

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO “BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA



SOFTWARE SCRATCH Y GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, JAUJA 2023

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

AUTORES

Br. Camarena Canchari, Juan José
<https://orcid.org/0009-0009-1337-0151>

Br. Yaure Díaz, Sarita Mirel
<https://orcid.org/0009-0003-3068-3666>

ASESOR

Dr. García Celis, Segundo Wilmar
<https://orcid.org/0000-0002-9006-6497>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO – PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dr. García Celis, Segundo Wilmar, identificado con DNI N° 18080788 en calidad de asesor del estudio que tiene el nombre de “Software Scratch y gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Jauja 2023”, desarrollado por los bachilleres Br. Camarena Canchari, Juan José, con DNI 20683823 y Br. Yaure Díaz, Sarita Mirel, con DNI 74449844 del Programa de Estudios de Complementación Pedagógica Universitaria - EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, 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 de 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.



Dr. García Celis, Segundo Wilmar

DNI. 18080788

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXEMO MONS. DR. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DIAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

A mis padres, Camarena Fabián, Zenón Félix y Canchari Zapata, Leonidas Teodora por su amor y sacrificio han sido mi fuente inagotable de inspiración. Gracias por su constante aliento y apoyo, por creer en mis sueños y por ser mis pilares en cada paso de este camino.

A mis hermanos y sobrinos más cercanos, por estar siempre a mi lado, animándome en los momentos difíciles y celebrando conmigo en los momentos de alegría. Su amistad ha sido invaluable.

A todas las personas que, de una manera u otra, contribuyeron a este trabajo, mi más sincero agradecimiento.

Este logro no hubiera sido posible sin el apoyo de cada uno de ustedes. Gracias por formar parte de este viaje.

Camarena Canchari, Juan José

A Dios, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente por haber puesto en mi camino aquellas personas que han sido mi soporte y compañía.

A mis padres, Rosa y Orlando, por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, por su apoyo incondicional en todo momento.

A mi hermano, Deyver, que desde el cielo me bendice y me ilumina mi camino para que siempre logre mis objetivos, por sus consejos, sus valores por la motivación constante a que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada por su amor.

A Will, por estar conmigo, y darme amor su apoyo de siempre y sobre todo por confiar cada día en mí.

A mi hija Patricia Alejandra, por ser la luz de mi vida, tú eres la dicha más grande que dios me ha dado, esto es para ti, para que veas en mi un ejemplo a seguir.

A mi compañero Juan José, quien sin esperar nada a cambio compartió su conocimiento apoyándome que este sueño se haga realidad.

Yaure Díaz, Sarita Mirel

AGRADECIMIENTO

A Dios por guiarnos e iluminarnos en todo este proceso de investigación.

A la Universidad Católica de Trujillo, puntualmente a los maestros de la Facultad de Humanidades, y a las personas que contribuyeron de manera significativa a la realización de esta tesis. Su apoyo inquebrantable y dedicación han sido fundamentales para el éxito de este proyecto.

En primer lugar, agradezco a mi asesor de tesis, Dr. GARCIA CELIS, Segundo Wilmar por su orientación experta, paciencia y motivación constante. Su conocimiento y experiencia fueron pilares fundamentales que guiaron este trabajo hacia la excelencia académica.

Agradezco a mis padres, familiares y amigos por su apoyo incondicional a lo largo de este proceso. Sus palabras de aliento y comprensión fueron el impulso necesario en los momentos más desafiantes.

Finalmente, agradezco a todas las personas que participaron en esta investigación, ya sea proporcionando datos, participando en entrevistas o brindando su experiencia. Sin su apoyo incondicional, esta tesis no habría sido viable.

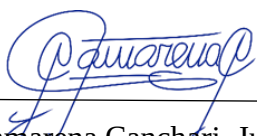
Este logro no solo es mío, sino de todos aquellos que creyeron en mí y contribuyeron de alguna manera. Gracias por formar parte de este viaje académico.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Br. Camarena Canchari, Juan José con DNI 20683823 y Br. Yaure Díaz, Sarita Mirel con DNI 74449844, bachilleres del Programa de Estudios de Complementación Pedagógica Universitaria – EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA 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 Scratch y gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Jauja 2023”, el cual consta de un total de 104 páginas, en las que se incluye 16 tablas y 08 figuras, más un total de 09 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.

Los Autores



Br. Camarena Canchari, Juan José

DNI 20683823



Br. Yaure Díaz, Sarita Mirel

DNI74449844

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA.....	28
2.1.- Enfoque y tipo.....	28
2.2.- Diseño de investigación	28
2.3.- Población, muestra y muestreo	29
2.4.- Técnicas de recolección de datos informativos.....	30
2.5.- Técnicas para procesar y analizar la información	32
2.6.- Aspectos éticos.....	34
III. RESULTADOS	35
IV. DISCUSIÓN	49
V. CONCLUSIONES	52
V: RECOMENDACIONES	53
VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
Anexo 1: Matriz de consistencia	58
Anexo 2: Instrumento de recolección de información	62
Anexo 3: Fichas Técnicas	64
Anexo 4: Operacionalización de variables.....	66
Anexo 5: Validación de juicio de expertos.....	68
Anexo 6: Carta de presentación	99
Anexo 7: Carta de autorización por la entidad que facilita el recojo de datos	100
Anexo 8: Consentimiento informado	101
Anexo 9: Asentimiento informado.....	102
Anexo 10: Captura de similitud Turnitin	104

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes por edad y sexo.....	29
Tabla 2 Muestra por edad y sexo.....	29
Tabla 3 Nivel de calificación de la variable Software Scratch... ..	35
Tabla 4 Nivel de calificación de la dimensión pedagógica	36
Tabla 5 Nivel de calificación de la dimensión comunicativa	37
Tabla 6 Nivel de calificación de la dimensión técnica	38
Tabla 7 Nivel de calificación de la variable gestión de proyectos de emprendimiento económico o social.....	39
Tabla 8 Nivel de calificación de la dimensión crea propuestas de valor.....	40
Tabla 9 Nivel de calificación de la dimensión aplica habilidades técnicas... ..	41
Tabla 10 Nivel de calificación de la dimensión trabaja cooperativamente para alcanzar objetivos y metas... ..	42
Tabla 11 Prueba de normalidad.....	43
Tabla 12 Prueba estadística de Rho de Spearman	44
Tabla 13 Prueba de contrastación para el Software Scratch y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social... ..	45
Tabla 14 Prueba de contrastación para el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor... ..	46
Tabla 15 Prueba de contrastación para el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas... ..	46
Tabla 16 Prueba de contrastación para el Software Scratch y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas... ..	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de calificación de la variable Software Scratch.....	34
Figura 2 Nivel de calificación de la dimensión pedagógica	35
Figura 3 Nivel de calificación de la dimensión comunicativa.....	36
Figura 4 Nivel de calificación de la dimensión técnica.....	37
Figura 5 Nivel de calificación de la variable gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	39
Figura 6 Nivel de calificación de la dimensión crea propuestas de valor	40
Figura 7 Nivel de calificación de la dimensión aplica habilidades técnicas.....	41
Tabla 8 Nivel de calificación de la dimensión trabaja cooperativamente para alcanzar objetivos y metas	42

RESUMEN

El trabajo investigativo se ejecutó con el propósito de determinar si existe relación entre Software Scratch y gestiona proyectos emprendedores en lo económico o social en educandos del nivel secundario de una I.E. ubicada en la localidad de Jauja, año 2023. El enfoque de investigación utilizado es de naturaleza cuantitativa, no experimental, adoptando un diseño correlacional. El grupo poblacional y muestral del estudio consistió en los alumnos del cuarto año de secundaria de la escuela “Sagrado Corazón de Jesús”, empleando cuestionarios con escala valorativa para los instrumentos empleados en la recopilación de datos empleando una escala de evaluación acerca del Programa Scratch y administra proyectos de emprendimiento económico o social.

Los hallazgos de nuestro estudio revelan que hay una relación moderada entre las dos variables investigadas, como lo indica el análisis realizado mediante la prueba no paramétrica de Rho de Spearman, cuyo índice p-valor (0.002) es complementada por el índice correlacional Rho (0,539). La investigación indica que hay una conexión moderada entre el Software Scratch y el manejo de proyectos emprendedores tanto en lo económico o social entre los estudiantes secundarios de una escuela en la provincia de Jauja, año 2023. Esto se basa en el análisis realizado mediante la evaluación no paramétrica Rho de Spearman, (0.002) complementado con el índice correlacional Rho (0.539)

Palabras clave: Software, Scratch, emprendimiento, gestiona, proyectos.

ABSTRACT

The investigative work was carried out with the purpose of determining if there is a relationship between Scratch Software and managing entrepreneurial projects in the economic or social sphere in students at the secondary level of an I.E. located in the town of Jauja, year 2023. The research approach used is quantitative, non-experimental in nature, adopting a correlational design. The population and sample group of the study consisted of students in the fourth year of secondary school at the “Sagrado Corazón de Jesús” school, using questionnaires with an evaluation scale for the instruments used in data collection using an evaluation scale about the Scratch Program and manages economic or social entrepreneurship projects.

The findings of our study reveal that there is a moderate relationship between the two variables investigated, as indicated by the analysis carried out using the non-parametric Spearman Rho test, whose p-value index (0.002) is complemented by the correlational index Rho (0.539). The research indicates that there is a moderate connection between Scratch Software and the management of entrepreneurial projects, both economically or socially, among secondary students of a school in the province of Jauja, year 2023. This is based on the analysis carried out through the evaluation non-parametric Spearman's Rho, (0.002) complemented with the correlational index Rho (0.539)

Keywords: Software, Scratch, manage, projects, entrepreneurship, economic

I. INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación se actualiza en estos tiempos recientes, se ha vuelto imprescindible el empleo de recursos tecnológicos innovadores relacionadas con aplicaciones y software educativos, con el fin de desarrollar y aplicar estrategias pedagógicas efectivas en las aulas, ya sea a nivel local, nacional o internacional.

Hay aplicaciones disponibles que pueden complementar los procesos de enseñanza y aprendizaje, ayudando al desarrollo de competencias y habilidades asociadas con el área de Educación para el Trabajo en especial con las destrezas y capacidades para realizar la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social. En relación a esto, el programa informático Scratch es una herramienta que emplea un lenguaje de programación fácil de entender, con una interfaz y diseño intuitivos que facilitan su utilización.

La UNESCO (2014), aplica la estrategia amplia e integradora de las TIC en la educación, el acceso la integración y la calidad figuran entre los principales problemas que las TIC pueden abordar. El dispositivo intersectorial de la UNESCO para el aprendizaje potenciado por las TIC aborda estos temas mediante la labor conjunta de sus tres sectores: Comunicación e información, Educación y Ciencias.

En nuestros días, el avance de la ciencia y la tecnología ha trazado un camino vertiginoso, en el que las Tecnologías informáticas, tienen mucho que ver con el cambio y la forma de trabajar en las diferentes instituciones educativas de todos los países del mundo, diferenciándose unos de otros, en el sentido de que, se hacen uso de acuerdo a su realidad. Pero en ello tiene que ver el sistema educativo, de acuerdo a que muchos docentes hacen uso de las diferentes herramientas que proporciona este medio de información, que muy bien se adecua a la realidad de los estudiantes, facilitándole de esa manera al docente su normal desarrollo pedagógico, incidiéndole al descubrimiento de nuevas estrategias de enseñanza, los más adecuados y resaltantes a los estudiantes y padres de familia, desarrollando por medio de la computadora diferentes programas, entre ello, el Software Scratch, que muy bien se adecua a la realidad de los estudiantes, dándole ideas para poder realizar la producción de proyectos.

Días y Rodríguez (2020) manifestaron que “la plataforma virtual de Scratch ha demostrado que son herramientas que refuerzan el aprendizaje de una forma diferente, más interactiva, motivante y de fácil manejo, que despierta la imaginación de los estudiantes” (p.12). Es evidente tener en cuenta que el uso de este software va a ser de mucha significancia para los estudiantes, debido a que ayuda en el desarrollo de sus habilidades, además le proporciona información a través del uso del internet, mediante el cual puede hacer uso de una serie de información para poder reforzar su aprendizaje.

En nuestro país este software Scratch también es usado, con la finalidad de darle más facilidades a los estudiantes, a fin de brindarle la oportunidad que poder hacer uso los conocimientos en el momento que sean necesarios, con ello facilitándoles la obtención de información a través del internet, con los cuales pueda realizar ciertas actividades que le ayuden recoger mayor información para poder elaborar programas en el área de Educación para el trabajo.

Estos mismos casos, se presentan en diversas instituciones de la provincia de Jauja, donde se verifica la problemática, específicamente en instituciones de educación secundaria, en el que los estudiantes tienen ciertas dificultades para poder intercambiar ideas con sus compañeros, así como también poder recoger información con la finalidad de que, tenga un conocimiento adecuado con temas referentes a los proyectos de emprendimiento a producir. Como alternativa a ello se plantea el uso del Software Scratch, con el cual se pretende hacer uso incluso de la plataforma para poder intercambiar las ideas con los demás compañeros, como consecuencia nuestros resultados nos dará un indicador claro referente a los contenidos, además servirá para poder realizar las recomendaciones a partir de los resultados.

El presente trabajo de investigación consiste en analizar la relación entre el programa Scratch con los niveles de gestión que tiene que ver en proyectos emprendedores, tanto económico como social en educandos de secundaria, con el objetivo de exteriorizar cómo estas herramientas pueden contribuir a mejorar sus habilidades y capacidades relacionados con el desempeño laboral; en tal sentido planteamos el siguiente problema de investigación:

Las características descritas en el ámbito internacional, nacional y en el contexto local planteamos como problema macro, lo que se detalla: ¿Cuál es la relación existente entre el Software Scratch y gestiona proyectos de emprendimiento

económico o social en educandos del nivel secundario de una escuela de la provincia de Jauja 2023? Los problemas específicos formulados fueron: ¿Cuál es la relación que existe entre el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023? ¿Cuál es la relación existente entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en educandos del nivel secundario de una escuela de la provincia de Jauja, 2023? ¿Cuál es la relación existente entre el Software Scratch y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en educandos del nivel secundario de una escuela de la provincia de Jauja, 2023?

En el actual estudio presentamos como justificación desde la perspectiva teórica por cuanto se ha tenido como propósito poder determinar la relación existente entre el Software Scratch y las herramientas virtuales y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social por cuanto conocemos que las herramientas virtuales son recursos muy importantes para elevar la calidad educativa, mejorando el aprendizaje de los estudiantes en el área de Educación para el trabajo, desarrollando la capacidad interactiva dado que el estudio busca dar solución a la problemática usando herramientas virtuales. La principal función del docente es que los estudiantes sean autónomos en su aprendizaje de las competencias laborales, sobre todo que se interesen en generar sus propios aprendizajes utilizando las TICs, herramientas que le servirán para mejorar su aprendizaje y le permita enfrentar los retos de la vida cotidiana.

Desde una perspectiva práctica, este estudio de investigación permitirá evidenciar la interrelación entre las variables que son materia del estudio, utilizando estrategias interactivas, que permitan dar solución a situaciones de la vida cotidiana. Los estudiantes de secundaria poseen la característica de aprender mejor a través de la utilización de herramientas virtuales y sus diversas aplicaciones. Se puede decir que el Software Scratch es muy útil para lograr el desarrollo de las competencias laborales en los estudiantes de nivel secundario.

Metodológicamente este estudio tiene como objetivo evidenciar que la tarea del educador en la actualidad dentro de una institución educativa consiste en crear entornos propicios mediante el uso de la tecnología. Estos entornos deben facilitar que los estudiantes realicen actividades que les permitan explorar, construir y potenciar sus habilidades. Al estimularlas de manera adecuada, se busca formar individuos con iniciativa propia y confianza en sí mismos, preparados para afrontar desafíos personales, interpersonales y de diversa naturaleza. En este contexto, la gestión de proyectos se convierte en una herramienta valiosa para su vida diaria. El estudio benefició a toda la comunidad educativa de la provincia de Jauja, al comprender lo indispensable de las herramientas virtuales en el área de Educación para el trabajo, desarrollando experiencias de aprendizaje interactivas usando diversas estrategias metodológicas como juegos, videos y aplicaciones para el logro de competencias y capacidades en los estudiantes de Educación Secundaria.

El objetivo general del trabajo académico tiene como propósito Determinar la existencia de alguna relación entre el Software Scratch y la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en educandos del nivel secundario de una I.E. ubicada en la provincia de Jauja, 2023, considerando como objetivos específicos: Establecer la relación que existe entre el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja – 2023. Establecer la relación que existe entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en educandos del nivel secundario de una escuela ubicada en la provincia Jauja – 2023. Establecer la relación existente entre el Software Scratch y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en educandos del nivel secundario de una escuela ubicada en la provincia de Jauja – 2023.

Las hipótesis que se formularon son: Hipótesis General: Existe una relación directa entre el Software Scratch y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en educandos del nivel secundario de una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023. Sus hipótesis de tipo específicas fueron: Existe una relación entre el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en educandos del nivel secundario de una

institución educativa de la provincia de Jauja – 2023. Existe una relación entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023. Existe una relación entre el Software Scratch y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en educandos del nivel secundario de una institución educativa de Jauja, 2023.

Como referente a los antecedentes de ámbito internacional, pude recopilar trabajos de investigación mostrados a continuación: Alvarado y Pulido (2020) realizaron su investigación cuyo título fue Disminución del bloque digital de zona rural en estudiantes del grado 8° mediante pensamiento creativo con Scratch, estudio que se llevó a cabo dentro del enfoque cuantitativo, con una población a 90 personas, llegando a concluir: Con respecto al diagnóstico inicial, en el que en un alto grado los estudiantes no estaban familiarizados con la programación y uso de TIC, la respuesta fue positiva, además de que la actual circunstancia de aislamiento preventivo los obligó a hacer uso de las mismas, aunque en un grado limitado por las condiciones de acceso mencionadas por la brecha digital en zona rural, ahora los estudiantes ganaron confianza y nuevos conocimientos que pueden ser aplicados en otras áreas. La propuesta pedagógica basada en la programación creativa mediante el diseño de animaciones con la aplicación Scratch Jr., resultó llamativa para los estudiantes en gran medida, dado que el entorno gráfico y las herramientas que ofrece dicha aplicación les permitió explorar, aprender y aplicar sus conocimientos al ámbito académico, lo cual se reitera mediante la participación activa que tuvieron a lo largo del proceso. Con respecto a la implementación de TIC desde otras áreas, la entrevista inicial realizada a docentes de diferentes grados y áreas, arrojó una percepción positiva por parte de la totalidad de encuestado respecto a la posible implementación de las mismas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La propuesta pedagógica también resultó ser bien acogida en los hogares de los estudiantes, ya que los padres de familia consideran que se le da un buen uso a las TIC más allá del uso de aplicaciones de juegos y redes sociales lo que no estaba bien visto por considerarse una pérdida de tiempo. Se disminuye la brecha digital en la medida en que los estudiantes exploran e interactúan con la aplicación aprendiendo a realizar programaciones básicas con elementos y herramientas propias de la misma así como realizar creaciones propias

además de incluir el uso de otras aplicaciones para archivar, grabar y enviar sus resultados dándoles herramientas TIC para el desempeño no solo en este proyecto sino para potenciar sus habilidades desde otras áreas.

Delgado y Faubla (2023) Fomento del empleo de Scratch para estimular el pensamiento divergente como una habilidad creativa. La educación moderna se esfuerza por preparar a los individuos con las destrezas necesarias para afrontar los desafíos de la vida. Individuos dotados de pensamiento divergente y creatividad, con la capacidad de abordar los desafíos actuales de la sociedad. No obstante, se observa una carencia de innovación en los métodos educativos, así como una escasez en la adopción de nuevas herramientas y programas que puedan dinamizar la enseñanza. Por lo tanto, este estudio se propone promover el uso de Scratch como una innovación destinada a fortalecer el pensamiento divergente y la creatividad. Para llevarlo a cabo, se realizó una investigación bibliográfica con un enfoque cuali-cuantitativo.

Además, se empleó el procedimiento de lógica deductiva y examen para establecer los datos importantes de la investigación. Para reunir la información se llevó a cabo una conversación con 2 especialistas de la Unidad Educativa Juan Vergara Alcívar, además se utilizó un cuestionario considerando en la muestra 184 alumnos de la misma escuela, quienes fueron seleccionados a través de un muestreo aleatorio simple de un grupo poblacional de 880 aprendices. La información recolectada se mostró en tablas bien estructuradas; basándonos en estos datos, se llegó a la conclusión de que la introducción de nuevas aplicaciones como el Scratch tiene un positivo efecto en la forma de pensar divergente y la creatividad de los alumnos, proporcionándoles habilidades esenciales para afrontar los desafíos del mundo actual, donde el conocimiento y la información juegan un papel crucial.

Páez y Tobar (2019) Fomento de competencias mediante la utilización de las plataformas Scratch y Arduino en infantes y adolescentes procedentes de áreas urbanas desfavorecidas del área metropolitana ubicada en Quito.

Universidad de las Fuerzas Armadas. La persistente búsqueda de conexiones entre la tecnología y la educación refleja la necesidad constante de avanzar y promover el crecimiento económico y social de una nación. La instrucción abarca el desarrollo de diversas habilidades fundamentales para la existencia, mientras que la tecnología se posiciona como el medio para adquirir estos conocimientos de forma entretenida, participativa y novedosa. Por consiguiente, este estudio conecta ambos aspectos.

El propósito fundamental es identificar los beneficios derivados de la utilización de las herramientas Scratch y Arduino en menores y adolescentes vinculados a veinte Casas Somos ubicadas en el Distrito Metropolitano de Quito.

El estudio exhibe atributos descriptivos y se basa en la observación como método para recabar datos y llevar a cabo el análisis posterior. Participaron 380 infantes de 8 a 11 años y 105 adolescentes de 12 a 15 años.

Al utilizar las plataformas Scratch y Arduino, se evidenció un fortalecimiento en el desarrollo cognitivo, el razonamiento lógico, las habilidades de pensamiento lógico y la percepción espacial de los participantes. Como resultado, estos proponen la programación y diseño de diversos proyectos orientados a la resolución de problemas cotidianos.

Referente a los trabajos previos de alcance nacional se pudo recopilar los siguientes trabajos de investigación: En un estudio llevado a cabo por Durango y Ravelo (2020) se exploraron los efectos positivos de la utilización de Scratch para activar el aprendizaje de las matemáticas. Este trabajo adoptó un enfoque cualitativo y descriptivo, y contó con la participación de menores de tercer grado de nivel primario.

En este estudio, el programa Scratch se emplea como una herramienta para estimular la motivación de los aprendices mediante actividades lúdicas y de juego.

Como resumen del estudio presente, se indicó que el empleo de Scratch refuerza la forma de pensar numéricamente en los escolares. Con ello mejora la educación activa en los maestros mientras se integran las TIC en los procesos de instrucción y aprendizaje. En adición, se llegó a la conclusión de que la utilización de las TIC estimula un aprendizaje valioso en los menores.

Cuero y Bolaño (2019) Uso del software educativo Scratch como herramienta para el desarrollar el pensamiento variacional. El estudio actual se enfocó en examinar la eficacia de la aplicación de Scratch como un recurso para fomentar el pensamiento variacional en los estudiantes de tercer curso de la escuela Jesús Espeleta Fajardo, ubicada en el Distrito de Santa Marta, perteneciente al departamento del Magdalena.

Dichas teorías han sido resaltadas según Mendoza M. (2016), Cózar R. (2017) y Bolaño M (2017), El tipo de estudio es descriptivo, comparativo, prospectivo y evaluativo. El diseño adoptado es cuasi experimental, de campo y transeccional descriptivo.

La muestra consistió en 50 aprendices. Para recolectar datos, se administró una prueba escrita elaborada por el investigador, compuesta por 9 ítems de tipo dicotómico, que incluían ítems de apareamiento, complementación y selección simple. Esta prueba fue validada por cinco expertos. La confiabilidad se evaluó mediante el coeficiente de Kuder Richardson, donde se obtuvo un valor sumamente viable de 0.69. Los resultados fueron analizados utilizando la fórmula de la prueba t de Student, tanto para verificar la igualdad de los grupos como para comparar los hallazgos. A través de esta técnica, se determinó la asociación estadística entre la variable principal del estudio y los datos recopilados en la investigación.

Quispe (2022) La Profundización en el Uso del Software Educativo Scratch y su Impacto en el Desarrollo del Pensamiento Computacional en menores de una escuela secundaria ubicada en Yunguyo en 2022. Este estudio se llevó a cabo con el fin de establecer la conexión entre el dominio del Software Educativo Scratch y el nivel de competencia en pensamiento computacional en los alumnos de la escuela de nivel Secundario José Gálvez perteneciente a Yunguyo.

Se empleó un enfoque cuantitativo de carácter básico y diseño no experimental correlacional para este estudio.

La totalidad de los educandos tomados en consideración ascendió a 893 individuos, abarcando desde el primer hasta el quinto grado. Mediante un método de selección aleatoria y basado en la experiencia previa con el Software Scratch, se optó por incluir únicamente a los menores del segundo grado de la institución, lo que arrojó un total de 124 individuos de acuerdo a los cálculos efectuados. A estos educandos se les administró un cuestionario como herramienta de evaluación, cuyos resultados

indicaron que el 55.6% mostraba un dominio superior del Scratch; el 42.7% mantenía un dominio intermedio, mientras que solo el 1.6% exhibía un dominio limitado del software. En lo que respecta al pensamiento computacional, se observó que el 73.4% de los estudiantes exhibieron un nivel avanzado, el 25.8% un nivel intermedio y el 0.8% un nivel básico. Además, mediante el análisis de los valores, donde $Rho = (0,326)$ y el valor $P \text{ Sig.} = (0,000) < (0,05)$, se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alternativa (H_1), lo que indica que existe relación positiva pero baja entre las variables en estudio. Por ende, damos por concluido que se ha demostrado que el Programa Scratch llega a contribuir en el avance de la idea computacional. En otros términos, si llega a mejorarse el control del uso de Scratch, se verá puesto en conocimiento de las ideas computacionales por parte de los educandos.

Jiang et al. (2021) Habla respect a su proyecto Understanding the relationship between computational thinking and computational engagement: Como parte del caso investigativo Scratch. Han tenido como objetivo “comprender la relación entre el pensamiento computacional y la participación computacional”. Para esto, utilizaron un método de investigación de caso que se fundamenta en la teoría del aprendizaje social y se apoyaron en una amplia base de datos. Concluyendo se destaca la influencia del pensamiento computacional reflejada en los proyectos de Scratch, la cual ha impactado en el nivel de pensamiento computacional de los usuarios en línea de Scratch. Este impacto fue examinado a través del análisis de los grupos formados en torno a los proyectos que estos usuarios crearon.

Los antecedentes regionales recopilados son los que presentamos a continuación: Condemayta (2022) menciona en su proyecto “Aplicación del Software de Programación Scratch en el Desarrollo del Pensamiento Computacional de los Estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 116 Caritamaya, 2020”. Como objetivo tenemos: “determinar la eficacia de la aplicación del software de programación Scratch en el desarrollo del pensamiento computacional en los estudiantes”. En lo que respecta al método utilizado, se optó por un enfoque basado en números. Los resultados indican que existe una marcada discrepancia de 7,15 puntos entre las calificaciones medias de los estudiantes en las evaluaciones previa y posterior. Por consiguiente, se pudo deducir que “el uso del software de

programación Scratch para promover el pensamiento computacional de los niños es eficiente” (p.80)

En cuanto a las bases teóricas, se presentan conceptos principales relacionadas con las variables de estudio; Software Scratch, describiendo las teorías que sustentan el Software Scratch, entre ellas El Cognitivismo, con sus principales representantes Jerome Bruner, J. Novak, Avram Noam Chomsky, Ulric Neisser y Albert Bandura. El cognitivismo pregona que las TIC son más útiles cuando implican un estilo de comunicación sincrónica más que asincrónica en la interacción que se lleva a cabo entre el docente y sus alumnos y entre estos últimos. Así pues, un uso intensivo e interactivo de las TIC aumenta el nivel de aprendizaje (Valdez, 2012).

El socio constructivismo, Lev Vygotsky plantea que el aprendizaje en el constructivismo social es de tipo colaborativo por lo tanto es fundamental dentro de los entornos colaborativos que utilizan las tecnologías de la información y la comunicación; el interactuar con la comunidad es vital, el estudiante no se considera un ente aislado, por lo tanto el profesor debe favorecer la interacción y solución conjunta de problemas creando espacios sociales; se propicia la creación de comunidades de aprendizaje a partir del uso de herramientas que faciliten el intercambio de información, el acceso a recursos compartidos y la redacción de documentos entre varios miembros de una comunidad (Valdez, 2012).

Referente a las definiciones del Software Scratch, es una herramienta que fue elaborada por el departamento de medios de comunicación del Instituto de Massachussets y la Universidad de California con el objetivo de simplificar el desarrollo del razonamiento computacional a través de la codificación mediante bloques.

El docente Resnick et al. (2003) sostiene que este recurso tecnológico proporciona un ambiente de codificación extremadamente accesible y fácil, perfecto para dar los primeros pasos en el ámbito de la programación y familiarizarse con otros lenguajes.

Scratch es un programa de código abierto que se fundamenta en las contribuciones de otros lenguajes como LogoBlocks y Squeek (Resnick et al., 2003).

Como resultado, el proceso de codificación por bloques empleado por Scratch se centra en arrastrar y soltar componentes que se pueden combinar para establecer una estructura correcta en la elaboración de un algoritmo de programación; esta manera de

codificar resulta más atractiva que aprender específicamente la estructura de un lenguaje de programación y puede servir como una introducción al empleo de idiomas como java (Resnick et al., 2003).

Valle y Salgado (2012) caracterizan a Scratch como una tecnología que puede emplearse para promover el razonamiento deductivo en el ámbito de las matemáticas. Además, su entorno de codificación visual posibilita la creación de formas geométricas y facilita la integración del pensamiento computacional con los conceptos matemáticos.

Según Valle y Salgado (2012), la utilización de Scratch estimula la originalidad y la destreza para solucionar problemas, promoviendo el desarrollo de habilidades inherentes al pensamiento computacional, como la aplicación de condicionales y la ejecución de operaciones aritméticas básicas como (la suma, resta, multiplicación y división) a través de un manejo accesible de variables.

Según Galindo (2014), Scratch es contemplado como un recurso pedagógico para respaldar la instrucción de las matemáticas debido a que fomenta destrezas cognitivas avanzadas como la creatividad en la resolución de problemas. Asimismo, Scratch ofrece la posibilidad de innovar en iniciativas pedagógicas y superar el simple proceso de transmisión de conocimientos de manera pasiva.

Galindo (2014) describe un proceso en la resolución de dilemas mediante la aplicación educativa de Scratch, donde inicialmente se reconoce la organización del problema, posteriormente se crea una representación para una mayor comprensión y finalmente se examina el resultado, estimulando el pensamiento reflexivo en el alumno al reconocer sus propios progresos y obstáculos.

Resnick, (2003). Scratch, como instrumento educativo Scratch es una aplicación creada por el MIT que, a través de la codificación mediante bloques, posibilita la creación de una variedad de recursos tales como animaciones, relatos interactivos, exposiciones, evaluaciones y entretenimientos. Por consiguiente, mediante el empleo de Scratch, es factible introducir innovaciones en el campo matemático y utilizarlo como propuesta pedagógica para la instrucción de las matemáticas.

La enseñanza de las matemáticas en la educación temprana se describe como el diseño de métodos pedagógicos destinados a facilitar la adquisición de conocimientos,

considerando los estilos de aprendizaje de los alumnos en la enseñanza básica, el desarrollo de temas y la responsabilidad del profesor en la creación de tácticas de enseñanza y aprendizaje de la manera más adecuada posible (Arteaga y Macías, 2016).

El programa educativo Scratch consiste en una serie de aplicaciones o programas elaborados específicamente con el propósito de instruir (Chacón y Ortega, 2007, p. 257). Considera aplicaciones empleadas mediante la computadora, las cuales simplifican el desarrollo del proceso educativo, gracias a su naturaleza educativa, permitiendo la elaboración de tareas interactivas que puedan ser utilizadas con propósitos técnico-didácticos, fomentando el progreso de los alumnos, facilitando su interacción, estructurando datos, reforzando conceptos y promoviendo la construcción de su propio conocimiento.

Scratch es un sistema de codificación visual creado por el equipo Lifelong Kindergarten del Laboratorio de Medios del MIT, y está disponible para todos los usuarios de manera libre. Este programa de codificación gráfica y visual es perfecto para alumnos de edades comprendidas entre los 8 y 16 años, debido a su valiosa contribución educativa. Por esta razón, los docentes lo han integrado como una herramienta fundamental en el salón de clases, convirtiendo al menor en el protagonista innovador de sus proyectos. Esto se logra mediante la aplicación de 3 principios importantes: el enfoque lúdico, el contenido significativo y el componente social. Desde el punto de vista técnico, de acuerdo con la fuente oficial de Scratch, es posible desarrollar relatos interactivos, entretenimientos y animaciones, los cuales pueden ser compartidos con el entorno de en línea.

Este programa también contribuye al fomento del pensamiento innovador, la capacidad de razonamiento sistemático y la habilidad para trabajar en equipo entre los jóvenes (MIT, 2019).

Ofrece particularidades especiales de codificación mediante conjuntos de bloques en lugar de las convencionales instrucciones, empleados en otros idiomas de codificación, ayudando a que los alumnos se adentren en el ámbito de la programación, de forma sencilla y entretenida, adquiriendo tácticas que les posibilitarán resolver dificultades y transmitir conceptos de manera original mediante relatos personalizados, diseñando sus propias narrativas interactivas, juegos, animaciones, simuladores; al mismo

tiempo, fomenta en el educando el crecimiento del razonamiento deductivo. (MIT, 2019)

Scratch también promueve la computación cognitiva, que fortalece los requisitos educativos en todos los campos, mejorando la capacidad del alumno para solucionar dificultades mediante la formulación de secuencias de instrucciones, evidenciándose al examinar textos y elaborar mensajes complicados.

La interfaz se define como la conexión entre el usuario y el sistema informático, según Kendall y Kendall (2011) explican que su estructuración debe cumplir ciertos propósitos para establecer una interacción con el usuario y garantizar que el acceso y la búsqueda de datos sean satisfactorios, uno de estos propósitos es la facilidad para acceder al sistema y la rapidez para obtener la información requerida. El diseño visual de Scratch es básico, compuesto por un conjunto de opciones, el espacio donde se representan los programas creados por el usuario, el sector de órdenes o bloques de programación, la sección de efectos de las órdenes, el lugar para los elementos y una región para modificarlos. Para comenzar un programa, normalmente se utiliza el icono verde de la bandera y el botón rojo para ponerlo en stop. (UCSM, 2015)

Ventajas de aprender Scratch, la utilización de Scratch promueve el desarrollo de varias destrezas en los menores educandos como la promoción del razonamiento deductivo, dado que facilita el abordaje de un desafío amplio desglosándolo en partes más pequeñas, con una continuidad y obedeciendo normativas; también, fomenta la originalidad, donde primero conciben relatos y posteriormente los elaboran con los recursos multimedia disponibles, transformándose en creadores; por otro lado, incrementa su nivel de comprensión, al relacionar sus ideas con la construcción utilizando los bloques y la representación gráfica en la pantalla; de igual manera, potencia el pensamiento holístico, dado que les brinda la capacidad de entender de forma visual el funcionamiento de un sistema y cómo se vinculan los elementos, solventando eventuales obstáculos que puedan surgir; simultáneamente, aumenta su desempeño en la escuela, como consecuencia de lo previamente mencionado. (SiliconVall, 2017). Asimismo, de lo mencionado, Sanz (2016) resalta las siguientes ventajas de integrar Scratch en el sistema pedagógico: promueve el desarrollo de habilidades como la originalidad y el razonamiento deductivo, posibilita el aprendizaje

acerca de ámbitos de programación, principios matemáticos y sistémicos, inspira a los educandos a finalizar lo que comienzan, actuando como impulsores de sus propias pensamientos y productos; a la hora de su elaboración, ayuda al fortalecimiento de competencias lingüísticas, fomenta la colaboración entre los alumnos, quienes aportan ideas en la elaboración del proyecto. Las dimensiones del Software Scratch son las que detallamos a continuación: Pedagógica, comunicativa y técnica. La dimensión pedagógica hace referencia al análisis de problemas del contexto, saber utilizar recursos para planificar, capacidad para participar activamente en la sistematización y ordenamiento de información, así como la presentación de alternativas de solución. La dimensión comunicativa está relacionada con la utilización de recursos multimedia, la interacción positiva en grupos de trabajo, afianzar los procesos creativos, desarrollar habilidades de representación y la socialización de representaciones. La dimensión técnica prioriza la utilización de comandos para crear carpetas, la presentación de escenarios prediseñados, utilización de grabaciones de audio, incorporar fondos y efectos de sonido.

Respecto a la segunda variable vinculado con la gestión de proyectos de negocio económicas o sociales, comenzaremos a delinear el ámbito de Educación para el empleo, que según el Minedu (2016) en el Plan curricular de Secundaria señala que los avances tecnológicos, sociales y económicos ocurridos en los últimos veinte años han modificado de manera considerable los atributos del ámbito laboral. Por lo tanto, el modo de obtener o crear un puesto de trabajo y tener éxito en este ámbito de la existencia humana es diferente en la actualidad y seguirá evolucionando constantemente, adaptándose y planteando nuevos desafíos para los graduados de la Primaria. En este contexto, esta disciplina educativa busca facilitar la inserción de los aprendices en el entorno laboral o la creación de empleo, mediante la adquisición de destrezas técnicas, aprendizajes y comportamientos que les capaciten para plantear soluciones a desafíos o necesidades tanto de fin económico como social, a través de la gestión de proyectos emprendedores, fortaleciendo así su capacidad y mejorando sus oportunidades de empleo.

Referente a la variable primera, para Ministerio de Educación (2017) Dentro del Plan de Estudios de Educación Secundaria, se afirma que se administra proyectos cuando el aprendiz pone en marcha una noción innovadora, empleando con destreza y

eficacia los recursos, actividades y métodos necesarios para lograr objetivos y metas personales o grupales, con el propósito de abordar una carencia no atendida o un desafío económico o social. Entiende que el alumno colabore de manera conjunta para idear una respuesta alternativa a una necesidad o dilema de su entorno, mediante la creación de un producto o servicio, valide sus conceptos con potenciales usuarios y elija, considerando la relevancia y viabilidad, una de ellas; planifique la táctica que le posibilite llevarla a cabo definiendo los recursos y actividades requeridos, emplea destrezas técnicas para elaborar o brindar el producto o servicio concebido y evalúa los procedimientos y resultados para tomar decisiones destinadas a mejorar o innovar. Demostrando en todo momento integridad, iniciativa, flexibilidad y perseverancia.

Las dimensiones de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social se detallan a continuación: Desarrolla propuestas de valor. En este aspecto, el Minedu (2017), dentro del Plan de Estudios de Educación Secundaria, resalta la importancia de generar ideas originales e innovadoras a través de la creación de un bien o servicio que responda a una necesidad insatisfecha o a un problema social identificado en su entorno. Además, se evalúa la adecuación de las soluciones alternativas, comprobando su validez con las personas a quienes se busca ayudar o influir, así como la viabilidad de dichas soluciones de acuerdo a ciertos criterios, para seleccionar la mejor opción. Finalmente, se formula una estrategia para llevar a cabo la idea, estableciendo metas y objetivos claros, y evaluando los recursos y responsabilidades necesarios para su implementación. Utiliza destrezas técnicas, según lo destaca el Minedu (2017) en el Currículo de Educación Secundaria, se hace hincapié en la necesidad de emplear herramientas, dispositivos o programas informáticos, y desarrollar procedimientos y tácticas para llevar a cabo los procesos de producción de un producto o la oferta de un servicio haciendo uso de técnicas; implica la elección o combinación de estas herramientas, métodos o técnicas de acuerdo a requisitos específicos mediante criterios de excelencia y eficacia. Colabora de manera conjunta para alcanzar metas y objetivos, según resalta el Minedu (2017) en el Plan de Estudios de Educación Secundaria, se destaca la importancia de unir esfuerzos individuales para alcanzar una meta compartida, organizando el trabajo en equipo según las habilidades únicas que cada miembro pueda aportar, asumiendo con responsabilidad su función y las actividades que conlleva, actuando con efectividad.

Además, es fundamental examinar tanto la experiencia profesional propia como la del equipo para fomentar un entorno constructivo. Esto requiere habilidades para gestionar la frustración, apertura para aceptar diferentes puntos de vista y la capacidad de alcanzar consensos sobre ideas. También es importante evaluar los resultados obtenidos en el proyecto emprendedor, tal como indica el Ministerio de Educación (2017) en el Currículo de Educación Secundaria, consiste en establecer hasta qué punto los resultados provisionales o finales han producido los cambios anticipados en la resolución del problema o necesidad requerida. El proceso de tomar decisiones y mejorar la planificación del proyecto abarca la recopilación de diversos tipos de datos y perspectivas. Esto también requiere un análisis detallado de los posibles impactos ambientales y sociales que el proyecto podría generar. Además, es esencial formular un conjunto de estrategias que garanticen la sostenibilidad y la permanencia del proyecto a largo plazo.

II.

METODOLOGÍA

2.1.- Enfoque y tipo:

El trabajo académico adjunto se concretiza en un estudio cuantitativo ya que logramos realizar un estudio pormenorizado de los datos informativos recolectados por medio de instrumentos debidamente validados, llámese el formulario que nos permitió, en primer lugar, medir el problema conforme a los indicadores definidos. Posteriormente, formulamos una hipótesis coherente. La segunda razón radica en la necesidad de realizar una investigación interna para comprender los objetivos planteados y las actividades realizadas, con el fin de tomar decisiones adecuadas. Dada la tipología de este estudio por (Hernández, 2014, pp.157), con diseño correlacional, Por consiguiente, se ha estado examinando la conexión entre ambos factores; con bases teóricas ya que buscamos aprendizajes basados en una situación real para aportar aun contexto social más justo y sustentado en la conciencia ambiental. El estudio fue de alcance temporal, ya que aplicamos en un espacio específico. De acuerdo al enfoque que se orienta a una contrastación de aprendizajes a través del contraste de los conceptos teóricos. Con mención al presente estudio, es de tipo básica, utilizada en el contexto investigativo y científico para conocer y proyectar lo que vamos adquiriendo en función un tema o contenido específico. Asimismo, es aceptada como un estudio puro o fundamental dentro de la ciencia. (Pantoja, 2009).

2.2.- Diseño de investigación

En este proceso, se empleó un diseño no experimental, descriptivo y correlativo, con un enfoque de estudio transversal. (Hernández et al., 2017) manifiesta que es la investigación que se lleva sin intervenir en la manipulación de las variables de la investigación, basándose principalmente en la percepción de hechos concretos fenomenológicos tal como se desarrollan en un contexto real y objetivo con la finalidad de estudiarlo científicamente, asimismo se busca establecer ciertas relaciones con las variables deliberadamente en una etapa determinada del estudio.

Donde:

M = Alumnos secundarios que cursan el cuarto grado en la I.E. “Sagrado Corazón de Jesús”

Ox = Software Scratch

Oy = Gestiona proyectos emprendedores económicos o sociales

R = Relación para ambas variables.

2.3.- Población, muestra y muestreo

Población

Tabla 1:

Población de estudiantes de educación secundaria de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja, 2023.

SEXO	Estudiantes	
	4to	5to
Hombres	6	5
Mujeres	7	12
Sumatoria:	13	17

El estudio en curso se enfocará en un grupo de 30 educandos secundarios provenientes de la localidad de Jauja. El concepto de población se refiere a un grupo de individuos que comparten rasgos comunes (Cabezas et al., 2018).

Muestra

Tabla 2:

La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes de educación secundaria del cuarto grado y quinto grado de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja.

SEXO	Estudiantes	
	Nº	%
Hombres	11	37
Mujeres	19	63
TOTAL	30	100

En esta investigación aplicamos el tipo de muestreo simple y aleatorio, donde se eligió de manera libre 30 estudiantes de cuarto grado y quinto grado del nivel secundario, participantes provenientes de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús”, 2023. Salaverry, (2,000) menciona que, el muestreo simple al azar, tiene como ventajas que viene a ser una estrategias metodológica totalmente simple considerando la rama estadística, para conllevar la estrategia y lograr la interpretación, específicamente liberal de las brechas que involucran las medidas no adecuadas que podrían darse, tampoco se esperan conocimientos de base de la muestra, objeto de estudio con la que se va a trabajar y como resultado de ello, se refleja las características problemáticas de la población en general.

2.4.- Técnicas de recolección de datos informativos

Según Torres et al., (2021) el proyecto realizado es validado desde una mirada científica ya que se sustenta en fundamentos debidamente verificables, el cual responde a lo que se espera evidenciar partiendo con la formulación de una hipótesis. En ese sentido, es necesario aplicar un procedimiento para lograr recolectar información en forma organizada contando con la claridad de los objetivos acerca de un análisis profundo de los datos informativos recaudada. Así también se expone un conjunto de aplicaciones digitales para recolectar los datos informativos, como la metodología de dicha recolección con el objetivo de conseguir resultados significativos en nuestro trabajo académico y sobre todo que estos resultados sean veraces. Se aplicó un cuestionario como instrumento y la encuesta como técnica de investigación para obtener los resultados y poder analizarlas. Mediante la técnica señalada se logró evidenciar los aportes y desempeños de los individuos. En ese sentido se enmarca que en la técnica de la encuesta se plantearon interrogantes acerca de la temática central de la investigación sobre los integrantes de la muestra conformada respetando las normas establecidas. (Pobea, 2015)

El cuestionario como instrumento en esta investigación, viene a ser considerado dentro del proceso tradicional en la disciplina de Ciencias Sociales con la finalidad de obtener la información requerida. Así también sabemos que es un instrumento muy versátil que posibilitó la utilización en la investigación y en la evaluación de las actividades ejecutadas de los individuos que conforman dicha

muestra. En relación a la técnica de investigación que involucra elementos importantes relacionados con los cualitativa y cuantitativo. Se resalta principalmente porque permite el registro de información que los mismos individuos solicitan, ello abarca un contexto de profundidad en forma limitada a diferencia de la entrevista que es directa, es decir, cara a cara. Asimismo, posibilita acuerdo a un conjunto de personas de una forma mucho más eficiente y con menos recursos económicos. (García, 2003).

Por otro lado, el cuestionario posibilitó la evaluación de los aprendizajes de Software Scratch, considerando que aportó en el conocimiento de la variable analizada con sus respectivas dimensiones: Pedagógica, comunicativa y técnica, teniendo 15 premisas como totalidad, a su vez con determinadas alternativas para responder en relación a siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca. Parte del cuestionario para hacer una evaluación de ambas variables analizadas posibilitó obtener información viable según el estudio en sus dimensiones para la variable: Genera ideas valiosas, emplea destrezas técnicas y colabora en equipo para alcanzar propósitos y objetivos, planteando un total de 15 items con alternativas de respuesta de tipo Likert que incluyan siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.

Para realizar el estudio de la información se aplicó la siguiente ruta: Codificación. Los datos informativos obtenidos mediante el instrumento que posibilitará la medición cuantitativa y se generará una codificación para cada los participantes que integran la muestra de estudio. Calificación. Se trata de brindar un puntaje cuantitativo o una valoración en base a lo consignado en el instrumento y lo que se ha determinado en la matriz para la obtención de los resultados en base a la interpretación.

Tabulación de datos. En esta acción se organizó una base de datos en donde se podrán ubicar la codificación asignada a cada integrante de la muestra de estudio con sus respectivas calificaciones aplicadas en base a la interpretación estadística. Ello permitirá identificar las diversas características de la organización de la información de acuerdo a la temática del estudio.

Se empleó el software SPSS en su versión actualizada, mediante la aplicación de técnicas especializadas que brindaran aportes para solucionar la problemática

determinada. La estadística descriptiva: es refiere a la organización de talas y figuras a través de una descripción en base a la tendencia central. Contribuyen principalmente al conocimiento y comprensión del comportamiento de las variables analizadas en la investigación. La estadística inferencial: mediante ella se pudo describir la prueba de hipótesis con la finalidad de brindar una respuesta a la problemática establecida para aceptar o rechazar la hipótesis formulad. En base a ello, determinar si existe relación entre las variables que son materia de investigación

Validez, se refiere al nivel de confiabilidad del instrumento reflejando un gran manejo sobre la temática y contenidos de lo que se desea evaluar, se trata de determinar si los criterios de evaluación de dicho instrumento representan a la población en general en base a las características problemáticas determinadas, responde a la formulación de una pregunta, en qué nivel representa la conducta de los individuos elegidos que se desea interpretar. (Corral, 2010).

Confiabilidad, para poder dar inicio de las actividades prácticas, es necesario probar el cuestionario como instrumento en una muestra pequeña. Determinada como prueba piloto permitió garantizar en iguales de condiciones el desarrollo de la actividad de campo real. Se recomienda que los individuos de la prueba piloto no deben pertenecer a la muestra seleccionada en la investigación propiamente dicha, aplicada a 10 participantes. Es así como se valorizó la viabilidad de dicho instrumento en mención, (Corral, 2010). De acuerdo al coeficiente de Cronbach (0,767) consecuentemente afirmamos que su confiabilidad es buena.

2.5.- Técnicas para procesar y analizar la información

Posterior a concretizar la problemática del presente estudio, la formulación de la hipótesis, el tipo utilizado para el proyecto y su determinación de la población, así como su muestra de estudio, se organizó el procesamiento de recopilación de información. Para ello de obtuvo información importante sobre la realidad problemática, fue necesario responder de alguna manera al problema formulado en el presente estudio en todas sus fases metodológicas de la investigación. En ese sentido para poder desarrollar un estudio con análisis detallado se debe definir la problemática específica, identificar las bases teóricas, realizar un análisis que se pueda reproducir., así como respetar todos los formatos requeridos. En ese sentido

para poder realizar este proceso analítico se siguió con las otras fases, primero con la Codificación, se trata de los datos informativos mediante la aplicación de un determinado instrumento promoviendo la generación de una codificación relacionada con la información que fue obtenida mediante el instrumento validado. Calificación, se refiere a la implementación de puntajes cualitativos o valoración de acuerdo a los niveles y criterios del instrumento para una recolección de información confiable. Tabulación de datos, en esta fase se diseñó una base de datos en la cual se ubicarán la codificación de cada individuo integrantes de la muestra y su respectiva puntuación que posibilitarán identificar e que se caracterizan cada uno de ellos en los datos determinados. De hizo uso del software SPSS, en su versión actualizada, mediante un conjunto de estrategias basadas en la estadística descriptiva que ayudaron a solucionar la problemática detectada. La estadística descriptiva: mediante ella se pudo describir la tendencia principal, la frecuencia, las tablas y figuras, para contribuir al conocimiento profundo de cada una de las variables de la presente investigación. La estadística inferencial: aquí se pudo describir e interpretar la hipótesis para poder responder al problema formulado corroborando la hipótesis. Validez, implica determinar el nivel que refleja el instrumento en base a los contenidos de las variables y lo que se espera evaluar. (Corral, 2010) Es así que, en nuestra investigación, necesitamos de dos cuestionarios para evaluar cada una de las variables, Software Scratch y gestiona proyectos de emprendimiento económico o social respectivamente, por lo que fue necesario contar con la revisión de tres especialistas para asumir el rol de jueces de expertos, a través de formularios de las universidades correspondientes, se procedió a validar los cuestionarios. Confiabilidad, primero se aplicó un grupo de personas como una prueba piloto, luego a la muestra conformada dentro de la investigación como grupo experimental, aplicada a 30 participantes. De este modo se estimó la confiabilidad del cuestionario, Corral, (2010). Los indicadores demuestran que los instrumentos aplicados son considerados como confiables y están aptos para ser usados.

2.6.- Aspectos éticos

Para el actual proyecto se tomó en consideración los siguientes aspectos éticos: se llevó a cabo con gran responsabilidad, en el cual los integrantes de este trabajo académico han entendido y continuado los principios éticos: valoración por los seres humanos y brindando datos de información verdadera y debidamente citada. Así también se consideró los principios para poder calificar como un trabajo de investigación científica. Asimismo, se hizo uso de fuentes literarias relevantes, teniendo como punto de partida el afecto y la veracidad, por ello se considera un trabajo que se puede comprobar, así también es honesto ya que se pudo evidenciar los resultados de manera confiable sin hacer cambios que atente contra la veracidad de la información obtenida.

III. RESULTADOS

3.1. Análisis de resultados

3.1.1 Análisis: variable Software Scratch

Tabla 3

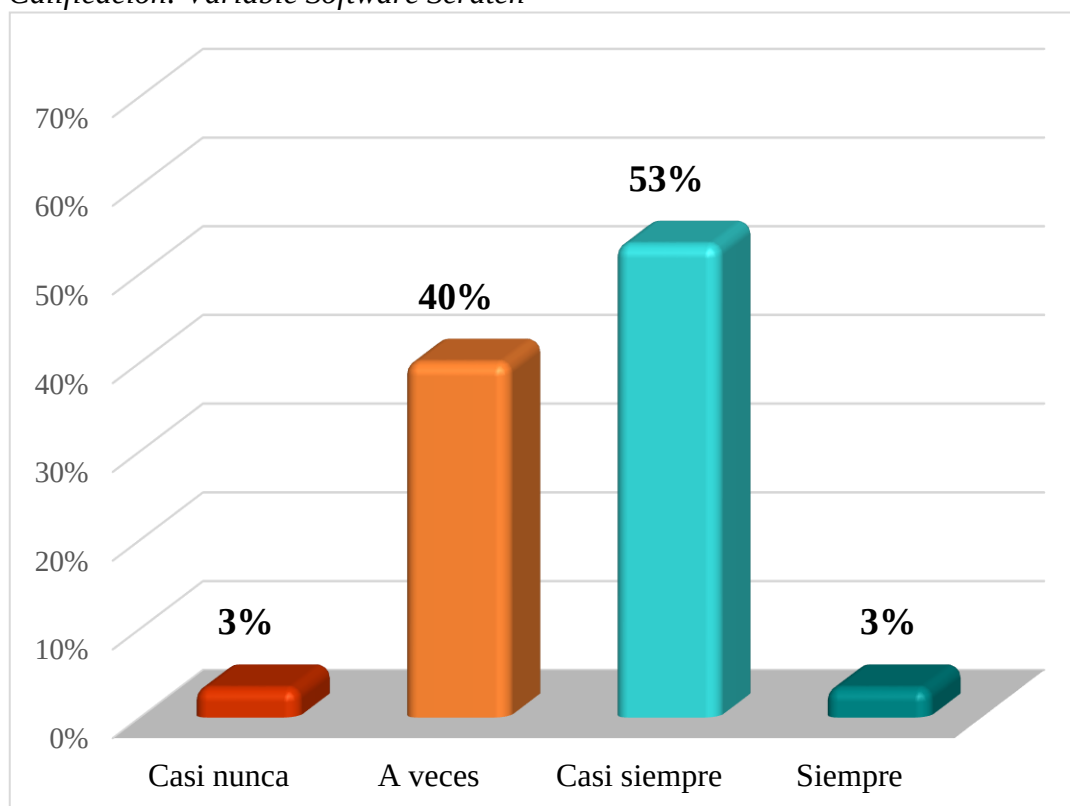
Calificación: variable Software Scratch

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	1	3%
A veces	12	40%
Casi siempre	16	53%
Siempre	1	3%
Total	30	100%

Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la variable software Scratch

Figura 1

Calificación: Variable Software Scratch



Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la variable Software Scratch (construida en función a la tabla 3)

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 3 complementados en la figura 01 visualizamos generalmente que, la variable

“software Scratch” logra promediamente un 56% de nota positiva promedio (casi siempre), mientras que la calificación negativa es de tan solo 3%.

Tabla 4

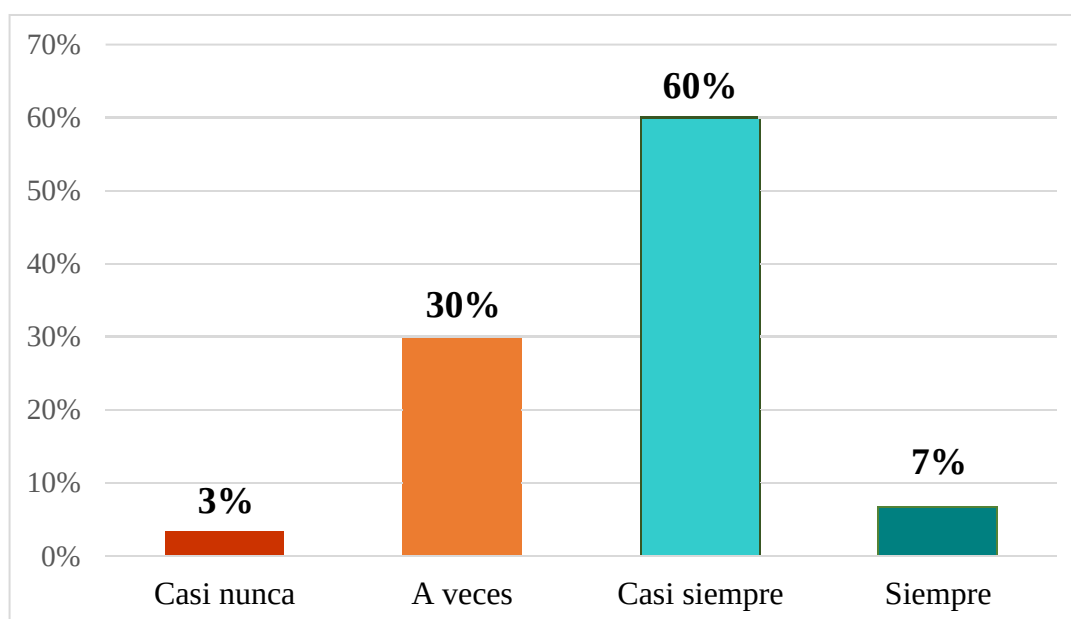
Calificación: dimensión pedagógica

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	1	3%
A veces	9	30%
Casi siempre	18	60%
Siempre	2	7%
Total	30	100%

Calificación general de acuerdo a porcentaje por nivel escalar para la dimensión pedagógica

Figura 2

Calificación: Dimensión pedagógica



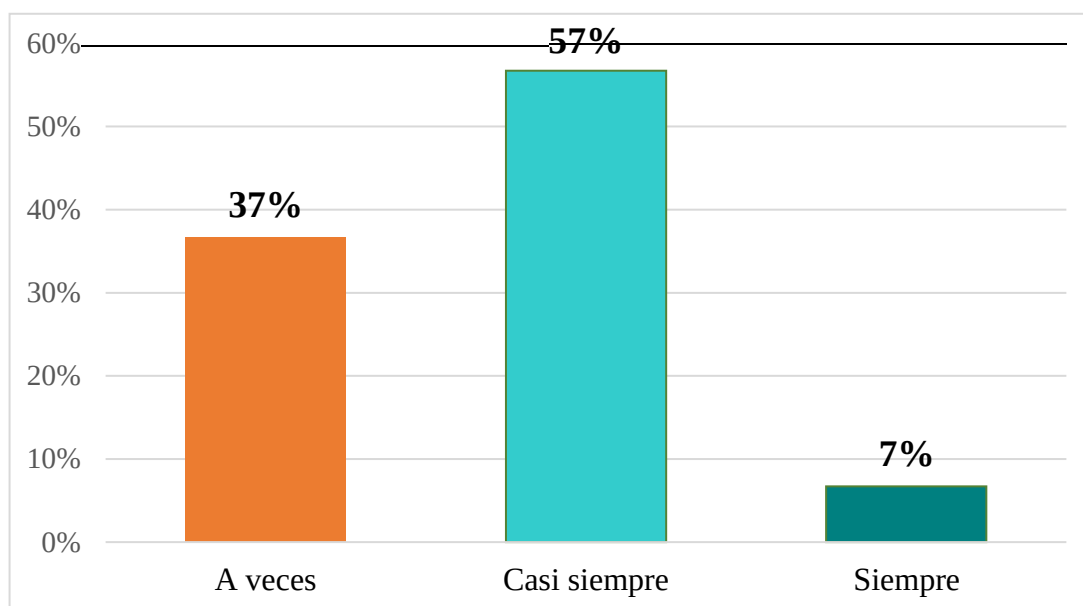
Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la dimensión pedagógica (construida en función a la tabla 4)

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 4 complementados en la figura 02 visualizamos generalmente que, la dimensión pedagógica logra promediamente un 67% lo cual evidencia que, si bien es la calificación de la mayoría de los encuestados, sin embargo, aún se necesita que sigan mejorando

Tabla 5*Calificación: dimensión comunicativa*

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A veces	11	37%
Casi siempre	17	57%
Siempre	2	7%
Total	30	100%

Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la dimensión pedagógica comunicativa

Figura 3*Calificación: Dimensión comunicativa*

Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la dimensión comunicativa (construida en función a la tabla 5)

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 5 complementados en la figura 03 visualizamos generalmente que, la dimensión comunicativa logra promediamente un 64%, sin embargo, la calificación en el máximo nivel escalar (siempre) es bajo, de tan solo 7%

Tabla 6

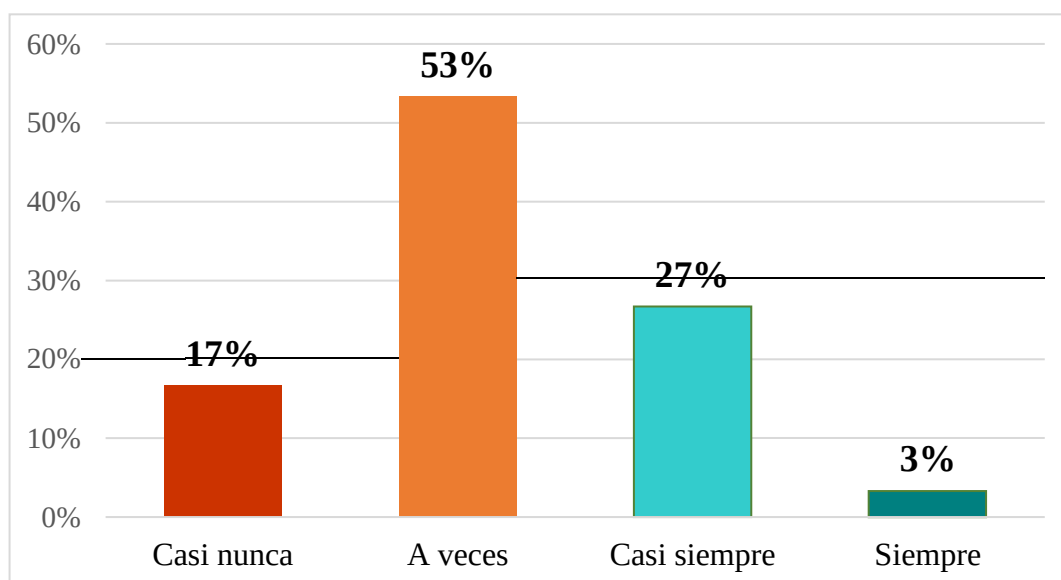
Calificación: variable Software Scratch

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	5	17%
A veces	16	53%
Casi siempre	8	27%
Siempre	1	3%
Total	30	100%

Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la dimensión técnica

Figura 4

Calificación: Dimensión técnica



Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la dimensión técnica (construida en función a la tabla 4)

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 6 complementados en la figura 04 visualizamos generalmente que, la dimensión “técnica” logra promediamente un 30% de nota positiva media (Casi siempre y siempre), lo cual evidencia una deficiencia de tal capacidad en la población estudiada, se corrobora con la elevada calificación negativa de 17% (casi nunca).

3.1.2 Análisis de la variable gestión de proyectos emprendedores en lo económico o social

Tabla 7

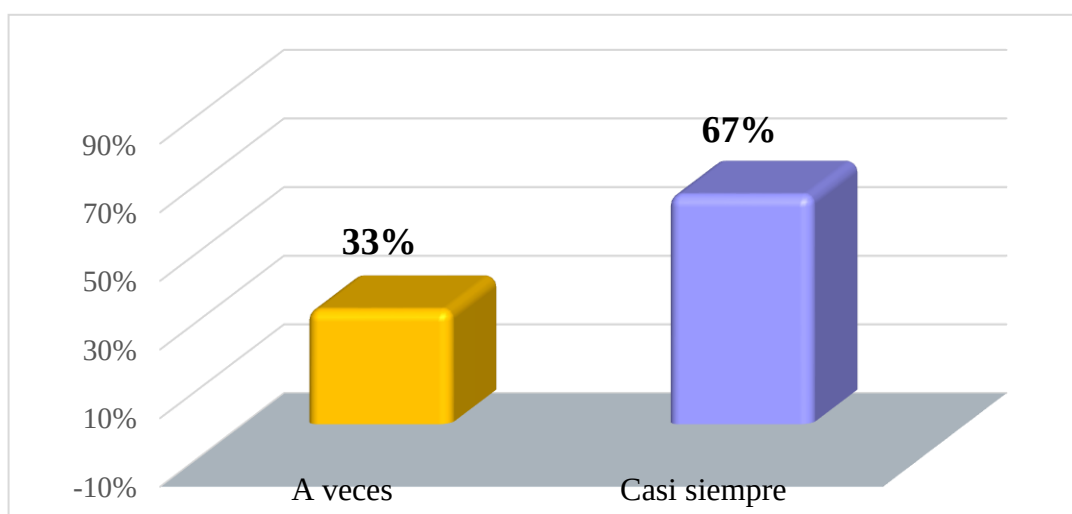
Calificación: variable gestión de proyectos emprendedores en lo económico o social

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A veces	10	33%
Casi siempre	20	67%
Total	30	100%

Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la variable gestión de proyectos emprendedores

Figura 5

Nivel de calificación: variable gestión de proyectos emprendedores en lo económico o social



Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la gestión de proyectos emprendedores (construida en función a la tabla 7)

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 7 complementados en la figura 05 visualizamos generalmente que, la variable “gestión de proyectos de emprendimiento económico o social” obtiene una calificación positiva promedio (casi siempre) de 67%, que demuestra el buen desempeño logrado por los alumnos en estudio en cuanto a la variable, sin embargo, no hay calificaciones obtenidas en el mayor nivel escalar (siempre).

Tabla 8

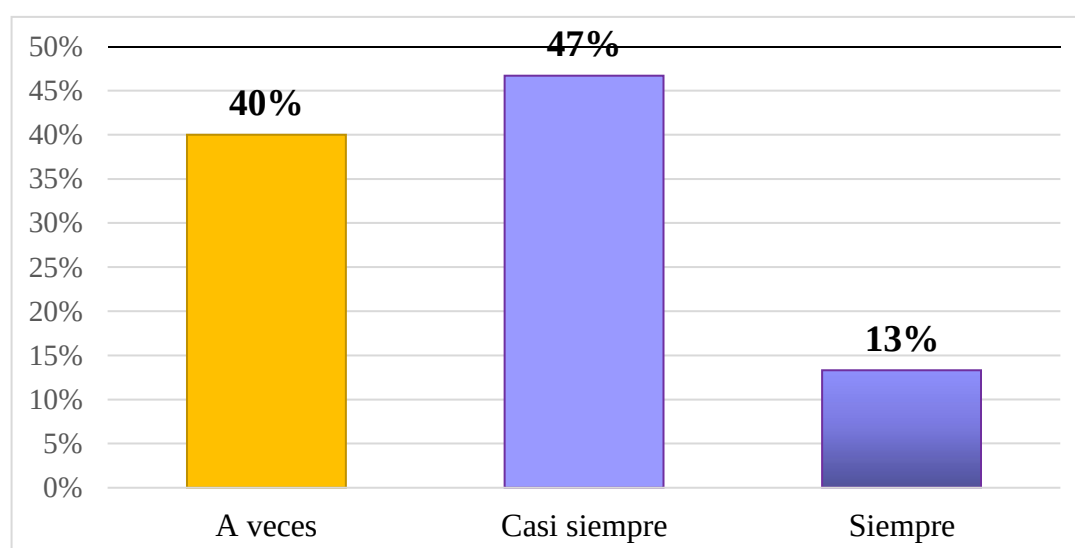
Calificación: dimensión propone propuestas de valor

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A veces	12	40%
Casi siempre	14	47%
Siempre	4	13%
Total	30	100%

Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la dimensión crea propuestas de valor

Figura 6

Nivel de calificación de la dimensión crea propuestas de valor



Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la crea propuestas de valor (construida en función a la tabla 8)

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 8 complementados en la figura 06 visualizamos generalmente que, la capacidad “Crea propuestas de valor” logra promediamente un 60%de calificación positiva (suma de casi siempre y siempre) de los cuales, el 13% se ubican en el mayor nivel escalar (siempre).

Tabla 9

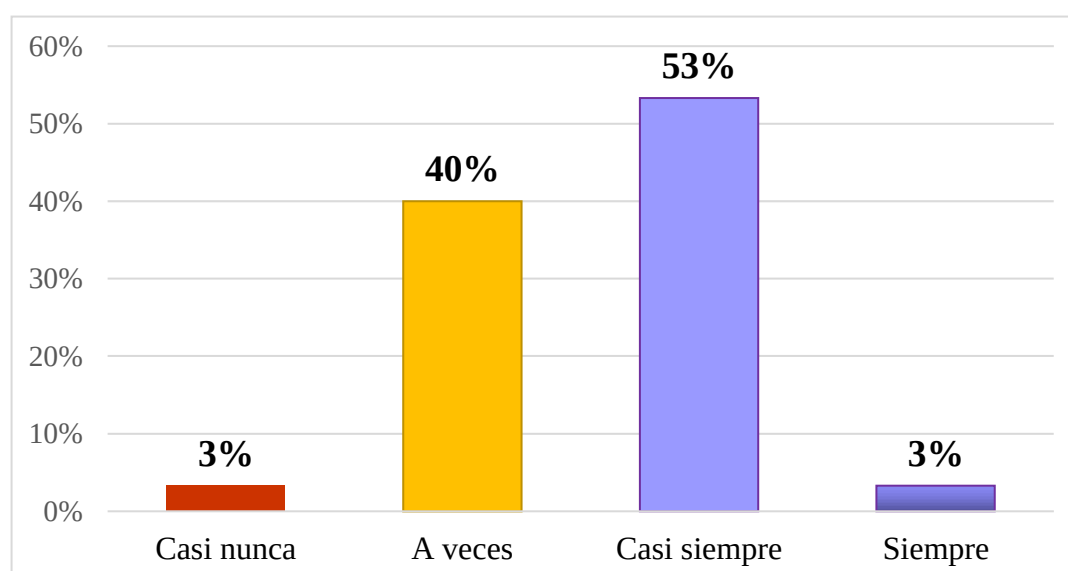
Calificación: dimensión aplica habilidades técnicas

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	1	3%
A veces	12	40%
Casi siempre	16	53%
Siempre	5	3%
Total	30	100%

Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel escalar para la dimensión aplica capacidades técnicas

Figura 7

Calificación: Dimensión aplica habilidades técnicas



Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la dimensión aplica habilidades (construida en función a la tabla 9)

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 9 complementados en la figura 07 visualizamos generalmente que, la dimensión pedagógica logra promediamente un 67 de calificación positiva (suma de casi siempre y siempre) y la calificación de mayor nivel escalar (siempre) llega solo 3%, lo cual significa que se debe seguir mejorando en tal población estudiada.

Tabla 10

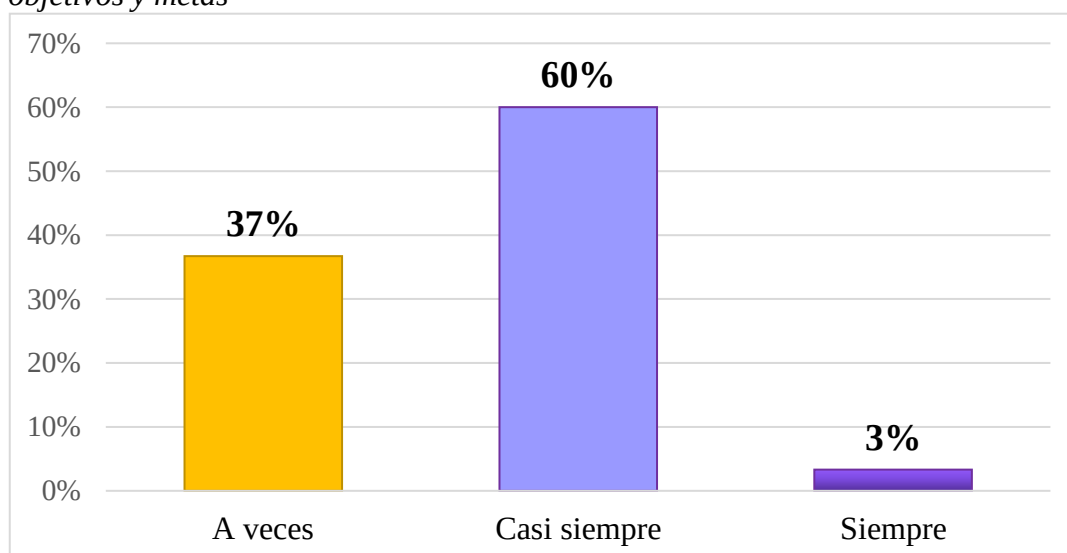
Calificación: dimensión trabaja de manera cooperativa para obtener objetivos y metas

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A veces	11	37%
Casi siempre	18	60%
Siempre	1	3%
Total	30	100%

Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la dimensión labora cooperativamente con propósitos y metas trazadas

Figura 8

Nivel de calificación de la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas



Calificativo absoluto de acuerdo al porcentaje por nivel para la dimensión trabaja cooperativamente para conseguir objetivos y metas (construida en función a la tabla 10)

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 10 complementados en la figura 08 visualizamos generalmente que, la dimensión “trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas” logra promediamente un 67% de calificación positiva (suma de casi siempre y siempre), sin embargo, la nota de mayor nivel escalar (siempre) fue tan solo 3%, por lo que se debe seguir mejorando en tal población estudiada.

Tabla 11

Prueba normalidad para las variables y dimensiones que participan durante el análisis correlacional respecto a los objetivos de la investigación

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Software Scratch	.787	30	.000
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	.597	30	.000
Crea propuestas de valor	.787	30	.000
Aplica habilidades técnicas	.787	30	.000
Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	.710	30	.000

*De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 11 visualizamos respecto al índice de normalidad de Shapiro-Wilk tratado para las dos variables estudiadas con sus correspondiente dimensiones que participan en el análisis correlacional en función a los objetivos propuestos en la investigación, los respectivos p-valor de significancia bilateral ,en la totalidad son 0.000, como observamos no llegan al mínimo que se estima(0,05) evidenciando que no existe un comportamiento normal tanto las variables como sus correspondientes dimensiones, razón por la cual se considera para el estudio el recurso estadístico no paramétrico de **Rho de Spearman**.*

Tabla 12

Prueba de Rho de Spearman empleado para evaluar la correlación de *Software Scratch* con *Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social* y las dimensiones *propuestas de valor*, *aplica habilidades técnicas* y *trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas*.

		Software Scratch
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	Coeficiente de correlación	,539**
	Sig. (bilateral)	.002
	N	30
Crea propuestas de valor	Coeficiente de correlación	.177
	Sig. (bilateral)	.348
	N	30
Aplica habilidades técnicas	Coeficiente de correlación	,491**
	Sig. (bilateral)	.006
	N	30
Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Coeficiente de correlación	.241
	Sig. (bilateral)	.199
	N	30

Correlación para las variables estudiadas, en referencia de SPSS V22

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 12 visualizamos los resultados estadísticos de Rho de Spearman empleada para efectuar la medición de la interrelación variable “Software Scratch” y la variable “Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social” y sus respectivas dimensiones. Donde se evidencia que el p-valor no llega a alcanzar al mínimo estimado (0.05) durante la correlación de ambas variables y de Software Scratch con la dimensión “aplica habilidades técnicas”, interpretándose que solamente en tales casos, es rechazada las situaciones hipotéticas nulas, por consiguiente, son aceptadas las hipótesis alternativas en el estudio investigativo.

3.2. Prueba de hipótesis

3.2.1. Prueba de hipótesis general

H₁: Existe una relación directa entre el Software Scratch y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en alumnos secundarios de una I.E de la provincia de Jauja, 2023.

H₀: No existe una relación directa entre el Software Scratch y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en alumnos secundarios de una I.E de la provincia de Jauja, 2023.

Análisis de contraste estadístico: No se observa alguna distribución normal, de modo que se optó por la aplicación del recurso **Rho de Spearman**

- Significancia: $\alpha = 0.05$
- Resultados

Tabla 13

Prueba para contrastar para el Software Scratch y la gestión de proyectos emprendedores en lo económico y social

P	A	r	Significancia
0.002	0.05	0.539	Sí existe

Análisis de contraste en referencia a la tabla 10

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 13 visualizamos el p-valor (0.002), el cual no alcanza al mínimo estimado (0.05) complementado con el coeficiente $r = 0.539$; que implica la no aceptación de la situación hipotética H₀, consecuentemente confirmamos la existencia de la relación entre el Software Scratch y la gestión de proyectos emprendedores económicos o sociales

3.2.2. Prueba de hipótesis específicas

HE1₁: Existe una relación entre el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja – 2023.

HE1₀: No existe una relación entre el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja – 2023.

- Análisis de contraste estadístico: No se observa alguna distribución normal, de modo que se optó por la aplicación del recurso **Rho de Spearman**
- Significancia: $\alpha = 0.05$
- Resultados

Tabla 14

Prueba para contrastar el Software Scratch y la dimensión propone propuestas de valor

P	A	r	Significancia
0.348	0.05	0.177	No existe

Análisis de contraste en referencia a la tabla 14

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 14 visualizamos el p-valor (0.348), el cual supera al mínimo estimado (0.05) complementado con el coeficiente $r = 0.348$; que implica la aceptación de la situación hipotética H_0 , consecuentemente confirmamos la no existencia de la relación entre el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor

HE2₁: Existe una relación entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023.

HE2₀: No existe una relación entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023.

- Análisis de contraste estadístico: No se observa alguna distribución normal, de modo que se optó por la aplicación del recurso **Rho de Spearman**
- Significancia: $\alpha = 0.05$
- Resultados

Tabla 15

Prueba de contrastación para el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas

P	A	r	Significancia
0.006	0.05	0.491	Sí existe

Análisis de contraste en referencia a la tabla 10

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 15 visualizamos el p-valor (0.0006), el cual no alcanza al mínimo estimado (0.05) complementado con el coeficiente $r = 0.491$; que implica la no aceptación de la situación hipotética H_0 , consecuentemente confirmamos la existencia de la relación entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas.

HE3₁: Existe una relación entre el Software Scratch 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 una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023

HE3₀: No existe una relación entre el Software Scratch 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 una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023

- Análisis de contraste estadístico: No se observa alguna distribución normal, de modo que se optó por la aplicación del recurso **Rho de Spearman**
- Significancia: $\alpha = 0.05$
- Resultados

Tabla 16

Análisis de contraste: Software Scratch y dimensión trabaja de manera cooperativa para lograr objetivos y metas

P	A	r	Significancia
0.199	0.05	0.241	No existe

Análisis de contraste en referencia a la tabla 10

De acuerdo a los resultados estadísticos evidenciados en la tabla 16 visualizamos el p-valor (0.199), el cual supera al mínimo estimado (0.05) complementado con el coeficiente $r = 0.241$; que implica la aceptación de la situación hipotética H_0 , consecuentemente confirmamos la no existencia de la relación entre el Software Scratch y la dimensión trabaja de manera cooperativa para lograr objetivos y metas

IV. DISCUSIÓN

En el estudio investigativo adjunto se consideró como objetivo general, determinar la existencia de alguna relación existente entre el Software Scratch y la Gestión de proyectos emprendedores en lo económico o social al ser aplicados en estudiantes secundarios que cursan sus estudios en una I.E, Jauja, 2023; luego de los análisis estadísticos realizados, las evidencias nos indican consecuentemente que efectivamente existe relación moderada entre las dos variables analizadas, los resultados no paramétricos Rho de Spearman, mostrados por medio del donde el p-valor (0.002),adicionado con el coeficiente correlacional Rho obtenido (0.539);los cuales se asemejan a los logrados por Delgado y Faubla (2023) durante su investigación respecto al empleo del Scratch en el desarrollo del pensamiento divergente, en función a las capacidades y habilidades creativas ,concluyendo que aplicando programas innovadores como el Scratch el pensamiento divergente , y las habilidades creativas se potencian considerablemente generando condiciones muy favorables a los estudiantes para comprender mejor los aprendizajes y su contexto, para poder proponer alternativas de solución a situaciones adversas presentadas en los estudios y en su vida cotidiana. Las conclusiones se parecen a los obtenidos por Durango y Ravelo (2020) en lo que respecta a las bondades del empleo del Scratch para superar los aprendizajes matemáticos, concluyendo que al emplear las TIC mejoran el significado de lo que aprenden los alumnos.

Es importante señalar en cuanto a la variable “Software Scratch” Valle y Salgado (2012) lo describen como un recurso tecnológico útil para desarrollar el pensamiento lógico, además que le genera facilidad para comprender y establecer gráficos y construcción de figuras geométricas.

Luego Resnick et al. (2003) manifiesta en referencia a esta herramienta que nos permite interactuar fácilmente con los entornos de programación y complementar con otros lenguajes programáticos virtuales.

; asimismo, Chacón & Ortega (2007) precisa que el Software Scratch, constituyen conjuntamente programas y recursos facilitan de manera formidable la E.A de los alumnos, facilitando las intercomunicaciones entre pares, entre docentes y con la sociedad en su conjunto

El MINEDU (2017), sostiene que el alumno al fundamentar concretamente sus ideas, asociando los recursos tecnológicos disponibles, está tecnificándose y educándose complementariamente en capacidades y competencias útiles en su formación académica y personal; de esta manera cumple propósitos y metas tanto personales y colectivas, mejorando la economía y la sociedad

El objetivo específico 1 sobre el proceso de toma de decisiones y la mejora en la planificación del proyecto requieren el uso de una variedad de datos e información. Esto también incluye la evaluación de los posibles impactos ambientales y sociales, así como la creación de estrategias integrales que garanticen la permanencia y sostenibilidad del proyecto a largo plazo. Los resultados indican que no hay conexión entre estas variables, ya que en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, el valor p es de 0.348 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.177. Estos hallazgos difieren considerablemente de los obtenidos por Cuero y Bolaño (2019) en su investigación sobre el uso del software educativo Scratch como herramienta para el desarrollo del pensamiento variacional, en el cual se llegó a la conclusión que, existe una asociación entre ambas variables.

Como segundo objetivo específico, fue establecer la relación que existe entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja. Los resultados evidencian que existe una relación moderada entre las dos variables examinadas, como se confirma mediante la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde se obtuvo un p-valor de 0.006 y un coeficiente de correlación de 0.491. Estos resultados son comparables a los encontrados por Quispe (2022) en su estudio sobre el uso del Software Educativo Scratch y el desarrollo del pensamiento computacional en estudiantes de una Institución Educativa Secundaria de Yunguyo en el año 2022. Quispe concluyó que existe una relación positiva baja entre las variables, con un valor de Rho de 0.326 y un p-valor significativo de 0.000, lo que llevó al rechazo de la hipótesis nula (H_0) y la aceptación de la hipótesis alternativa (H_1).

Como tercer objetivo de la presente investigación fue, el propósito es determinar la conexión entre el uso del Software Scratch y la habilidad de trabajar en equipo para alcanzar objetivos y metas dentro de la gestión de proyectos de emprendimiento, tanto

económico como social, en estudiantes de Secundaria de una institución educativa en la provincia de Jauja. Los resultados indican que no hay una relación significativa entre las variables evaluadas, lo cual se confirma mediante la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.199 y el coeficiente de correlación es de 0.241. Estos hallazgos son consistentes con los obtenidos por Condemayta (2022) en su investigación sobre la aplicación del Software de Programación Scratch en el Desarrollo del Pensamiento Computacional de los Estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 116 Caritamaya en la cual se logró concluir que “el uso del software de programación Scratch para promover el pensamiento computacional de los niños es eficiente

V. CONCLUSIONES

Se concluye que existe relación moderada entre el Software Scratch y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023; se sustenta en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.002 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.539.

Asimismo, se concluye que, no existe relación entre el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja – 2023; por cuanto en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, el p-valor es de 0.348 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.177.

Se concluye además que, existe una relación moderada entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023; se evidencia en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.006 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.491.

Finalmente, se concluye que, no existe relación entre el Software Scratch 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 una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023; se sustenta en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.199 y el coeficiente de correlación es de 0.241.

V: RECOMENDACIONES

Que las instituciones de Educación Secundaria a partir de la convocatoria del equipo técnico de la Unidad de gestión Educativa de la provincia de Jauja organicen jornadas de difusión sobre las ventajas de optimizar los aprendizajes de Educación para el trabajo a través del Software Scratch.

A los maestros de las diferentes instituciones educativas de la provincia de Jauja realicen coordinaciones y participen en grupos de interaprendizaje para dominar los diferentes conocimientos relacionados con el Software Scratch y poder aplicarlos en el desarrollo de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, optimizando los procesos y propósitos de aprendizaje.

Expandir la enseñanza a través de seminarios talleres de actualización pedagógica considerando múltiples instituciones educativas que se encuentran alrededor de la provincia de Jauja, para contribuir que conozcan y apliquen diversas estrategias relacionadas con el Software Scratch para desarrollar habilidades y actitudes relacionadas con la Educación para el trabajo.

Hacer uso adecuado de las redes virtuales que demuestren confianza acerca de los resultados del trabajo de investigación desarrollada, esto permitirá a la mayoría de los docentes de grados diferentes consideren como referencia un contexto determinado con la intención de ayudar a cooperación del desarrollo en diferentes habilidades laborales.

VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arteaga, B. y Macías, J. (2016). *Didáctica de las matemáticas en Educación Infantil* (1aed.). [Universidad Internacional de La Rioja] (UNIR Editorial).
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/3684>
- Corral. (2009). *Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos*.
<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Corral. (2010). *Diseño de cuestionarios para la recolección de datos*.
<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n36/art08.pdf>
- Condemayta, L. (2022). *Aplicación del Software de Programación Scratch en el Desarrollo del Pensamiento Computacional de los Estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 116 Caritamaya, 2020*. [In Universidad Nacional de Altiplano (Vol. 1, Issue 1).]
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/17720>
- Cuero, E. y Bolaño, M. (2019) *Uso del software educativo Scratch como herramienta para el desarrollo del pensamiento variacional*
file:///C:/Users/Julio%20Cesar/Downloads/978-620-2-24933-1Libro_Scratch.pdf
- Chacón, A., & Ortega, J. (2007). *Nuevas tecnologías para la educación en la era digital*. Madrid: Pirámide.
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/11451/P1.2325.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Delgado, L. y Faubla, L. Vera (2023) *Promoción del uso del Scratch para potenciar el pensamiento divergente como capacidad creativa*.
<file:///C:/Users/Julio%20Cesar/Downloads/5589-29057-1-PB.pdf>
- Durango, C. y Ravelo, R. (2020). *Beneficios del programa Scratch para potenciar el aprendizaje significativo de las Matemáticas en tercero de primaria*. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 12(23), 163–186.
<https://doi.org/10.22430/21457778.1524>
- Galindo, M. (2014). *Efectos del proceso de aprender a programar con “Scratch” en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de educación básica primaria*. *Escenarios*, 13(2), 87.
<https://doi.org/10.15665/esc.v13i2.601>

- García. (2003). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*”.
http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf
- Hernández, & Duana. (2020). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019>
- Hernández, Fernández, & Baptista. (2014). *Metodología de la Investigación*.
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Jiang, B., Zhao, W., Gu, X., & Yin, C. (2021). *Understanding the relationship between computational thinking and computational engagement: a case study from scratch Online community*. [Investigación y Desarrollo de Tecnología Educativa, 69(5), 2399– 2421.]
<https://www.google.com/search?q=jiang%2c+b.%2c+zhao%2c+w.%2c+gu%2c+x.%2c+%26+yin%2c+c.+%282021%29.+understanding+the+relationship+between+computational+thinking+and+computational+engagement%3a+a+case+study+from+scratch+online+community>.
- Kendall, K., & Kendall, J. (2011). *Análisis y diseño de sistemas*, ISBN Versión Ebook: 978-607-32-0578-8. (M. Pearson Education, Editor)
http://www.academia.edu/7102592/Analisis_y.Diseno_de_Sistemas_8ed_Kendall_PDF
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de aprendizajes: ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes?* Lima: Graphics Perú S.A
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. MINEDU. Resolución Ministerial N° 281-2016-Minedu.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>
- Ministerio de Educación (2017). *Manual para desarrollar capacidades emprendedoras y abordar el diseño de planes de negocio desde el aula: Área curricular de Educación para el Trabajo en Jornada Escolar Completa*.
http://jec.perueduca.pe/?page_id=1115.
- Ministerio de Educación (2016). *Guía didáctica de educación para el trabajo de Educación Básica Regular*. Lima: Metrocolors.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>
- Ministerio de Educación (2017) *Programa Curricular de Educación Secundaria* – [Lima – Perú.]
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>

- Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura (Unesco) (2014). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación*. Ginebra: UNESCO.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0b9ccadd-3401-483a-92ce-33eb9d647d14/content>
- Páez, F. y Tobar, J. (2019) *Desarrollo de competencias a través del uso de las herramientas Scratch y Arduino en niños y jóvenes pertenecientes a zonas urbanas marginales del distrito metropolitano de Quito*. [Universidad de las Fuerzas Armadas.]
file:///c:/users/julio%20cesar/downloads/desarrollo_de_competencias_a_traves_del_uso_de_las.pdf
- Pobea, M. (2015). *La Encuesta: Sala de lectura digital* David Wald, CNICN/ BMn.
<https://docplayer.es/10642635-La-encuesta-lic-margarita-pobea-reyes-sala-de-lectura-digital-david-wald-cnism-bmn-e-mail-mpobea-infomed-sld-cu.html>
- Quispe, B. (2022) *Dominio del Software Educativo Scratch y el desarrollo del pensamiento computacional en estudiantes de una Institución Educativa Secundaria de Yunguyo* 2022.
<https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/handle/123456789/3395>
- Resnick, M., Maloney, J., Rusk, N., Eastmond, E. y Millner, A. (2003). Scratch. Lifelong Kindergarten group, MIT Media Lab. Linux Magazine, 28, 78–82.
[https://es.wikipedia.org/wiki/Scratch_\(lenguaje_de_programaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Scratch_(lenguaje_de_programaci%C3%B3n))
- Siliconvall. (2016). *Academia tecnológica para niños en Valladolid*. (Siliconvall)
<http://www.siliconvall.com/5-beneficios-de-aprender-Scratch/>
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/11451/P1.2325.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, Paz, y Salazar. (2021). *Métodos de recolección de datos para una investigación*.
<http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/2817/1/m%c3%a9todo%20de%20recolecci%c3%b3n%20de%20datos%20para%20una%20investigaci%c3%b3n.pdf>
- Unidad de Gestión de Proyectos de la UCSM. (2015). *Lenguaje de programación educativo. Moquegua - Perú*: [Universidad Católica de Santa María.]
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/11451/P1.2325.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valle, M. y Salgado, C. (2012). *Pensamiento Lógico Matemático con Scratch en nivel básico*. Pensamiento Lógico Matemático Con Scratch En Nivel Básico, 9(1), 87–95.
<https://doi.org/10.14483/2322939X.4208>.

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: SOFTWARE SCRATCH Y GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, JAUJA 2023

FORMULACION 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 Scratch y gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja 2023?	Determinar la relación que existe entre el Software Scratch y la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de instituciones educativas de la provincia de Jauja, 2023.	Software Scratch es un programa desarrollado por el MIT que mediante el lenguaje de programación por bloques permite crear diversos contenidos como animaciones, historias interactivas, presentaciones, cuestionarios y juegos (Resnick et al., 2003).	Existe una relación directa entre el Software Scratch y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023.		Pedagógica	- Analizas problemas del contexto - Utilizas recursos para planificar - Participas activamente en la planificación - Sistematizas y ordenas información - Presentas alternativas de solución	- Analizas problemas del contexto para planificar proyectos de emprendimiento. - Utilizas recursos para planificar proyectos de emprendimiento - Participas activamente en el proceso de planificación de proyectos de emprendimiento. - Sistematizas y ordenas la información para estructurar proyectos de emprendimiento - Presentas alternativas de solución a	Tipo Descriptivo Diseño No experimental, descriptiva correlacional de corte transversal Población La población estará conformada por estudiantes de Educación Secundaria de la provincia de Jauja.

						problemas del contexto.	Muestra	
					Comunicativa	▪ Utilizas recursos multimedia ▪ Interactúas con tu grupo de trabajo. ▪ Afianzas procesos creativos ▪ Desarrollas habilidades de representación ▪ Socializas representaciones	6. Utilizas recursos multimedia para socializar información con tu grupo de trabajo. 7. Interactúas con los integrantes de tu grupo de trabajo para socializar información. 8. Afianzas procesos creativos para resolver situaciones problemáticas. 9. Desarrollas habilidades de representación para comprender el problema. 10. Socializas mediante representaciones los resultados obtenidos.	Para realizar dicha investigación, la muestra estará conformada por 30 estudiantes de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja. Técnicas de recolección de datos La encuesta
					Técnica	▪ Utilizas comandos para crear carpetas. ▪ Presentas escenarios prediseñados ▪ Utilizas grabaciones de audio.	11. Utilizas comandos para crear carpetas y copiar, mover o eliminar archivos. 12. Presentas escenarios prediseñados para identificar distintas situaciones y	Instrumentos Cuestionarios Métodos de análisis de investigación Estadística descriptiva. Estadística inferencial

						▪ Incorporas fondos. ▪ Incorporas efectos de sonido.	describir la acción a llevar a cabo. 13. Utilizas grabaciones de audio para comunicarte al interior del grupo de trabajo. 14. Incorporas fondos cuando inicias tu sesión en tu computadora. 15. Incorporas efectos de sonido para recrear el problema o para transmitir emociones a los demás.	
¿Cuál es la relación que existe entre el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la	Establecer la relación que existe entre el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja – 2023.		Existe una relación entre el Software Scratch y la dimensión crea propuestas de valor de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja – 2023.		Crea propuestas de valor.	▪ Transmites de manera objetiva y directa ventajas ▪ Determinas insumos de soporte ▪ Seleccionas materiales adecuados ▪ Participas en la planificación de actividades ▪ Participas en la implementaci	1. Transmites de manera objetiva y directa las ventajas que el proyecto de emprendimiento puede aportar a sus clientes. 2. Determinas insumos de soporte para el proyecto de emprendimiento. 3. Seleccionas materiales adecuados para planificar el proyecto de emprendimiento.	

provincia de Jauja, 2023?						ón del proyecto.	4. Participas en la planificación de actividades para el proyecto de emprendimiento. 5. Participas en la implementación del proyecto de emprendimiento.	
¿Cuál es la relación que existe entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023?	Establecer la relación que existe entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja – 2023.		Existe una relación entre el Software Scratch y la dimensión aplica habilidades técnicas de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Secundaria de una institución educativa de la provincia de Jauja, 2023.		Aplica habilidades técnicas	▪ Empleas habilidades técnicas ▪ Empleas habilidades técnicas para presentar alternativas de solución ▪ Empleas estrategias para ejecutar procesos de producción ▪ Combina técnicas y estrategias	6. Empleas habilidades técnicas para producir un proyecto de emprendimiento de acuerdo al problema identificado. 7. Empleas habilidades técnicas para producir un proyecto de emprendimiento respetando normas de seguridad. 8. Empleas habilidades técnicas para presentar alternativas de solución al problema identificado. 9. Empleas estrategias para ejecutar los procesos de producción del proyecto de emprendimiento.	

Anexo 2: Instrumento de recolección de información



CUESTIONARIO PARA SOFTWARE SCRATCH

Instrucción: Apreciado estudiante, requerimos de tu disponibilidad para que contestes los ítems planteados en el cuestionario respecto a la gestión de proyectos emprendedores económicos o sociales, se te recomienda darle la lectura correcta a cada uno de ellos y en función a tu percepción respondas con una (x) en la alternativa que consideres es la respuesta correcta, ten en consideración la escala adjunta:

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: Pedagógica					
1	Analizas problemas del contexto para planificar proyectos de emprendimiento.					
2	Utilizas recursos para planificar proyectos de emprendimiento					
3	Participas activamente en el proceso de planificación de proyectos de emprendimiento.					
4	Sistematizas y ordenas la información para estructurar proyectos de emprendimiento					
5	Presentas alternativas de solución a problemas del contexto.					
	Dimensión 2: Comunicativa					
6	Utilizas recursos multimedia para socializar información con tu grupo de trabajo.					
7	Interactúas con los integrantes de tu grupo de trabajo para socializar información.					
8	Afianzas procesos creativos para resolver situaciones problemáticas.					
9	Desarrollas habilidades de representación para comprender el problema.					
10	Socializas mediante representaciones los resultados obtenidos.					
	Dimensión 3: Técnica					
11	Utilizas comandos para crear carpetas y copiar, mover o eliminar archivos.					
12	Presentas escenarios prediseñados para identificar distintas situaciones y describir la acción a llevar a cabo.					
13	Utilizas grabaciones de audio para comunicarte al interior del grupo de trabajo.					
14	Incorporas fondos cuando inicias tu sesión en tu computadora.					
15	Incorporas efectos de sonido para recrear el problema o para transmitir emociones a los demás.					



CUESTIONARIO PARA EVALUACION DE GESTIÓN DE PROYECTOS EMPRENDEDORES ECONÓMICOS O SOCIALES

Instrucción: Apreciado estudiante, requerimos de tu disponibilidad para que contestes los ítems planteados en el cuestionario respecto a la gestión de proyectos emprendedores económicos o sociales, se te recomienda darle la lectura correcta a cada uno de ellos y en función a tu percepción respondas con una (x) en la alternativa que consideres es la respuesta correcta, ten en consideración la escala adjunta:

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					
1	Transmites de manera objetiva y directa las ventajas que el proyecto de emprendimiento puede aportar a sus clientes.					
2	Determinas insumos de soporte para el proyecto de emprendimiento.					
3	Seleccionas materiales adecuados para planificar el proyecto de emprendimiento.					
4	Participas en la planificación de actividades para el proyecto de emprendimiento.					
5	Participas en la implementación del proyecto de emprendimiento.					
	Dimensión 2: Aplica habilidades técnicas					
6	Empleas habilidades técnicas para producir un proyecto de emprendimiento de acuerdo al problema identificado.					
7	Empleas habilidades técnicas para producir un proyecto de emprendimiento respetando normas de seguridad.					
8	Empleas habilidades técnicas para presentar alternativas de solución al problema identificado.					
9	Empleas estrategias para ejecutar los procesos de producción del proyecto de emprendimiento.					
10	Integra diversas técnicas y enfoques para implementar los procesos de producción en tu iniciativa empresarial.					
	Dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.					
11	Investigas en equipo de trabajo un problema relevante de tu entorno.					
12	Propones actividades grupales al interior del grupo de trabajo ocupando un rol asignado.					
13	Cumples con eficiencia las tareas que se te han encomendado, respetando tu función.					
14	Empleas propuestas de solución ante situaciones planteadas en las tareas escolares.					
15	Planteas conclusiones elaboradas en el trabajo de equipo.					

Anexo 3: Fichas Técnicas

Nombre Original del instrumento:	Evaluación de Software Scratch
Autor y año	Original: Br. Juan José Camarena Canchari y Br. Sarita Mirel Yaure Díaz (2023)
Objetivo del instrumento	Evaluar Software Scratch
Usuarios	Estudiantes secundarios del cuarto grado que cursan en la I.E. “Sagrado Corazón de Jesús”
Forma de Administración o Modo de aplicación	Lea comprensivamente cada ítem., en el mayor número de preguntas debe elegir entre diversas alternativas, según su criterio una “x” en los cuadrados parte de las respuestas que elegiste.
Validez	Lo validaron los siguientes expertos: - Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz, DNI N°17532 colegiada N° 161730909, me desempeño como directora TC en la I.E.I N°155 San José Obrero, San José – Chiclayo. - Mg. Violeta Lozano Cercado, DNI N°27081664, colegiada N° NL-F-019, me desempeño como encargada de la dirección TC, en la I.E.I N° 82879 - La Victoria– Celendin-Cajamarca. -Dr. Luz María Sernaqué Sernaqué, DNI N°00204005, colegiada N° (UOID – A01670261), me desempeño como directora TC, en la I.E.I N° 022 “Herederos del Gran Chilimasa” – Corrales – Tumbes
Confiabilidad	Teniendo en cuenta el coeficiente Alfa de Cronbach es de 0,776 evidenciando una buena confiabilidad.

Nombre Original del instrumento:	Evaluación de la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social
Autor y año	Original: Br. Juan José Camarena Canchari y Br. Sarita Mirel Yaure Díaz (2023)
Objetivo del instrumento	Evaluar la gestión de proyectos emprendedores económicos o sociales.
Usuarios	Estudiantes secundarios del cuarto grado que cursan en la I.E. “Sagrado Corazón de Jesús”
Forma de Administración o Modo de aplicación	Observar correctamente cada uno de los ítems. no es complicado dar respuesta a las interrogantes. Marca con una “X” dentro de los cuadrados la respuesta elegida.
Validez	Los expertos que presentamos a continuación fueron los responsables de validarlos: - Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz, DNI N°17532 colegiada N° 161730909, me desempeño como directora TC en la I.E.I N°155 San José Obrero, San José – Chiclayo. . -Mg. Violeta Lozano Cercado, DNI N°27081664, colegiada N° NL-F-019, me desempeño como encargada de la dirección TC, en la I.E.I N° 82879 - La Victoria– Celendin- Cajamarca. - Dr. Luz María Sernaqué Sernaqué, DNI N°00204005, colegiada N° (UOID – A01670261), me desempeño como directora TC, en la I.E.I N° 022 “Herederos del Gran Chilimasa” – Corrales – Tumbes
Confiabilidad	En cuanto al coeficiente de Alfa de Cronbach es de 0,776 generando una buena confiabilidad.

Anexo 4: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Software Scratch	Software Scratch es un programa desarrollado por el MIT que mediante el lenguaje de programación por bloques permite crear diversos contenidos como animaciones, historias interactivas, presentaciones, cuestionarios y juegos (Resnick et al., 2003).	La variable Software Scratch se medirá a través de las siguientes dimensiones: Pedagógica, comunicativa y técnica, con un total de 15 ítems y las categorías nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre.	Pedagógica	▪ Analizas problemas del contexto ▪ Utilizas recursos para planificar ▪ Participas activamente en la planificación ▪ Sistematizas y ordenas información ▪ Presentas alternativas de solución	5	Cuestionario	Escala valorativa Likert Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
			Comunicativa	▪ Utilizas recursos multimedia ▪ Interactúas con tu grupo de trabajo. ▪ Afianzas procesos creativos ▪ Desarrollas habilidades de representación ▪ Socializas representaciones	5		
			Técnica	▪ Utilizas comandos para crear carpetas. ▪ Presentas escenarios prediseñados ▪ Utilizas grabaciones de audio. ▪ Incorporas fondos. ▪ Incorporas efectos de sonido.	5		
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	El Ministerio de Educación (2017) en el Programa Curricular de Educación Secundaria, sostiene que se gestiona	La variable gestión de proyectos se medirá a través de las siguientes dimensiones: Crea propuestas de valor, aplica	Crea propuestas de valor	▪ Transmites de manera objetiva y directa ventajas ▪ Determinas insumos de soporte ▪ Seleccionas materiales adecuados ▪ Participas en la planificación de actividades	5	Cuestionario	Escala valorativa Likert Nunca Casi nunca A veces Casi siempre

	proyectos cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizand con eficiencia y eficacia los recursos, tareas, y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas en atención de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social.	habilidades técnicas y trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, con un total de 15 items y las categorías nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre.		▪ Participas en la implementación del proyecto.			Siempre
			Aplica habilidades técnicas	▪ Empleas habilidades técnicas ▪ Empleas habilidades técnicas para presentar alternativas de solución ▪ Empleas estrategias para ejecutar procesos de producción ▪ Combinas técnicas y estrategias	5		
			Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	▪ Investigas en equipo de trabajo ▪ Propones actividades grupales ▪ Cumples con responsabilidad asignada. ▪ Utilizas materiales. ▪ Presentas conclusiones	5		

Anexo 5: Validación de juicio de expertos

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

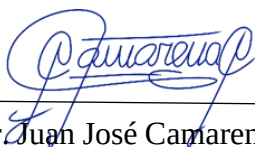
Estimado Validador: Rosa Mercedes Bardales Quiroz

Gratamente tenemos el honor de dirigirnos a usted a efectos de solicitarle por medio de la presente su colaboración para validar el instrumento que adjuntamos, en calidad de experto. con título: Cuestionario diseñado por Br. Juan José Camarena Canchari, con DNI 20683823 y Br. Sarita Mirel Yaure Díaz, con DNI 74449844 cuya finalidad es recopilar datos informativos sobre la aplicación de Software Scratch y Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja.

Considerando de importancia y utilidad las respectivas observaciones que se susciten, el instrumento tiene como propósito recopilar información de importancia para elaborar nuestro informe de tesis titulada: SOFTWARE SCRATCH Y GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA I.E, JAUJA 2023, que luego será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, con el objetivo de lograr la Licenciatura en Educación Secundaria con mención en Computación e Informática.

Es importante tener en cuenta los respectivos enunciados y alternativas presentadas para cada ítem, al efectuar la validación del instrumento. De antemano se apela al criterio y calidad profesional para la ejecución del mismo, agradeciendo de antemano las recomendaciones y sugerencias al respecto de mejora del trabajo realizado.

Gracias por su aporte



Br. Juan José Camarena Canchari

DNI 20683823



Br. Sarita Mirel Yaure Díaz

DNI 74449844

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones:

Utiliza un “x” para marcar según lo correspondiente, según 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 Scratch	Pedagógica	▪ Analizas problemas del contexto ▪ Utilizas recursos para planificar ▪ Participas activamente en la planificación ▪ Sistematizas y ordenas información ▪ Presentas alternativas de solución	5	X	
	Comunicativa	▪ Utilizas recursos multimedia ▪ Interactúas con tu grupo de trabajo. ▪ Afianzas procesos creativos ▪ Desarrollas habilidades de representación ▪ Socializas representaciones	5	X	
	Técnica	▪ Utilizas comandos para crear carpetas. ▪ Presentas escenarios prediseñados ▪ Utilizas grabaciones de audio. ▪ Incorporas fondos. ▪ Incorporas efectos de sonido.	5	X	
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor	▪ Transmites de manera objetiva y directa ventajas ▪ Determinas insumos de soporte ▪ Seleccionas materiales adecuados ▪ Participas en la planificación de actividades ▪ Participas en la implementación del proyecto.	5	X	

	Aplica habilidades técnicas	▪ Empleas habilidades técnicas ▪ Empleas habilidades técnicas para presentar alternativas de solución ▪ Empleas estrategias para ejecutar procesos de producción ▪ Combinas técnicas y estrategias	5	X	
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	▪ Investigas en equipo de trabajo ▪ Propones actividades grupales ▪ Cumples con responsabilidad asignada. ▪ Utilizas materiales. ▪ Presentas conclusiones	5	X	

Instrucción evaluación de ítems:

Adiciona una (x) en el espacio correspondiente de acuerdo a tu criterio personal respecto a la alternativa propuesta por cada uno de los ítems, que son los empleados para efectos de medición de las variables y dimensiones estudiadas; teniendo en cuenta las valoraciones adjuntas:

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

Categorías: Contenido, redacción, coherencia y congruencia respecto a la variable de estudio. SE aceptan sugerencias en el espacio respectivo.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
	D1: Pedagógica						
1	Analizas problemas del contexto para planificar proyectos de emprendimiento.					x	
2	Utilizas recursos para planificar proyectos de emprendimiento					x	
3	Participas activamente en el proceso de planificación de proyectos de emprendimiento.					x	
4	Sistematizas y ordenas la información para estructurar proyectos de emprendimiento					x	
5	Presentas alternativas de solución a problemas del contexto.					x	
	D2: Comunicativa						
6	Utilizas recursos multimedia para socializar información con tu grupo de trabajo.					x	
7	Interactúas con los integrantes de tu grupo de trabajo para socializar información.					x	
8	Afianzas procesos creativos para resolver situaciones problemáticas.					x	
9	Desarrollas habilidades de representación para comprender el problema.					x	
10	Socializas mediante representaciones los resultados obtenidos.					x	
	D3: Técnica						
11	Utilizas comandos para crear carpetas y copiar, mover o eliminar archivos.					x	
12	Presentas escenarios prediseñados para identificar distintas situaciones y describir la acción a llevar a cabo.					x	
13	Utilizas grabaciones de audio para comunicarte al interior del grupo de trabajo.					x	
14	Incorporas fondos cuando inicias tu sesión en tu computadora.					x	
15	Incorporas efectos de sonido para recrear el problema o para transmitir emociones a los demás.					x	
Total:						15	

Evaluated by: Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz (Code of registration N°161730909)

D.N.I.: 17530909

Date: 15/11/2023



Rosa Mercedes Bardales Quiroz
DOCTORA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Mi persona, Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz, DNI N°17532231, colegiada N° 161730909, me desempeño como directora TC, en la I.E.I N°155 San José Obrero, San José – Chiclayo.

Declaro haber revisado y validado el Instrumento denominado: Software Scratch, cuyo propósito es medir información sobre gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, a los efectos de su aplicación a estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja, 2023.

Los resultados presentamos en la tabla siguiente:

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				

Observación general:

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

Tumbes, 13 de noviembre del 2023

Evaluado por: Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz (Código de colegiatura N°161730909)

D.N.I.: 17530909

Fecha: 15/11/2023



Rosa Mercedes Bardales Quiroz
DOCTORA EN EDUCACIÓN

Firma

Instrucción evaluación de ítems:

Adiciona una (x) en el espacio correspondiente de acuerdo a tu criterio personal respecto a la alternativa propuesta por cada uno de los ítems, que son los empleados para efectos de medición de las variables y dimensiones estudiadas; teniendo en cuenta las valoraciones adjuntas:

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

Categorías: Contenido, redacción, coherencia y congruencia respecto a la variable de estudio. SE aceptan sugerencia en el espacio respectivo.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
	D1: Crea propuestas de valor						
1	Transmites de manera objetiva y directa las ventajas que el proyecto de emprendimiento puede aportar a sus clientes.					x	
2	Determinas insumos de soporte para el proyecto de emprendimiento.					x	
3	Seleccionas materiales adecuados para planificar el proyecto de emprendimiento.					x	
4	Participas en la planificación de actividades para el proyecto de emprendimiento.					x	
5	Participas en la implementación del proyecto de emprendimiento.					x	
	D2: Aplica habilidades técnicas						
6	Empleas habilidades técnicas para producir un proyecto de emprendimiento de acuerdo al problema identificado.					x	
7	Empleas habilidades técnicas para producir un proyecto de emprendimiento respetando normas de seguridad.					x	
8	Empleas habilidades técnicas para presentar alternativas de solución al problema identificado.					x	
9	Empleas estrategias para ejecutar los procesos de producción del proyecto de emprendimiento.					x	
10	Combina técnicas y estrategias para ejecutar los procesos de producción del proyecto de emprendimiento.					x	
	D3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.						
11	Investigas en equipo de trabajo un problema relevante de tu entorno.					x	
12	Propones actividades grupales al interior del grupo de trabajo asumiendo un rol asignado.					x	
13	Cumples con responsabilidad las tareas asignadas de acuerdo a tu rol.					x	

14	Utilizas materiales para presentar alternativas de solución a tareas asignadas.					x	
15	Presentas conclusiones elaboradas durante el trabajo grupal.					x	
Total:						15	

Evaluable por: Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz (Código de colegiatura N°161730909)

D.N.I.: 17530909

Fecha: 15/11/2023


Rosa Mercedes Bardales Quiroz
DOCTORA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Mi persona, Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz, DNI N°17532231, colegiada N° 161730909, me desempeño como directora TC, en la I.E.I N°155 San José Obrero, San José – Chiclayo.

Declaro haber revisado y validado el Instrumento denominado: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, cuyo propósito es medir información sobre Software Scratch, a los efectos de su aplicación a estudiantes del cuarto grado de Educación Secundaria de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja, 2023.

Los resultados presentamos en la tabla siguiente:

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				

Observación general:

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

Tumbes, 13 de noviembre del 2023

Evaluado por: Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz (Código de colegiatura N°161730909)

D.N.I.: 17530909

Fecha: 15/11/2023



Rosa Mercedes Bardales Quiroz
DOCTORA EN EDUCACIÓN

Firma

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

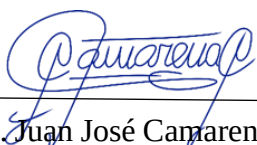
Estimado Validador: Lozano Cercado, Lucila Violeta.

Gratamente tenemos el honor de dirigirnos a usted a efectos de solicitarle por medio de la presente su colaboración para validar el instrumento que adjuntamos, en calidad de experto. con título: Cuestionario diseñado por Br. Juan José Camarena Canchari, con DNI 20683823 y Br. Sarita Mirel Yaure Díaz, con DNI 74449844 cuya finalidad es recopilar datos informativos sobre la aplicación de Software Scratch y Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja.

Considerando de importancia y utilidad las respectivas observaciones que se susciten, el instrumento tiene como propósito recopilar información de importancia para elaborar nuestro informe de tesis titulada: SOFTWARE SCRATCH Y GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA I.E. JAUJA 2023, que luego será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, con el objetivo de lograr la Licenciatura en Educación Secundaria con mención en Computación e Informática.

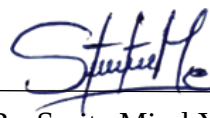
Es importante tener en cuenta los respectivos enunciados y alternativas presentadas para cada ítem, al efectuar la validación del instrumento. De antemano se apela al criterio y calidad profesional para la ejecución del mismo, agradeciendo de antemano las recomendaciones y sugerencias al respecto de mejora del trabajo realizado.

Gracias por su aporte



Br. Juan José Camarena Canchari

DNI 20683823



Br. Sarita Mirel Yaure Díaz

DNI 74449844

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones:

Utiliza un “x” para marcar según lo correspondiente, según 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 Scratch	Pedagógica	▪ Analizas problemas del contexto ▪ Utilizas recursos para planificar ▪ Participas activamente en la planificación ▪ Sistematizas y ordenas información ▪ Presentas alternativas de solución	5	X	
	Comunicativa	▪ Utilizas recursos multimedia ▪ Interactúas con tu grupo de trabajo. ▪ Afianzas procesos creativos ▪ Desarrollas habilidades de representación ▪ Socializas representaciones	5	X	
	Técnica	▪ Utilizas comandos para crear carpetas. ▪ Presentas escenarios prediseñados ▪ Utilizas grabaciones de audio. ▪ Incorporas fondos. ▪ Incorporas efectos de sonido.	5	X	
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor	▪ Transmites de manera objetiva y directa ventajas ▪ Determinas insumos de soporte ▪ Seleccionas materiales adecuados ▪ Participas en la planificación de actividades ▪ Participas en la implementación del proyecto.	5	X	

	Aplica habilidades técnicas	▪ Empleas habilidades técnicas ▪ Empleas habilidades técnicas para presentar alternativas de solución ▪ Empleas estrategias para ejecutar procesos de producción ▪ Combinas técnicas y estrategias	5	X	
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	▪ Investigas en equipo de trabajo ▪ Propones actividades grupales ▪ Cumples con responsabilidad asignada. ▪ Utilizas materiales. ▪ Presentas conclusiones	5	X	

Instrucción evaluación de ítems:

Adiciona una (x) en el espacio correspondiente de acuerdo a tu criterio personal respecto a la alternativa propuesta por cada uno de los ítem., que son los empleados para efectos de medición de las variables y dimensiones estudiadas; teniendo en cuenta las valoraciones adjuntas:

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

Categorías: Contenido, redacción, coherencia y congruencia respecto a la variable de estudio. SE aceptan sugerencia en el espacio respectivo.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
	D1: Pedagógica						
1	Analizas problemas del contexto para planificar proyectos de emprendimiento.					x	
2	Utilizas recursos para planificar proyectos de emprendimiento					x	
3	Participas activamente en el proceso de planificación de proyectos de emprendimiento.					x	
4	Sistematizas y ordenas la información para estructurar proyectos de emprendimiento					x	
5	Presentas alternativas de solución a problemas del contexto.					x	
	D2: Comunicativa						
6	Utilizas recursos multimedia para socializar información con tu grupo de trabajo.					x	
7	Interactúas con los integrantes de tu grupo de trabajo para socializar información.					x	
8	Afianzas procesos creativos para resolver situaciones problemáticas.					x	
9	Desarrollas habilidades de representación para comprender el problema.					x	
10	Socializas mediante representaciones los resultados obtenidos.					x	
	D3: Técnica						
11	Utilizas comandos para crear carpetas y copiar, mover o eliminar archivos.					x	
12	Presentas escenarios prediseñados para identificar distintas situaciones y describir la acción a llevar a cabo.					x	
13	Utilizas grabaciones de audio para comunicarte al interior del grupo de trabajo.					x	
14	Incorporas fondos cuando inicias tu sesión en tu computadora.					x	
15	Incorporas efectos de sonido para recrear el problema o para transmitir emociones a los demás.					x	
Total:						15	

Evaluado por: Lozano Cercado, Lucila Violeta. Código de colegiatura N° NL-F-019.

DNI: 27081664

Fecha: 16 – 11 - 23

Firma:  _____

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Mi persona, Mg. Violeta Lozano Cercado, DNI N°27081664, colegiada N° NL-F-019, me desempeño como directora TC, en la I.E.I N° 82879 - La Victoria– Cajamarca.

Declaro haber revisado y validado el Instrumento: Software Scratch, Para la medición de la información sobre gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, que se aplicara a estudiantes del cuarto grado de Educación Secundaria de la I.E “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja, 2023.

Los resultados presentamos en la tabla siguiente:

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				

Observación general:

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

Tumbes, 13 de noviembre del 2023

DNI: 27081664

Fecha: 16 – 11 - 23

Firma: 

Instrucción evaluación de ítems:

Adiciona una (x) en el espacio correspondiente de acuerdo a tu criterio personal respecto a la alternativa propuesta por cada uno de los ítems, que son los empleados para efectos de medición de las variables y dimensiones estudiadas; teniendo en cuenta las valoraciones adjuntas:

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

Categorías: Contenido, redacción, coherencia y congruencia respecto a la variable de estudio. SE aceptan sugerencia en el espacio respectivo.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
	D1: Crea propuestas de valor						
1	Transmites de manera objetiva y directa las ventajas que el proyecto de emprendimiento puede aportar a sus clientes.					x	
2	Determinas insumos de soporte para el proyecto de emprendimiento.					x	
3	Seleccionas materiales adecuados para planificar el proyecto de emprendimiento.					x	
4	Participas en la planificación de actividades para el proyecto de emprendimiento.					x	
5	Participas en la implementación del proyecto de emprendimiento.					x	
	D2: Aplica habilidades técnicas						
6	Empleas habilidades técnicas para producir un proyecto de emprendimiento de acuerdo al problema identificado.					x	
7	Empleas habilidades técnicas para producir un proyecto de emprendimiento respetando normas de seguridad.					x	
8	Empleas habilidades técnicas para presentar alternativas de solución al problema identificado.					x	
9	Empleas estrategias para ejecutar los procesos de producción del proyecto de emprendimiento.					x	
10	Combina técnicas y estrategias para ejecutar los procesos de producción del proyecto de emprendimiento.					x	
	D3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.						
11	Investigas en equipo de trabajo un problema relevante de tu entorno.					x	
12	Propones actividades grupales al interior del grupo de trabajo asumiendo un rol asignado.					x	
13	Cumples con responsabilidad las tareas asignadas de acuerdo a tu rol.					x	

14	Utilizas materiales para presentar alternativas de solución a tareas asignadas.					x	
15	Presentas conclusiones elaboradas durante el trabajo grupal.					x	
Total:						15	

Tumbes, 13 de noviembre del 2023

Evaluated por: Lozano Cercado, Lucila Violeta. Código de colegiatura N° NL-F-019.

DNI: 27081664

Fecha: 16 – 11 – 23

Firma: 

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Mi persona, Mg. Violeta Lozano Cercado, DNI N°27081664, colegiada N° NL-F-019, me desempeño como directora TC, en la I.E.I N° 82879 - La Victoria– Cajamarca.

Declaro haber revisado y validado el Instrumento: Gestiona proyectos emprendedores económicos o sociales, Para la medición de la información sobre Software Scratch, que se aplicara a estudiantes del cuarto grado de Educación Secundaria de la I.E “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja, 2023.

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				

Observación general:

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

Tumbes, 13 de noviembre del 2023

Evaluated por: Lozano Cercado, Lucila Violeta. Código de colegiatura N° NL-F-019.

DNI: 27081664

Fecha: 16 – 11 – 23

Firma: 

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

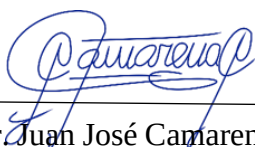
Estimado Validador: Sernaqué Sernaqué Luz María.

Gratamente tenemos el honor de dirigirnos a usted a efectos de solicitarle por medio de la presente su colaboración para validar el instrumento que adjuntamos, en calidad de experto. con título: Cuestionario diseñado por Br. Juan José Camarena Canchari, con DNI 20683823 y Br. Sarita Mirel Yaure Díaz, con DNI 74449844 cuya finalidad es recopilar datos informativos sobre la aplicación de Software Scratch y Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja.

Considerando de importancia y utilidad las respectivas observaciones que se susciten, el instrumento tiene como propósito recopilar información de importancia para elaborar nuestro informe de tesis titulada: SOFTWARE SCRATCH Y GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA I.E. JAUJA 2023, que luego será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, con el objetivo de lograr la Licenciatura en Educación Secundaria con mención en Computación e Informática.

Es importante tener en cuenta los respectivos enunciados y alternativas presentadas para cada ítem, al efectuar la validación del instrumento. De antemano se apela al criterio y calidad profesional para la ejecución del mismo, agradeciendo de antemano las recomendaciones y sugerencias al respecto de mejora del trabajo realizado.

Gracias por su aporte



Br. Juan José Camarena Canchari

DNI 20683823



Br. Sarita Mirel Yaure Díaz

DNI 74449844

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Utiliza un “x” para marcar según lo correspondiente, según 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 Scratch	Pedagógica	▪ Analizas problemas del contexto ▪ Utilizas recursos para planificar ▪ Participas activamente en la planificación ▪ Sistematizas y ordenas información ▪ Presentas alternativas de solución	5	X	
	Comunicativa	▪ Utilizas recursos multimedia ▪ Interactúas con tu grupo de trabajo. ▪ Afianzas procesos creativos ▪ Desarrollas habilidades de representación ▪ Socializas representaciones	5	X	
	Técnica	▪ Utilizas comandos para crear carpetas. ▪ Presentas escenarios prediseñados ▪ Utilizas grabaciones de audio. ▪ Incorporas fondos. ▪ Incorporas efectos de sonido.	5	X	
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor	▪ Transmites de manera objetiva y directa ventajas ▪ Determinas insumos de soporte ▪ Seleccionas materiales adecuados ▪ Participas en la planificación de actividades ▪ Participas en la implementación del proyecto.	5	X	

	Aplica habilidades técnicas	▪ Empleas habilidades técnicas ▪ Empleas habilidades técnicas para presentar alternativas de solución ▪ Empleas estrategias para ejecutar procesos de producción ▪ Combinas técnicas y estrategias	5	X	
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	▪ Investigas en equipo de trabajo ▪ Propones actividades grupales ▪ Cumples con responsabilidad asignada. ▪ Utilizas materiales. ▪ Presentas conclusiones	5	X	

Instrucción evaluación de ítems:

Adiciona una (x) en el espacio correspondiente de acuerdo a tu criterio personal respecto a la alternativa propuesta por cada uno de los ítems, que son los empleados para efectos de medición de las variables y dimensiones estudiadas; teniendo en cuenta las valoraciones adjuntas:

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

Categorías: Contenido, redacción, coherencia y congruencia respecto a la variable de estudio. SE aceptan sugerencias en el espacio respectivo.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
	D1: Pedagógica						
1	Analizas problemas del contexto para planificar proyectos de emprendimiento.					x	
2	Utilizas recursos para planificar proyectos de emprendimiento					x	
3	Participas activamente en el proceso de planificación de proyectos de emprendimiento.					x	
4	Sistematizas y ordenas la información para estructurar proyectos de emprendimiento					x	
5	Presentas alternativas de solución a problemas del contexto.					x	
	D2: Comunicativa						
6	Utilizas recursos multimedia para socializar información con tu grupo de trabajo.					x	
7	Interactúas con los integrantes de tu grupo de trabajo para socializar información.					x	
8	Afianzas procesos creativos para resolver situaciones problemáticas.					x	
9	Desarrollas habilidades de representación para comprender el problema.					x	
10	Socializas mediante representaciones los resultados obtenidos.					x	
	D3: Técnica						
11	Utilizas comandos para crear carpetas y copiar, mover o eliminar archivos.					x	
12	Presentas escenarios prediseñados para identificar distintas situaciones y describir la acción a llevar a cabo.					x	
13	Utilizas grabaciones de audio para comunicarte al interior del grupo de trabajo.					x	
14	Incorporas fondos cuando inicias tu sesión en tu computadora.					x	
15	Incorporas efectos de sonido para recrear el problema o para transmitir emociones a los demás.					x	

Total:					15	
--------	--	--	--	--	----	--

Tumbes, 13 de noviembre del 2023

Apellidos y nombres: Sernaqué Sernaqué Luz María (código de colegiatura (UOID – A01670261)

DNI: 00204005

Fecha: 13 – 11 - 2023



Escuela Normal de Maestros de la Provincia de Tumbes
Escuela Normal de Maestros de la Provincia de Tumbes
Ing. Luz María Sernaqué Sernaqué
DIRECTORA

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Mi persona, Dr. Luz María Sernaqué Sernaqué, DNI N°00204005, colegiada N° (UOID – A01670261), me desempeño como directora TC, en la I.E.I N° 022 “Herederos del Gran Chilimasa” – Corrales – Tumbes.

Declaro haber revisado y validado el Instrumento: Software Scratch, Para la medición de gestiona proyectos emprendedores económicos o sociales, que se aplicara a estudiantes del cuarto grado de Educación Secundaria de la I.E “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja, 2023.

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				

Observación general:

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

Tumbes, 13 de noviembre del 2023

Apellidos y nombres: Sernaqué Sernaqué Luz María (código de colegiatura (UOID – A01670261)

DNI: 00204005

Fecha: 13 – 11 - 2023


Mg. Luz María Sernaqué Sernaqué
DIRECTORA

Instrucción evaluación de ítems:

Adiciona una (x) en el espacio correspondiente de acuerdo a tu criterio personal respecto a la alternativa propuesta por cada uno de los ítems, que son los empleados para efectos de medición de las variables y dimensiones estudiadas; teniendo en cuenta las valoraciones adjuntas:

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

Categorías: Contenido, redacción, coherencia y congruencia respecto a la variable de estudio. Se aceptan sugerencias en el espacio respectivo.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
	D1: Crea propuestas de valor						
1	Transmites de manera objetiva y directa las ventajas que el proyecto de emprendimiento puede aportar a sus clientes.					x	
2	Determinas insumos de soporte para el proyecto de emprendimiento.					x	
3	Seleccionas materiales adecuados para planificar el proyecto de emprendimiento.					x	
4	Participas en la planificación de actividades para el proyecto de emprendimiento.					x	
5	Participas en la implementación del proyecto de emprendimiento.					x	
	D2: Aplica habilidades técnicas						
6	Empleas habilidades técnicas para producir un proyecto de emprendimiento de acuerdo al problema identificado.					x	
7	Empleas habilidades técnicas para producir un proyecto de emprendimiento respetando normas de seguridad.					x	
8	Empleas habilidades técnicas para presentar alternativas de solución al problema identificado.					x	
9	Empleas estrategias para ejecutar los procesos de producción del proyecto de emprendimiento.					x	
10	Combinas técnicas y estrategias para ejecutar los procesos de producción del proyecto de emprendimiento.					x	
	D3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.						
11	Investigas en equipo de trabajo un problema relevante de tu entorno.					x	
12	Propones actividades grupales al interior del grupo de trabajo asumiendo un rol asignado.					x	

13	Cumples con responsabilidad las tareas asignadas de acuerdo a tu rol.					x	
14	Utilizas materiales para presentar alternativas de solución a tareas asignadas.					x	
15	Presentas conclusiones elaboradas durante el trabajo grupal.					x	
Total:						15	

Tumbes, 13 de noviembre del 2023

Apellidos y nombres: Sernaqué Sernaqué Luz María (código de colegiatura (UOID – A01670261)

DNI: 00204005

Fecha: 13 – 11 - 23



LEONARDO SERNACOROS DEL ANA CHILUPATA
GESTION YACA-CORRALES
Ing. Luz María Sernaqué Sernaqué
DIRECCIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Mi persona, Dr. Luz María Sernaqué Sernaqué, DNI N°00204005, colegiada N° (UOID – A01670261), me desempeño como directora TC, en la I.E.I N° 022 “Herederos del Gran Chilimasa” – Corrales – Tumbes.

Declaro haber revisado y validado el Instrumento: gestiona proyectos emprendedores económicos o sociales, Para la medición de Software Scratch, que se aplicara a estudiantes del cuarto grado de Educación Secundaria de la I.E “Sagrado Corazón de Jesús” de la provincia de Jauja, 2023.

Los resultados presentamos en la tabla siguiente:

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				

Observación general:

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

Tumbes, 13 de noviembre del 2023

Apellidos y nombres: Sernaqué Sernaqué Luz María (código de colegiatura (UOID – A01670261)

DNI: 00204005

Fecha: 13 – 11 - 23


Ing. Luz María Sernaqué Sernaqué
DIRECTORA

Base de datos

Variable: Software Scratch

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

PROMEDIO pedagógica	PROMEDIO comunicativa	PROMEDIO técnica		PROMEDIO software scratch
3	4	3		3
4	4	2		3
4	4	3		4
4	4	3		3
4	3	4		4
4	4	4		4
4	3	3		3
3	4	2		3
3	4	3		3
5	5	5		5
4	4	4		4
3	3	4		3
5	4	3		4
4	3	4		4
4	4	3		4
4	4	4		4
4	4	3		4
2	3	2		2
4	4	3		4
3	3	2		3
3	5	3		4
3	3	3		3
4	3	2		3
4	4	3		4
4	3	3		3
3	4	3		4
4	4	4		4
4	4	3		4
3	3	4		4
4	3	3		4

Variable: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

	Crea propuestas de valor					Aplica habilidades técnicas					Trabaja cooperativamente				
ENCUESTA	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15
1	3	2	5	2	1	5	3	1	4	3	4	5	3	2	5
2	5	4	5	5	5	4	5	5	3	2	2	4	5	5	4
3	5	3	3	4	4	5	5	4	4	3	2	4	5	5	5
4	4	3	5	5	4	5	4	3	4	4	3	5	5	4	4
5	4	5	5	5	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	3
6	4	4	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
7	3	2	4	3	2	3	4	2	4	3	3	3	4	3	2
8	3	3	4	5	3	4	3	3	4	3	4	5	5	4	3
9	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	5	3	3
10	5	5	5	5	5	5	3	2	5	5	5	4	2	5	5
11	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
12	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4
13	4	3	3	3	4	3	4	4	5	4	3	5	4	4	5
14	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2
15	3	5	4	4	5	3	5	5	3	5	5	4	5	4	3
16	5	4	5	4	3	3	4	5	3	4	5	4	4	4	3
17	4	5	5	3	3	4	4	5	4	5	5	3	3	3	4
18	4	5	5	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3
19	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	5	4	4
20	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3
21	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5
22	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3
23	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3
24	4	2	5	2	2	4	3	4	5	2	3	4	5	5	3
25	4	3	5	3	3	2	3	3	3	3	5	4	5	4	4
26	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3	4	4	4	5	3
27	3	3	4	5	5	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3
28	2	3	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3
29	3	2	4	3	3	3	4	3	4	2	3	2	3	4	3
30	3	5	4	4	4	4	5	4	3	3	5	4	5	3	5

PROMEDIO crea propuestas de val.	PROMEDIO aplica hab.técnicas	PROMEDIO trab.cooperat.		Promedio gestiona proyectos de
3	3	4		3
5	4	4		4
4	4	4		4
4	4	4		4
5	4	4		4
5	4	3		4
3	3	3		3
4	3	4		4
3	2	3		3
5	4	4		4
4	4	4		4
3	3	4		3
3	4	4		4
3	4	3		3
4	4	4		4
4	4	4		4
4	4	4		4
4	3	3		3
3	3	4		4
4	3	3		3
3	3	5		4
3	3	3		3
3	4	3		3
3	4	4		4
4	3	4		4
4	4	4		4
4	3	3		4
4	5	3		4
3	3	3		3
4	4	4		4

Anexo 6: Carta de presentación



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, 20 de noviembre de 2023

CARTA N°543-2023/UCT-FH
Director: Mg. Edwin Marcelino BARZOLA CARHUANCHO
I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”- JAUJA- UGEL JAUJA
LA LIBERTAD. -

Asunto: PRESENTACIÓN DE LOS BACHILLERES PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

Ante usted presento a los bachilleres *Juan José Camarena Canchari, con DNI 20683823 y Br. Sarita Mirel Yaure Díaz, con DNI 74449844*, de la Carrera de Educación Secundaria con mención en: Computación e Informática, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada **“SOFTWARE SCRATCH Y GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, JAUJA 2023”** en su institución los días 23 y 24 del mes de noviembre del presente año (jueves y viernes), con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

📍 Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú

🌐 www.uct.edu.pe



Anexo 7: Carta de autorización por la entidad que facilita el recojo de datos

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Trujillo, 20 de noviembre de 2023

CARTA N°543-2023/UCT-FH
Director: Mg. Edwin Marcelino BARZOLA CARHUANCHO
I.E.I. "Sagrado Corazón de Jesús"- JAUJA- UGEL JAUJA
LA LIBERTAD. -

Asunto: PRESENTACIÓN DE LOS BACHILLERES PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Ante usted presento a los bachilleres *Juan José Camarena Canchari*, con DNI 20683823 y *Br. Sarita Mirel Yaure Díaz*, con DNI 74449844, de la Carrera de Educación Secundaria con mención en: Computación e Informática, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desee realizar su trabajo de investigación denominada "SOFTWARE SCRATCH Y GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, JAUJA 2023" en su institución los días 23 y 24 del mes de noviembre del presente año (jueves y viernes), con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú

www.uct.edu.pe



Anexo 8: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 22 de noviembre del 2023

Mg. Edwin Marcelino **BARZOLA CARHUANCHO**
Director
I.E.I. "Sagrado Corazón de Jesús" – Jauja
Presente. -

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo, nos presentamos ante usted como Br. Juan José Camarena Canchari, con DNI: 20683823 y Br. Sarita Mirel Yaure Diaz, con DNI: 74449844, somos estudiantes del programa de estudios de Complementación Universitaria de la Facultad de Humanidades, quienes estamos desarrollando el proyecto de tesis titulado "Software Scratch y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria en una Institución Educativa , Jauja 2023,

Para ello requerimos la autorización y acceso para aplicar nuestro instrumento de investigación, cuestionario de encuesta, a los participantes de la muestra de 4° grado y 5° grado, y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundara no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta investigación, que conduzca a la obtención del título profesional de Educación Secundaria con mención en Computación e informática.

Agradeciendo su atención a la presente, nos despedimos de usted.

Atentamente:


Br. Camarena Canchari, Juan José
DNI 20683823


Br. Yaure Diaz Sarita Mirel
DNI74449844


22 NOV 2023

Anexo 9: Asentimiento informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “Software Scratch y gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Jauja 2023”.

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente (colocar el tiempo). Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres: Br. Juan José Camarena Canchari, y Br. Sarita Mirel Yaure Díaz, a cargo de su asesor Dr. García Celis Segundo Wilmar, de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Jauja, el día 11, del mes diciembre de 2023.

Firma:

Nombre: Barzola Carhuacho Edwin Marcelino

Documento de identificación No: 20724154

Investigador 1: Juan José Camarena Canchari

Documento de Identidad: 20683823

Correo institucional o personal: juanjosca@gmail.com

Investigador 2: Sarita Mirel Yaure Díaz

Documento de identidad: 74449844

Correo institucional o personal: saritamirel@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Dr. García Celis Segundo Wilmar

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9006-6497>

Correo institucional: s.garcia@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

Anexo 10: Captura de similitud Turnitin

