

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACION E INFORMATICA



SOFTWARE ARDORA Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE PIURA- 2022

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

AUTORES

Br. Doris Evelin Córdova Jiménez

Br. Reneyda Román Moreto

ASESORA

Mg. María Isabel Inga Japa

<https://orcid.org/0000-0002-1111-3700>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad Social

TRUJILLO - PERÚ

2023

a

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

www.siteal.iiep.unesco.org

Fuente de Internet

2%

4

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

5

docplayer.es

Fuente de Internet

2%

6

repositorio.unc.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

1%

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

1

Autoridades universitarias

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

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Diaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. María Isabel Inga Japa con DNI N° 41738984, como asesora del trabajo de investigación titulado: SOFTWARE ARDORA Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE PIURA – 2022, desarrollado por Br. Doris Evelin Córdova Jiménez, con DNI 47100417 y Br. Reneyda Román Moreto, con DNI 47268872, egresadas del Programa de Complementación Universitaria; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, enero del 2023.



Mg. María Isabel Inga Japa

DNI N° 41738984,

Asesora

DEDICATORIA

A mi familia, por estar desde el principio a mi lado en mi crecimiento profesional, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad.

A mi esposo, porque desde que esta junto a mí, he recibido apoyo incondicional y confianza para lograr mis metas y objetivos.

A mi hija, que, sin saberlo me brinda la fuerza necesaria para seguir adelante y poder llegar un ejemplo para ella.

Doris Evelin Córdova Jiménez.

A mi Dios, padres y hermanos por estar siempre ahí para conmigo, dándome su apoyo incondicional para lograr una de mis metas y objetivos.

Reneyda Román Moreto.

AGRADECIMIENTO

Las autoras deseamos agradecer la revisión, recomendaciones y sugerencias valiosas que realizó nuestra asesora Mg. María Isabel Inga Japa.

Asimismo, agradecer a Dios y a todos nuestros familiares por su apoyo incondicional, a la Universidad Católica de Trujillo por brindarnos la oportunidad de poder crecer profesionalmente.

Muchas gracias.

Doris Evelin Córdova Jiménez y Reneyda Roman Moreto.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Br. Doris Evelin Córdova Jiménez, con DNI 47100417 y Br. Reneyda Román Moreto, con DNI 47268872, egresadas del Programa de Estudios de complementación universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: SOFTWARE ARDORA Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE PIURA – 2022, el cual consta de un total de 113 páginas, en las que se incluye tablas y figuras, más un total de 59 páginas en 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 nuestra 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 20 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



Br. Doris Evelin Córdova Jiménez
DNI N° 47100417



Br. Reneyda Román Moreto
DNI N° 47268872

INDICE

Portada.....	i
Informe de originalidad.....	ii
Autoridades universitarias.....	iii
Conformidad del asesor.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Declaratoria de autenticidad.....	vii
Índice.....	viii
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras.....	xi
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.1. Realidad problemática y formulación del problema.....	14
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Formulación de objetivos.....	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4. Justificación de la investigación.....	16
II. MARCO TEORICO.....	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.2. Bases teóricas científicas.....	23
2.3. Definición de términos básicos.....	28
2.4. Formulación de hipótesis.....	30

2.4.1. Hipótesis general.....	30
2.4.2. Hipótesis específicos.....	30
2.5. Operacionalización de variables.....	31
III. MÉTODOS.....	33
3.1. Tipo de investigación.....	33
3.2. Métodos de investigación.....	33
3.3. Diseño de investigación.....	33
3.4. Población, muestra y muestreo.....	34
3.5. Técnicas e instrumento de recojo de datos.....	34
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	35
3.7. Ética de investigación.....	37
IV. Resultados.....	38
4.1. Presentación y análisis de resultados	38
4.2. Prueba de normalidad	42
4.3. Prueba de hipótesis general.....	43
4.4. Prueba de hipótesis específica.....	44
V. DISCUSIÓN.....	47
VI. CONCLUSIONES.....	49
VII. RECOMENDACIONES.....	50
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	51
ANEXOS.....	54
Anexo 1: Instrumentos de recolección	54
Anexo 2: Ficha técnica.....	58
Anexo 3: Operacionalización de variables.....	60
Anexo 4: Validez y fiabilidad de los instrumentos.....	76
Anexo 5: Base de datos.....	104
Anexo 6: Matriz de consistencia.....	108

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Calificación de las dimensiones de la variable Software Ardora	38
Tabla 2: Calificación de las dimensiones de la variable gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	40
Tabla 3: Pruebas de normalidad de Shapiro -Wilk	42
Tabla 4: Nivel de relación entre las variables software Ardora y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	43
Tabla 5: Nivel de relación entre la variable software Ardora y la dimensión crea propuestas de valor	44
Tabla 6: Nivel de relación entre la variable software Ardora y la dimensión aplica habilidades técnicas	45
Tabla 7: Nivel de relación entre la variable software Ardora y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	46
Tabla 8: Calificación de los componentes de la dimensión actividades con gráficos	60
Tabla 9: Calificación de los componentes de la dimensión juego de palabras	62
Tabla 10: Calificación de los componentes de la dimensión relacionar	64
Tabla 11: Calificación de los componentes de la dimensión crea propuestas de Valor	66
Tabla 12: Calificación de los componentes de la dimensión aplica habilidades Técnicas	68
Tabla 13: Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente	70

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Calificación de las dimensiones de la variable software Ardora	39
Figura 2: Calificación de las dimensiones de la variable gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	41
Figura 3: Calificación de los componentes de la dimensión actividades con gráfico	61
Figura 4: Calificación de los componentes de la dimensión juego de palabras	63
Figura 5: Calificación de los componentes de la dimensión relacionar	65
Figura 6: Calificación de los componentes de la dimensión crea propuestas de valor	67
Figura 7: Calificación de los componentes de la dimensión aplica habilidades técnicas	69
Figura 8: Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente	71

RESUMEN

La investigación se desarrolló con la finalidad de determinar la relación que existe entre el Software Ardora y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social en una institución educativa pública de Piura – 2022. El estudio se efectuó a través del tipo de estudio cuantitativo, no experimental, con un diseño correlacional, transversal; la población y muestra estuvo constituida por los profesores de Educación Secundaria pertenecientes a la provincia de Piura - 2022. Se utilizó como instrumentos de recopilación de información dos cuestionarios con escala valorativa referente al Software Ardora y la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Se concluyó que no existe relación directa entre el software Ardora y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Piura 2022, se sustenta en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.168 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.258.

Palabras clave: Software Ardora, Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

ABSTRACT

The research was developed with the purpose of determining the relationship that exists between the Ardora Software and the Economic Entrepreneurship Project Management Competition in a public educational institution in Piura - 2022. The study was carried out through the type of quantitative, non-experimental study, with a correlational, cross-sectional design; The population and sample consisted of Secondary Education teachers belonging to the province of Piura - 2022. Two questionnaires with a rating scale referring to the Ardora Software and the Manage economic entrepreneurship projects competition were used as information gathering instruments. It was concluded that there is no direct relationship between the Ardora software and the management of economic or social entrepreneurship projects in high school students from educational institutions in Piura 2022, it is based on the non-parametric test Spearman's Rho, where the p-value is 0.168 and the correlation coefficient Rho is 0.258.

Keywords: Ardora Software, Manage economic entrepreneurship projects.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Realidad problemática y formulación del problema

En general, con la excepción de algunos países, los estudiantes de educación básica en todo el mundo no están logrando un desarrollo adecuado de la competencia de Educación para el trabajo. La OCDE-PISA evalúa el aprendizaje en seis niveles que van de menor a mayor. En Europa, los destacados son Suiza, Bélgica y Alemania. En Latinoamérica, Chile es el líder seguido por Uruguay y México, mientras que Perú está en sexto lugar de ocho. Sin embargo, Chile y Uruguay solo alcanzan el segundo nivel de los seis, mientras que México y Perú están en el primer nivel. Uno de los factores que explica este déficit es el poco o nulo uso de herramientas virtuales que podrían mejorar los resultados en diferentes materias (Ayala, 2020).

De acuerdo con INTEF (2017), “la competencia virtual en los docentes es fundamental para fortalecer sus habilidades de enseñanza y fomentar un mejor aprendizaje en el aula”.

De acuerdo con PISA (2018) en Perú, aunque se han observado algunos avances en términos de mejorar el rendimiento académico, muchos estudiantes todavía no han alcanzado los niveles de aprendizaje deseados para su edad o para el grado escolar que están cursando, en comparación con 2015.

Además, Alvites (2017) argumentó “el hecho no utilizar plataformas virtuales para enseñar determinadas áreas curriculares ha contribuido a los malos resultados en la Educación Básica Regular”.

En las instituciones educativas de Piura se ha observado que los estudiantes no están logrando desarrollar la competencia para gestionar proyectos, debido a muchos factores: Nula utilización de las herramientas virtuales en la enseñanza y aprendizaje, la falta de capacidad de los docentes en el manejo de las herramientas virtuales, factores económicos y desnutrición, son los principales factores en el área de Educación para el trabajo que han perjudicado para que se pueda lograr la competencia deseadas. En relación a esta problemática es que planteamos determinar la relación que existe entre el software Ardora y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Piura, 2022.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre el Software Ardora y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social en un centro educativo público ubicado en Piura – 2022?

1.2.2 Problemas específicos

PE1. ¿Cuál es la relación que existe entre el Software Ardora y la creación de propuestas de valor como dimensión de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social en un centro educativo público ubicado en Piura – 2022?

PE2. ¿Cuál es la relación que existe entre el Software Ardora y la aplicación de habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social como dimensión de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social en un centro educativo público ubicado en Piura – 2022?

PE3. ¿Cuál es la relación que existe entre el Software Ardora y el trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social como dimensión de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico en un centro educativo público ubicado en Piura – 2022?

1.3 Formulación de objetivos:

1.3.1 Objetivo general:

Determinar la relación que existe entre el Software Ardora y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social en un centro educativo público ubicado en Piura – 2022.

1.3.2 Objetivo específicos

OE1. Establecer la relación que existe entre el Software Ardora y la creación de propuestas de valor como dimensión de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social en un centro educativo público ubicado en Piura – 2022.

OE2. Establecer la relación que existe entre el Software Ardora y la aplicación de Capacidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento socio - económico como dimensión de la Competencia Gestiona Proyectos de

Emprendimiento Económico o social en un centro educativo público ubicado en Piura – 2022.

OE3. Establecer la relación que existe entre el Software Ardora y el trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social como dimensión de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social en una institución educativa pública de Piura – 2022.

1.4 Justificación de la investigación

Teórica

La presente investigación se justifica teóricamente por cuanto se realizó con el propósito de dar a conocer la relación entre el Software Ardora y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social, conceptos de mucha significancia y trascendencia para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, potenciando las habilidades de aprender a aprender ya que con esta investigación se pretende la búsqueda de soluciones desarrollando la competencia laboral. La misión del profesional en educación es que los estudiantes sean conscientes del aprendizaje de sus competencias para poder interactuar con los demás, sobre todo que se interese por el mundo que le rodea y le permita enfrentar los retos de la vida cotidiana. Es importante que los maestros estén informados sobre diferentes estrategias para adaptarse a las crecientes necesidades cognitivas y operativas de las personas, a fin de mejorar su profesionalización en el entorno social y cultural, mejorar su capacidad de integración en la sociedad y desarrollar habilidades que les permitan comprender el proceso productivo y cómo está relacionado con los cambios sociales.

Práctica

El presente trabajo de investigación permite demostrar la importancia del Software Ardora y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social, aplicando el enfoque intercultural en el desarrollo de las actividades que propone al valorar las diferentes formas de percibir e identificar un problema o una necesidad. En ese sentido, cada estudiante identificará el problema o la necesidad a partir de sus propias experiencias e intereses, tejerá puentes de diálogo para plantear su posición y desarrollará una escucha crítica para diseñar y construir un plan común en beneficio de la colectividad.

Metodología

Finalmente este trabajo permite demostrar que en la actualidad la misión del docente en la institución educativa, es desarrollar condiciones propicias para que los estudiantes puedan desarrollar actividades que le permitan descubrir, construir y desarrollar las potencialidades que tiene, estimularlas adecuadamente y lograr formar personas con iniciativa propia y con confianza en sí mismos, listos para enfrentarse a situaciones problemáticas personales, interpersonales o de cualquier índole y así convertir a la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social; en un recurso útil para su vida cotidiana. Este trabajo de investigación beneficiará a la Institución Educativa al comprender la importancia del Software Ardora para aplicarla en el desarrollo de experiencias de aprendizaje con sus respectivas estrategias metodológicas para el logro de las capacidades relacionadas con el área de Educación para el Trabajo.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Internacional

Vásquez (2022), el actual estudio se ha realizado con el fin de poder determinar si hay una relación del aplicativo Ardora un software pedagógico dentro del desarrollo educativo cognitivo en el curso de Ciencia dado en el año décimo el presente trabajo de investigación se realizó con la finalidad de determinar la relación del Software educativo Ardora en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en Décimo Año de E.G.B, en el centro educativo Privado Técnico Pichincha, D.M. Quito, del año 2021 al 2022. “El presente medio tecnológico se basa en apoyar el sentido persuasivo en la enseñanza de los educandos del año décimo, cambiando ambientes pedagógicos con herramientas didácticas, y así posteriormente el maestro ya no tenga que realizar exposiciones de clase, si no, se enfocará en utilizar aplicativos tecnológicos informativos lo cual modificará la educación clásica a una más dinámica y versátil. Dicho estudio se presenta como tipo documental, descriptivo, cualitativo y con un desarrollo en campo, de modelo social y educativo. Se ha utilizado mediante una encuesta, para la recolección de datos donde se ha aplicado a educandos con un test como recurso, así mismo, se realizó una entrevista como técnica, la cual ha sido se empleó con conocedores en TIC aplicándose con un manual de entrevista.

Al obtener los resultados se ha establecido que los maestros no llegan a usar la plataforma Google Classroom, debido a ello no tienen conocimiento del beneficio y el uso con la que cuenta para todos los cursos; por ello, se ha elaborado un instructivo sencillo de dicha plataforma para que más adelante puedan aportar al aprendizaje del área de Ciencia y así puedan contribuir como una herramienta fácil de usar en los siguientes años”.

Nacionales

Gutiérrez (2018) en su trabajo de investigación para optar el grado de Bachiller, denominado: La plataforma pedagógica Ardora y cómo influye en el avance estratégico para el maestro a cargo del grado secundario en el centro educativo “Pio XII - Circa”, ubicado en Arequipa.

Es de suma importancia para los agentes pedagógicos apoyar con el avance estratégico para el aprendizaje de los educandos dados por los maestros, optimizando el

progreso estudiantil y así pueda despertar la inclinación por usar mecanismos estratégicos y didácticos mediante una herramienta eficaz. Llegando a considerar que los medios tecnológicos sirven de mucho aporte en el sector educativo, se ha tomado en cuenta utilizar la plataforma Ardora, ayudando al progreso de los métodos estratégicos de los maestros de secundaria del centro educativo “PIO XII – CIRCA”. El actual estudio tiene como fin establecer como influye la plataforma Ardora al ser aplicado en el método estratégicos de los maestros mejorando la enseñanza, por lo que se ha elaborado el proyecto a 70 maestros del centro educativo “PIO XII – CIRCA”, teniendo resultados de la finalidad propuesta de 0.004, lo cual es menor al nivel de significancia que es de 0.05; en otros términos, si se asocia en ambas variables. Indicándose que la nueva visión educativa debe ser atendida a la gran variedad de educandos ayudándolos a reconocer sus habilidades, su conocimiento y métodos estratégicos con los que cuentan los educandos y así aumentar su capacidad cognitiva, su capacidad y destreza en manualidades, en su actuar y en sus valores, así logren ser independientes y estén preparados a los cambios sociales, económicos, tecnología y al planificar todo tipo de actividades.

Guevara y Picasso (2019) A lo largo de los años las técnicas de aprendizaje se han visto modificadas positivamente gracias a la tecnología; dado a ello nace la necesidad de usar datos informativos lo cual sucede hoy en día por tanta demanda que ofrece este medio de la tecnología, donde se observa que el alumnado desde la infancia tienen a la mano un aparato electrónico tecnológico ya sean celulares, laptops o Tablet, debido a esto ya es más factible llevar a cabo las clases virtualmente que un salón de clase como lo era anteriormente. Dado a ello el actual estudio hace mención a Benemérita Centro Normal de Tamaulipas, realizándose un proyecto cuantitativo explorador logrando como fin el conocimiento de utilizar el aplicativo Google Classroom que sirva de ayuda para el maestro, para demostrar si usa la herramienta como una opción en sus enseñanzas de los diferentes cursos, apoyándose con cuestionarios de 11 interrogantes con múltiples opciones, propuestos a 26 maestros de diferentes cursos, teniendo en cuenta los grupos dados mediante el tiempo académico 2018 al 2019 del semestre B, resultando finalmente que unos cuantos maestros no tienen conocimientos de la mencionada plataforma digital.

Gómez (2020) Software Ardora viene a ser un recurso útil y sencillo, la cual ayuda a que se gestione el desarrollo educativo, donde se permita planificar los temas a

desarrollarse en clase, la asignación de los quehaceres, la calificación, poder emitir un comentario y poder acceder al desarrollo pedagógico en un espacio único. El fin de esta plataforma es que se desarrolle aulas para poder gestionar la educación mediante aplicativos tecnológicos. El concepto metodológico usado fue cualitativo, participando 24 educandos que son maestros para obtener el grado de maestría en el sector educativo de la Universidad Tecnológica Indoamérica, ubicado en el país de Ecuador. Obtuvimos finalmente que el haber creado aulas con la ayuda de una organización didáctica, la cual han sido observadas variedad de herramientas como la plataforma Prezi donde se observa mediante diapositivas, la plataforma Slideshare, tenemos videos mostrados en Youtube y Educaplay. Se concluye mediante evidencia que usar la plataforma ayuda positivamente a los educandos, por lo que su muestra su participación utilizando distintos recursos para poder realizar las tareas de forma colaborativa.

Arapa y Flores (2022) en su trabajo de investigación para la obtención de la Licenciatura del sector Educativo del nivel Secundario especialización de Educación para el Trabajo, denominado: “Aplicación del entorno virtual Software Ardora y de qué manera influye al aprendizaje en el curso de Educación para el Trabajo en educandos de 2do año del nivel secundario del centro educativo Comercio 64, Pucallpa.

El actual proyecto ha tenido como fin primordial poder establecer de qué manera el entorno tecnológico de la plataforma Software Ardora tiene influencia en la enseñanza del curso de Educación para el Trabajo en los aprendices del nivel secundario de 2do año del centro educativo Comercio 64, ubicado en Pucallpa; dicho estudio tuvo como tipo experimental, y un diseño cuasi- experimental mediante un par de grupos GE y GC, dado con un conjunto poblacional de 502 y 78 educandos como muestra de 2do año, asimismo, se ha empleado una técnica de observación, donde el instrumento se ha dado por medio de una evaluación escrita, utilizándose el software SPSS para la prueba de hipótesis. Se concluye de manera general la cual se ha determinado que al aplicar el Software Ardora dentro de su entorno tecnológico si ha influenciado de manera significativa dentro del aprendizaje del área de Educación para el Trabajo con un porcentaje del 67% de educandos de 2do año del centro educativo Comercio 64 en un nivel destacado, donde la prueba de hipótesis U de Mann Whitney ha sido significativa obteniendo $P=0,00$ como valor menor al nivel de $0,0$ ($p\text{-valor}=0.000>0.05$)

Díaz (2018) En el presente proyecto se estudió cerca la adaptación de la utilización del software Ardora, con el fin de ser útil en el progreso de la competencia

N° 28 que se encuentra dentro del currículo Nacional la cual se encuentra conectada a las TIC de los aprendices del grado 6 del nivel primario de un centro educativo público. Dicho temario se encuentra basada en contexto cuando empezó a darse la enfermedad del Covid-19, por la que se desarrollaban las clases de manera remota. Tomando en cuenta dicho tema, es importante como ha surgido diferentes cambios dentro de la enseñanza del maestro en el ámbito virtual, conservando el avance de las TIC. Debido a ello, el método de este estudio es investigar y accionar, donde encontramos como objetivos: a) Detallar el grado de desarrollo de las TIC, Competencia n°28 del currículo Nacional; en educandos del grado 6 del nivel primario, b) Reconocer el aprendizaje y uso de los aprendices acerca de Google Classroom y de sus recursos, c) Conocimiento de la utilidad del Software Ardora para el progreso competitivo de las TIC de los educandos. Una de las finalidades son 82,7% de los aprendices lograron un desarrollo en un nivel 5, la cual pertenece al sexto grado. Por consiguiente, los educandos han comprendido la utilización de Google Classroom, mediante el manejo directo conforme han ido usando inicialmente sus recursos. Finalmente, entre algunos puntos positivos de la utilización de la plataforma Google Classroom se encontró que hay mayor énfasis con el aprendizaje, mayor calidad en los temarios y el aumento del apoyo en las actividades y de autonomía.

Chávez y Hoyos (2022) en su trabajo de investigación para la obtención del título de su segunda especialización en Tecnología Escolar, haciendo énfasis en ámbito informativo educativo, denominado: Software Ardora y el aprendizaje de Educación para el Trabajo en educandos del sector educativo del nivel secundario ubicado en Chocope, Ascope – 2022.

En el actual estudio de investigación se realizó con el propósito de diseñar la propuesta del Software Ardora mejorando el conocimiento y enseñanza en el curso de Educación para el Trabajo para educandos del sector educativo del nivel secundario ubicado en Chocope, Ascope –2022, dicho trabajo ha sido realizado después de haber identificado las negativas dentro del curso de Educación para el trabajo el cual se ha tenido en cuenta el desarrollo de la pandemia dada la cual estuvimos pasando por el COVID 19, donde no ha existido la presencialidad, si no de manera virtual, lo que conllevó a un cambio drástico por medio del diseño propuesto. Este trabajo ha sido de tipo Cuantitativo con un diseño descriptivo, donde se ha utilizado como población a 88 educandos de 3er grado del nivel secundario, a su vez se ha aplicado una evaluación

objetivo para determinar el aprendizaje dentro del curso de Educación para el trabajo, por lo tanto el resultado obtenido fue de 51 aprendices equivalente a 58% los cuales están en nivel regular, así también 10 educandos representando el 11% como nivel bajo y el 27% que representa al 31% como nivel bueno, se observa entonces en su mayoría el nivel regular que promueve la estructura del recurso Software Ardora mejorando el aprendizaje dentro del curso dado en el año – 2021.

Córdova (2019) en su trabajo de investigación denominado: Software Ardora y el mejoramiento perceptivo dentro del aprendizaje de educandos ubicados en 5to ciclo de Diseño Publicitario en el Instituto Superior Tecnológico de Diseño y Comunicaciones.

El actual estudio ha sido desarrollado con el fin de establecer de qué manera la utilización del Software ardora ayuda al mejoramiento perceptivo de la enseñanza de los aprendices que se encuentran en 5to ciclo de Diseño Publicitario del IST de Diseño y Comunicaciones. Por lo que su diseño es cuasi- experimental, dado que la muestra poblacional se ha seleccionado intencionalmente, donde se ha sido aplicado mediante un cuestionario antes y después a 60 de los educandos. Dichas variables han sido estudiadas por medio de gráficos de barras donde posteriormente serán evaluados por la correlación.

Tomando argumentos de Vara en el año 2015, menciona que para diseños cuasi – experimentales se usan Ge y Gc, y así poder hacer una comparación de lo que causa las variables independientes. Finalmente, concluimos que la utilización del Software Ardora ayuda al mejoramiento de los cursos dados dentro del desarrollo de aprendizaje de los educandos de 5to ciclo de Diseño Publicitario ubicados en el IST de Diseño y comunicaciones 2019.

Regionales

Según La Torre, Maldonado (2020) menciona en su proyecto que ha tenido como fin establecer en qué nivel se encuentra el progreso de las competencias tecnológicas en el curso de Educación para el trabajo, en maestros de ciclos posteriores con el modelo de EBA ubicado en la región del Cusco. Tomando en cuenta la visión del proyecto cuantitativo asumiéndose el estudio metodológico donde ha sido de método Científico, de tipo descriptivo, diseño no experimental, donde la muestra es considerada como no probabilística dada por 51 maestros en el modelo de EBA, dentro del test dado para

ambas variables como técnica del proyecto, donde las herramientas de dicha encuesta con el tipo de escala Likert, con su debido estándar, donde la recopilación de datos han sido puestas en tablas para luego realizar la prueba de hipótesis utilizando SPSS. Observando el resultado dado el grado de progreso de la competencia tecnológica en maestros del curso de educación para el trabajo en EBA ubicada en la región del Cusco en el año 2020 es poco correcto, asumiéndose un 88.2% que a veces busca mayor información, mediante diferentes exposiciones, organización haciendo uso de los datos informativos encontrados virtualmente.

El estudio de Avilés (2021) tiene como objetivo principal evaluar la relación entre el software Ardora y el desarrollo de aprendizaje del curso EPT, desde una perspectiva de educandos del quinto año nivel secundario en el centro educativo San Antonio Marianistas de Bellavista, ubicado en el Callao 2020. La metodología adoptada es básica, cuantitativa, correlacional y no experimental. La muestra estuvo compuesta por la totalidad de los 98 estudiantes de la institución, y la técnica de recolección de datos utilizada fue una encuesta mediante cuestionario. Se concluyó que la hipótesis general se aceptó, y que existe una relación positiva entre el software Ardora y el aprendizaje en el área de EPT, según el análisis estadístico inferencial. Se encontró una relación positiva y significativa ($Rho = .746$, $p \text{ valor} = 0.000$ menor que 0.05). Además, los resultados de análisis descriptivo indicaron que un 95% de los estudiantes observan al software Ardora con un nivel alto, mientras un 5% lo percibe a nivel medio. Al tener una percepción de la enseñanza del curso de EPT, un 75% de los estudiantes encuestados lo consideran alto, un 23% lo considera medio y solo un 2% lo considera baja.

2.2 Bases teóricas científicas

2.2.1 El Software Ardora

Teorías que sustentan la utilización del Software Ardora

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo debido fundamentalmente a los avances de la psicología y de las teorías instruccionales, que han tratado de sistematizar los mecanismos asociados a los procesos mentales que hacen posible el aprendizaje (Brown, 2009).

El objetivo de las teorías de la enseñanza aprendizaje es el de comprender e identificar estos procesos y a partir de ellos, tratar de describir métodos para que la instrucción sea más efectiva. Es en este último aspecto en el que principalmente

se basa el diseño instruccional, que se fundamenta en identificar cuáles son los métodos que deben ser utilizados en el diseño del proceso de instrucción, y también en determinar en qué situaciones estos métodos deben ser.

Teoría de condicionamiento operante de Skinner

Según Sala (1998) aunque un gran número de autores podrían consignarse bajo la etiqueta de conductismo, sin lugar a dudas, la mayor influencia ejercida en el campo educativo vendrá de la mano de Skinner, expositor de la operatividad y enseñanza organizada. El influyente primordial conductual del diseño del software se encuentra en la teoría de operatividad de Skinner. Dicha mención hace referencia a que cuando sucede algún acontecimiento conductual de manera que aumenta una posible actitud, dicho acontecimiento es un refuerzo. Para Sala del año 1998, "las acciones del sujeto seguidas de un reforzamiento adecuado tienen tendencia a ser repetidas, si el reforzamiento es positivo o evitadas, si es negativo. En ambos casos, el control de la conducta viene del exterior". Tomando referencia a Skinner en el año 1985, "toda consecuencia de la conducta que sea recompensante o, para decirlo más técnicamente, reforzante, aumenta la probabilidad de nuevas respuestas". Sala en el año 1998, Al inicio del uso de aplicativos educativos son basados en el aprendizaje mostrados por Skinner, el cual consiste en presentar de manera aleatoria interrogantes dando una crítica constructiva adecuada a como responden los educandos.

Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel en el año 1997

“Se basa en la enseñanza de cursos educativos principalmente: La forma de expresarse de forma "significativa" donde se usa como contradicción "memorístico", "mecánico". Según Ausubel, en el año 1997, menciona que si un aplicativo de contenido educativo sea importante debe estar expuesto a una serie de conocimiento al tema propuesto, adaptándolo a su saber previo que cada educando debe tener. Por otro lado, referente a su diseño debe ser influyente dentro del software buscado, Asimismo Ausubel, hace mención a las instrucciones con las que se cuenta, tratándose de instrumentos eficientes para circunstancias de simulación y de indagación, sin embargo, no se puede cambiar el hecho de asistir a un laboratorio. Para Ausubel, Novak y Hanesian en el año 1983, donde posibilitan el hecho de los aplicativos de enseñanza posibilitan el manejo de

diversas variables a la misma vez, puesto que necesariamente su uso esté basado en teorías adecuadas, recepcionando la enseñanza y el conocimiento a través del descubrir”.

Las definiciones del Software Ardora se detallan a continuación: El Software Ardora “Es la creación de contenidos escolares para la web, Ardora es una aplicación informática para docentes, que permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web” (Matanza, 2017, pág. 1).

Es un aplicativo informativo para maestros la cual puede hacer el contenido que el desee, de manera fácil y sin saber de ello. Dicha aplicación puede hacer que cree más de 45 aspectos de tareas, como el crucigrama, la sopa de letras, gráficos, entre otros; de igual manera 10 maneras de páginas multimedia como el almacenamiento fotográfico, zoom, reproductor, entre otros, y también 6 diferentes páginas que sirven de block de notas y álbum variado, chats, para comentarios y almacenamiento de documentos.

En cuanto a las dimensiones del Software Ardora, son: Actividades con gráficos: Paneles, puzzle, colorimetría, colorear según su leyenda; Juego de Palabras: La Sopa de letras o los crucigramas y el relacionar: Palabras, Frases, imagen - frase, imagen – imagen.

En cuanto a las Ventajas y desventajas del software Ardora, se identifican las siguientes: Fácil de usar, libre de costo, disponible en diferentes idiomas, compatible con el software Java, y fácil de utilizar con los formatos HTML y Scorm.

Los Beneficios del software educativo Ardora, tenemos los siguientes: La realización de actividades lúdicas y entretenidas, tanto dentro como fuera del aula, motiva a los estudiantes y les permite completar las explicaciones del profesor. Al mismo tiempo, la metodología activa y la mayor participación de los estudiantes en la adquisición de los conceptos favorecen el proceso de autoevaluación de estos conceptos. La flexibilidad en la elección de distintas actividades y el refuerzo de los conceptos de manera lúdica y participativa son otros aspectos positivos que contribuyen al aprendizaje (Valenzuela, 2012).

2.2.2 Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico

Desarrollaremos esta variable detallando el Área de Educación para el Trabajo, su objetivo principal es proporcionar a los estudiantes una educación que les permita estar preparados para el trabajo, con un enfoque tecnológico, humanista, científico y enfocado en la vida. Durante la educación secundaria, los estudiantes tienen la oportunidad de descubrir y elegir su futura vocación y ocupación, y se les brinda orientación para que se preparen para la vida laboral. En diferentes momentos en Perú, se han propuesto reformas educativas con el fin de que los estudiantes estén mejor preparados para insertarse en el mundo laboral (Ley Nro. 28044).

En cuanto a las teorías que sustentan el desarrollo del área de Educación para el Trabajo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, podemos citar en la perspectiva de la concepción humanista, Es de suma importancia la conexión que hay entre la educación y el trabajo, debido a que mediante el trabajo que un individuo realiza hacia su propio yo, de manera sentimental, quiere decir que el ser humano debe ser como es y vivir libremente, sin hacer mucho cargo al trabajo, sin embargo, el trabajo es parte del desarrollo de todo ser humano.

Valcárcel en el año 1973; expresa: "El trabajo es una expresión vital y al mismo tiempo una manera de leer la propia vida". Dentro del desarrollo formal el trabajo es base importante para el hombre.

La EPT ayuda a que el ser humano asegure su vida teniendo en cuenta su identidad y capaz de resolver problemas, tomando conciencia de lo que conlleva el mundo tecnológico, el adaptarse a nuevos conocimientos y ser ágil ante las críticas del mundo social y cultural, desarrollando destrezas las cuales sean de gran facilidad para poder comprender el desarrollo de la productividad a la modificación social. A raíz de ello, el curso de EPT no se basa solo en el contenido del trabajo sino más bien en el hombre mismo en lo que realiza mediante su trabajo y su plan de vida, donde exponga su identidad como ser útil y responsable. Por otro lado, el enfoque antropológico del curso de EPT, considera al ser humano "un ser organizado en el tiempo y en el espacio que su conciencia intencionada capta y trasciende". En otros términos, que sea una leyenda la cual haga transformar el mundo. Dicha característica del ser humano logra que la EPT forme parte del empeño diario para transformar el mundo desarrollando promesa con dicho

cambio de la sociedad y el mundo.

Desde la perspectiva de la dimensión social y político, la EPT, tiene un propósito político, ya que sus metas buscan tomar conciencia y personalizando al ser humano, incorporándolo al desarrollo socio – latinoamericano. En línea con esto, la III Conferencia Episcopal sostiene que "ejercer la función crítica propia de la verdadera educación, procurando regenerar permanentemente desde el ángulo de la educación, las pautas culturales y las normas de interacción social que posibiliten la creación de una nueva sociedad, verdaderamente participativa y fraterna". Para Vigano en el año 1983, connota: "Educar es de por si un acto político, en cuanto supone un modelo previamente establecido de la sociedad históricamente realizable". El sector educativo social y político se orienta al descubrir todo tipo de injusticia en base al esquema y sus razones, analizando el mundo real con un fin el cual logre el poder, comprometiéndose con la transformación de la sociedad injusta, mediante la obligación y el accionar de la sociedad, donde todos los que pasan injusticias, puedan tener opciones de poder vivir con igualdad, con una vida digna y libre, conllevadas en la fe. Como finalidad, la EPT, suele ser válida insertándose en métodos estratégicos globales sociales y políticos, en otras palabras, de manera que logre contribuir al cambio libertador dentro del ámbito social.

En cuanto a la Competencia del área de EPT, el Ministerio de Educación (2016) en el Programa Curricular de Educación Secundaria “enfatisa la competencia: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social; esta competencia se enfatiza mediante el educando hace que su creatividad llevada con eficacia con herramientas, y métodos necesarios pudiendo llegar a sus metas personales o grupales atendiendo siempre a la resolución de lo que necesite y no logre satisfacer algún tipo de conflicto con enfoque a la economía y a la sociedad. A su vez requiere que el educando pueda laborar colaborativamente y poder ayudar a la resolución de algún conflicto a su alrededor, mediante servicios o bienes, donde pueda validar su opinión con los demás, logrando seleccionar métodos fiables con cada una; diseñando métodos donde pueda permitir definir herramientas y actividades útiles, aplicando capacidades didácticas para lograr el servicio o bienes planeados evaluando cada proceso y cada resultado con el objetivo de que se mejore gradualmente. Teniendo en cuenta siempre los valores,

el adaptarse a cambios y el ser perseverantes, ante todo.

Dimensiones de la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social. - El Ministerio de Educación (2016) en el Programa Curricular de Educación Secundaria propone que el área de Gestiones de proyectos “Emprendimientos económico – social, requiere la variación de algunas habilidades:

Crea propuestas de valor: Crea medidas de solución innovadoras mediante el servicio o bienes que brinda ayudando a resolver necesidades que no se encuentran satisfechas o dificultades de ámbito sociales; diagnostica opciones convenientes, solucionando con validez lo que se piensa hacer con individuos que apuntan a el beneficio o impacto social, confiando en las opciones de solución basadas en puntos referentes seleccionando alguna de ellas diseñando métodos donde pueda definir su visión teniendo en cuenta las herramientas y actividades.

Aplica ciertas habilidades técnicas: Donde se tiene que poner en marcha los recursos, ordenadores y el software a desarrollarse mediante estrategias que puedan utilizarse en cada proceso de los bienes o servicio utilizando algunas técnicas que implique el uso de los recursos propuestos por el programa por medio de sugerencias y mecanismos en base a requerimientos específicos aplicando criterios de calidad y eficiencia.

Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas: Es integrar esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asumir con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Es también reflexionar sobre su experiencia de trabajo y la de los miembros del equipo para generar un clima favorable, mostrando tolerancia a la frustración, aceptando distintos puntos de vista y consensuando ideas.

Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento: Es determinar en qué medida los resultados parciales o finales generaron los cambios esperados en la atención del problema o necesidad identificada; emplea la información para tomar decisiones e incorporar mejoras al diseño del proyecto. Es además analizar los posibles impactos en el ambiente y la sociedad, y formular estrategias que permitan la sostenibilidad del proyecto en el tiempo.

2.3 Definición de términos básicos

El Software Ardora “Es la creación de contenidos escolares para la web, Ardora es una aplicación informática para docentes, que permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web” (Matanza, 2017, pág. 1).

Competencia del área de Educación para el Trabajo

El Ministerio de Educación en (2016) destaca en el Programa Curricular de Educación Secundaria la competencia única llamada "Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social". La habilidad de gestionar proyectos de emprendimiento económico adquiere importancia cuando el alumno emprende acciones con ideas innovadoras y utiliza de manera eficiente las herramientas y métodos necesarios con el fin de llegar a obtener la meta trazada tanto personal como grupal, enfocándose en abordar necesidades no contentas o conflictos sociales y económicos.

Crea propuestas de valor

Ministerio de Educación (2016) Innova nuevas alternativas presentando así diversas soluciones de creación e innovación mediante un servicio o bienes que permita resolver una determinada necesidad que aún no está satisfecha o conflictos sociales que se presenta en su alrededor; evaluando sus diferentes alternativas permitiendo la validación de sus ideales con las diferentes personas buscando beneficiarse de sus diferentes soluciones basadas en criterios para seleccionar y diseñar determinadas estrategias que va a permitir colocar en marcha un determinado ideal pudiendo definir metas y objetivos utilizando recursos y diferentes actividades.

Aplica habilidades técnicas

Ministerio de Educación (2016) manifiesta que la utilización de recursos y diversos programas utilizando el software le va a permitir desarrollar estrategias para la ejecución de diferentes procesos productivos de un bien y /o también prestar servicios aplicando unos cien números de principios técnicos va a permitir poder combinar y seleccionar aquellos métodos en función a sus necesidades específicas, aplicando diferentes criterios de eficacia y eficiencia.

Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

El Ministerio de Educación en (2016) señala que consiste en combinar el desempeño individual alcanzando una meta compartida, organizar el trabajo en equipo

en base a las habilidades distintas que cada miembro puede aportar, y asumir con responsabilidad el papel y las tareas correspondientes, desempeñándose de manera efectiva y eficiente.

Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Ministerio de Educación (2016) manifiesta que es determinar en qué medida los resultados parciales o finales generaron los cambios esperados en la atención del problema o necesidad identificada; emplea la información para tomar decisiones e incorporar mejoras al diseño del proyecto.

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Existe relación directa entre el software Ardora y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Piura 2022.

2.4.2 Hipótesis específicas

HE1. Existe relación directa entre el software Ardora y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Piura 2022.

HE2. Existe relación directa entre el software Ardora y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Piura 2022.

HE3. Existe relación directa entre el software Ardora y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Piura 2022.

2.5.- Cuadro de operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición	
Software Ardora	“Ardora” Es una plataforma para maestros la cual permite informarse donde puede crear su clase mediante la web, con variedad de diseños como crucigramas, sopa de letras, entre otros alrededor de 45 de ellas. Enfocándose en facilitar al educando y pueda desarrollar sus tareas y ampliar su conocimiento tecnológico de programaciones web. (Matanza, 2004)	La variable Software Ardora se medirá a través de las siguientes dimensiones: Actividades gráficas, juego de palabras y relaciones con un total de 15 ítems.	Actividades con gráficos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Álbum ▪ Panel gráfico ▪ Puzzle 	5	Cuestionario	Escala valorativa Likert Nunca	
			Juego de Palabras	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sopa de letras ▪ Crucigramas ▪ Mapas ▪ Conceptuales. 	5			Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
			Relacionar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Palabras ▪ Frases e imágenes ▪ Juego de memoria 	5			
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	El MINEDU (2017) en la programación curricular del nivel Secundario, sostiene que se gestiona proyectos donde el alumno realiza lo que pensaba basada en su pensamiento creativo utilizando de manera eficiente y eficaz todas las herramientas a disposición alcanzando sus ideales futuros tanto personal como con los demás atendiendo a las necesidades que aún no están satisfechas o conflictos sociales y económicos.	Una de las variables de Gestionar proyectos de emprendimientos sociales y económicos se va a medir mediante algunas dimensiones: Propone valores donde se aplique destrezas técnicas donde pueda trabajar colaborativamente	Crea propuestas de valor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determina insumos y materiales ▪ Programa actividades ▪ Emplea habilidades técnicas para producir un bien ▪ Emplea habilidades respetando normas de seguridad. ▪ Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien 	5	Cuestionario	Escala valorativa Likert Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre	
			Aplica habilidades técnicas		5			

logrando su meta trazada, 15 ítems.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Combina habilidades técnicas respetando las normas. ▪ Diseña alternativas ▪ Propone actividades grupales ▪ Cumple con responsabilidades asumidas. ▪ Propone insumos y materiales ▪ Coordina las actividades grupales ▪ Orienta el desempeño de los demás. ▪ Investiga en equipo ▪ Presenta conclusiones ▪ Estructura un grupo de usuarios 	5
-------------------------------------	--	----------

III. MÉTODOS

3.1 Tipo de investigación

(Hernández, 2014, pp.157). La investigación según su carácter investigativo es correlacional por cuanto se buscó determinar la relación entre dos variables. Su finalidad fue teórica porque se recopiló conocimientos de una realidad para contribuir a una sociedad más justa sobre todo relacionado con la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social.

Por su naturaleza es cuantitativa porque nos propusimos analizar e interpretar información obtenida a través de diferentes instrumentos como cuestionarios virtuales debido a la coyuntura que estamos atravesando, análisis documental de información.

Según su alcance temporal, es transversal porque se aplicó en un momento determinado.

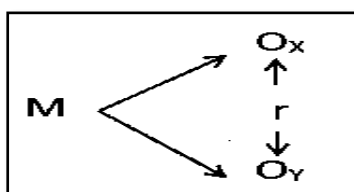
Según la orientación que asume es orientada a la comprobación por cuanto nos permitió constatar teorías.

3.2 Método de la investigación

La metodología utilizada fue el método cuantitativo.

3.3 Diseño de la investigación

En la presente investigación se empleó el diseño no experimental, descriptivo correlacional, de corte transversal. Hernández, (2014) (Hernández, Fernández, & Baptista, Metodología de la Investigación, 2014),



Donde:

M = Profesores de Educación Secundaria de Piura.

Ox = Software Ardora

Oy = Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social

R = Relación entre las variables de estudio.

3.4 Población, muestra y muestreo

Población

La presente investigación estuvo conformada por una población de 70 docentes de Educación Secundaria de Piura.

Muestra

Para realizar dicha investigación, la muestra estuvo conformada por 30 docentes de diversas instituciones educativas de Educación Secundaria del distrito de Piura.

Muestreo

Hernández, (2014) (Hernández, Fernández, & Baptista, Metodología de la Investigación, 2014) manifiestan que el muestreo es un conjunto de técnicas estadísticas que implican el análisis y la obtención de conclusiones acerca de un determinado tema de un subgrupo o subconjunto pequeño de elementos. En el presente estudio se aplicó el muestreo aleatorio simple, procedimiento de muestreo probabilístico que da a cada elemento de la población objetivo y a cada posible muestra de un tamaño determinado, la misma probabilidad de ser seleccionado.

3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

De acuerdo con (Torres, Paz, & Salazar, 2021) Una investigación es científicamente válida al estar sustentada en información verificable, que responda lo que se pretende demostrar con la hipótesis formulada. Para ello, es imprescindible realizar un proceso de recolección de datos en forma planificada y teniendo claros objetivos sobre el nivel y profundidad de la información a recolectar. Se presenta en este artículo una serie de criterios a considerar para diseñar la herramienta de recolección de información, así como los métodos de recolección para lograr en una investigación resultados confiables.

Técnica

La encuesta. La encuesta es una técnica de recojo de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas

se pudieron conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos. En la encuesta se realizó una serie de preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas que hacen que esa muestra sea, en su conjunto, representativa de la población general de la que procede (Pobea, 2015)

Instrumento

El cuestionario. El cuestionario es un procedimiento considerado clásico en las ciencias sociales para la obtención y registro de datos. Su versatilidad permitió utilizarlo como instrumento de investigación y como instrumento de evaluación de personas, procesos y programas de formación. Es una técnica de evaluación que pudo abarcar aspectos cuantitativos y cualitativos. Su característica singular radica en que, para registrar la información solicitada a los mismos sujetos, ésta tiene lugar de una forma menos profunda e impersonal, que el "cara a cara" de la entrevista. Al mismo tiempo, permitió consultar a una población amplia de una manera rápida y económica. (García, 2003).

El cuestionario para evaluar el Software Ardora, permitió conocer esta variable, en sus dimensiones: Actividades con gráficos Juego de Palabras y Relacionar, con un total de 15 ítems, con opciones de respuesta siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.

El cuestionario para evaluar la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, permitió recoger datos sobre esta variable a través de las siguientes dimensiones: Aplica habilidades técnicas y Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, Crea propuestas de valor, Aplica habilidades técnicas, Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, con un total de 15 preguntas con opciones de respuesta siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Luego de haber definido el problema de investigación, las hipótesis, el diseño de investigación y la selección de la muestra correspondiente, se procedió a planificar el proceso de recogida de datos. Obtener datos de la realidad fue imprescindible para dar respuesta al problema de investigación planteado en las fases iniciales del proceso.

Para realizar el análisis de los datos tuvimos que definir el problema, conocer sus datos, identificar el set de datos ideales, hacer un análisis reproducible, realizar y presentar el análisis en formatos multiplataforma.

Para ejecutar el análisis de datos se procedió aplicando los siguientes pasos:

Codificación. La información fue recolectada a través de un instrumento de medición y se generó códigos para cada uno de los sujetos muestrales.

Calificación. Consistió en la asignación de un puntaje o valor según los criterios establecidos en la matriz del instrumento para la recolección de datos.

Tabulación de datos. En este proceso se elaboró una data donde se encontrarán todos los códigos de los sujetos muestrales y en su calificación se aplicó estadígrafos que permitirían conocer cuáles son las características de la distribución de los datos, por la naturaleza de la investigación.

Se empleó el software SPSS versión 25, a través de una serie de técnicas estadísticas que dieron solución al problema planteado.

La estadística descriptiva: En ella se describió la tendencia central, frecuencia, tablas con sus respectivas figuras; contribuyendo a conocer y comprender la conducta de cada variable estudiada.

La estadística inferencial: En ella se describió la prueba de hipótesis de manera que se dio respuesta al problema planteado rechazando o aceptando la hipótesis nula. Para determinar el nivel de relación se tuvo en cuenta el coeficiente de correlación de acuerdo a los valores obtenidos en la prueba de normalidad.

Validez

Se refirió al grado en que un instrumento refleja un dominio específico del contenido de lo que se quiere medir, se determinó hasta dónde los ítems o reactivos de un instrumento son representativos del universo de contenido de la característica o rasgo que se quiere medir, respondió a la pregunta cuán representativo es el comportamiento elegido como muestra del universo que intentó representar (Corral, 2010).

Confiabilidad

Antes de iniciar el trabajo de campo, fue imprescindible aplicar el cuestionario sobre un pequeño grupo de población. Esta prueba piloto garantizó las mismas condiciones de realización que el trabajo de campo real. Se utilizó un pequeño grupo de sujetos que no pertenecían a la muestra seleccionada pero sí a la población o un grupo con características similares a la de la muestra del estudio, aproximadamente entre 14 y 30 personas. De esta manera se estimuló la confiabilidad del cuestionario (Corral, 2010).

3.7 Ética investigativa

Para realizar la presente investigación se tuvo en cuenta la siguiente ética investigativa:

La investigación se realizó con mucha seriedad, donde los participantes de dicha investigación debieron de comprender y seguir los principios: Respeto por las personas, beneficencia y justicia y brindando información válida y confiable después del análisis de los datos obtenidos.

La presente investigación pudo considerarse científica se tuvo en cuenta principios y valores. En el presente estudio se utilizó fuentes primarias y secundarias, teniéndose como base el amor a la verdad que se manifestó por lo que realmente es comprobable, la honestidad que buscó presentar los resultados en correspondencia a lo obtenido en el proceso de investigación sin distorsionar los datos para beneficio de intereses personales o de terceros y el respeto por la autoría; así como la contribución al desarrollo de la humanidad.

IV. RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de los resultados

Resultados de la variable software Ardora

Tabla 1

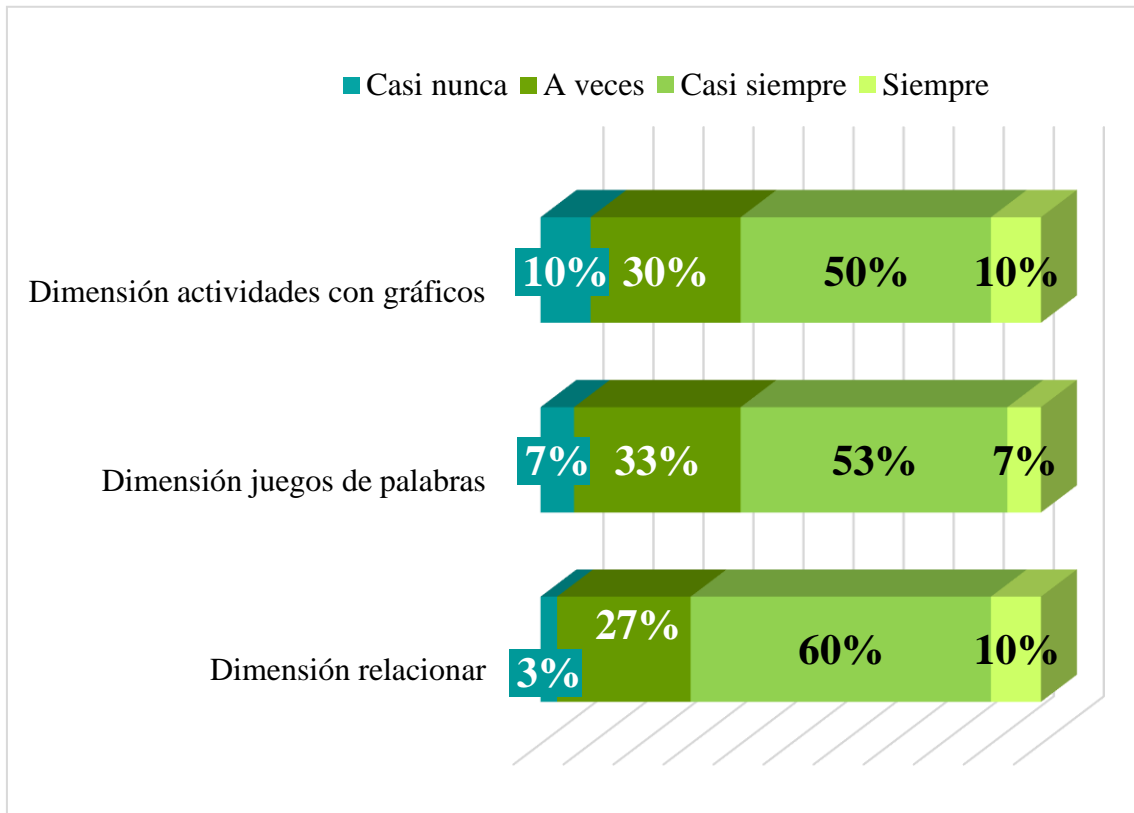
Calificación de las dimensiones de la variable software Ardora

	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión actividades con gráficos	10%	30%	50%	10%
Dimensión juegos de palabras	7%	33%	53%	7%
Dimensión relacionar	3%	27%	60%	10%
Promedio software Ardora	7%	30%	54%	9%

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

En la presente tabla n°01 y la figura 01 demuestran de manera global que una de las variables "software Ardora" tiene una calificación positiva promedio del 63% (basada en la suma de "casi siempre" y "siempre"). Además, la dimensión "relacionar" obtiene la calificación positiva más alta entre las demás con un 70%. Es importante destacar que las calificaciones en el nivel más alto de la escala (siempre) para todas las dimensiones que conforman la variable mencionada son bajas, entre el 7% y el 10%. Por lo tanto, hay muchos aspectos que deben ser mejorados para invertir estos resultados.

Figura 1
Calificación de las dimensiones de la variable software Ardora



Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

Resultados de la variable gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Tabla 2

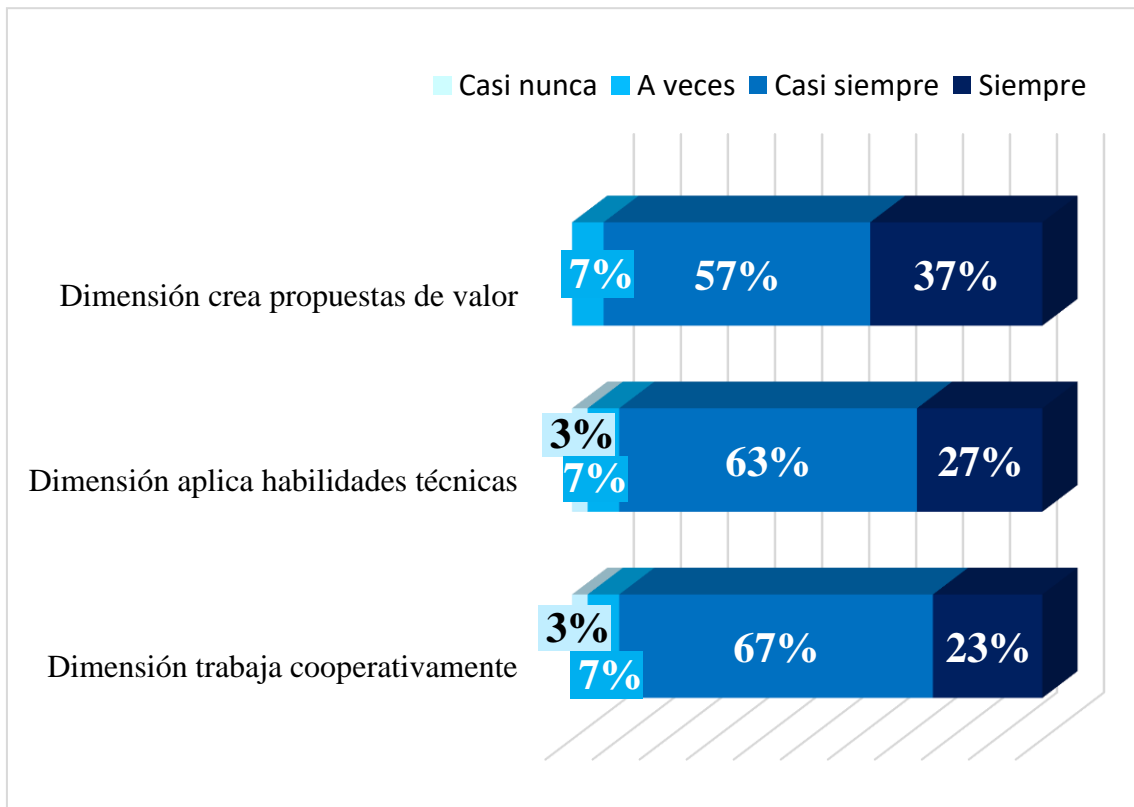
Calificación de las dimensiones de la variable gestiona proyectos de emprendimiento social y/o económico

	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión crea propuestas de valor		7%	57%	37%
Dimensión aplica habilidades técnicas	3%	7%	63%	27%
Dimensión trabaja cooperativamente	3%	7%	67%	23%
Promedio gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	2%	7%	62%	29%

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura – 2022

En la presente tabla n°2 y la figura 02 muestran una de las variables “gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” obtiene 91% de promedio de forma positiva en su calificación suma de “casi siempre y siempre”, por lo que es observable que en su mayoría la calificación positiva es obtenida por su dimensión “crea propuestas de valor” con 93%. Se observa además que las calificaciones negativas (casi nunca) soy muy bajas, de 3%, esto confirma que estudiantes incluidos en el estudio están mostrando un rendimiento satisfactorio en la variable mencionada.

Figura 2
Calificación de las dimensiones de la variable gestiona proyectos de emprendimiento económico o social



Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

4.2 Pruebas de normalidad

El presente estudio inferencial estadístico ha logrado permitir la determinación si hay o no relación existente entre ambas variables, debido a ello en primer lugar se ha realizado la prueba de normalidad mediante una prueba de Shapiro-Wilk por lo que se consider una pequeña muestra de $n \leq 30$

Tabla 3

Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Software Ardora	.344	30	.000	.795	30	.000
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	.357	30	.000	.729	30	.000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

Según se puede observar en la Tabla n°03, tanto la variable uno como la variable dos muestran un nivel de significación bilateral de 0.000 en la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, lo que significa que es menor a 0,05. Esto indica que ambas **variables no se comportan de manera normal**. Por lo que, se concluye que el método estadístico apropiado para poder evaluar dicha relación existente para ambas variables es mediante la prueba no paramétrica de **Rho de Spearman**.

4.3 Prueba de hipótesis general

HE₀: No existe relación directa entre el software Ardora y la gestión de proyectos de emprendimiento social y económico en educandos del nivel secundario en instituciones educativas ubicadas en Piura 2022

HE₁: Existe relación directa entre el software Ardora y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en educandos del nivel secundario de las instituciones educativas ubicadas en Piura, del año 2022.

Tabla 4

Nivel de relación entre las variables software Ardora y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social.

			Software Ardora	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social
Rho de Spearman	Software Ardora	Coeficiente de correlación	1.000	.258
		Sig. (bilateral)		.168
	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	N	30	30
		Coeficiente de correlación	.258	1.000
		Sig. (bilateral)	.168	
		N	30	30

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

La tabla n°4 muestra los resultados de la prueba de correlación Rho de Spearman, donde es posible observar p-valor como significancia bilateral, siendo igual a 0.168, lo que supone ser mayor que el mínimo valor esperado de 0.05. Por lo que es aceptable la hipótesis nula (H₀), por lo que se concluye que no existe relación directa para el software Ardora y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social. El coeficiente de correlación Rho de 0.258 indica una relación débil entre las variables mencionadas, lo que apoya la afirmación anterior.

4.4. Pruebas de hipótesis específicas

HE1₀: No existe una relación directa para la variable software Ardora con una dimensión que crea propuestas de valor mediante una gestión de proyectos acerca emprendimientos sociales y/o económicos en educandos del nivel secundario de las instituciones educativas ubicados en Piura 2022

HE1₁: Existe relación directa entre el software Ardora y la dimensión propuestas creadas de la gestión de proyectos acerca emprendimientos sociales y/o económicos en educandos del nivel secundario de las insitucoines educativas ubicadas en Piura del año 2022.

Tabla 5

Nivel de relación entre la variable software Ardora y la dimensión crea propuestas de valor

			Software Ardora	Crea propuestas de valor
	Software	Coefficiente de correlación	1. 000	,545**
	Ardora	Sig. (bilateral)		.002
Rho de Spearman		N	30	30
	Crea	Coefficiente de correlación	,545**	1. 000
	propuestas de valor	Sig. (bilateral)	. 002	
		N	30	30

** . La correlación es significativa si el nivel es 0,01 (bilateral).

Fuente: *Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022*

En la tabla 5, se puede ver que el resultado de la prueba de correlación Rho de Spearman muestra el p-valor “significancia bilateral”, equivalente a 0.002, lo que en su minoría el valor esperado mínimo es de 0.05. Esto significa que se rechaza la hipótesis nula (H₀), y se concluye que existe una relación directa entre el software Ardora y la dimensión "crea propuestas de valor". El coeficiente de correlación Rho de 0.545 muestra que hay una relación moderada entre las variables, lo que se refleja en lo mencionado anteriormente.

HE2₀: No existe una relación directa para la variable software Ardora y la dimensión aplica habilidades técnicas a la gestión de los proyectos acerca emprendimientos sociales y/o económicos en educandos del nivel secundario de las instituciones educativas ubicados en Piura 2022

HE2₁: Existe relación directa entre el software Ardora y la dimensión aplica habilidades y técnicas de la gestión de proyectos acerca emprendimientos sociales y/o económicos en educandos del nivel secundario de las instituciones educativas ubicados en Piura 2022

Tabla 6

Nivel de relación entre la variable software Ardora y la dimensión aplica habilidades técnicas

			Software Ardora	Aplica habilidades técnicas
Rho de	Software Ardora	Coefficiente de correlación	1. 000	.232
		Sig. (bilateral)		.218
Spearman	Aplica habilidades técnicas	N	30	30
		Coefficiente de correlación	.232	1. 000
		Sig. (bilateral)	.218	
		N	30	30

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

De acuerdo con los resultados de la prueba de correlación de Spearman presentada en la Tabla n°06, se observa que el valor p (significancia bilateral) equivalente a 0.218, lo que implica que es superior al umbral mínimo de 0.05. Por ello, es aceptable la hipótesis nula (H_0) y se puede concluir que no existe una relación entre el software Ardora y la dimensión de habilidades técnicas que se aplica. Esta conclusión se ve respaldada por el coeficiente de correlación Rho de 0.232, que indica una correlación baja entre ambas variables.

HE30: No hay una relación directa para la variable software Ardora y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de los proyectos acerca emprendimientos sociales y/o económicos en educandos del nivel secundario de las instituciones educativas ubicados en Piura 2022

HE31: Existe relación directa entre el software Ardora y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de proyectos acerca emprendimientos sociales y/o económicos en educandos del nivel secundario de las instituciones educativas ubicados en Piura 2022

Tabla 7

Nivel de relación entre la variable software Ardora y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

			Software Ardora	Trabaja cooperativamente
Rho de Spearman	Software Ardora	Coefficiente de correlación	1. 000	.189
		Sig. (bilateral)		.317
		N	30	30
	Trabaja cooperativamente	Coefficiente de correlación	.189	1. 000
		Sig. (bilateral)	.317	
		N	30	30

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

Según los resultados de la prueba de correlación de Spearman presentada en la Tabla n°07, el valor p (significancia bilateral) obtenido es de 0.317, lo que indica que es mayor que el umbral mínimo esperado es de 0.05. Por consiguiente, se acepta la hipótesis nula (H_0) y se concluye que no hay una relación directa entre la variable del software Ardora y su dimensión de trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas.

La relación entre las variables en cuestión se considera muy débil, tal como lo indica el coeficiente de correlación Rho de 0.189.

V. DISCUSIÓN

El actual estudio ha tenido como fin establecer si hay relación existente en ambas variables Software Ardora y la Competencia Gestiona Proyectos acerca emprendimientos sociales y/o económicos en educandos del nivel secundario de las instituciones educativas ubicados en Piura 2022, respecto a la variable “Software Ardora”, Matanza (2017) Ardora es un software para maestros que les da la posibilidad de elaborar sus propios materiales educativos para la web de una forma fácil, sin necesidad de conocimientos avanzados de diseño o programación web; al respecto Valenzuela (2012) explica que entre los beneficios destacan: que el motivar a los educandos es importante ya que gracias a las tareas lúdicas y sencillas, en casa como en el salón de clases, logra el entendimiento de lo que el docente explica mediante la resolución de las tareas la cual ayuda a la estimulación del trabajo, de manera personal como en equipo, en el salón de clases, ayuda también a que el maestro use métodos didácticos que implique que los educandos adquieran información de conceptos, la cual favorezca el desarrollo de una autoevaluación de dichos conceptos, tenga desenvolvimiento cuando haga sus actividades, dado que el educando debe escoger entre variedad de tareas, reforzando sus conocimientos conceptuales y de contenido de forma lúdica, donde le permita ser partícipe de ella.

En cuanto a la variable “Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social”, MINEDU (2016) en su Programación Curricular del nivel secundario, enfatiza que se da cuando el educando logra realizar esa idea innovadora siendo eficiente y eficaz en base a las herramientas, las actividades y métodos necesarios logrando sus metas futuras tanto de manera personal como grupal para la resolución de necesidades que aún no han sido atendidas o conflictos sociales y económicos.

Este estudio demuestra que no hay una correlación directa entre el uso del software Ardora y la gestión de proyectos acerca emprendimientos sociales y/o económicos en educandos del nivel secundario de las instituciones educativas ubicados en Piura 2022. Basándose en resultados de la prueba Rho Spearman no paramétrica, encontrándose un valor entendido por p de 0.0168, así como un coeficiente de correlación de un 0.0258, por lo que se considera una relación débil. Estos hallazgos son significativamente diferentes a los presentados por Arapa y Flores en (2022) menciona en su estudio sobre la influencia del entorno virtual Software Ardora y el aprendizaje dentro del curso de EPT en educandos del

nivel secundario, en el cual llegaron a la conclusión que el entorno virtual Software Ardora influyó de manera positiva dentro del aprendizaje del del curso EPT, con un 67% de los estudiantes del segundo año, se corrobora con la prueba estadística U de Mann Whitney donde ha sido un valor significativo $P=0,00$ menor al nivel de $0,0$ ($p\text{-valor}=0.000>0.05$); asimismo, los resultados de nuestra investigación también difiere con los presentados por Córdova (2019) en su trabajo de investigación sobre el Software Ardora y la persuasión del aprendizaje de educandos del 5to ciclo de Diseño Publicitario del IST de Diseño y comunicaciones, por lo que se concluyó que la utilización del aplicativo Software Ardora ayuda al mejoramiento del área de desarrollo de aprendizaje de los educandos de 5to ciclo de Diseño Publicitario del IST Diseño y comunicaciones 2019.

En consecuencia, al comparar los resultados de nuestra investigación con otros estudios similares, se puede afirmar que la utilización del software Ardora, si bien es un recurso tecnológico muy importante, por lo que logra permitir que los educandos tener mejor aprendizajes y por lo tanto mejor desempeño académico, sin embargo no tiene influencia significativa en la gestión de proyectos económicos o sociales, por cuanto es una actividad mucho más estratégica y necesita el soporte de otras herramientas complementarias.

VI. CONCLUSIONES

Se determina que no hay una conexión directa entre el uso del software Ardora y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Piura en 2022. Esto se basa en los resultados de la prueba Rho de Spearman no paramétrica, donde se encontró un valor p de 0.168 y un coeficiente de correlación de 0.258.

Además, se determina que hay una relación directa entre el uso del software Ardora y la capacidad de crear propuestas de valor en la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas en Piura en 2022. Esto se demuestra en la prueba Rho de Spearman no paramétrica, donde el p-valor es de 0.002 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.545.

Esta conclusión sugiere que no hay una relación significativa o directa entre el uso del software Ardora y la dimensión que mide la aplicación de habilidades técnicas de gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Piura en 2022. La prueba no paramétrica de Rho de Spearman, que se utiliza para medir la correlación entre dos variables no lineales, encontró un p-valor de 0.218, lo que significa que hay una probabilidad del 22% de que los resultados obtenidos sean debidos al azar. Además, el coeficiente de correlación Rho es de 0.232, lo que indica una correlación débil entre las dos variables. Esto significa que, aunque existe una relación entre el uso del software Ardora y la dimensión que mide la aplicación de habilidades técnicas de gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, esta relación es débil y no es significativa estadísticamente.

En resumen, se ha determinado que no hay una conexión clara entre el uso del software Ardora y la capacidad de trabajar en equipo para alcanzar objetivos y metas en la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social por parte de estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Piura en 2022. Esta conclusión se basa en una prueba no paramétrica de Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.317 y el coeficiente de correlación es de 0.189, lo que indica una relación débil y no significativa entre las dos variables.

VII. RECOMENDACIONES

Sería recomendable que los centros educativos del nivel Secundario ubicados en la provincia de Piura donde se lleva a cabo eventos para difundir las ventajas del uso del software Ardora en el desarrollo de habilidades para gestionar proyectos de emprendimientos socio - económicos.

A los maestros de los centros educativos ubicados en la provincia de Piura donde coordinen y participen en diferentes grupos de aprendizaje relacionados al conocimiento del Software Ardora con el fin de propósito de reflexionar sobre la herramienta y técnicas virtuales para lograr fortalecer habilidades que logren las competencias gestionando proyectos de emprendimientos socio - económico.

Expandir la enseñanza para diferentes centros institucionales ubicados en la provincia de Piura para ayudar a que se conozca y se aplique estrategias relacionadas con el Software Ardora y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico.

Usar redes como la publicación en una página virtual que sean de confianza acerca los resultados de la investigación realizada, y así pueda permitir a maestros de los diversos grados tomen como una referencia con un contexto particular con el fin de ayudar a la contribución del desarrollo en diferentes habilidades laborales.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvites, C. (2017).** *“Herramientas TIC en el aprendizaje en el área de matemática”*. (1), 18-30. HAMUT'AY. Retried from <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i1.1393>
- Ausubel; Novak, y Hanesian. (1983).** *“Psicología Educativa”* (2da ed.). (R. a. Holt, Ed.) México, Trillas, México: Paidós.
- Arapa A. y Flores N. (2022)** *“Aplicación del entorno virtual Software Ardora y su influencia en el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del segundo año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Comercio N°64, Pucallpa”*.
- Ayala, G. (2020)** *“Plataformas virtuales en el desarrollo de competencias de matemática en estudiantes de 3er. grado de secundaria.”*
<https://hdl.handle.net/20.500.1269/42700>
- Aviles. (2021).** *“Software Ardora y el aprendizaje en el área de EPT bajo la percepción de los estudiantes de 5to de secundaria en la IEP San Antonio Marianistas. Bellavista” - Callao, 2020.* Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/65360>
- Brown, H. (4 de 12 de 2009).** *“Criterios Para la elaboración y selección de actividades comunicativas con Interne”*. (C. Velasquez, Ed.) PC Magazzine(12), 67-78.
- Córdova. (2019).** *“La plataforma virtual Software Ardora y la mejora en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de quinto ciclo de la carrera de diseño publicitario” del instituto superior tecnológico diseño y comunicación.* Obtenido de <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6810>
- Chavez M. y Hoyos R. (2022)** *“Software Ardora y el aprendizaje del área de Educación para el Trabajo en estudiantes de Educación Secundaria de Chocope – Ascope” – región La Libertad.*
- Díaz. (2011).** *“Modelos pedagógicos en educación a distancia”*. Obtenido de <file:///C:/Users/Eveling%20Rodriguez/Downloads/Dialnet-ModelosPedagogicosEnEducacionADistancia-4172377.pdf>
- Díaz. (2021).** *“La incorporación del uso de Software Ardora para facilitar el desarrollo de la competencia TIC de los estudiantes de 6to grado de primaria de una institución educativa estatal en el contexto del COVID-19”*. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/18910>
- Gomez. (2020).** *” Software Ardora: como herramienta para la gestión pedagógica”*

- Obtenido de <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/340>
- Gutiérrez, E. (2018).** *“El software educativo Ardora y su influencia en el desarrollo como estrategia para el docente del nivel secundaria en la institución educativa “Pio XII” - Circa*”, Arequipa.
- Guevara, Magaña, & Picasso. (2019).** *“El uso de google classroom como apoyo al docente”*. México. Obtenido de <http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/5/P717.pdf>
- INTEF (2017).** *“Marco común para la competencia digital docente”*. Eduteka. <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/marco-comun-competencia-digital-docente>
- Hernández, R. (2014)** *“Metodología de la investigación”* (6ta. ed.). McGraw W Hill/ Interamericana. (pp.157).
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, C. (2014).** *“Metodología de la Investigación”*. (6.a ed.). México, ISBN. Recuperado de: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/meto>
- Latorre, M., & Maldonado. (2020).** *“Competencias digitales docentes en el área de desarrollo de educación para el trabajo en la modalidad no presencial de educación básica alternativa de la región Cusco”* - 2020. Obtenido de <http://190.119.145.154/handle/20.500.12773/11961>
- Matanza, J. M. (2017).** *“webArdora.net”*. Recuperado el 20 de octubre de 2017, de http://webardora.net/index_cas.htm
- MINEDU (2016)** *“Programa Curricular de Educación Secundaria”*. Lima – Perú.
- Pobea, M. (2015).** *“La Encuesta: Sala de lectura digital”* David Wald, CNICN/ BMn. Recuperado de <http://files.sld.cu/bmn/files/2015/01/la-encuesta.pdf>
- PISA (2018).** *“La competencia matemática en estudiantes peruanos de 15 años. Predisposiciones de los estudiantes y sus oportunidades para aprender en el marco de PISA 2018”*. https://educacion.stem.siemens-stiftung.org/wp-content/uploads/2020/06/PISA-2018-Peru_es_23032020.pdf
- Sabaduche, D. (2015).** *“Herramientas virtuales orientadas a la optimización del aprendizaje participativo”*: Estado del arte.
- Sala, Eduardo Martí. (1998).** *“Aprender con ordenadores en la escuela”* (2da ed.). Barcelona, España: ICE- Horsori.

- Sánchez, C. (2020).** *“Herramientas tecnológicas en la enseñanza de las matemáticas durante la pandemia”* COVID-19. Hamut’ay, 7 (2), 46-57.
<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v7i2.2>
- Valdez, F. J. (2012).** *“Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación”* (TIC).
<http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xvii/docs/L13.pdf>
<https://hdl.handle.net/20.500.12727/1703>.
- Valenzuela, J. E. (25 de Octubre de 2012).** *“Software Educativo Ardora”*. Recuperado el 23 de Marzo de 2018, de <https://es.slideshare.net/jotitov/software-educativo-ardora14888128>
- Vásquez. (2022).** *Software Ardora como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en Décimo Año de Educación General Básica, Unidad Educativa Particular Técnico Pichincha, D.M. Quito, 2021-2022*. Obtenido de [http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/26859/1/UCE-FIL-cpceqb - Vasquez%20blanca.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/26859/1/UCE-FIL-cpceqb-Vasquez%20blanca.pdf)

ANEXOS:

Anexo 1. Instrumento de recolección de la información



CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL SOFTWARE ARDORA

Fecha:

Edad:

Sexo:

Ocupación:

Instrucciones: Estimado profesor, se requiere su gentil disposición para desarrollar los ítems del cuestionario sobre el Software Ardora, le solicito leer cada uno de los ítems y según tu propia percepción le otorgues el valor correspondiente marcando con una (X) la alternativa que, según tu criterio se ajusta más a la realidad, para ello ten presente la siguiente escala:

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
------------------	-----------------------	--------------------	-------------------------	--------------------

N°	Dimensiones e ítems	Criterios				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Actividades con gráficos						
01	Utiliza rompecabezas para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					
02	Utiliza paneles gráficos para relacionar textos e imagen o imágenes durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					
03	Utiliza álbumes para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					
04	Utiliza vídeos para explicar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					

05	Utiliza gráficos de barras para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					
Dimensión 2: Juego de Palabras						
06	Utiliza carteles léxicos para formar oraciones.					
07	Utiliza crucigramas para organizar información de un texto.					
08	Utiliza mapas conceptuales para organizar información de un texto.					
09	Participa en la organización de carteles léxicos para organizar información.					
10	Utiliza organizadores para entender un tema específico al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos.					
Dimensión 3: Relacionar						
11	Utiliza imágenes para relacionar información en un texto.					
12	Utiliza palabras para organizar información en un texto.					
13	Utiliza frases para organizar información en un texto.					
14	Utiliza juegos para comprender información de un texto.					
14	Aplica ejercicios mentales para comprender información de un texto					



CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL

Fecha:

Edad:

Sexo:

Instrucciones: Estimada profesora, se requiere su gentil disposición para desarrollar los ítems del cuestionario de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, le solicito leer cada uno de los ítems y según tu propia percepción le otorgues el valor correspondiente marcando con una (X) la alternativa que, según tu criterio se ajusta más a la realidad, para ello ten presente la siguiente escala:

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
------------------	-----------------------	--------------------	-------------------------	--------------------

N°	Dimensiones e ítems	Criterios				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Crea propuestas de valor						
01	Determina insumos para participar en el desarrollo de actividades					
02	Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje					
03	Participa en la programación de actividades.					
04	Explora en equipo una situación de su entorno mediante la observación.					
05	Explora en equipo una situación de su entorno mediante entrevistas individuales.					
Dimensión 2: Aplica habilidades técnicas						
06	Demuestra manejo de software de base de datos					
07	Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					
08	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					
09	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.					

10	Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.					
Dimensión 3: Trabaja cooperativamente						
11	Promueve el entusiasmo para lograr el objetivo común y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.					
12	Propone insumos y materiales que requiere para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución a posibles conflictos.					
13	Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.					
14	Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado integrando información recogida de entrevistas grupales y fuentes teóricas y estadísticas.					
15	Estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.					

Anexo 2: Ficha Técnica

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario para evaluar el Software Ardora.
Autor y año	Original: Br. Doris Evelin Córdova Jiménez y Br. Reneyda Román Moreto (2022)
Objetivo del instrumento	Evaluar el Software Ardora.
Usuarios	Profesores de Educación Secundaria.
Forma de Administración o Modo de aplicación	Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, en la mayoría de las preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.
Validez (Presentar la constancia de validación de expertos)	Lo validaron los siguientes expertos: <ul style="list-style-type: none"> - José Antonio Baselly Cueva, con Documento Nacional de Identidad N°26691331, de profesión profesor, grado académico Maestro, con código de colegiatura A01824249. - Juan Garcia Seclen, con Documento Nacional de Identidad N°41369982, de profesión profesor, grado académico de Doctor, código de colegiatura (ORCID: 0000-0003-2850-5441) - Bacilio Anticona Julia, con Documento Nacional de Identidad N°18028292, de profesión Profesora de Primaria, grado académico de Magister en Educación con mención en Investigación y Docencia, con código de colegiatura N° 2215M.
Confiabilidad	Según el coeficiente de Alfa de Crobach es de 0.258 por lo que la confiabilidad es excelente.

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario para evaluar la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico.
Autor y año	Original: Br. Doris Evelin Córdova Jiménez y Reneyda Román Moreto (2022)
Objetivo del instrumento	Evaluar la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico.
Usuarios	Profesores de Educación Secundaria
Forma de Administración o Modo de aplicación	Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, en la mayoría de las preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.
Validez (Presentar la constancia devalidación de expertos)	Lo validaron los siguientes expertos: - José Antonio Baselly Cueva, con Documento Nacional de Identidad N°26691331, de profesión profesor, grado académico Maestro, con código de colegiatura A01824249, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Universidad Nacional de Cajamarca - Juan Garcia Seclen, con Documento Nacional de Identidad N°41369982, de profesión profesor, grado académico de Doctor, código de colegiatura (ORCID: 0000-0003-2850-5441) labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Universidad Nacional de Cajamarca. - Bacilio Anticona Julia, con Documento Nacional de Identidad N°18028292, de profesión Profesora de Primaria, grado académico de Magister en Educación con mención en Investigación y Docencia, con código de colegiatura N° 2215M, labor que ejerzo actualmente como Docente en Aula, en la Institución Educativa: “Liceo Trujillo”.
Confiabilidad	Según el coeficiente de Alfa de Crobach es de 0.258 por lo que la confiabilidad es excelente.

Anexo 3. Operacionalización de variables

Dimensión actividades con gráficos

Tabla 8

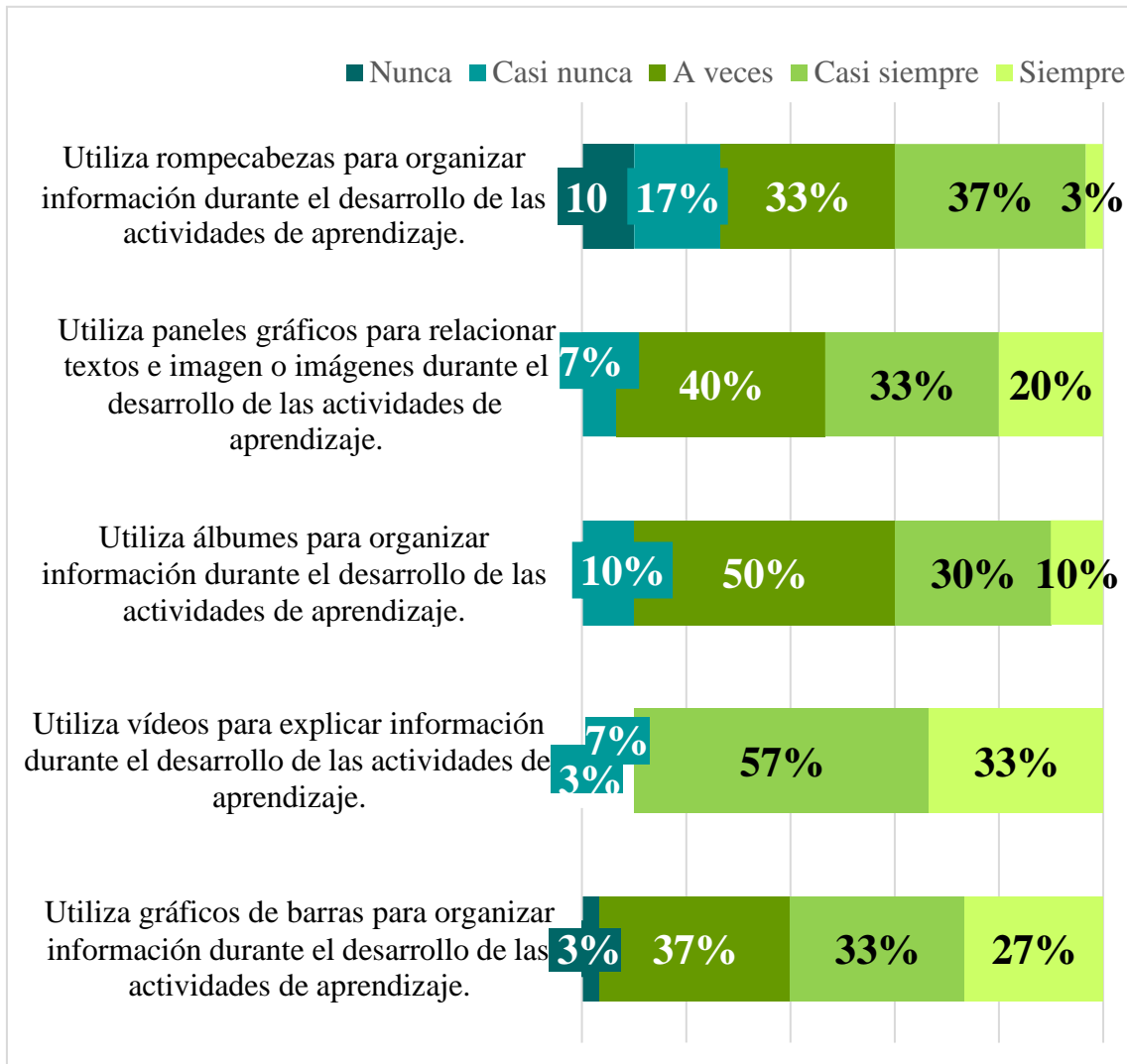
Calificación de los componentes de la dimensión actividades con gráficos

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Utiliza rompecabezas para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.	10%	17%	33%	37%	3%
Utiliza paneles gráficos para relacionar textos e imagen o imágenes durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.		7%	40%	33%	20%
Utiliza álbumes para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.		10%	50%	30%	10%
Utiliza vídeos para explicar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.		3%	7%	57%	33%
Utiliza gráficos de barras para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.	3%		37%	33%	27%

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

En la tabla 8 y figura 3 se puede observar que, la dimensión “actividades con gráficos” se sostiene en el componente “Utiliza vídeos para explicar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje” puesto que es el que obtiene la más alta calificación positiva (suma de casi siempre y siempre) de entre 90%; mientras que los esfuerzos de mejora deben centrarse en el componente “Utiliza rompecabezas para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje” puesto que obtiene la mayor calificación negativa (suma de nunca y casi nunca) de 27%.

Figura 3
Calificación de los componentes de la dimensión actividades con gráficos



Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

Dimensión juego de palabras

Tabla 9

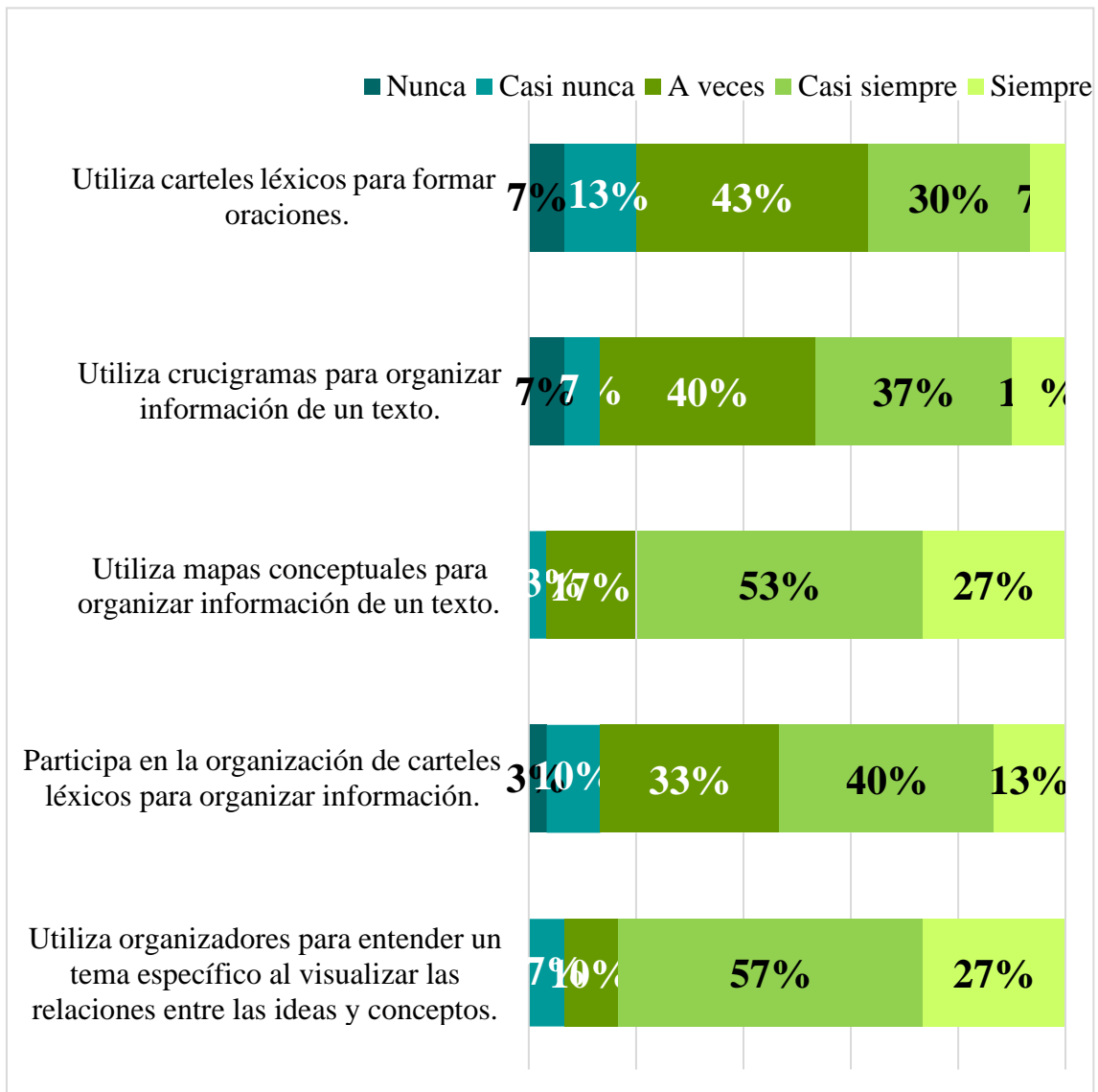
Calificación de los componentes de la dimensión juego de palabras

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Utiliza carteles léxicos para formar oraciones.	7%	13%	43%	30%	7%
Utiliza crucigramas para organizar información de un texto.	7%	7%	40%	37%	10%
Utiliza mapas conceptuales para organizar información de un texto.		3%	17%	53%	27%
Participa en la organización de carteles léxicos para organizar información.	3%	10%	33%	40%	13%
Utiliza organizadores para entender un tema específico al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos.		7%	10%	57%	27%

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

En la tabla 9 y figura 4 se puede observar que, de la dimensión “juego de palabras” se sostiene en los componentes “Utiliza mapas conceptuales para organizar información de un texto” y “Utiliza organizadores para entender un tema específico al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos” puesto que obtienen las más altas calificaciones positivas de 80% y 84% respectivamente, tales componentes son además los que obtienen las más altas calificaciones en el máximo nivel escalar (siempre) con 27% en ambos casos.

Figura 4
Calificación de los componentes de la dimensión juego de palabras



Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

Dimensión relacionar

Tabla 10

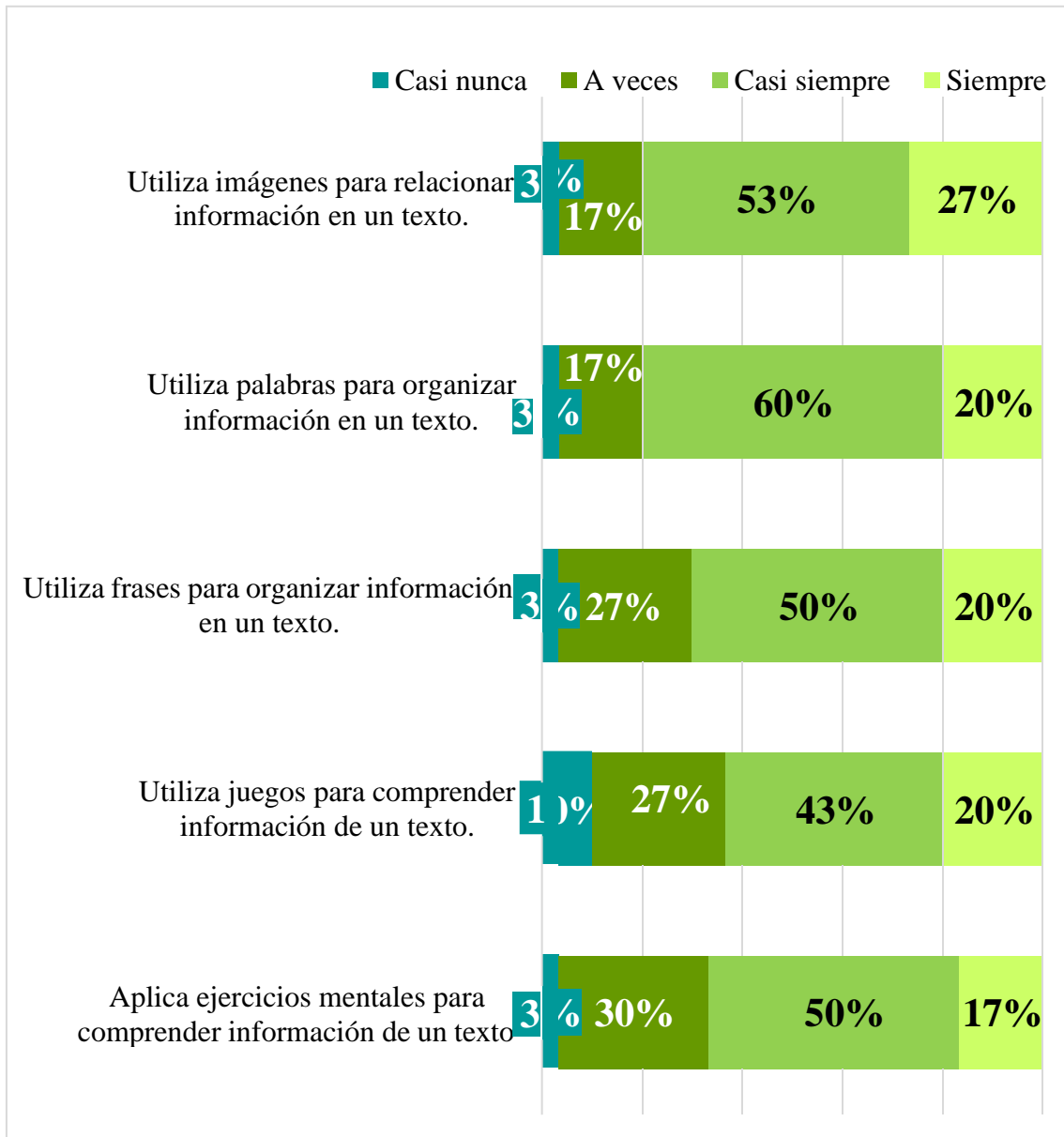
Calificación de los componentes de la dimensión relacionar

	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Utiliza imágenes para relacionar información en un texto.	3%	17%	53%	27%
Utiliza palabras para organizar información en un texto.	3%	17%	60%	20%
Utiliza frases para organizar información en un texto.	3%	27%	50%	20%
Utiliza juegos para comprender información de un texto.	10%	27%	43%	20%
Aplica ejercicios mentales para comprender información de un texto	3%	30%	50%	17%

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

Tal como se observa en la tabla 10 y figura 5, de manera general, la dimensión “relacionar” se sostiene principalmente en los componentes “Utiliza imágenes para relacionar información en un texto” y “Utiliza palabras para organizar información en un texto” puesto que obtienen la más altas calificaciones positivas (suma de casi siempre y siempre) entre los demás con 80%, asimismo, los esfuerzos de mejora se deben centrar en el componente “Utiliza juegos para comprender información de un texto” puesto que obtiene la más alta calificación negativa (casi nunca) entre los demás con 10%.

Figura 5
Calificación de los componentes de la dimensión relacionar



Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

Dimensión crea propuestas de valor

Tabla 11

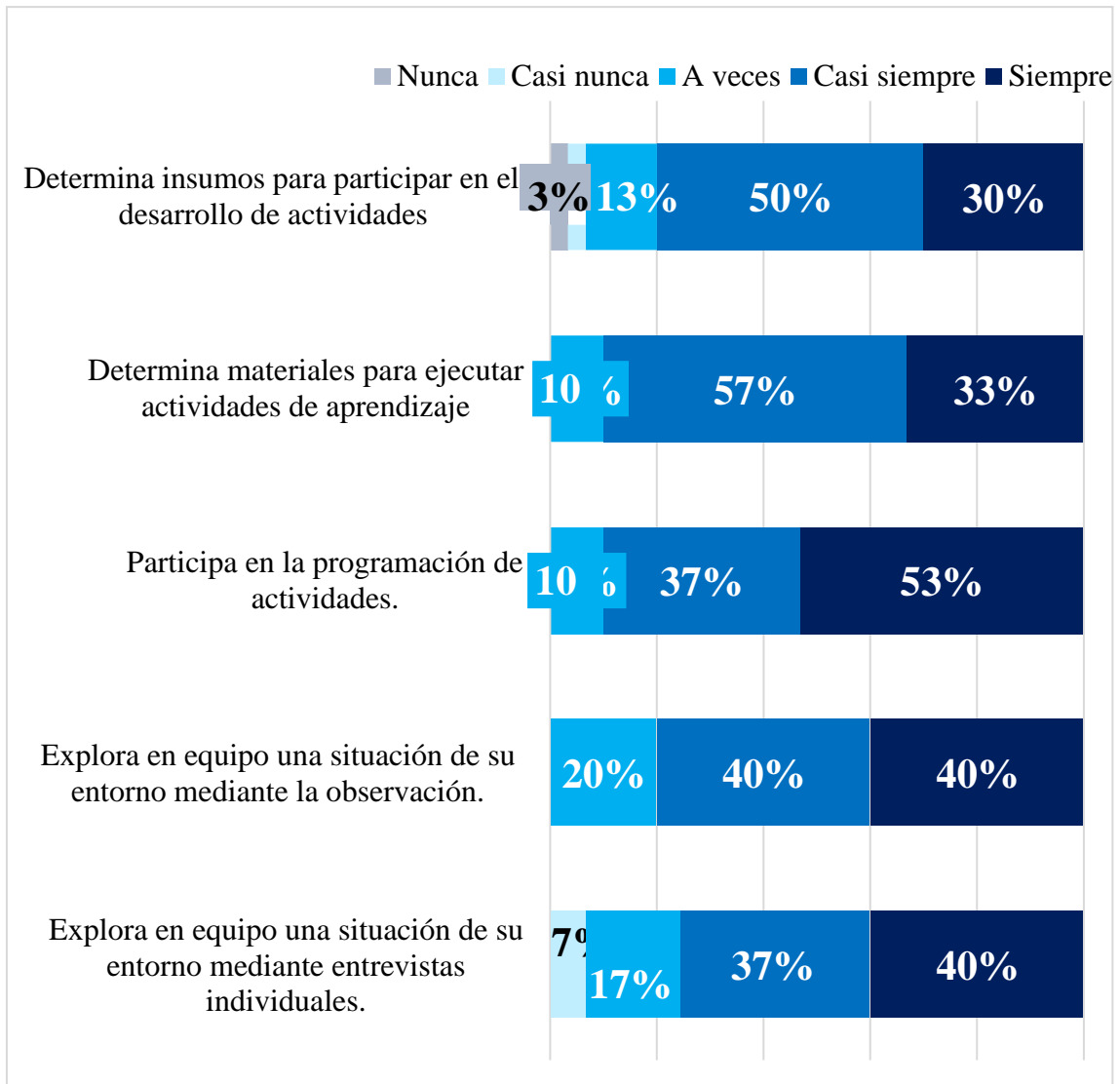
Calificación de los componentes de la dimensión crea propuestas de valor

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Determina insumos para participar en el desarrollo de actividades	3%	3%	13%	50%	30%
Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje			10%	57%	33%
Participa en la programación de actividades.			10%	37%	53%
Explora en equipo una situación de su entorno mediante la observación.			20%	40%	40%
Explora en equipo una situación de su entorno mediante entrevistas individuales.		7%	17%	37%	40%

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

En la tabla 11 y figura 6 se observa que, la dimensión “crea propuestas de valor” se sostiene principalmente en los componentes “Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje” y “Participa en la programación de actividades” puesto que obtiene la más alta calificación positiva (suma de casi siempre y siempre) de 90% en ambos casos; este último componente mencionado es además el que obtiene la mayor calificación en el máximo nivel escalar (siempre) de 53%.

Figura 6
Calificación de los componentes de la dimensión crea propuestas de valor



Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

Dimensión aplica habilidades técnicas

Tabla 12

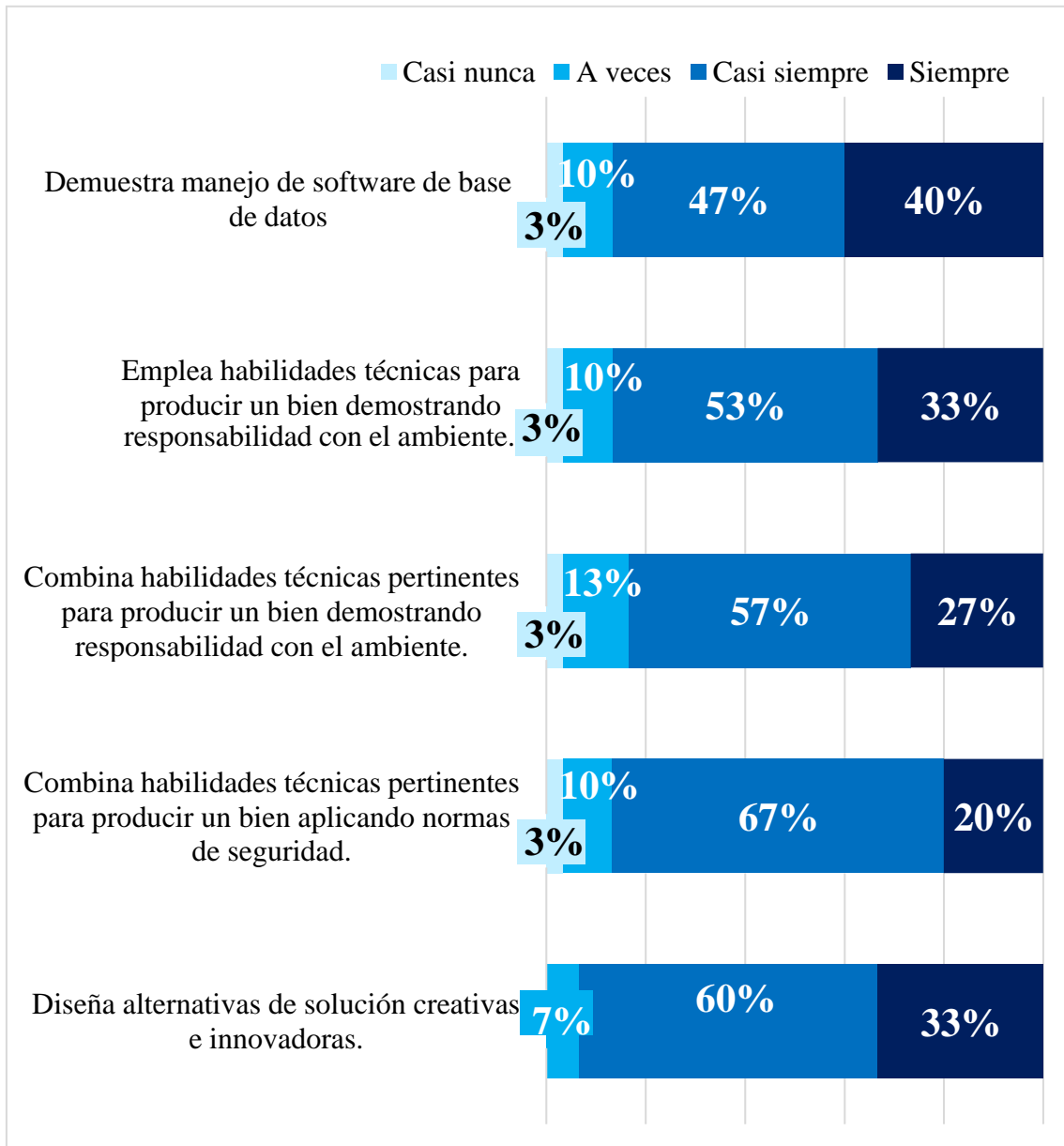
Calificación de los componentes de la dimensión aplica habilidades técnicas

	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Demuestra manejo de software de base de datos	3%	10%	47%	40%
Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.	3%	10%	53%	33%
Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.	3%	13%	57%	27%
Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.	3%	10%	67%	20%
Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.		7%	60%	33%

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

En la tabla 12 y figura 7 se observa que la dimensión “aplica habilidades técnicas” se sostiene principalmente en el componente “Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras” puesto que obtiene las más altas calificación positiva (suma de casi siempre y siempre) de 93%, tal componente además no obtiene calificación negativa (nunca o casi nunca). Se rescata además que las calificaciones negativas son muy bajas en los demás componentes, de tan solo 3%.

Figura 7
Calificación de los componentes de la dimensión aplica habilidades técnicas



Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

Dimensión trabaja cooperativamente

Tabla 13

Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente

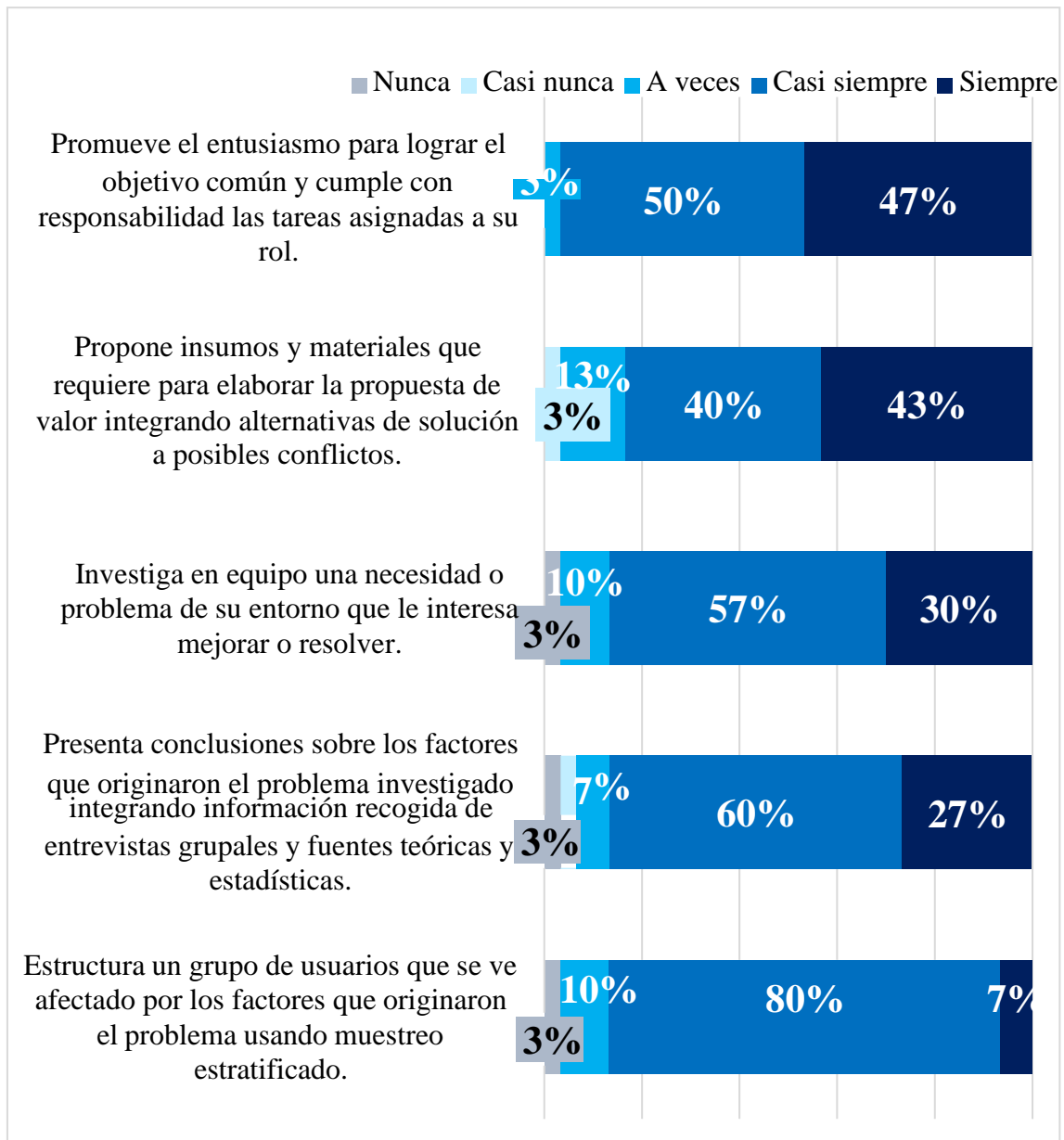
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Promueve el entusiasmo para lograr el objetivo común y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.			3%	50%	47%
Propone insumos y materiales que requiere para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución a posibles conflictos.		3%	13%	40%	43%
Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.	3%		10%	57%	30%
Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado integrando información recogida de entrevistas grupales y fuentes teóricas y estadísticas.	3%	3%	7%	60%	27%
Estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.	3%		10%	80%	7%

Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

En la tabla 13 y figura 8 se observa que, todos los componentes de la dimensión “trabaja cooperativamente” obtienen buenas calificaciones positivas (suma de casi siempre y siempre) de entre 84% y 93%, asimismo el componente que soporta a tal dimensión es “Promueve el entusiasmo para lograr el objetivo común y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol” obteniendo la mayor calificación positiva entre los demás con 93%.

Figura 8

Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente



Fuente: Estudio sobre el software ardora y gestiona proyectos de emprendimiento económico, Piura - 2022

Validación de instrumentos

CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL SOFWAR ARDORA

Fecha:

Edad:

Sexo:

Ocupación:

Instrucciones: Estimado profesor, se requiere su gentil disposición para desarrollar los ítems del cuestionario sobre el Software Ardora, le solicito leer cada uno de los ítems y según tu propia percepción le otorgues el valor correspondiente marcando con una (X) la alternativa que, según tu criterio se ajusta más a la realidad, para ello ten presente la siguiente escala:

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
------------------	-----------------------	--------------------	-------------------------	--------------------

N°	Dimensiones e ítems	Criterios				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Actividades con gráficos						
01	Utiliza rompecabezas para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					
02	Utiliza paneles gráficos para relacionar textos e imagen o imágenes durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					
03	Utiliza álbumes para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					
04	Utiliza vídeos para explicar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					
05	Utiliza gráficos de barras para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					
Dimensión 2: Juego de Palabras						
06	Utiliza carteles léxicos para formar oraciones.					
07	Utiliza crucigramas para organizar información de un texto.					
08	Utiliza mapas conceptuales para organizar información de un texto.					
09	Participa en la organización de carteles léxicos para organizar información.					
10	Utiliza organizadores para entender un tema específico al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos.					

	Dimensión 3: Relacionar					
11	Utiliza imágenes para relacionar información en un texto.					
12	Utiliza palabras para organizar información en un texto.					
13	Utiliza frases para organizar información en un texto.					
14	Utiliza juegos para comprender información de un texto.					
14	Aplica ejercicios mentales para comprender información de un texto					



**CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO
ECONÓMICO O SOCIAL**

Fecha:

Edad:

Sexo:

Instrucciones: Estimada profesora, se requiere su gentil disposición para desarrollar los ítems del cuestionario de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, le solicito leer cada uno de los ítems y según tu propia percepción le otorgues el valor correspondiente marcando con una (X) la alternativa que, según tu criterio se ajusta más a la realidad, para ello ten presente la siguiente escala:

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
------------------	-----------------------	--------------------	-------------------------	--------------------

N°	Dimensiones e ítems	Criterios				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Crea propuestas de valor						
01	Determina insumos para participar en el desarrollo de actividades					
02	Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje					
03	Participa en la programación de actividades.					
04	Explora en equipo una situación de su entorno mediante la observación.					
05	Explora en equipo una situación de su entorno mediante entrevistas individuales.					
Dimensión 2: Aplica habilidades técnicas						
06	Demuestra manejo de software de base de datos					
07	Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					
08	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					
09	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.					
10	Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.					
Dimensión 3: Trabaja cooperativamente						

11	Promueve el entusiasmo para lograr el objetivo común y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.					
12	Propone insumos y materiales que requiere para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución a posibles conflictos.					
13	Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.					
14	Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado integrando información recogida de entrevistas grupales y fuentes teóricas y estadísticas.					
15	Estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.					

Anexo 4: Validez y fiabilidad de los instrumentos

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: José Antonio Baselly Cueva

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario diseñado por Br. Doris Evelin Córdova Jiménez y Br. Reneyda Román Moreto (2022), cuyo propósito es recoger información sobre la el Software Ardora y la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico en instituciones educativas de Educación Secundaria, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad. El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: EL SOFTWARE ARDORA Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE PIURA – 2022, tesis que será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciada en Educación Secundaria.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



Br. Doris Evelin Córdova Jiménez
DNI N° 47100417



Br. Reneyda Román Moreto
DNI N° 47268872

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Software Ardora	Actividades con gráficos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Álbum ▪ Panel gráfico ▪ Puzle ▪ Rompecabezas 	5	X	
	Juego de Palabras	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sopa de letras ▪ Crucigramas ▪ Carteles léxicos 	5	X	
	Relacionar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Palabras ▪ Frases e imágenes ▪ Juego de memoria 	5	X	
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determina insumos y materiales ▪ Programa actividades ▪ Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje ▪ Explora en equipo mediante la observación. ▪ Explora en equipo mediante entrevistas individuales. 	5	X	
	Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emplea habilidades técnicas para producir un bien ▪ Emplea habilidades respetando normas de seguridad. ▪ Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien ▪ Combina habilidades técnicas respetando normas de seguridad. ▪ Diseña alternativas 	5	X	

	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propone actividades grupales ▪ Cumple con responsabilidades asumidas. ▪ Propone insumos y materiales ▪ Coordina las actividades grupales ▪ Orienta el desempeño de los demás. ▪ Investiga en equipo ▪ Presenta conclusiones 	5	X	
--	--	---	---	---	--

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado /BA = Bastante adecuado /A = Adecuado /PA = Poco adecuado/ NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Actividades con gráficos							
1	Utiliza rompecabezas para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
2	Utiliza paneles gráficos para relacionar textos e imagen o imágenes durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
3	Utiliza álbumes para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
4	Utiliza vídeos para explicar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
5	Utiliza gráficos de barras para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
D2: Juego de Palabras							
6	Utiliza carteles léxicos para formar oraciones.					X	
7	Utiliza crucigramas para organizar información de un texto.					X	
8	Utiliza mapas conceptuales para organizar información de un texto.					X	
9	Participa en la organización de carteles léxicos para organizar información.					X	
10	Utiliza organizadores para entender un tema específico al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos.					X	
D3: Relacionar							
11	Utiliza imágenes para relacionar información en un texto.					X	
12	Utiliza palabras para organizar información en un texto.					X	

13	Utiliza frases para organizar información en un texto.					x	
14	Utiliza juegos para comprender información de un texto.					x	
15	Aplica ejercicios mentales para comprender información de un texto					x	
Total:						15	

Evaluado por: Baselly Cueva José Antonio (código de colegiatura A01824249)

D.N.I.: 26691331

Fecha: 20/12/2022



José Antonio Baselly Cueva
 MAGISTER EN EDUCACION
 PSICOPEDAGOGIA
 CÓDIGO- A01824249

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, José Antonio Baselly Cueva, con Documento Nacional de Identidad N°26691331, de profesión profesor, grado académico Maestro, con código de colegiatura A01824249, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Universidad Nacional de Cajamarca

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Software Ardora, cuyo propósito es medir la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico, a los efectos de su aplicación a profesores de Educación Secundaria de la provincia de Piura - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	x				
Amplitud del contenido a evaluar.	x				
Congruencia con los indicadores.	x				
Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

Muy adecuado (**x**) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veinte días del mes de diciembre del 2022.

Evaluado por: Baselly Cueva José Antonio (código de colegiatura A01824249)

D.N.I.: 26691331

Fecha: 20/12/2022



José Antonio Baselly Cueva
MAGISTER EN EDUCACION
PSICOPEDAGOGIA
CÓDIGO- A01824249

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado /BA = Bastante adecuado /A = Adecuado /PA = Poco adecuado/ NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Crea propuestas de valor							
1	Determina insumos para participar en el desarrollo de actividades					X	
2	Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje					X	
3	Participa en la programación de actividades.					X	
4	Explora en equipo una situación de su entorno mediante la observación.					X	
5	Explora en equipo una situación de su entorno mediante entrevistas individuales.					X	
D2: Aplica habilidades técnicas							
6	Demuestra manejo de software de base de datos					X	
7	Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
8	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
9	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.					X	
10	Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.					X	
D3: Trabaja cooperativamente							
11	Promueve el entusiasmo para lograr el objetivo común y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.					X	
12	Propone insumos y materiales que requiere para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución a posibles conflictos.					X	
13	Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.					X	
14	Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado integrando información recogida de entrevistas grupales y fuentes teóricas y estadísticas.					X	

15	Estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.					x	
Total:						15	

Evaluado por: Baselly Cueva José Antonio (código de colegiatura A01824249)

D.N.I.: 26691331

Fecha: 20/11/2022



José Antonio Baselly Cueva
 MAGISTER EN EDUCACION
 PSICOPEDOGIA
 CÓDIGO- A01824249

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, José Antonio Baselly Cueva, con Documento Nacional de Identidad N°26691331, de profesión profesor, grado académico Maestro, con código de colegiatura A01824249, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Universidad Nacional de Cajamarca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Gestiona proyectos de emprendimiento económico, cuyo propósito es medir la Plataforma Ardora, a los efectos de su aplicación a profesores de Educación Secundaria de la provincia de Piura - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	x				
Amplitud del contenido a evaluar.	x				
Congruencia con los indicadores.	x				
Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

Muy adecuado (**x**) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veinte días del mes de diciembre del 2022.

Evaluado por: Baselly Cueva José Antonio (código de colegiatura A01824249)

D.N.I.: 26691331

Fecha: 20/12/2022



José Antonio Baselly Cueva
MAGISTER EN EDUCACION
PSICOPEDAGOGIA
CÓDIGO- A01824249

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, José Antonio Baselly Cueva, con Documento Nacional de Identidad N°26691331, de profesión profesor, grado académico MAESTRO, con código de colegiatura A01824249, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Universidad Nacional de Cajamarca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado aprendizaje del área de Educación para el Trabajo cuyo propósito es medir la Plataforma Classroom, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA PROVINCIA DEL CUSCO - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	x				
Amplitud del contenido a evaluar.	x				
Congruencia con los indicadores.	x				
Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

Muy adecuado (**x**) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veinte días del mes de noviembre del 2022.

Evaluado por: Baselly Cueva José Antonio (código de colegiatura A01824249)

D.N.I.: 26691331

Fecha: 20/11/2022



José Antonio Baselly Cueva
MAGISTER EN EDUCACION
PSICOPEDAGOGIA
CÓDIGO- A01824249

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Estimado Validador: Garcia Seclen Juan


Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario diseñado por Br. Doris Evelin Córdova Jiménez y Br. Reneyda Román Moreto (2022), cuyo propósito es recoger información sobre la el Software Ardora y la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico en instituciones educativas de Educación Secundaria, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad. El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: EL SOFTWARE ARDORA Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE PIURA – 2022, tesis que será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciada en Educación Secundaria.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.



Br. Doris Evelin Córdova Jiménez
DNI N° 47100417

Gracias por su aporte



Br. Reneyda Román Moreto
DNI N° 47268872

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Software Ardora	Actividades con gráficos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Álbum ▪ Panel gráfico ▪ Puzle ▪ Rompecabezas 	5	X	
	Juego de Palabras	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sopa de letras ▪ Crucigramas ▪ Carteles léxicos 	5	X	
	Relacionar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Palabras ▪ Frases e imágenes ▪ Juego de memoria 	5	X	
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determina insumos y materiales ▪ Programa actividades ▪ Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje ▪ Explora en equipo mediante la observación. ▪ Explora en equipo mediante entrevistas individuales. 	5	X	
	Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emplea habilidades técnicas para producir un bien ▪ Emplea habilidades respetando normas de seguridad. ▪ Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien ▪ Combina habilidades técnicas respetando normas de seguridad. ▪ Diseña alternativas 	5	X	

	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propone actividades grupales ▪ Cumple con responsabilidades asumidas. ▪ Propone insumos y materiales ▪ Coordina las actividades grupales ▪ Orienta el desempeño de los demás. ▪ Investiga en equipo ▪ Presenta conclusiones 	5	X	
--	--	---	---	---	--

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado /BA = Bastante adecuado /A = Adecuado /PA = Poco adecuado/ NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Actividades con gráficos							
1	Utiliza rompecabezas para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					x	
2	Utiliza paneles gráficos para relacionar textos e imagen o imágenes durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					x	
3	Utiliza álbumes para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					x	
4	Utiliza vídeos para explicar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					x	
5	Utiliza gráficos de barras para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					x	
D2: Juego de Palabras							
6	Utiliza carteles léxicos para formar oraciones.					x	
7	Utiliza crucigramas para organizar información de un texto.					x	
8	Utiliza mapas conceptuales para organizar información de un texto.					x	
9	Participa en la organización de carteles léxicos para organizar información.					x	
10	Utiliza organizadores para entender un tema específico al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos.					x	
D3: Relacionar							
11	Utiliza imágenes para relacionar información en un texto.					x	
12	Utiliza palabras para organizar información en un texto.					x	

13	Utiliza frases para organizar información en un texto.					x	
14	Utiliza juegos para comprender información de un texto.					x	
15	Aplica ejercicios mentales para comprender información de un texto					x	
Total:						15	

Evaluado por: Garcia Seclen Juan

D.N.I.: 41369982

Fecha: 20/12/2022



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Juan Garcia Seclen, con Documento Nacional de Identidad N°41369982, de profesión profesor, grado académico de Doctor, código de colegiatura (ORCID: 0000-0003-2850-5441) labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Universidad Nacional de Cajamarca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Software Ardora, cuyo propósito es medir la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico, a los efectos de su aplicación a profesores de Educación Secundaria de la provincia de Piura - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Amplitud del contenido a evaluar.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Congruencia con los indicadores.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Coherencia con las dimensiones.	<input checked="" type="checkbox"/>				

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veinte días del mes de diciembre del 2022

Apellidos y nombres: Juan Garcia Seclen (código de colegiatura (ORCID: 0000 -0003-2850-5441)

DNI: 41369982



Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado /BA = Bastante adecuado /A = Adecuado /PA = Poco adecuado/ NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Crea propuestas de valor							
1	Determina insumos para participar en el desarrollo de actividades					X	
2	Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje					X	
3	Participa en la programación de actividades.					X	
4	Explora en equipo una situación de su entorno mediante la observación.					X	
5	Explora en equipo una situación de su entorno mediante entrevistas individuales.					X	
D2: Aplica habilidades técnicas							
6	Demuestra manejo de software de base de datos					X	
7	Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
8	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
9	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.					X	
10	Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.					X	
D3: Trabaja cooperativamente							
11	Promueve el entusiasmo para lograr el objetivo común y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.					X	
12	Propone insumos y materiales que requiere para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución a posibles conflictos.					X	
13	Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.					X	
14	Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado integrando información recogida de entrevistas grupales y fuentes teóricas y estadísticas.					X	

15	Estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.				x	
Total:					15	

Evaluado por: Garcia Seclen Juan (código de colegiatura (ORCID: 0000 -0003-2850-5441)

D.N.I.: 41369982

Fecha: 20/12/2022



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Juan Garcia Seclen, con Documento Nacional de Identidad N°41369982, de profesión profesor, grado académico de Doctor, (código de colegiatura (ORCID: 0000 -0003-2850-5441) labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Universidad Nacional de Cajamarca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Gestiona proyectos de emprendimiento económico, cuyo propósito es medir la Plataforma Ardora, a los efectos de su aplicación a profesores de Educación Secundaria de la provincia de Piura - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	x				
Amplitud del contenido a evaluar.	x				
Congruencia con los indicadores.	x				
Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

Muy adecuado (**x**) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veinte días del mes de diciembre del 2022.

Evaluado por: Garcia Seclen Juan (código de colegiatura (ORCID: 0000 -0003-2850-5441)

D.N.I.: 41369982

Fecha: 20/12/2022



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Estimado Validador: Bacilio Anticona Julia.

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario diseñado por Br. Doris Evelin Córdova Jiménez y Br. Reneyda Román Moreto (2022), cuyo propósito es recoger información sobre la el Software Ardora y la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico en instituciones educativas de Educación Secundaria, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad. El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: EL SOFTWARE ARDORA Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE PIURA – 2022, tesis que será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciada en Educación Secundaria.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.



Br. Doris Evelin Córdova Jiménez
DNI N° 47100417



Br. Reneyda Román Moreto
DNI N° 47268872

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Software Ardora	Actividades con gráficos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Álbum ▪ Panel gráfico ▪ Puzle ▪ Rompecabezas 	5	X	
	Juego de Palabras	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sopa de letras ▪ Crucigramas ▪ Carteles léxicos 	5	X	
	Relacionar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Palabras ▪ Frases e imágenes ▪ Juego de memoria 	5	X	
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determina insumos y materiales ▪ Programa actividades ▪ Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje ▪ Explora en equipo mediante la observación. ▪ Explora en equipo mediante entrevistas individuales. 	5	X	
	Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emplea habilidades técnicas para producir un bien ▪ Emplea habilidades respetando normas de seguridad. ▪ Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien ▪ Combina habilidades técnicas respetando normas de seguridad. ▪ Diseña alternativas 	5	X	

	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propone actividades grupales ▪ Cumple con responsabilidades asumidas. ▪ Propone insumos y materiales ▪ Coordina las actividades grupales ▪ Orienta el desempeño de los demás. ▪ Investiga en equipo ▪ Presenta conclusiones 	<p>5</p>	<p>X</p>	
--	--	---	-----------------	----------	--

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado /BA = Bastante adecuado /A = Adecuado /PA = Poco adecuado /NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Actividades con gráficos							
1	Utiliza rompecabezas para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
2	Utiliza paneles gráficos para relacionar textos e imagen o imágenes durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
3	Utiliza álbumes para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
4	Utiliza vídeos para explicar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
5	Utiliza gráficos de barras para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
D2: Juego de Palabras							
6	Utiliza carteles léxicos para formar oraciones.					X	
7	Utiliza crucigramas para organizar información de un texto.					X	
8	Utiliza mapas conceptuales para organizar información de un texto.					X	
9	Participa en la organización de carteles léxicos para organizar información.					X	
10	Utiliza organizadores para entender un tema específico al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos.					X	
D3: Relacionar							
11	Utiliza imágenes para relacionar información en un texto.					X	
12	Utiliza palabras para organizar información en un texto.					X	
13	Utiliza frases para organizar información en un texto.					X	

14	Utiliza juegos para comprender información de un texto.					x	
15	Aplica ejercicios mentales para comprender información de un texto					x	
Total:						15	

Evaluado por: Mg. Bacilio Anticona Julia. (código de colegiatura N° 2215M)

D.N.I.: 18028292

Fecha: 20 – 12 - 2022



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Bacilio Anticona Julia, con Documento Nacional de Identidad N°18028292, de profesión Profesora de Primaria, grado académico de Magister en Educación con mención en Investigación y Docencia, con código de colegiatura N° 2215M, labor que ejerzo actualmente como Docente en Aula, en la Institución Educativa: “Liceo Trujillo”.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Software Ardora, cuyo propósito es medir la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico, a los efectos de su aplicación a profesores de Educación Secundaria de la provincia de Piura - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Amplitud del contenido a evaluar.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Congruencia con los indicadores.	<input checked="" type="checkbox"/>				
Coherencia con las dimensiones.	<input checked="" type="checkbox"/>				

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veinte días del mes de diciembre del 2022.

Evaluado por: Mg. Bacilio Anticona Julia. (código de colegiatura N° 2215M)

D.N.I.: 18028292

Fecha: 20 - 12-2022



Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado /BA = Bastante adecuado /A = Adecuado /PA = Poco adecuado/ NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Crea propuestas de valor							
1	Determina insumos para participar en el desarrollo de actividades					X	
2	Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje					X	
3	Participa en la programación de actividades.					X	
4	Explora en equipo una situación de su entorno mediante la observación.					X	
5	Explora en equipo una situación de su entorno mediante entrevistas individuales.					X	
D2: Aplica habilidades técnicas							
6	Demuestra manejo de software de base de datos					X	
7	Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
8	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
9	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.					X	
10	Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.					X	
D3: Trabaja cooperativamente							
11	Promueve el entusiasmo para lograr el objetivo común y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.					X	
12	Propone insumos y materiales que requiere para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución a posibles conflictos.					X	
13	Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.					X	
14	Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado integrando información recogida de entrevistas grupales y fuentes teóricas y estadísticas.					X	

15	Estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.					x	
Total:						15	

Evaluado por: Mg. Bacilio Anticona Julia. (código de colegiatura N° 2215M)

D.N.I.: 18028292

Fecha: 20 – 12 - 2022



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Bacilio Anticona Julia, con Documento Nacional de Identidad N°18028292, de profesión Profesora de Primaria, grado académico de Magister en Educación con mención en Investigación y Docencia, con código de colegiatura N° 2215M, labor que ejerzo actualmente como Docente en Aula, en la Institución Educativa: “Liceo Trujillo”.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Gestiona proyectos de emprendimiento económico, cuyo propósito es medir la Plataforma Ardora, a los efectos de su aplicación a profesores de Educación Secundaria de la provincia de Piura - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	x				
Amplitud del contenido a evaluar.	x				
Congruencia con los indicadores.	x				
Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

Muy adecuado (**x**) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veinte días del mes de diciembre del 2022.

Evaluado por: Mg. Bacilio Anticona Julia. (código de colegiatura N° 2215M)

D.N.I.: 18028292

Fecha: 20 – 12 - 2022



Anexo 5: Base de datos

Variable: Software Ardora

ENCUESTA	Actividades con gráficos					Juego de palabras					Relacionar				
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
1	2	4	3	5	3	3	3	5	3	4	4	4	3	4	5
2	1	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4
3	3	3	4	4	5	3	3	5	5	4	4	5	5	4	4
4	3	2	2	2	3	4	4	3	4	2	3	4	4	2	4
5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4
6	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4
7	2	3	3	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3
8	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5
9	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
10	4	5	5	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4
11	3	3	4	5	5	4	3	3	4	5	3	4	4	3	3
12	1	2	2	4	3	3	2	5	2	5	2	2	4	4	4
13	2	3	3	5	3	1	1	3	1	4	3	3	3	4	4
14	3	4	3	4	4	2	3	5	2	5	4	4	3	3	3
15	4	4	3	5	3	3	5	4	3	4	5	4	4	5	4
16	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	5	4	4
17	4	4	3	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5
18	3	3	3	5	4	2	4	2	5	3	5	5	3	4	3
19	1	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	2	5	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	3	4	3
22	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3
23	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3
24	3	3	3	5	4	3	3	4	3	5	5	5	5	5	5
25	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4
26	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4
27	2	3	2	3	1	1	1	3	2	2	3	3	2	2	2
28	3	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	3	4
29	4	3	3	4	3	2	4	4	3	4	5	4	3	4	3
30	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4

Promedio act. Con Gráficos	Promedio juego de palabras	Promedio relacionar		Promedio software Ardora
3	4	4		4
3	4	4		3
4	4	4		4
2	3	3		3
4	4	4		4
4	5	4		4
3	4	4		4
4	4	4		4
5	5	5		5
5	4	4		4
4	4	3		4
2	3	3		3
3	2	3		3
4	3	3		3
4	4	4		4
4	4	4		4
4	4	4		4
4	3	4		4
4	4	3		4
4	4	4		4
4	4	4		4
3	3	3		3
3	3	4		3
4	4	5		4
3	3	4		3
5	4	5		5
2	2	2		2
4	3	4		4
3	3	4		4
3	3	3		3

Variable: Competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico

ENCUESTA	Crea propuestas de valor					Aplica habilidades técnicas					Trabaja cooperativamente				
	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13	G14	G15
1	4	5	5	3	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4
4	5	4	3	4	2	2	3	3	4	4	4	5	3	2	3
5	3	4	5	3	3	3	3	4	3	5	3	4	3	4	4
6	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4
7	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
8	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
10	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4
11	4	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4
12	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4
14	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	3	5	4	4
15	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4
16	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
17	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
18	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4
19	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4
22	4	3	4	3	2	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3
23	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4
24	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
25	3	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
26	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4
27	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4
28	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	1	3	4	5	5	4	5	3	5	5	5	2	1	1	1
30	4	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4

Promedio crea propuestas d va	Promedio aplica hab. Técnicas	Promedio trabaja cooper.		Promedio gestiona proyectos
4	5	4		4
4	4	4		4
4	4	5		4
4	3	3		3
4	4	4		4
5	4	4		4
5	4	4		4
4	5	4		4
5	5	5		5
5	4	5		4
4	4	4		4
4	5	5		5
4	4	4		4
4	5	4		4
4	4	4		4
5	5	5		5
4	4	4		4
5	4	4		4
5	4	4		4
4	4	4		4
5	4	4		4
3	2	3		3
5	5	5		5
5	5	5		5
4	4	4		4
5	4	4		4
3	3	4		3
4	4	4		4
4	4	2		3
4	4	4		4

Anexo 6: Matriz de consistencia

TÍTULO: SOFTWARE ARDORA Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE PIURA – 2022

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	BASES TEÓRICAS	HIPÓTESIS	VARIABLES				
Problema general	Objetivo General	Variable X	Hipótesis General	1	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación que existe entre el Software Ardora y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico en una institución educativa pública de Piura – 2022?	Determinar la relación que existe entre el Software Ardora y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico en una institución educativa pública de Piura – 2022.	“Ardora” es una aplicación informática para docentes, que les permite crear sus propias actividades web, más de 45 tipos de distintos de actividades, crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, simetrías, esquemas, etc. Para los estudiantes de un modo muy	Existe relación directa entre el software Ardora y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Piura 2022.	Software Ardora	Actividades con gráficos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Álbum ▪ Panel gráfico ▪ Puzle 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza rompecabezas para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje. 2. Utiliza paneles gráficos para relacionar textos e imagen o imágenes durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje. 3. Utiliza álbumes para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje. 4. Utiliza vídeos para explicar información durante el desarrollo 	<p>Tipo Descriptivo</p> <p>Diseño No experimental, descriptiva correlacional de corte transversal</p> <p>Población La población estará conformada por 50 docentes de Educación Secundaria de la provincia de Piura.</p> <p>Muestra Para realizar dicha investigación, la muestra estará</p>

		sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web (Matanza, 2004)					de las actividades de aprendizaje. 5. Utiliza gráficos de barras para organizar información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.	conformada por 24 docentes de instituciones educativas de Educación Secundaria de la provincia de Piura
					Juego de Palabras	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sopa de letras ▪ Crucigramas ▪ Mapas Conceptuales. 	6. Utiliza carteles léxicos para formar oraciones. 7. Utiliza crucigramas para organizar información de un texto. 8. Utiliza mapas conceptuales para organizar información de un texto. 9. Participa en la organización de carteles léxicos para organizar información. 10. Utiliza organizadores para entender un tema específico al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos.	Técnicas de recolección de datos La encuesta Instrumentos Cuestionarios Métodos de análisis de investigación Estadística descriptiva. Estadística inferencial

					Relacionar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Palabras ▪ Frases e imágenes ▪ Juego de memoria 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Utiliza imágenes para relacionar información en un texto. 12. Utiliza palabras para organizar información en un texto. 13. Utiliza frases para organizar información en un texto. 14. Utiliza juegos para comprender información de un texto. 15. Aplica ejercicios mentales para comprender información de un texto
Problemas específicos	Objetivos específicos	Variable Y	Hipótesis específicas	2	Dimensiones	Indicadores	Ítems
PE1. ¿Cuál es la relación que existe entre el Software Ardora y la creación de propuestas de valor como dimensión de la	OE1. Establecer la relación que existe entre el Software Ardora y la creación de propuestas de valor como dimensión de la Competencia	El MINEDU (2017) en el Programa Curricular de Educación Secundaria, sostiene que se gestiona proyectos cuando	HE1. Existe relación directa entre el software Ardora y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determina insumos y materiales ▪ Programa actividades 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Determina insumos para participar en el desarrollo de actividades 2. Determina materiales para ejecutar actividades de aprendizaje 3. Participa en la programación de actividades.

Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico en una institución educativa pública de Piura – 2022?	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico en una institución educativa pública de Piura – 2022.	el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizándolo con eficiencia y eficacia los recursos, tareas, y técnicas necesarias para	económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Piura 2022.				4.Explora en equipo una situación de su entorno mediante la observación. 5.Explora en equipo una situación de su entorno mediante entrevistas individuales.
PE2. ¿Cuál es la relación que existe entre el Software Ardora y la aplicación de habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social como dimensión de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico en una institución educativa	OE2. Establecer la relación que existe entre el Software Ardora y la aplicación de habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social como dimensión de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico en una institución educativa de Piura – 2022.	alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas en atención de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social.	HE2. Existe relación directa entre el software Ardora y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento Económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Piura 2022.		Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emplea habilidades técnicas para producir un bien ▪ Emplea habilidades respetando normas de seguridad. ▪ Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien ▪ Combina habilidades técnicas respetando normas de seguridad. ▪ Diseña alternativas 	6.Demuestra manejo de software de base de datos 7.Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente. 8.Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente. 9.Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad. 10. Diseña alternativas de

pública de Piura – 2022?							solución creativas e innovadoras.
PE3. ¿Cuál es la relación que existe entre el Software Ardora y el trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social como dimensión de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico en una institución educativa pública de Piura – 2022?	OE3. Establecer la relación que existe entre el Software Ardora y el trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social como dimensión de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico en una institución educativa pública de Piura – 2022.		HE3. Existe relación directa entre el software Ardora y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Piura 2022.		Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propone actividades grupales ▪ Cumple con responsabilidades asumidas. ▪ Propone insumos y materiales ▪ Coordina las actividades grupales ▪ Orienta el desempeño de los demás. ▪ Investiga en equipo ▪ Presenta conclusiones ▪ Estructura un grupo de usuarios 	<p>11.- Promueve el entusiasmo para lograr el objetivo común y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.</p> <p>12.- Propone insumos y materiales que requiere para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución a posibles conflictos.</p> <p>13.- Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.</p> <p>14.- Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado integrando información recogida de entrevistas grupales</p>

							<p>y fuentes teóricas y estadísticas.</p> <p>15.- Estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--	--