades técnicas”.

Tabla 13

Relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Aplica habilidades técnicas”.

Correlaciones				
			Recursos	Tecnica
Rho de Spearman	Recursos	Coefficiente de correlación	1,000	,912**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Tecnica	Coefficiente de correlación	,912**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

*Nota: **.* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación: Se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Aplica habilidades técnicas” en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020, con una correlación positiva muy fuerte de 0,912 entre las variables.

Prueba de hipótesis específica 3

H₁: Existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas”.

H₀: No existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas”.

Tabla 14

Relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas”.

Correlaciones				
		Recursos		Cooperativa
Rho de Spearman	Recursos	Coeficiente de correlación	1,000	,885**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Cooperativa	Coeficiente de correlación	,885**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación: Se rechaza la hipótesis nula y se concluye que sí existe Relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas” en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020 con una correlación positiva muy fuerte de 0,885 entre las variables.

Prueba de hipótesis específica 4

H₁: Existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, y la capacidad “Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento”.

H₀: No Existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, y la capacidad “Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento”.

Tabla 15

Relación entre los recursos interactivos del aula virtual con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, y la capacidad “Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento” en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020.

Correlaciones				
			Estrés	Control académico social
Rho de Spearman	Recursos	Coeficiente de correlación	1,000	,751**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
Resultados del proyecto de emprendimien to	N	Coeficiente de correlación	,751**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación: Se rechaza la hipótesis nula y se concluye que Sí existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, y la capacidad “Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento” en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020. con una correlación positiva muy fuerte de 0,751 entre las variables.

4.3 Discusión de resultados

La investigación consideró como propósito buscar la relación entre las estrategias didácticas y el desarrollo de la competencia del Área Educación para el Trabajo en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundario de una I.E. de La Esperanza. Además, se pretendió describir como las dimensiones de la competencia del Área de Educación para el Trabajo se relacionan con los recursos interactivos.

Luego de haberse considerado el análisis inferencial se encontró que la variable recursos interactivos se relacionan con los logros de aprendizaje en el área de Educación para el trabajo, donde el valor del Rho de Spearman muestra un valor de 0,912, que representa una alta relación entre las variables de estudio. Análogos resultados encontramos en los trabajos de (Sandon, 2015), en las TIC's en el aula de clases y el desarrollo de competencias Científicas, muestra un alpha de 0,958, que indica una relación muy significativa entre las variables de estudio, el cual fue realizado con una investigación

cuantitativa de diseño no experimental, descriptivo correlacional, desarrollado con un muestreo aleatorio simple.

Por otro lado, (Salazar, 2015) refiere que el Aporte del aula virtual en el aprendizaje de estudiantes de Trujillo, indican que el modelo educativo se basa mayormente en aulas virtuales como aprendizaje en red o aprendizaje colaborativo, en lo que se refiere a teorías constructivistas y socio históricas. Con la investigación se concluye que, el aula virtual es de importancia y se considera como una herramienta efectiva utilizada en los diferentes niveles educativos.

La investigación demostró que los docentes y los alumnos tienen limitaciones en el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que aún se manejan técnicas tradicionales, el cual están fuera de un entorno dinámico en frecuente transformación el cual exige estrategias metodológicas como los recursos interactivos dentro del aula virtual de acuerdo a los tiempos y requerimientos que esta sociedad lo requiere.

En lo que concierne al análisis de las hipótesis específicas han demostrado que las dimensiones referente al desarrollo de la competencia educación para el trabajo: creando propuestas de valor, aplicando habilidades técnicas, trabajando de manera cooperativa para lograr objetivos y metas y evalúa resultados del proyecto de emprendimiento que se asocian a los recursos interactivos en el aula virtual en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de una Institución Educativa de La Esperanza 2020.

En el objetivo específico 1, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que Sí existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Crea propuestas de valor (ideas de negocio)” en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza – 2020, con una correlación positiva muy fuerte de 0,852 entre las variables.

Según lo menciona el Minedu (2016), esta dimensión logra generar una forma de solución de forma creativa e innovante por la creación de bienes y servicios para lograr solucionar necesidades que no han sido satisfechas, o algún problema de índole económico, social o ambiental en su comunidad, así también como lo es hacer una evaluación de las opciones de solución que es validada con las ideas de los individuos beneficiados y la forma de desarrollar dichas opciones, con criterios para poder

seleccionar la que más se necesita; y el esquema de estrategias para poder definir los objetivos y metas, además de poder dimensionar los recursos y tareas.

Para (Kumar, 2004), está conformada por ciertos beneficios que una entidad ofrece entregar, y no necesariamente por cómo se posiciona la oferta. Esta dimensión considera todas nuestras alternativas de solución que muestra valor porque permite no hacer lo mismo, sino que poder proporcionar alguna alternativa de solución a ciertas necesidades que no se han satisfecho, donde se combina los conocimientos, la creatividad e innovación, donde al enseñar este requerimiento empresarial dentro de la institución educativa nos harán personas con facultad de poder analizar qué es lo que consumimos y los cambios que queremos hacer.

En el objetivo específico 2, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Aplica habilidades técnicas” en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020, con una correlación positiva muy fuerte de 0,912 entre las variables.

Para el Minedu (2016), viene a ser el uso de herramientas, máquinas o programas informáticos, así como el uso de métodos y estrategias al ejecutar procesos productivos de un bien, o cuando se prestan servicios, al aplicar tecnología informática y selección de herramientas, con aspectos específicos y criterios eficientes y eficaces.

(Dolabela, 2013) en lo que corresponde a la habilidad técnica viene a ser la capacidad del uso de máquinas y procedimientos técnicos especializados, habiendo estudiado y teniendo los conocimientos, habilidades, metodología y procedimientos para así realizarlos de manera eficiente.

(Michael y Pérez, 2016) mencionan que la capacidad técnica representa el conocimiento referente a procedimientos que representan destrezas asociadas a cuándo y cómo se va a utilizar lo que se aprendió.

En los centros educativos, se requiere que los estudiantes desarrollen habilidades técnicas en el uso de maquinaria en función a normas técnicas y también se requiere que aprendan los aspectos productivos, en estos momentos se hace necesario conocer los

procesos y el manejo de maquinaria a fin de no deteriorarlas y poder obstaculizar la producción a fin de solucionar ciertos problemas que se presenten.

En el objetivo específico 3, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que sí existe Relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas” en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020 con una correlación positiva muy fuerte de 0,885 entre las variables.

El Minedu (2016), lo interpreta como el poder integrar el esfuerzo del individuo y el poder lograr objetivos que son comunes, considerando el trabajo en cooperativo ya que cada participante tiene la habilidad y capacidad diferente, el maestro mediante estrategias tiene que alcanzar habilidades cooperativas de sus miembros del equipo como la responsabilidad para desarrollar su responsabilidad, el ser perseverante, empático y el desear desempeñarse de manera eficaz y eficiente. (Johnson y Johnson, 1999), indican que laborar de manera cooperativa es que mediante la formación de grupos pequeños los estudiantes puedan laborar juntos e intercambiar su aprendizaje a fin de mejorar él mismo con los demás”. El trabajo cooperativo es ventajoso porque permiten poder trabajar de manera organizada y cada participante pueda cumplir su función de forma eficiente, aprendiendo a integrar grupos cooperativos el que genera habilidades para poder interactuar de manera positiva con quienes se rodea.

En el objetivo específico 4, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que Sí existe relación entre los recursos interactivos del aula virtual con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, y la capacidad “Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento” en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020.con una correlación positiva muy fuerte de 0,751 entre las variables.

Minedu (2016) menciona que el alumno es capaz de evaluar su proyecto y los resultados a obtener a fin de mejorar e innovarlos a fin de tomar las decisiones que se toman, debido a que se generan habilidades emocionales para autorregular su iniciativa, adoptándose cambios, perseverancia para futuros logros; lo que sirve para mejorar a su idea de negocio, para que su idea se impactante y sostenible.

(Dornelas, 2016) menciona el emprendedor se diferencia de otros individuos por poseer motivos particulares, hace un reconocimiento oportuno, domina destreza de negocios y repercute socialmente y económicamente; asumiendo el riesgo durante el proceso.

Por lo tanto, es necesario que se siga investigando en lo que se refiere al uso de los recursos interactivos y el desarrollo de la competencia del Área de Educación para el trabajo.

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones

Primera: Se evidencia que la variable recursos interactivos del aula virtual se correlaciona con el desarrollo del aprendizaje en Área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del 2do.grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza – 2020, con la correlación de Spearman que muestra un valor de 0.912, de una relación directa y significativa, en la que se puede concluir que los estudiantes desarrollan mejor cada una de las capacidades del área a través del uso de recursos interactivos en el aula virtual.

Segunda: La prueba muestra que existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Crea propuestas de valor (ideas de negocio)” debido a que explora en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver, además de imaginar alternativas de solución creativas y que las representa a través de prototipos.

Tercera: Existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Aplica habilidades técnicas” al emplear habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios siendo responsable con el ambiente y aplicando normas de seguridad en el trabajo.

Cuarta: Existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas” al proponer actividades en equipo explicando cómo integrar distintos puntos de vista para alcanzar un objetivo propuesto, además es responsable de su desempeño sea personal o en equipo aceptando diferentes puntos de vista.

Quinta: Existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, y la capacidad “Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento” debido a que organiza la información que recoge para su proyecto de

emprendimiento, considerando la opinión de los usuarios para llegar a su solución.

5.2 Sugerencias

1. El director de la I.E. debe acompañar y monitorear la labor pedagógica de los docentes de la I.E. de La Esperanza, en la asesoría sobre temas pedagógicos que impliquen el uso de recursos interactivos en el aula virtual que permitan mejorar el aprendizaje en el Área de Educación para el Trabajo.
2. Los docentes deben considerar a la Capacidad “Crea propuestas de valor” como una oportunidad para desarrollar en el alumnado ideas de emprendimiento donde puedan tener en claro en qué consisten las ideas de negocio.
3. El Minedu debe proponer se contrate personal capacitado para que capaciten a los docentes en habilidades técnicas que sean viables en la formación de los estudiantes.
4. Proponer a los padres de familia que participen con sus hijos en el trabajo cooperativo a fin de lograr objetivos y metas en la formación de una idea de negocio.
5. Que los alumnos apliquen sus conocimientos aprendidos en el aula, a fin de evaluar los resultados de su proyecto de emprendimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez, R. (2002). *Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina*, Colombia.
- Álvarez, L. (2015). *Uso de los recursos didácticos tecnológicos para la optimización del aprendizaje*. Obtenido de www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1966/1/T-UCE-0010-303.pdf
- Artigas, N. (2015). *La importancia del material didáctico*. Obtenido de <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=100741>
- Bernárdez M. L. (2007), *Diseño, producción e implementación de e-learning*. USA: Editorial Authorhouse.
- Castejón, J. L. (2014). *Aprendizaje y Rendimiento Académico*. Alicante. Editora Club Universitario.
- Castillo, F. (2018). *Implementación de un módulo informático sloodle utilizando avatar para apoyar las actividades educativas de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza de Cátac - Recuay; 2018*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Ingeniería. Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas.
- Ccama, R. (2015). *Uso educativo de las TIC y logro de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de secundaria de la I.E. Javier Heraud – Ate 2015*. Lima: (Tesis de maestría inédita) Universidad Cesar Vallejo: Lima.
- Choque, R. (2009) *Eficacia en el Desarrollo de Capacidades TIC en estudiantes de educación secundaria de Lima, Perú*.
- Dolabela, F. (2013). *Pedagogía emprendedora*. Sao Paulo: Editora de Cultura Ltda.
- Dornelas (2016). *El aprendizaje cooperativo aplicado a las matemáticas y sus efectos en el rendimiento académico*. Universidad Latina de Panamá.
- Floridi, Luciano .2008. *Glossary of term for the digital era*. University of Hertfordshire & University of Oxford [en línea]. Disponible en <http://www.philosophyofinformation.net/glossary.htm>

- Freire, Y. (2016). *Recursos tecnológicos y su incidencia en el rendimiento académico*. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/1752/1/T-ULVR-1568.pdf>
- Guskey, T. R. (2013). *Defining student achievement*. En J. Hattie y E. M. Anderman (Eds.), *International guide to student achievement* (pp. 3-6). Nueva York, NY, EE.UU.: Routledge.
- Hellers, (2002). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Barcelona: Editorial. Graó.
- Hernández, Fernández y Baptista (2010). *Metodología de la Investigación*. Ed. Mc. Graw Hill. México.
- Igarza, E. (2018). *Efectos de la aplicación del m-learning en el desempeño académico de los estudiantes del curso de matemática de la Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática de la Universidad Nacional de San Martín-Tarapoto*. Universidad Nacional Federico Villareal.
- Johnson, D. y Johnson, R. (1999). *Aprender juntos y solos*. Buenos Aires: Aiqué S.A.
- Kumar, N. (2004). *El marketing como estrategia: comprender la agenda del CEO para impulsar el crecimiento y la innovación*. Harvard Business School Press.
- Mandujano, J. (2018). *Empleo del aula virtual y niveles de aprendizaje en la Institución Educativa “Daniel Alcides Carrión” Chaupimarca – Pasco*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Facultad de Ciencias de la Educación. Escuela de Formación Profesional de Educación Secundaria.
- Merriam, Shara, Caffarella, Rose, & Baumgartner, Lisa. (2006). *Learning in adulthood: A comprehensive guide* (3rd edition). San Francisco: Jossey Bass, pp. 5-26.
- Michael y Pérez (2016). *Atención a la diversidad y aprendizaje cooperativo en la educación obligatoria*. Archidona, Málaga): Aljibe.
- Ministerio de Educación. (2006). *Diseño Curricular Básico de Educación Secundaria*. Lima: MINEDU.

- Morales, Y. y Mosquera, C. (2016). *Relación del uso de aulas virtuales y aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de sexto grado del centro educativo Los Laureles, Barranca Bermeja, Colombia*, Universidad Privada Norbert Wiener. Escuela de Posgrado.
- Ortíz, J. (2016). *El uso de TIC y la percepción del grado de utilidad en los procesos de enseñanza en el colegio*. Tesis doctoral. Universidad Privada Norbert Wiener. Bogotá. Colombia.
- Pimienta, J. (2009). *Educación basada en competencias*. Guía para la aplicación del enfoque. Estado de México, México: Pearson.
- Purisca, F. (2019). *Aula virtual para desarrollar la competencia: Investiga y Profundiza los fundamentos de la fe cristiana relacionada a la cultura*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Escuela de Posgrado.
- Rosario, (2007). *Las aulas virtuales como modelo de gestión del conocimiento*. Accesible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=231>
- Rotstein, B. (2006). *El trabajo colaborativo en entornos de aprendizaje virtuales*. Cognición, 38-45. Obtenido de OTEP: mc142.uib.es:8080/rid=1MX6MJQV0-24K0D6D1JH/El_trabajo_colaborativo_en_entornos_virtuales.pdf
- Salazar, N. (2015). *Aporte del aula virtual para el aprendizaje de los estudiantes*. Universidad Católica de Trujillo. Benedicto XVI. Facultad de Humanidades.
- Sandon, R. (2015). *Las TIC en el aula y el desarrollo de competencias Científicas en estudiantes de la I.E. de nivel secundario de Huacho*. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo.
- Siemens, George. (2004). *A learning theory for the digital age* [en línea]. Disponible en <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Tobón, S., Pimienta, J. y García, J. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Pearson Educación, Prentice Hall. México.
- UNESCO (1999). *Los docentes, la enseñanza y las nuevas tecnologías*. Informe mundial sobre la educación 1998. Madrid, Santillana/UNESCO pp.78-94.

Zapata, M. (2014). *Recursos educativos digitales*. Obtenido de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnxpbmVhLnVkZWZWR1LmNvL2VzdGlsb3Mb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>

APÉNDICES Y ANEXOS

ANEXO 1

Cuestionario de aplicación de los recursos interactivos en el Aula Virtual

Autores:

Br. Alex Miky López Rodríguez

Br. Yuly Aranoli Horna García

Estimado(a) alumno, esperamos su colaboración, respondiendo con sinceridad el presente cuestionario. La prueba es anónima.

El presente cuestionario tiene por objetivo, recoger información sobre la aplicación de los recursos interactivos en el aula virtual.

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

	HERRAMIENTAS	1	2	3
1.	Se utilizan herramientas multimedia durante el proceso enseñanza aprendizaje			
2.	La utilización de los recursos multimedia apoya en el aprendizaje en el Área de Educación para el Trabajo			
3.	Se considera información de audio en formatos MP3 para recordarle lo aprendido.			
4.	La información que se le proporciona es importante para su aprendizaje en el aula virtual.			
5.	Las tareas se publican en formatos PDF, DOC o JPEG			
6.	Las herramientas con contenido textual en línea le permiten un aprendizaje más rápido que el publicado en físico.			
	COMUNICACIÓN			
7.	El docente explica adecuadamente los contenidos de la clase.			
8.	El docente utiliza el correo, chat, Whatsapp u otro recurso para estar en contacto con usted para verificar su aprendizaje.			
9.	Entiende los contenidos explicados en el aula virtual.			
10.	Recibe información en línea durante y fuera de las horas de clases			
11.	Entiende los contenidos desarrollados de la competencia del Área de Educación para el Trabajo			
12.	Son de su agrado los recursos del aula virtual para entender los contenidos pedagógicos			

13.	La práctica de recursos interactivos mejora la capacidad de memorizar y entender los nuevos conocimientos			
14.	Se utilizan ambientes de comunicación con recursos interactivos, donde se tienen en cuenta videos, presentaciones, juegos de memoria, pupiletras, líneas de tiempo, palabras ocultas, collage de imágenes, etc.			
	APRENDIZAJE			
15.	La práctica de las TIC's le permite optimizar el tiempo en la ejecución de las tareas, y reforzar conocimientos.			
16.	La aplicación de los recursos interactivos ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas.			
17.	Las herramientas TIC's permiten conocer la demanda y competencia del mercado para poder ofertar un servicio o producto.			
18.	Los estudios de mercado en línea permiten saber si habrá clientes para los productos o servicios que van a ofertar.			
19.	Identifica con facilidad los problemas y necesidades de tu entorno local.			
20.	Analiza e identifica la demanda y la competencia del producto o servicio que quiere ofertar al mercado.			
21.	En la idea de negocios se debe de tener en cuenta el beneficio social, ambiental y económico de las personas de la localidad con el producto o servicio que se va a ofertar.			
22.	Se puede emplear las herramientas TICs para ofrecer un buen servicio siendo honesto y muy responsable.			

Agradezco su gran apoyo y generosidad por participar en esta encuesta.

ANEXO 2

FICHA TÉCNICA

Cuestionario de aplicación de los recursos interactivos en el Aula Virtual

Nombre original del instrumento	Cuestionario de aplicación de los recursos interactivos en el Aula Virtual
Autor y año: Br. Alex Miky López Rodríguez Br. Yuly Aranoli Horna García (2020)	Original:
	Adaptación: Cando Guato Jessica Guadalupe (2018).
Usuarios:	Estudiantes del segundo grado de secundaria
Forma de administración o modo de aplicación:	El instrumento puede ser aplicado individualmente o grupal dentro del salón de clase, en un tiempo no mayor de 30 minutos
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Confiabilidad general: 0.968 Dimensión: Herramientas 0.905 Dimensión: Comunicación 0.917 Dimensión: Aprendizaje 0.903

ANEXO 3

<p align="center">TÍTULO DEL PROYECTO: “RECURSOS INTERACTIVOS EN EL AULA VIRTUAL PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN LOS ESTUDIANTES DEL 2DO. GRADO DEL NIVEL SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LA ESPERANZA – 2020”.</p>														
VARIABLES	DIMENSIONES	ITEMS	Opción de respuestas			Criterios para la evaluación						Observaciones y/o recomendaciones		
			“Siempre”	“A veces”	“Nunca”	“Relación entre la variable y		“Relación entre la		“Relación entre el indicador			“Relación entre el ítems	
						SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO
Recursos interactivos	HERRAMIENTAS	1. Se utilizan herramientas multimedia durante el proceso enseñanza aprendizaje	3											
		2. La utilización de los recursos multimedia apoya en el aprendizaje en el área de educación para el trabajo	3											
		3. Se considera información de audio en formatos MP3 para recordarle lo aprendido.	3											
		4. La información que se le proporciona es importante para su aprendizaje en el aula virtual.	3											
		5. Las tareas se publican en formatos PDF, DOC o JPEG	3											
		6. Las herramientas con contenido textual en línea le permiten un aprendizaje más rápido que el publicado en físico.	3											

	18. Los estudios de mercado en línea permiten saber si habrá clientes para los productos o servicios que van a ofertar.	3											
	19. Identifica con facilidad los problemas y necesidades de tu entorno local	3											
	20. Analiza e identifica la demanda y la competencia del producto o servicio que quiere ofertar al mercado.	3											
	21. En la idea de negocios se debe de tener en cuenta el beneficio social, ambiental y económico de las personas de la localidad con el producto o servicio que se va a ofertar.	3											
	22. Se puede emplear las herramientas TICs para ofrecer un buen servicio siendo honesto y muy responsable.	3											

ANEXO 4

VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Cuestionario de aplicación de los recursos interactivos en el Aula Virtual

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizado en la investigación, cuyo título es: *RECURSOS INTERACTIVOS DEL AULA VIRTUAL Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LA ESPERANZA – 2020*. Los autores de la investigación son Br. Alex Miky López Rodríguez y Br. Yuly Aranoli Horna García; estudiantes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Dicho instrumento será aplicado a una muestra no probabilística estará conformada por 45 estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por los autores: quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez del contenido correspondiente con las variables de estudio, problema, objetivos e hipótesis.

Se extiende la presente constancia a solicitud de los interesados, para los fines que consideren pertinentes.

Trujillo, 25 de junio de 2020



Dra. Liliana Elizabeth Varela Lescano

DNI 18225585

ANEXO 5

VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Cuestionario de Desarrollo de la competencia del Área de Educación para el Trabajo

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizado en la investigación, cuyo título es: *RECURSOS INTERACTIVOS DEL AULA VIRTUAL Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LA ESPERANZA – 2020*. Los autores de la investigación son Br. Alex Miky López Rodríguez y Br. Yuly Aranoli Horna García; estudiantes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Dicho instrumento será aplicado a una muestra no probabilística estará conformada por 45 estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por los autores: quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez del contenido correspondiente con las variables de estudio, problema, objetivos e hipótesis.

Se extiende la presente constancia a solicitud de los interesados, para los fines que consideren pertinentes.

Trujillo, 25 de junio de 2020



Mg. Juan Pablo Ugaz Barrantes

DNI 40008196

ANEXO 6

VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

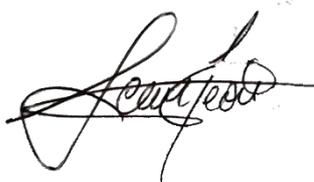
Cuestionario de Desarrollo de la competencia del Área de Educación para el Trabajo

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizado en la investigación, cuyo título es: *RECURSOS INTERACTIVOS DEL AULA VIRTUAL Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LA ESPERANZA – 2020*. Los autores de la investigación son Br. Alex Miky López Rodríguez y Br. Yuly Aranoli Horna García; estudiantes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Dicho instrumento será aplicado a una muestra no probabilística estará conformada por 45 estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por los autores: quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez del contenido correspondiente con las variables de estudio, problema, objetivos e hipótesis. Se extiende la presente constancia a solicitud de los interesados, para los fines que consideren pertinentes.

Trujillo, 25 de junio de 2020



Mg. Jorge Arnaldo Saavedra León

DNI 18102079

ANEXO 7

Instrumentos de medición sobre el Desarrollo de la competencia del Área Educación para el Trabajo

Autores:

Br. Alex Miky López Rodríguez

Br. Yuly Aranoli Horna García

INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Estimado(a) alumno, esperamos su colaboración, respondiendo con sinceridad el presente cuestionario. La prueba es anónima.

El presente cuestionario tiene por objetivo, recoger información sobre la competencia del Área Educación para el Trabajo.

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

	CREA PROPUESTAS DE VALOR	1	2	3
1.	Buscas alternativas creativas e innovadoras a través del aula virtual			
2.	Resuelves un problema que investigas en tu entorno			
3.	Buscas alternativas de solución dando a conocer tus ideas con otras personas			
4.	Buscas solucionar un problema o tarea aprovechando los recursos interactivos			
	APLICA HABILIDADES TÉCNICAS			
5.	Utilizas los programas o software que se te enseñó con eficiencia			
6.	Desarrollas métodos y estrategias frente a un problema que se te presenta			
7.	Ejecutas los procesos o técnicas aprendidas en clase para buscar una solución			
8.	Seleccionas o combinas herramientas, métodos o técnicas aplicando los criterios de calidad y eficiencia aprendidos en clase			
	TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS			
9.	Te esfuerza para lograr alcanzar un objetivo propuesto			
10.	Organizas el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que pueden aportar cada miembro			

11.	Asumes con responsabilidad tu rol y las tareas que implica desempeñarte con eficacia y eficiencia			
12.	Reflexionas sobre tu experiencia de trabajo y la de tus compañeros del equipo para generar un clima favorable			
13.	Muestras tolerancia a la frustración, aceptando distintos puntos de vista y consensuando ideas			
	EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO			
14.	Resuelves un problema identificando sus necesidades			
15.	Empleas la información para tomar decisiones e incorporar mejoras al problema presentado			
16.	Analizas los posibles impactos que se presentan en tu entorno y formulas estrategias que permitan llegar a su solución			

Agradezco su gran apoyo y generosidad por participar en esta encuesta.

ANEXO 8

FICHA TÉCNICA

Cuestionario de Desarrollo de la competencia del Área de Educación para el Trabajo

Nombre original del instrumento	Desarrollo de la competencia del área de educación para el trabajo
Autor y año: Br. Alex Miky López Rodríguez (2020) Br. Yuly Aranoli Horna García (2020)	Original: Br. Alex Miky López Rodríguez (2020) Br. Yuly Aranoli Horna García (2020) Adaptación:
Usuarios:	Estudiantes del segundo grado de secundaria
Forma de administración o modo de aplicación:	El instrumento puede ser aplicado individualmente o grupal dentro del salón de clase, en un tiempo no mayor de 30 minutos
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Confiabilidad general: 0.953 Dimensión: Crea propuesta de valor 0.828 Dimensión: Aplica habilidades técnicas 0.830 Dimensión: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos 0.768 Dimensión: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento 0.847

ANEXO 9

TÍTULO DEL PROYECTO: “RECURSOS INTERACTIVOS EN EL AULA VIRTUAL PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN LOS ESTUDIANTES DEL 2DO. GRADO DEL NIVEL SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LA ESPERANZA – 2020”.

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEMS	Opción de respuestas			Criterios para la evaluación								Observaciones y/o recomendaciones				
			“Siempre”	“A veces”	“Nunca”	“Relación entre la variable y		“Relación entre la		“Relación entre el indicador		“Relación entre el ítems						
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
Desarrollo de la competencia	CREA PROPUESTAS DE VALOR	1. Buscas alternativas creativas e innovadoras a través del aula virtual	3															
		2. Resuelves un problema que investigas en tu entorno	3															
		3. Buscas alternativas de solución dando a conocer tus ideas con otras personas	3															
		4. Buscas solucionar un problema o tarea aprovechando los recursos interactivos	3															
	APLICA HABILIDADES	5. Utilizas los programas o software que se te enseñó con eficiencia	2															
		6. Desarrollas métodos y estrategias frente a un problema que se te presenta	3															

	7. Ejecutas los procesos o técnicas aprendidas en clase para buscar una solución.	3												
	8. Seleccionas o combinas herramientas, métodos o técnicas aplicando los criterios de calidad y eficiencia aprendidos en clase.	3												
TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	9. Te esfuerzas para lograr alcanzar un objetivo propuesto.	3												
	10. Organizas el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que pueden aportar cada miembro.	3												
	11. Asumes con responsabilidad tu rol y las tareas que implica desempeñarte con eficacia y eficiencia.	2												
	12. Reflexionas sobre tu experiencia de trabajo y la de tus compañeros del equipo para generar un clima favorable.	3												
	13. Muestras tolerancia a la frustración, aceptando distintos puntos de vista y consensuando ideas.	3												
EVALUA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE	14. Resuelves un problema identificando sus necesidades	3												
	15. Empleas la información para tomar decisiones e incorporar mejoras al problema presentado	3												
	16. Analizas los posibles impactos que se presentan en tu entorno y formulas estrategias que permitan llegar a su solución.	3												

ANEXO 10

VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Cuestionario de Desarrollo de la competencia del Área de Educación para el Trabajo

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizado en la investigación, cuyo título es: *RECURSOS INTERACTIVOS DEL AULA VIRTUAL Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LA ESPERANZA – 2020*. Los autores de la investigación son Br. Alex Miky López Rodríguez y Br. Yuly Aranoli Horna García; estudiantes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Dicho instrumento será aplicado a una muestra no probabilística estará conformada por 45 estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por los autores: quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez del contenido correspondiente con las variables de estudio, problema, objetivos e hipótesis. Se extiende la presente constancia a solicitud de los interesados, para los fines que consideren pertinentes.

Trujillo, 25 de junio de 2020



Dra. Liliana Elizabeth Varela Lescano

DNI 18225585

ANEXO 11

VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Cuestionario de Desarrollo de la competencia del Área de Educación para el Trabajo

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizado en la investigación, cuyo título es: *RECURSOS INTERACTIVOS DEL AULA VIRTUAL Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LA ESPERANZA – 2020*. Los autores de la investigación son Br. Alex Miky López Rodríguez y Br. Yuly Aranoli Horna García; estudiantes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Dicho instrumento será aplicado a una muestra no probabilística estará conformada por 45 estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por los autores: quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez del contenido correspondiente con las variables de estudio, problema, objetivos e hipótesis. Se extiende la presente constancia a solicitud de los interesados, para los fines que consideren pertinentes.

Trujillo, 25 de junio de 2020



Mg. Juan Pablo Ugaz Barrantes

DNI 40008196

ANEXO 12

VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

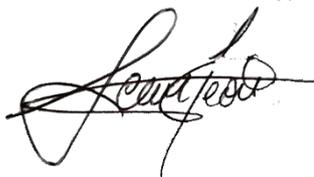
Cuestionario de Desarrollo de la competencia del Área de Educación para el Trabajo

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizado en la investigación, cuyo título es: *RECURSOS INTERACTIVOS DEL AULA VIRTUAL Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LA ESPERANZA – 2020*. Los autores de la investigación son Br. Alex Miky López Rodríguez y Br. Yuly Aranoli Horna García; estudiantes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Dicho instrumento será aplicado a una muestra no probabilística estará conformada por 45 estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por los autores: quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez del contenido correspondiente con las variables de estudio, problema, objetivos e hipótesis. Se extiende la presente constancia a solicitud de los interesados, para los fines que consideren pertinentes.

Trujillo, 25 de junio de 2020



Mg. Jorge Arnaldo Saavedra León

DNI 18102079

ANEXO 13

CUESTIONARIO DE APLICACIÓN DE LOS RECURSOS INTERACTIVOS EN EL AULA VIRTUAL

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2
2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3
3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	2	2	3	1	3	1	3	3	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3
5	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2
6	2	3	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3
7	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	2	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
9	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3
10	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3
11	2	2	2	3	1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2
12	2	2	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2
13	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
14	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2
15	2	2	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2
16	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3
17	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2
18	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3
20	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2
21	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2
22	2	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3
23	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3
24	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	2	3	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2
26	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	2	2	3	3
27	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
28	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
29	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3
30	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3
31	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2
32	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2
33	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
34	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3
35	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
36	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
37	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2
38	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	2	3	3	3
39	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2
40	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	2	3
41	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3
42	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3
43	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
44	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
45	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2

ANEXO 14

CUESTIONARIO DE MEDICIÓN SOBRE EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2
2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3
3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3
4	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
5	2	2	1	2	1	2	2	1	3	2	3	2	2	3	2	2
6	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3
7	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3
8	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
9	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2
10	2	3	2	3	1	2	2	1	3	1	2	2	2	3	2	3
11	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3
12	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2
13	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2
14	2	2	3	3	1	3	2	2	3	1	3	2	1	3	2	2
15	3	2	2	3	1	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2
16	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2
17	3	3	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3
18	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3
19	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3
20	3	3	2	3	1	3	2	2	3	1	3	3	3	3	2	3
21	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
22	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2
23	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
25	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	1	3	1
26	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
27	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
29	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3
30	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2
31	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3
32	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2
33	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
35	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
36	2	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
37	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
38	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2
39	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2
40	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
41	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3
42	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3
43	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3
44	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
45	2	1	2	3	2	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	3

ANEXO 15

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título	Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
Recursos interactivos en el aula virtual para desarrollar la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de La Esperanza – 2020.	General ¿Cuál es la relación de los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo?	General Existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo.	General Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, con estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de una I.E. de la Esperanza – 2020.	Recursos interactivos	Herramientas	Tipo: Descriptiva correlacional Métodos: Hipotético deductivo Diseño: Se usó un diseño no experimental Población y muestra: Población: 162 estudiantes Muestra: 64 estudiantes Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Como técnica se usó la encuesta y para los instrumentos un cuestionario por cada una de las variables en estudio. Métodos de análisis de investigación: Se tuvo en cuenta la prueba no paramétrica Rho Sperman
	Específicos ¿Cuál es la relación los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la capacidad “Crea propuestas de valor (ideas de negocio)”?	Específicas Existe relación directa y significativa entre Los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la dimensión “Crea propuestas de valor”	Objetivos específicos Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Crea propuestas de valor (ideas de negocio)”	Desarrollo de la competencia del área educación para el trabajo	Comunicación:	
	¿Cuál es la relación los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la capacidad “Aplica habilidades técnicas”?	Existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual se relacionan y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la dimensión “Aplica habilidades técnicas”	Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Aplica habilidades técnicas”		Aprendizaje	
	¿Cuál es la relación los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la capacidad “Aplica habilidades técnicas”?	Existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual se relacionan y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la dimensión “Aplica habilidades técnicas”	Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Aplica habilidades técnicas”		Crea propuestas de valor	
					Aplica habilidades técnicas	
					Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	
					Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	

	<p>desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la capacidad “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas”?</p> <p>¿Cuál es la relación los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la capacidad “Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento”?</p>	<p>técnicas”</p> <p>Existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual se relacionan y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la dimensión “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas”</p> <p>Existe relación directa y significativa entre los recursos interactivos del aula virtual se relacionan y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo en la dimensión “Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento”</p>	<p>“Aplica habilidades técnicas”</p> <p>Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual y el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, en la capacidad “Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas”</p> <p>Determinar la relación entre los recursos interactivos del aula virtual con el desarrollo de la competencia del área Educación para el Trabajo, y la capacidad “Evalúa resultados del proyecto de emprendimiento”</p>			
--	--	--	---	--	--	--