

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

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



**TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE
DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA, CUTERVO, 2022.**

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

AUTORES:

Br. Pablo Carrasco Rojas
Br. David Alarcon Barturen

ASESOR:

Mg. Velásquez Cueva Héctor Israel
<https://orcid.org/0000-0002-4953-3452>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Información, Comunicación y Cultura

TRUJILLO – PERÚ

2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	3%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	http://galegroup.com/ Fuente de Internet	2%
4	zagan.unizar.es Fuente de Internet	2%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	www.sciencegate.app Fuente de Internet	1%
7	www.scipedia.com Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	es.slideshare.net Fuente de Internet	

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

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

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Obando Peralta Ena Cecilia

Vicerrector Académica (e) de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia


Secretaria General

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Señora Dra: Decana de la Facultad de Humanidades

Yo Héctor Israel Velásquez Cueva, con DNI N° 70112728, como asesor del trabajo titulado; Tecnologías digitales para mejorar el aprendizaje de proyectos de emprendimiento en estudiantes de educación secundaria, Cutervo, 2022, desarrollado por Alarcón Barturen, David DNI N° 71011304 y Carrasco Rojas, Pablo, con DNI N° 71708257 egresados del Programa de Complementación Pedagógica, de la especialidad Computación e Informática; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a los preceptos establecidos en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación del mismo ante la entidad pertinente para que sea sujeto a valoración por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 06, Marzo del 2023



Mg. Héctor Israel Velásquez Cueva

Asesor

Dedicatoria

Gracias a nuestros padres: Pablo Carrasco Frías y María Asunciona Rojas de Carrasco; Valentín Alarcón flores, María felicita Barturen Bustamante, por ser los principales promotores de nuestros sueños, por confiar y creer en nuestras expectativas, por los consejos, valores y principios que nos han incluido. También agradecemos a nuestros docentes de la universidad católica de Trujillo, por haber compartido sus conocimientos

A nuestros hermanos y hermanas, por el ejemplo a seguir, por su amistad y comprensión.

Los autores

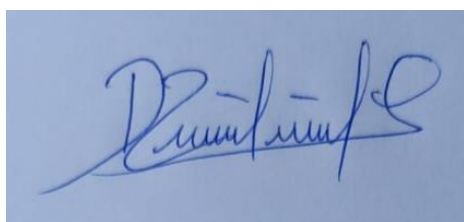
Agradecimiento

A Dios, por todo lo que hizo por nosotros, por no abandonarnos nunca y guiar nuestros pasos siempre.

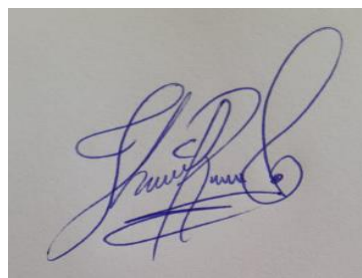
Los autores

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Alarcón Barturen, David DNI N° 71011304 y Carrasco Rojas, Pablo, con DNI N° 71708257 egresados del Programa de Estudios de complementación pedagógica 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: “Tecnologías digitales para mejorar el aprendizaje de proyectos de emprendimiento en estudiantes de educación secundaria, Cutervo, 2022”, el cual consta de un total de 96 páginas, en las que se incluye 12 tablas y 10 figuras, más un total de 38 páginas en anexos. Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 17%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo. Los autores



Alarcón Barturen, David
DNI 71011304



Carrasco Rojas, Pablo
DNI 71708257

Índice	Pág.
PORTADA	i
PÁGINAS PRELIMINARES	ii
Informe de originalidad	ii
Página de autoridades	iii
Página de conformidad de asesor	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Declaratoria de autenticidad	vii
Índice (contenidos, tablas y figuras)	viii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCION	15
II. METODOLOGIA	27
2.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación	27
2.2. Población, muestra y muestreo	28
2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
2.4. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	30
2.5. Aspectos éticos en investigación	30
III. RESULTADOS	31
IV. DISCUSIÓN	43
V. CONCLUSIONES	45
VI. RECOMENDACIONES	46
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	47
ANEXOS	
Anexo 1: instrumento de recolección de información	
Anexo 2: Ficha técnica	
Anexo 3: Operacionalización de las variables	
Anexo 4: Carta de presentación	
Anexo 5: Constancia de autorización	
Anexo 6: Matriz de Consistencia.	
Anexo 7: Validación de expertos	

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1. *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento, de los alumnos de primer grado, el pre test.* 30

Tabla 2. *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento, de los alumnos de primer grado, el pos-test.* 31

Tabla 03. *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 01 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pre test.*
32

Tabla 04. *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 01 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.*
33

Tabla 05. *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 02 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pretest.*
34

Tabla 06. *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 02 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.*
35

Tabla 07. *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pretest.*
36

Tabla 08. *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.*
37

Tabla 09. *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 04 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pretest.*
38

Tabla 10. *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 04 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.*
39

Tabla 11. *Prueba de comparación pre test y pos test*
40

Tabla 12. Resultado prueba de emparejamiento y nivel de significancia bilateral
41

Índice de figuras

Figura 1. *Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento, de los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pre test*

30

Figura 02. *Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento, de los alumnos de primer grado, de acuerdo con el post test.*

31

Figura 03. *Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 01 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pre test.*

32

Figura 04. *Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 01 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.*

33

Figura 05. *Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 02 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pretest.*

34

Figura 06. *Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 02 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.*

35

Figura 07. *Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pretest.*

36

Figura 08. *Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el post test*

37

Figura 09. *Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pre test.*

38

Figura 10. *Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el post test*

39

Resumen

El presente estudio se realizó con el objetivo de determinar la influencia de las tecnologías digitales en el aprendizaje de proyectos de emprendimiento en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo. El estudio se enmarca en el paradigma cuantitativo, tipo explicativo, nivel experimental, con diseño preexperimental, aplicado a una muestra de estudio de 25 niños y niñas de primer grado, en el recojo de datos se aplicaron un pre test y un pos test y la observación estructurada, validados por juicio de expertos. Los resultados deciden: se acepta la hipótesis alterna ($H_a: \alpha \geq \beta$), porque el valor calculado, mediante la “t” Student es de 5,11, , en un nivel de confianza de 0.05 (el 0,05 significa, el 95% que el grupo de estudio evaluado a través del pre test y post test en realidad difieren significativamente entre sí y 5% de posibilidad de error). En conclusión, al término del experimento, la mayoría de los estudiantes (76%), con una media aritmética de 14.64 puntos (pos test) logró aprendizajes significativos en el aprendizaje de proyectos de emprendimiento, que resulta superior a los puntajes obtenidos en el pre test.

Palabras claves: *Tecnologías digitales y aprendizaje de proyectos de emprendimiento.*

ABSTRACT

The present study was carried out with the objective of determining the influence of digital technologies in the learning of entrepreneurship projects in the students of the first grade of secondary education, of the Educational Institution "Nuestra Señora del Carmen" of Cutervo. The study is part of the quantitative paradigm, explanatory type, experimental level, with pre-experimental design, applied to a study sample of 25 first grade boys and girls, in the data collection a pre-test and a post-test were applied and the structured observation, validated by expert judgment. The results decide: the alternative hypothesis ($H_a: \alpha \geq \beta$) is accepted, because the calculated value, through the "t" Student is 5.11, at a confidence level of 0.05 (0.05 means, the 95% than the study group evaluated through the pretest and posttest actually differ significantly from each other and 5% possibility of error). In conclusion, at the end of the experiment, the majority of the students (76%), with an arithmetic mean of 14.64 points (post-test) achieved significant learning in the learning of entrepreneurship projects, which is higher than the scores obtained in the pre-test. test.

Keywords: Digital technologies and learning of entrepreneurship projects.

I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito internacional, Los desarrollos tecnológicos encuentran constantemente su camino en las escuelas en los últimos años. (Bocyl, 2015). Las nuevas herramientas, como Internet y las tecnologías de las instituciones educativas, afectan el trabajo de los estudiantes de diferentes maneras y en diferentes niveles. Esto los convierte en nuevos factores que deben tenerse en cuenta al analizar el rendimiento de los estudiantes. (Duart, Gil, Pujol, & Castaño, 2008; Han & Shin, 2016; Torres-Díaz, Duart, Gómez-Alvarado, Marín-Gutiérrez, & Segar-Faggioni, 2016). Los dispositivos tecnológicos pueden ayudar a mejorar la memoria, las matemáticas y la conciencia espacial. También pueden mejorar las habilidades de escritura, lectura y procesamiento de información. Pero estas mejoras no necesariamente afectan el rendimiento académico de una persona.

Otros estudios muestran relaciones entre el uso de tecnología y factores asociados al mejoramiento del aprendizaje. Uno de ellos es el de Gil-Flores (2009), que encontró una relación significativa entre el uso de computadores y la mejora de aprendizajes. El uso frecuente de la computadora del hogar mejora las calificaciones de los estudiantes de secundaria tanto en comunicación lingüística como en matemáticas. Según Ndege y otros (2015) notan los impactos positivos y negativos del uso de la tecnología, y Ndege encuentra que el uso de la tecnología aumenta las opciones de interacción y mejora la comunicación. Sin embargo, critican su uso por los impactos negativos de pérdida de tiempo, como la disminución del tiempo dedicado a actividades académicas.

En el ámbito nacional bajo la influencia de lo que sucedió en el contexto internacional, el Ministerio de Educación (MINEDU) señaló que la tecnología digital es un dispositivo de valor estratégico que puede superar brechas, promover la innovación, la autonomía y apoyar el desarrollo del país hacia la transformación digital. (2021, p. 12), además que el aprendizaje de proyectos de emprendimiento ha tenido iniciativas en nuestro contexto, según MINEDU (2022) estos incluyen implementar soluciones creativas e innovadoras de o servicios o productos para saldar las necesidades de los seres humanos y aumentar su estilo de vida, como el acceso a agua saludable, saneamiento básico, fluido eléctrico, red de

datos, nutrición, educación o construir una empresa familiar que fomente la independencia. negocio, trabajo en casa u otras soluciones alternativas (p. 8).

A nivel local, especialmente en la institución educativa “Nuestra Señora del Carmen” de la ciudad de Cutervo, existe poco interés por aprender a diseñar, implementar y evaluar proyectos de emprendimiento económico y social y a utilizar las tecnologías digitales con fines educativos.

Necesitamos valorar el aprendizaje de gestión de proyectos emprendimiento económico y social utilizando las tecnologías digitales, porque ningunas de estas materias constituyen prioridades para los educandos, padres de familia y profesores de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo.

Las consecuencias que se podrían observar en los educandos si ellos no se vinculan a las tecnologías digitales, consecuencia de los procesos de enseñanza – aprendizajes que se promueven desde el interior de cada área curricular es que corre el riesgo que queden aislados no solo culturalmente, sino económica, social y políticamente del resto de la humanidad, aumentando las brechas educativas que de cierta forma se observan en la institución educativa respecto a otras realidades.

Una de las formas que podemos acercarnos a la problemática educativa que se observa en la institución educativa es tratando de presentar alternativas a la situación que se observa en los estudiantes que no valoran el aporte que se puede tener si utilizamos adecuadamente las tecnologías digitales en las labores de aprendizaje.

El problema abordado en el estudio se presenta de la siguiente manera ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán el aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT (Educación para el trabajo), en alumnos, del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, ¿el año 2022? Los problemas específicos formulados son los siguientes ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán el aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?, ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán la creación de propuestas de valor, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora

del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?, ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán la aplicación de las habilidades técnicas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?, ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán el trabajo cooperativo para lograr objetivos y metas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?, ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán la evaluación de los resultados de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?.

La investigación se justifica porque ha servido para conocer a profundidad la Gestión de la competencia Proyecto de emprendimiento social o económico en el marco de la formación laboral y la educación básica secundaria estatal; también la teoría de las tecnologías digitales, del trabajo colaborativo y el aprendizaje autónomo, por lo que los resultados de esta investigación han ayudado a concretizar nuestro perfil de egreso.

Desde la reflexión de la justificación teórica, los resultados de este trabajo han permitido construir un diagnóstico y análisis del grado del aprendizaje significativo de los alumnos, antes y después del procedimiento; así mismo, valorar las sesiones de aprendizajes experimentales aplicando las plataformas digitales, en contextos sincrónicos y asincrónicos, en el desarrollo del aprendizaje.

Este estudio ha servido para validar los pasos del método científico y la rigurosidad de la investigación explicativa y experimental, con diseño preexperimental; así mismo, fortalecerá las capacidades investigativas de nuestro perfil de egreso y los resultados constituirán antecedentes de nuevos trabajos de investigación.

Como parte de los Objetivos, podemos decir que se han tenido en cuenta el siguiente objetivo general: Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán el aprendizaje de proyectos de emprendimiento en estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022. Los objetivos específicos se

proponen de la siguiente manera: Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán el aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en los alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán la creación de propuestas de valor, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán la aplicación de las habilidades técnicas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán el trabajo cooperativo para lograr objetivos y metas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán la evaluación de los resultados de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022.

A nivel de investigación se planteó la siguiente hipótesis general. Ha. Las tecnologías digitales mejorarán significativamente el aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022 y la Ho. Las tecnologías digitales no mejorarán significativamente el aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022. Así mismo se planteó las siguientes hipótesis específicas. Las tecnologías digitales mejorarán la creación de propuestas de valor, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Las tecnologías digitales mejorarán la utilidad de las destrezas técnicas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Las tecnologías digitales mejorarán el

trabajo cooperativo para lograr objetivos y metas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Las tecnologías digitales mejorarán la valoración de los resultados de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022

Con respecto a la búsqueda de información que permita mejorar nuestro trabajo y podamos tener base sólida de cada una de las variables a investigar. Respecto a los antecedentes internacionales, en Colombia, Cevallos, et al. (2017) En su tesis de maestría: Integrando las TIC en la transformación del aprendizaje, redactada por la Universidad Pontificia de Bolívar, tuvo como objetivo articular las TIC en el proceso de aprendizaje de los educandos de décimo grado de los centros educativos de San Agustín y Pío XII, Mocoa, Putumayo, concluyó que, inicialmente el 56% de educandos accedían a internet por día y un 11%, accedía semanalmente, sin embargo, luego de la aplicación del estudio, accedió el 90% de niños y niñas y el 10, se llevan a cabo durante no más de tres días utilizando equipos técnicos, el celular es el recurso más utilizado por el 15%, seguido del tablet por el 46% de estudiantes. Es decir, antes del estudio, el 76 % de los estudiantes no quería o no creía que los recursos tecnológicos mejoraran su aprendizaje, mientras que después de utilizar las TIC en educación científica y matemática, el 92 % de los estudiantes cambió de opinión.

González, et al. (2017), Las TIC ofrecen múltiples beneficios educativos al brindar acceso a la información, la capacidad de utilizar herramientas y la creación de nuevos métodos para aprender. Muchas TIC también ayudan a los educadores a crear métodos de aprendizaje más versátiles que se pueden utilizar de múltiples formas. Este trabajo se centra en las TIC como herramientas que pueden cambiar la educación al transformar la forma en que aprenden las personas. Este estudio tiene como objetivo determinar la efectividad de YouTube en la pedagogía de la Universidad Javeriana por parte de estudiantes de cuarto a noveno semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica con enfoque en español y Humanidades. Las consideraciones para un proceso de investigación deben profundizar en las principales razones por las que los estudiantes eligieron usar la plataforma de YouTube. Esto se debe a que el alojamiento de videos es su mayor atractivo. Más específicamente, esto debe

considerar cómo se puede usar YouTube como un recurso educativo en diferentes campos pedagógicos. Debido a que estas escuelas son autodirigidas y autónomas, estas razones necesitan acceder a sus métodos específicos de enseñanza y aprendizaje.

En México, Cantú (2017) en su estudio de doctorado denominado: Uso de la formación en TIC en las escuelas de jornada completa, en el Instituto Técnico de Sonora, realizado con el objetivo de valorar el uso pedagógico de las TIC en escuelas públicas generales de tiempo completo, ejecutado a una muestra de 120 profesores de quinto y sexto grado de educación básica, concluyó que el 84% de docentes disponían de una tableta MX y el 16%, no tenían, pero sí tenían computadora, laptop, celular. También, el 78.4%, detonaban en promedio dos horas diarias en apoyo y desarrollo de las asignaturas; el 54%, utilizaba en la enseñanza de Ciencias Naturales y el 46%, en español; el 25% de docentes utilizaban la tableta en la enseñanza de Matemática y el 16%, Educación cívica y ética.

Durante la búsqueda de la información a nivel nacional teniendo en cuenta la pandemia vivida durante el año 2020, se encontró información concerniente al uso de tecnologías en ayuda de la mejora de los aprendizajes de los estudiantes, encontrando la siguiente información. Para Rivera (2018) En su tesis de licenciatura: Uso y aprendizaje de las TIC en ciencia, tecnología y medio ambiente, en I.E. Teobaldo Paredes Valdés, Arequipa, de la Universidad de San Pedro, concluye que el 36.3% de estudiantes, utiliza las TIC ocasionalmente, sobre todo: ofimática, software educativo e internet. Finalmente, se concluyó que hay una alta correlación positiva entre el manejo de las TIC y el logro de aprendizajes con un valor de $r = 0.863$, indicando que el uso de las TIC contribuye al aprendizaje de los estudiantes en CTA, de la Institución Educativa Teobaldo Paredes Valdés.

Solís y Valdivia (2018), Este estudio explora la relación entre el uso de Internet y la motivación para aprender entre 130 estudiantes de IE auditados en 2018. Utilizando un diseño no experimental correlacional, los investigadores utilizaron un método teórico inductivo-deductivo. Se encuestó a 130 estudiantes de la IE Supervisada de Orcopampa. Para medir los datos recopilados se utilizó una encuesta y un cuestionario para recopilar datos sobre la motivación de los estudiantes para aprender y el uso que hacen de las tecnologías de la información y la comunicación. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario debidamente validado mediante el método del Alfa de

Cronbach, que mide la consistencia interna por medio de jueces expertos. La consistencia externa se midió mediante el uso de un cuestionario aplicado por el método validado estadísticamente del Alfa de Cronbach. El uso de las tecnologías de la información no motiva a los estudiantes a aprender en la IE Fiscalizada de Orcopampa. Esto fue probado a través de una investigación.

Espinoza (2019) en su investigación de maestría titulada: Las TIC y su impacto en el desarrollo académico de las Universidades Públicas de Lima Metropolitana y Callao 2017, presentado a la Universidad Nacional Mayor de San Marcos de Lima, para demostrar el aporte de las TIC al mejoramiento de las destrezas y aprendizajes de los educandos de Lima y universidades nacionales. Hay 246 estudiantes en la muestra de Callao. Los resultados finales muestran que las TIC se correlacionan positivamente y ayudan al desenvolvimiento académico de las Universidades Metropolitanas de Lima y Callao con un valor de chi-cuadrado estimado de 73.763, que es superior al valor de chi-cuadrado crítico de 7.81. Por lo tanto, la oportuna planificación, ejecución y uso de las tecnologías son elementos importantes del trabajo didáctico profesional investigado de los estudiantes de las universidades estatales, ya que inciden en el desarrollo de las destrezas y transformación del conocimiento en los estudiantes.

A nivel local, la inquietud por relacionar tecnologías digital y aprendizajes conllevó a realizar trabajos de investigación y aún más allá, se realizaron investigación midiendo la influencia de las tecnologías digitales en el aprendizaje de los estudiantes. Para Salazar (2022) Este proyecto de investigación cualitativa determinó las competencias digitales de estudiantes y docentes a través del análisis digital. Evaluó las competencias digitales en la escuela de enfermería UNC 2021 con un método que combinó estudio fenomenológico, metodología básica y un diseño no estudiado. Es por eso que utilizó una guía de entrevista para entrevistar a 11 personas, incluidos 5 profesores y 6 estudiantes. Los datos se analizaron utilizando el software Atlas Ti. Para mejorar la gestión de los recursos tecnológicos, así como mejorar la comprensión de los contenidos digitales y la comunicación a través de la colaboración, es necesario estudiar la adaptación y desarrollo de estos dos aspectos. Esto se debe a que tanto la alfabetización informacional como la creación de contenidos digitales están en

constante desarrollo. Estos hallazgos de un proyecto de investigación explican algunos problemas educativos relacionados con las nuevas tecnologías.

Según Honorio (2022) El uso de la TIC es de gran relevancia en el ámbito académico puesto que permite la mejorar el aprendizaje en los estudiantes, el propósito de la investigación tuvo como objetivo determinar si el uso de las TIC repercute en el aprendizaje significativo de estudiantes en la zona rural, Cajamarca, 2022. Se conto con una población de 76 estudiantes del sexto grado de primaria, con una muestra universal de la población, elegidos por conveniencia e interés de la investigadora. Se aplicaron dos cuestionarios: el Test de uso de las TICS y el Test de aprendizaje significativo de Mendoza para ambas variables. Para la correlación se usó el índice de Rho Spearman, teniendo como resultado: uso de las TICS incide significativamente ($p < 0.00$) en el aprendizaje significativo $r = 0,710^{**}$; y las dimensiones de la TICS uso de la tecnología ($r = 0,824^{**}$); procesamiento de información ($r = 0,853^{**}$); en presentación de resultados ($r = 0,446^{**}$) y la relación entre la variable TICS y dimensiones de aprendizaje significativo en conocimientos previos ($r = 0,709^{**}$); procedimental ($r = 0,586^{**}$) y aprendizaje cognitivo ($r = 0,566^{**}$). Conclusión se debe enfocar las dimensiones del aprendizaje significativo para brindar una enseñanza de calidad.

Para Quispe (2021), El objetivo de este estudio fue determinar el grado en que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) afectan el aprendizaje de los estudiantes de 5to y 6to grado. Se encuestó a los estudiantes de la IE 82803 Rodeopampa-Llapa-San Miguel-Cajamarca 2021 sobre el uso que hacen de las TIC. Otro objetivo del estudio fue determinar cómo se desarrolla el aprendizaje de los estudiantes como resultado del uso de las TIC. La investigación incluye como muestra a 30 estudiantes. Utiliza un enfoque cuantitativo, un tipo de investigación descriptivo y un diseño no experimental. Utiliza dos cuestionarios para recopilar información: uno sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el Aprendizaje de los Estudiantes y otro sobre el Aprendizaje a través del Uso de la Tecnología. Ambas son preguntas de escala Likert con opiniones validadas de expertos. A partir del análisis de datos con SPSS, encontró que contrario a la creencia popular, el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes a través de las tecnologías de la información y la comunicación no se realizaba a través de la correspondencia. En cambio, los datos

demonstraron tablas cruzadas y gráficos de barras. Para determinar la relación entre las tecnologías de la información y la comunicación y el rendimiento de los estudiantes, se aplicó un coeficiente de Spearman de 0,848. Esto se determinó a través de la prueba de correlación entre las tecnologías de la información y la comunicación en la IE N° 82803, Rodeopampa, Llapa, San Miguel-Cajamarca 2021.

Según Mendoza (2020) en su tesis de doctorado titulada: El uso de las TIC para el desarrollo académico en estudiantes de Sociología de la UNC, de Cajamarca, por la Universidad Nacional de Cajamarca, aplicada a una muestra de 25 maestros de la Institución Académica Profesional de Sociología, se concluyó que hay una alta relación positiva elocuente entre la utilización de las TIC y el desarrollo académico, lo cual fue confirmado por el valor de significancia = 0.001, luego ($p < 0.05$), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa: se encuentra una relación directa y correlación altamente positiva entre el uso de las TIC y el desarrollo académico

Según Flores (2017) El objetivo de esta investigación fue determinar la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje en el área de ciencia y medio ambiente. Esto se logró mediante el desarrollo de nuevas tecnologías para promover el aprendizaje significativo en estudiantes de 6 ° grado. El estudio se centró en los alumnos que asisten a un colegio ubicado en Santa Rosa-Jaén, institución educativa N°16173. Se realizó un estudio de tipo mixto con un diseño experimental. Basado en un cuestionario, el instrumento midió el conocimiento y contenía ocho preguntas. Las preguntas medían razonamiento, aplicación y media aritmética. Se calculó un coeficiente de fiabilidad de 0,889 mediante el alfa de Cronbach para la parte de razonamiento del cuestionario. La población del estudio incluyó a 22 estudiantes entre las edades de 6 y 12 años. El 55 % de los participantes eran mujeres y el 45 % eran hombres. El programa de “nuevas tecnologías de la información” impacta en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes de sexto grado al enseñarles a utilizar diferentes herramientas TIC para crear redes de inter-aprendizaje. Estas habilidades incluyen la selección de medios y la organización de conceptos y teorías, la comprensión del conocimiento científico y la organización de datos científicos, la elaboración de situaciones y el análisis de datos basados en las implicaciones de la práctica.

Como parte del marco teórico, consideramos que la racionalidad instrumental es una teoría que lo podemos utilizar como referente, en el sentido se refiere a un tipo de razonamiento que prioriza el uso de un objeto o herramienta como medio para un fin particular sin medir su efecto, es decir, el fin antecede a los medios. La racionalidad instrumental es cuando uno actúa de una manera para lograr sus objetivos; esto también se aplica a los no humanos, según las teorías del aprendizaje instrumental y el condicionamiento operante (Evans, 2014).

Acercándonos a nuestra variables afirmamos que las tecnologías según Hernández (2021) sostiene que la tecnología es la aplicación coordinada del conocimiento o ciencia y técnicas o habilidades y destrezas, para producir productos o instrumentos artificiales, utilizando diversos instrumentos y métodos, que ayuden a resolver problemas o satisfacer algunas necesidades humanas, es decir, La tecnología es el resultado de la fusión de la ciencia y la tecnología o habilidades y capacidades, utilizando distintos instrumentos y métodos, para producir instrumentos artificiales capaces de resolver problemas y satisfacer nuestras necesidades.

Además, lo digital, para Dorner y Edelman (2021), sostienen que la palabra digital refiere a la capacidad de utilizar una nueva manera de interactuar con los demás (cliente, proveedor, docente, estudiante) utilizando las tecnologías de la comunicación e información Es usar las nuevas capacidades, habilidades y destrezas digitalizadas para mejorar la comunicación y atender a los clientes.

De lo descrito, Gonzáles (2017), afirma que las tecnologías digitales son equipos interactivos o herramientas que se utilizan en la conectividad, con fines de realizar actividades de planificación, gestión, conocimiento, ejecución, evaluación, control, comunicación y almacenamiento de información en el menor tiempo posible, en forma sincrónica y diacrónica. Funcionan en base al registro de información en un sistema de computación binario por medio de códigos. El elemento base es el internet.

Las tecnologías digitales tienen como características: hacen posible la gestión de diferentes estructuras organizativas de una entidad, en base a los requerimientos de los modelos de negocios digitalizados; ayudan a digitalizar información sobre la vida y los recursos humanos de una organización impulsan y ejecutan varios procesos de gobierno digital internos y externos; también mejora el contacto y en menor tiempo

de la empresa con los proveedores, clientes y trabajadores y alienarse al avance de las tecnologías; de igual forma ayudan a convertir datos en información, facilitando a la organización la toma de decisiones oportunas y prever situaciones de riesgo interno y externo; por otro lado ayuda a mantener datos e información actualizada accesible a trabajadores y empresarios, así como comunicación fluida y oportuna, tanto a emisores y receptores; a continuación exige personal con capacidades tecnológicas básicas, tanto para digitalizar información o recibir información digitalizada, después permite brindar y recibir respuestas instantáneas y concretas sobre una determinada realidad, hecho o situación en un determinado contexto; del mismo modo registra información y lo comprime en dispositivos de almacenamiento personalizado; utiliza herramientas o equipos físicos como computadora, laptop, tablet, móvil; por último ayuda a formar redes de comunicación e interactividad. (Meta 4, 2017).

La importancia de la tecnología digital radica en que facilitan la gestión de los aprendizajes autónomos; ayudan a desarrollar habilidades de aprendizaje colaborativo; facilitan los trabajos de investigación escolar y otros tipos; permiten resolver problemas de la vida diaria; aceleran la comunicación y participación; brindan entretenimiento. (Zúñiga, 2014)

En el marco de este estudio, pueden describirse como dimensiones de las tecnologías digitales, a: las tecnologías de comunicación síncrona. La comunicación síncrona ocurre cuando emisor y receptor se encuentra de manera simultánea o cara a cara, por medio de dispositivos interactivos. (Mag, 2020). Se utilizan las siguientes tecnologías, Kik Messenger, Meet. Video-Conferencia, NetMeeting, Video-conferencia, Pizarras digitales, Tango Video Messenger, Telefonía móvil, Audio-conferencia, Web TV, WhatsApp en el móvil, Audio-conferencia, Mensaje de voz, llamada telefónica, Yahoo, Zoom Rooms, Video-Conferencia (Isabelle, 2017).

Otra de las dimensiones de la investigación se considera a la tecnología de comunicación asíncrona. Según Hernández (2020), considera que son herramientas que nos permiten que el acto comunicativo se produzca en tiempo real, sino en diferido. Las principales formas de comunicación utilizadas en este tipo de comunicación son: Facebook, Whatsapp, Mensaje de voz, Telegram, Videos, mensaje de voz, Messenger. Mensaje de voz, mensaje escrito, Foros de discusión, Correos electrónicos: Hotmail, Gmail, Internet. Blog, videos, ppt, Wiki, E-portafolio, Youtube.

La segunda variable de nuestro estudio se relaciona directamente con la teoría del desarrollo de las competencias, Considerando que es una alternativa que promueve el aprendizaje permanente, es decir, del niño, adolescente, joven, adulto, etc. vida, para ello necesitamos estructurar la enseñanza en el marco de actividades complejas, desafíos y tareas que motiven a los estudiantes. Los estudiantes revisan sus competencias, conocimientos y habilidades, es decir, los estudiantes son capaces de definir y evaluar las habilidades que ya tienen mientras intentan aprender nuevas habilidades. Esto se hace abordando su relación con el conocimiento y el entorno.

Parte de la segunda variable incluye al aprendizaje de proyectos. Aprendizaje. La palabra aprendizaje se deriva del verbo aprender, que proviene del latín “apprehendere”: adquirir, asir; “a” o “ad”, significa, asimilar y “prehendere”: asir. Es decir, es asir o aprender o adquirir conocimientos a través de la experiencia o el estudio. (Gómez, 2009).

Las características del aprendizaje se las pueden describir como aquel que requiere la presencia de objetos de conocimiento y sujetos que aprenden; necesita motivación intrínseca y extrínseca; participación activa del aprendiz; es intencional o motivado; necesita esfuerzo mental, emocional, afectivo y volitivo; requiere de estrategias de aprendizaje; requiere operar capacidades mentales: inducción, deducción, análisis, síntesis, evaluación, comparación, reflexión, crítica, etc.; necesita tiempo para cada tipo de aprendizaje; se utilizan estilos y ritmos apropiados; activa diferentes inteligencias. (Tovar, 2021)

Como parte del marco conceptual se ha considerado que la Tecnología. Según Hernández (2021) en el texto titulado: ¿Qué es tecnología y por qué es importante?, sostiene que la tecnología es la aplicación coordinada del conocimiento o ciencia y técnicas o habilidades y destrezas, para producir productos o instrumentos artificiales, utilizando diversos instrumentos y métodos, que ayuden a resolver problemas o satisfacer algunas necesidades humanas.

Es decir, la tecnología es el resultado de la mezcla de las ciencias y las técnicas o habilidades y capacidades, utilizando distintos instrumentos y métodos, para producir

instrumentos artificiales capaces de resolver problemas y satisfacer nuestras necesidades.

Digital. Para Dorner y Edelman (2021), en el texto titulado: ¿Qué significa digital?, el cree que las palabras digitales se refieren a la capacidad de interactuar con otros (clientes, proveedores, profesores, estudiantes) de nuevas maneras utilizando las tecnologías de la comunicación e información. Es usar las nuevas capacidades, habilidades y destrezas digitalizadas para mejorar la comunicación y atender a los clientes.

Según Gonzáles (2017), en el texto titulado: ¿Qué son las tecnologías digitales?, las tecnologías digitales son equipos interactivos o herramientas que se utilizan en la conectividad, con fines de realizar actividades de planificación, gestión, conocimiento, ejecución, evaluación, control, comunicación y almacenamiento de información en el menor tiempo posible, en forma sincrónica y diacrónica. Funcionan en base al registro de información en un sistema de computación binario por medio de códigos. El elemento base es el internet.

Como características de las tecnologías digitales, decimos que ellas hacen posible la gestión de diferentes estructuras organizativas de una entidad, en base a los requerimientos de los modelos de negocios digitalizados. Sirve de repositorio. Ayuda a digitalizar la información sobre la vida y las funciones de recursos humanos de una organización e implementar varios procesos de gestión digital internos y externos. Mejora el contacto y en menor tiempo de la empresa con los proveedores, clientes y trabajadores y alienarse al avance de las tecnologías. Ayuda a convertir datos en información, facilitando a la organización la toma de decisiones oportunas y prever situaciones de riesgo interno y externo. Ayuda a mantener datos e información actualizada accesible a trabajadores y empresarios, así como comunicación fluida y oportuna, tanto a emisores y receptores. Exige personal con capacidades tecnológicas básicas, tanto para digitalizar información o recibir información digitalizada. Permite brindar y recibir respuestas instantáneas y concretas sobre una determinada realidad, hecho o situación en un determinado contexto. Registra información y lo comprime en dispositivos de almacenamiento personalizado. Utiliza herramientas o equipos físicos como computadora, laptop, tablet, móvil, culminando, ayuda a formar redes de comunicación e interactividad. (Meta4, 2017)

La importancia de la tecnología digital, facilitan la gestión de los aprendizajes autónomos; ayudan a desarrollar habilidades de aprendizaje colaborativo; facilitan los trabajos de investigación escolar y otros tipos; permiten resolver problemas de la vida diaria, aceleran la comunicación y participación, y brindan entretenimiento. (Zúñiga, 2014)

Como dimensiones de las tecnologías digitales, según la comunicación se considera a las tecnologías de comunicación síncrona. La comunicación síncrona ocurre cuando emisor y receptor se encuentra de manera simultánea o cara a cara, por medio de dispositivos interactivos. (Mag, 2020), para lo cual se utilizan las siguientes tecnologías: Kik Messenger, meet, Video-Conferencia, NetMeeting. Video-conferencia, Pizarras digitales, Tango Video Messenger, Telefonía móvil, Audio-conferencia, Web TV, WhatsApp en el móvil. Audio-conferencia, Mensaje de voz, llamada telefónica, Yahoo, Zoom Rooms. Video-Conferencia (Isabelle, 2017).

La Tecnología de comunicación asíncrona, según Hernández (2020), considera que son herramientas que no permiten que el acto comunicativo se produzca en tiempo real, sino en diferido. Las principales formas de comunicación utilizadas en este tipo de comunicación son: Facebook, Whatsapp, Mensaje de voz, Telegram, Videos, mensaje de voz, Messenger. Mensaje de voz, mensaje escrito, Foros de discusión, Correos electrónicos: Hotmail, Gmail, Internet. Blog, videos, ppt, Wiki, E-portafolio y Youtube.

La segunda variable denominada aprendizaje de proyectos de emprendimiento económico y social, se considera al aprendizaje. La palabra aprendizaje se deriva del verbo aprender, que proviene del latín “apprehendere”: adquirir, asir; “a” o “ad”, significa, asimilar y “prehendere”: asir. Es decir, es asir o aprender conocimientos a través de experiencia o el estudio. (Gómez, 2009)

Estas son las características del aprendizaje: Es necesaria la existencia de objetos de conocimiento y objetos de aprendizaje; necesita motivación intrínseca y extrínseca; participación activa del aprendiz; es intencional o motivado; necesita esfuerzo mental, emocional, afectivo y volitivo; requiere de estrategias de aprendizaje; requiere operar capacidades mentales: inducción, deducción, análisis, síntesis, evaluación,

comparación, reflexión, crítica, etc.; necesita tiempo para cada tipo de aprendizaje; se utilizan estilos y ritmos apropiados; activa diferentes inteligencias. (Tovar, 2021)

Entre los de aprendizaje considerados implícito, asociativo, no asociativo, formación significativa, formación cooperativa, formación colaborativa, formación afectiva, formación observacional, formación experiencial, formación por descubrimiento, formación incidental, formación perceptiva, formación en línea o interactivo, formación autodirigida (UNADE, 2020)

El área de EPT. Esta área de estudios demanda desarrollar conocimientos, habilidades técnicas y actitudes que permitan a los alumnos identificar problemas o necesidades socio-económicas y proponer alternativas de solución gestionando proyectos de emprendimiento y generen condiciones ocupacionales para generar recursos propios de subsistencia.

Según el Currículo Nacional de Educación Básica (2017), el área de EPT tiene una competencia y cuatro capacidades:

Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	
Capacidades	Definición
Crea propuestas de valor.	Determinar problemas o situaciones insatisfactorias en el entorno, generar soluciones innovadoras, evaluar la pertinencia de las propuestas y la factibilidad de las alternativas, y diseñar estrategias y metodologías para llegar a las metas propuestas por el educando. Es una forma de mostrar todos los beneficios de nuestros productos, algunos de los cuales no pueden ofrecer nuestros competidores.
Aplica habilidades técnicas	Es la previsión de recursos: Desarrollo de herramientas, máquinas o programas de software y métodos y estrategias para llevar a cabo procesos para la producción de bienes o para aplicar estándares de calidad y eficiencia en la prestación de servicios o servicios. Las técnicas y habilidades son importantes por varios motivos. Pueden ayudarlo a trabajar de manera más efectiva, incrementar su confianza y transformarlo en un candidato más preciado para los empleadores.
Trabaja cooperativamente	Consiste en organizar el trabajo en equipo para aprovechar diversas habilidades de cada para cumplir

<p>para lograr objetivos y metas</p>	<p>roles y tareas de manera eficiente. Es también reflexionar las experiencias de trabajo de todos en un clima favorable poniendo en práctica la tolerancia, el consenso y la participación activa. Es la integración de los esfuerzos individuales para lograr un objetivo común, la organización del trabajo en equipo de acuerdo a las diferentes habilidades que cada integrante puede aportar.</p>
<p>Evalúa los resultados de proyectos de emprendimiento.</p>	<p>Consiste en valorar los logros y cambios en base a los objetivos propuestos y tomar decisiones para mejorar el proyecto, en base a los impactos logrados en el ambiente y trazar estrategias sostenibles en el tiempo nuestro proyecto. Esto quiere decir que necesitas comprobar si contribuye al desarrollo de tus capacidades en diferentes fases o fases, para que te conviertas en un participante social y económico activo, capaz de crear y gestionar influencias positivas en tu entorno, de moldear y actuar individualmente o colectivamente</p>

Fuente. CNEB (2017)

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación

La investigación es de tipo explicativo causal, nivel experimental, porque se manipulará intencionalmente las Tecnologías digitales (causa), para generar los cambios sobre la variable dependiente: aprendizaje de la gestión de proyectos de emprendimientos (consecuentes), dentro de la posición de control del investigador. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

El diseño es preexperimental, porque de trabajará con u solo grupo intacto.

Veamos:

Grupo	Pre test	Tratamiento	Post test	Diferencia
G. E.	O ₁	X	O ₂	O ₂ -O ₁ = d ₁

Fuente. Hernández, al. at. (2014)

Donde:

G. E. Grupo de experimento;

O₁: Pre test

X: Experimento

O₂: Pos test

d₁: Diferencia del pos test y pre test del grupo de experimento;

2.2. Población muestra y muestreo

Población

La población lo conforma 25 estudiantes, que representa el 100%, del primer grado de la I. E. “Nuestra Señora del Carmen”, 15 varones y 10 mujeres.

Grado	Número de estudiantes por sexo		Total	Porcentaje
	Varones	Mujeres		
Primero	15 (60%)	10 (40%)	25	(100%)

Fuente. Acta de matrícula, I. E. “Nuestra Señora del Carmen”, 2022.

Unidad de análisis. La unidad de análisis lo conforma cada uno de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I. E. “Nuestra Señora del Carmen”, de Cutervo

Muestreo. La muestra no es probabilística, porque ha sido seleccionada de manera intencional y por conveniencia: el 100% del primer grado, única sección.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Instrumentos usados en la recolección de datos.

Guía de observación estructurada. Se compone de preguntas y alternativas cerradas, sobre indicadores de la variable dependiente. Se aplicará antes y después del estudio.

Cuadernillo de cuestionario de conocimientos. Conjunto de preguntas y alternativas, sobre los indicadores de la variable dependiente, aplicable antes y después del estudio.

Métodos, técnicas y procedimientos usados en el análisis e interpretación de datos.

Tablas estadísticas. El procesamiento, análisis e interpretación de datos se lleva a cabo midiendo distribuciones de frecuencias absolutas y relativas en tablas simples y compuestas.

Figuras estadísticas. La representación de los resultados en figuras estadísticas de barra e histogramas permitió mejorar la percepción e interpretación de los datos estadísticos.

Medidas de tenencia central. Utilizamos media aritmética que permitió determinar las medidas estadísticas del promedio de los puntajes en base a las tendencias de un punto medio que fueron utilizados en la prueba de hipótesis.

Medidas dispersión. Aplicamos la varianza, desviación estándar y coeficiente de variación, para determinar matemáticamente las desviaciones de los valores en función de la media aritmética y determinar la heterogeneidad u homogeneidad del grupo, respecto al rendimiento antes y después del experimento.

Prueba de hipótesis. La prueba de hipótesis se realizó mediante la “t” Student, porque la muestra de estudio es pequeña ($n \leq 30$), aplicando la siguiente Fórmula:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

2.4. Técnica de procesamiento y análisis de la información

Procesamiento de datos

Luego de aplicados los instrumentos, se realiza la base de datos construidos en una hoja Excel la cual permite la construcción de las tablas, figuras y pruebas estadísticas con lo que se comprueba los objetivos y las hipótesis, así mismo también hizo uso del aplicativo SPSS 25 para poder medir la diferencia entre el pretest y postest.

Análisis de datos

Analiza los datos obtenidos para realizar la interpretación de los resultados con los que realiza la discusión con el marco teórico y empírico, demostrando los hallazgos obtenidos.

2.5. Aspectos éticos en investigación

La presente investigación según (Hernandez & Mendoza, 2018), la ética investigativa se sustenta en los siguientes principios:

Principio de autenticidad, los datos consignados en el estudio responden a la realidad existente; es decir son el reflejo de las variables en la muestra de investigación, lo cual le otorga la veracidad a la investigación.

Principio de confidencialidad, los datos recogidos de la muestra protegen la identidad de los sujetos participantes en el estudio, es decir, se procesan sin personalizar a los participantes, por el contrario, se generalizan en función de la totalidad.

Principio de originalidad, la información recabada en el estudio respeta la autoría de las fuentes consultadas, las cuales, fueron citadas y referenciadas con las normas de redacción APA séptima edición.

Finalmente, el presente estudio se somete a las normas y reglamentos vigentes de la Universidad Católica de Trujillo en el Programa de Complementación Pedagógica y Universitaria, para la elaboración de la investigación.

III. RESULTADOS

Primero se midió el nivel de los estudiantes con respecto al uso de tecnologías digitales en el área de educación para el trabajo, esto se realizó mediante un pre test, obteniendo los siguientes resultados.

Tabla 1

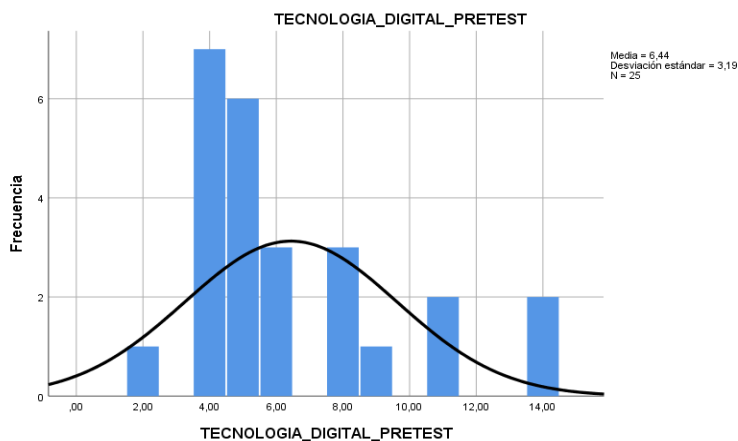
TECNOLOGIA_DIGITAL_PRETEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2,00	1	4,0	4,0	4,0
	4,00	7	28,0	28,0	32,0
	5,00	6	24,0	24,0	56,0
	6,00	3	12,0	12,0	68,0
	8,00	3	12,0	12,0	80,0
	9,00	1	4,0	4,0	84,0
	11,00	2	8,0	8,0	92,0
	14,00	2	8,0	8,0	100,0
	Total		25	100,0	100,0

Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento, de los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pre test.

De acuerdo con los resultados de la aplicación del pretest la mayor cantidad de estudiantes se encuentran en un nivel inicial, siendo el más significativo la frecuencia de 7 con un porcentaje de 28%.

Figura 1

Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento, de los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pre test



De acuerdo a la figura 01, una vez aplicado el pre test sobre tecnologías digitales, la mayor cantidad de estudiantes se ubica en un nivel inicial con una curva de normalidad pronunciada al inicio y de manera descendiente.

Tabla 2

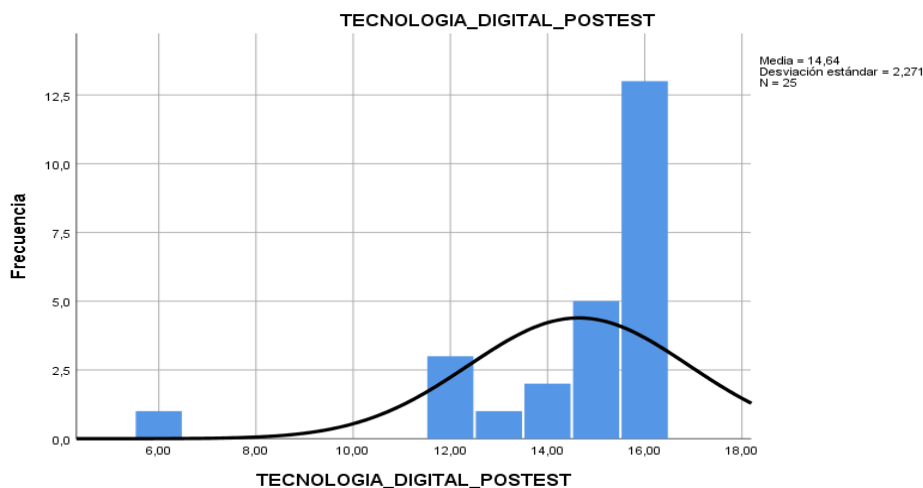
Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento, de los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pos-test.

TECNOLOGIA_DIGITAL_POSTEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	6,00	1	4,0	4,0	4,0
	12,00	3	12,0	12,0	16,0
	13,00	1	4,0	4,0	20,0
	14,00	2	8,0	8,0	28,0
	15,00	5	20,0	20,0	48,0
	16,00	13	52,0	52,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

De acuerdo a la tabla 02 la mayor cantidad de estudiantes se encuentran en un nivel superior a comparación del pre test, siendo la mayor frecuencia la de 13 con un porcentaje de 52%.

Figura 02

Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento, de los alumnos de primer grado, de acuerdo con el post test



De acuerdo con la figura 02 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en la curva de normalidad en la parte superior, demostrando la diferencia entre la aplicación antes y después del uso de tecnologías digitales.

Tabla 03

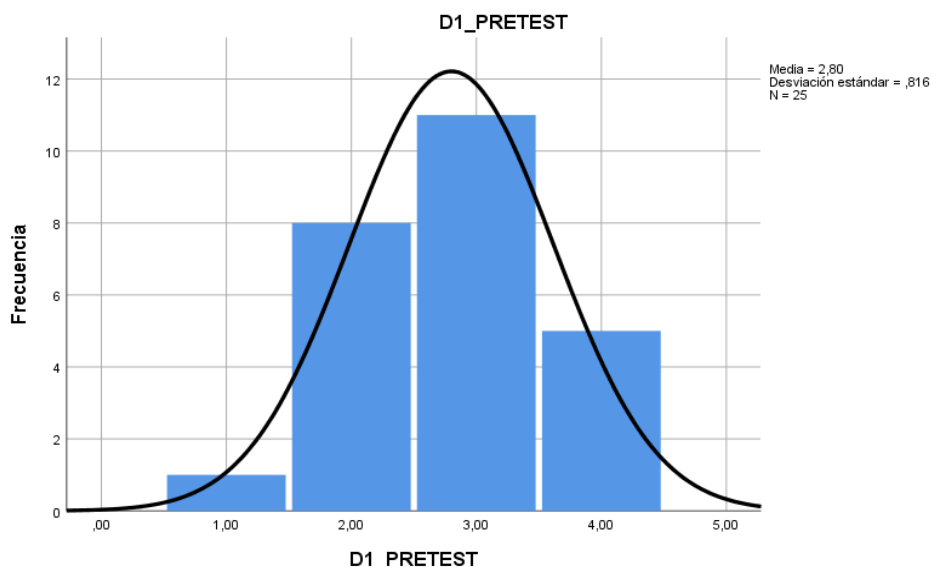
Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 01 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pre test.

D1_PRETEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1,00	1	4,0	4,0	4,0
	2,00	8	32,0	32,0	36,0
	3,00	11	44,0	44,0	80,0
	4,00	5	20,0	20,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

De acuerdo a los resultados del pre test aplicados a la dimensión 01 la mayor cantidad de estudiantes se ubican de manera normal en todas las frecuencias.

Figura 03

Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 01 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pre test.



De acuerdo con los resultados mostrados en la curva de normalidad la mayor cantidad de estudiantes se ubican con normalidad desde el nivel inicial hasta el nivel más alto.

Tabla 04

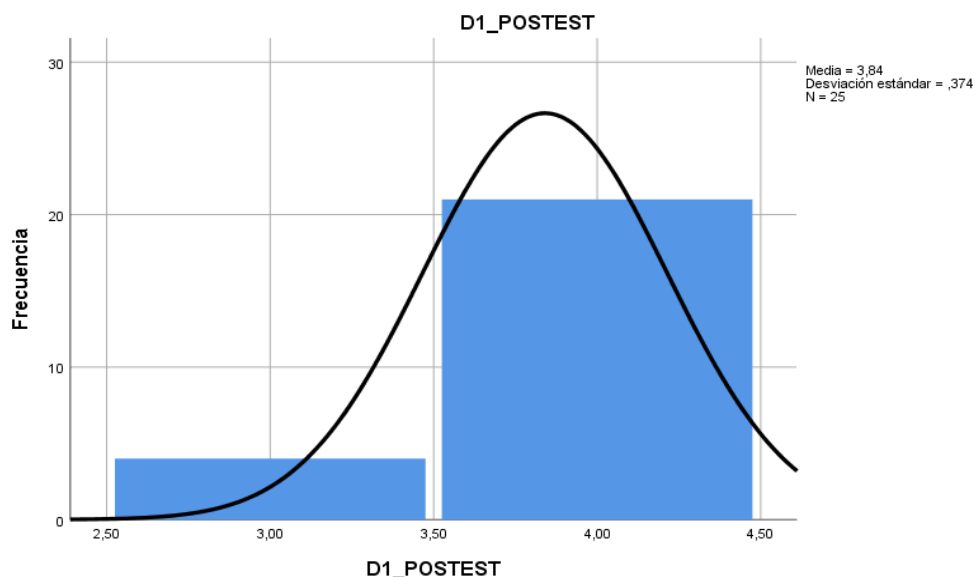
Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 01 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.

		D1_POSTEST			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3,00	4	16,0	16,0	16,0
	4,00	21	84,0	84,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

De acuerdo con los resultados mostrados, una vez aplicado el uso de tecnologías digitales, la mayor frecuencia de estudiantes se encontró en el nivel alto con 21 que representa el 84%.

Figura 04

Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 01 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.



De acuerdo con el gráfico mostrado en la curva de normalidad se puede evidenciar la mejoría en el aprendizaje en el área de EPT siendo más resaltante la curva en donde los estudiantes se encuentran con un logro destacado.

Tabla 05

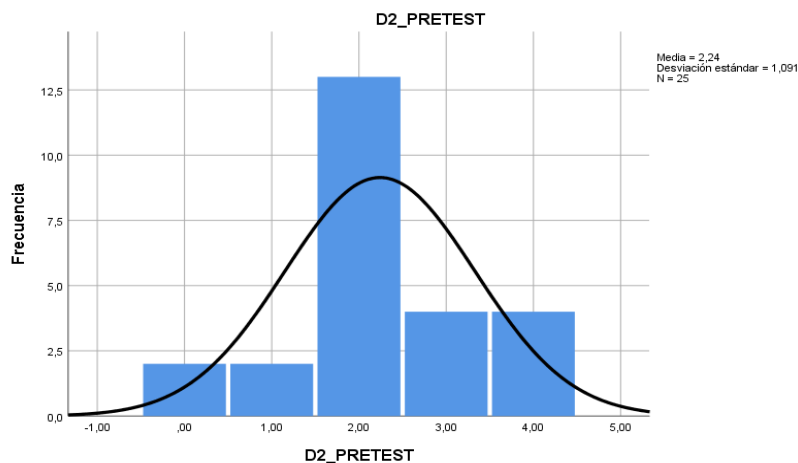
Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 02 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	,00	2	8,0	8,0	8,0
	1,00	2	8,0	8,0	16,0
	2,00	13	52,0	52,0	68,0
	3,00	4	16,0	16,0	84,0
	4,00	4	16,0	16,0	100,0
	Total		25	100,0	100,0

De acuerdo con la aplicación del pretest la mayor cantidad de estudiantes se ubican en un nivel medio con una frecuencia de 13 que representa el 52%, demostrando que antes de la aplicación del instrumento era muy poco los estudiantes con un nivel satisfactorio.

Figura 05

Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 02 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pretest.



De acuerdo con el gráfico la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel medio, siendo una curva de normalidad que tiene

Tabla 06

Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 02 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.

D2_POSTEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1,00	2	8,0	8,0	8,0
	2,00	1	4,0	4,0	12,0
	3,00	5	20,0	20,0	32,0
	4,00	17	68,0	68,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

De acuerdo con los resultados obtenidos después de la aplicación del instrumento la mayor cantidad de estudiantes se ubicó en el nivel más alto con una frecuencia de 17 que representa el 68%

Figura 06

Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 02 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.

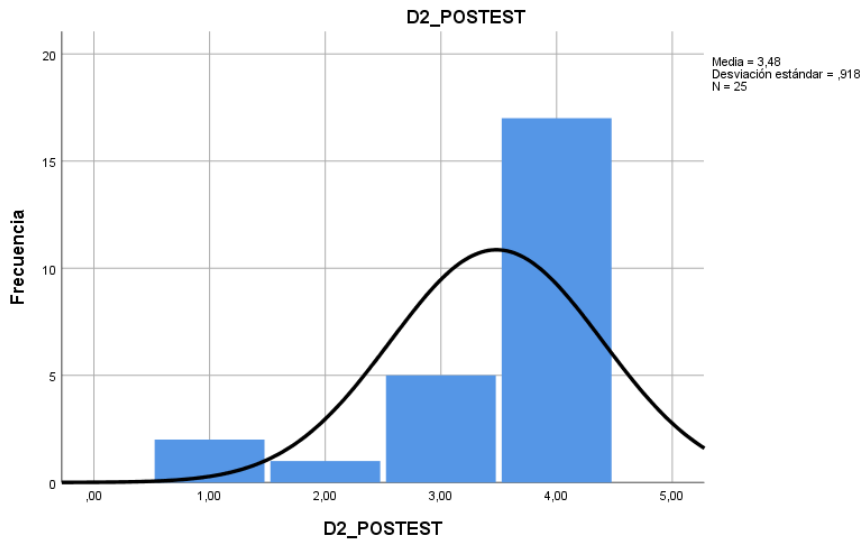


Tabla 07

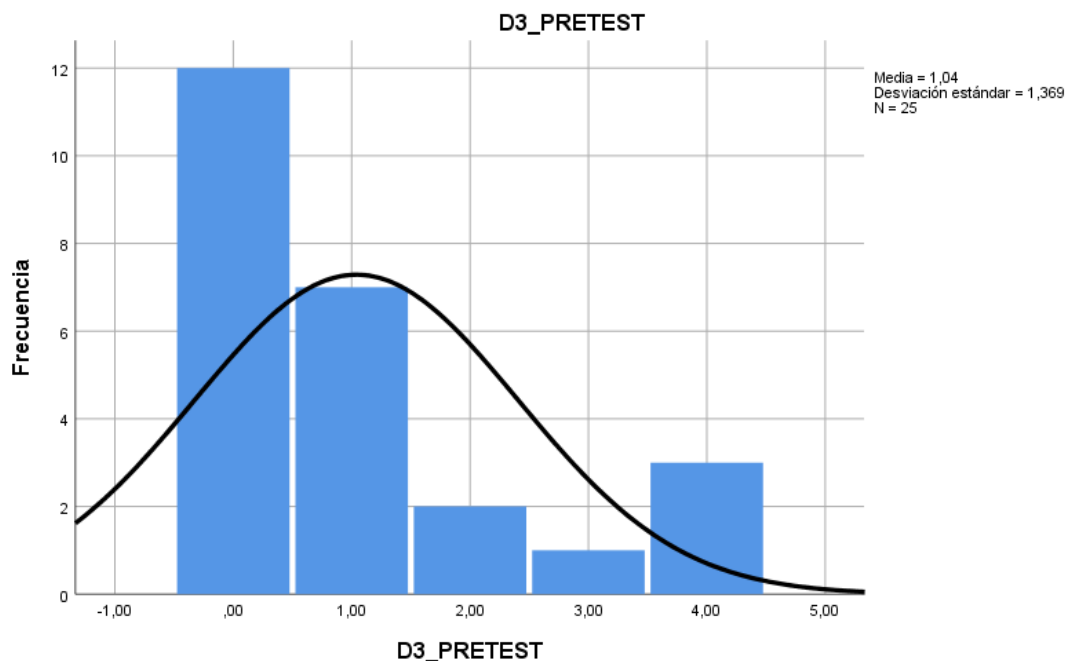
Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	,00	12	48,0	48,0	48,0
	1,00	7	28,0	28,0	76,0
	2,00	2	8,0	8,0	84,0
	3,00	1	4,0	4,0	88,0
	4,00	3	12,0	12,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

De acuerdo con la dimensión 03 la mayor cantidad de estudiantes se ubican en los niveles de inicio con una frecuencia de 12 que representa el 48% del total de estudiantes.

Figura 07

Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pretest.



De acuerdo a la figura 07 en donde la curva de normalidad es mayor en el inicio se puede demostrar el escaso nivel de estudiantes con un nivel sobresaliente.

Tabla 08

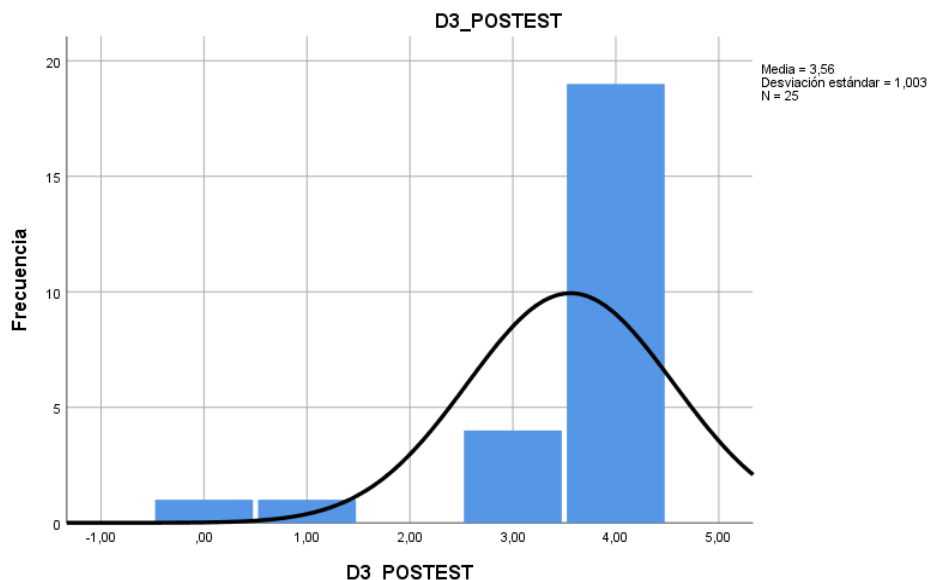
Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	,00	1	4,0	4,0	4,0
	1,00	1	4,0	4,0	8,0
	3,00	4	16,0	16,0	24,0
	4,00	19	76,0	76,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

De acuerdo con los resultados obtenidos la mayor cantidad de estudiantes se ubica en un nivel destacado, demostrando que hubo un efecto positivo en el uso de tecnología digitales.

Figura 08

Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el post test



De acuerdo con la curva de normalidad puede esta evidenciar que la mayor altura se ubica en un nivel sobresaliente en los estudiantes, demostrando que si tuvo un efecto positivo en los estudiantes.

Tabla 09

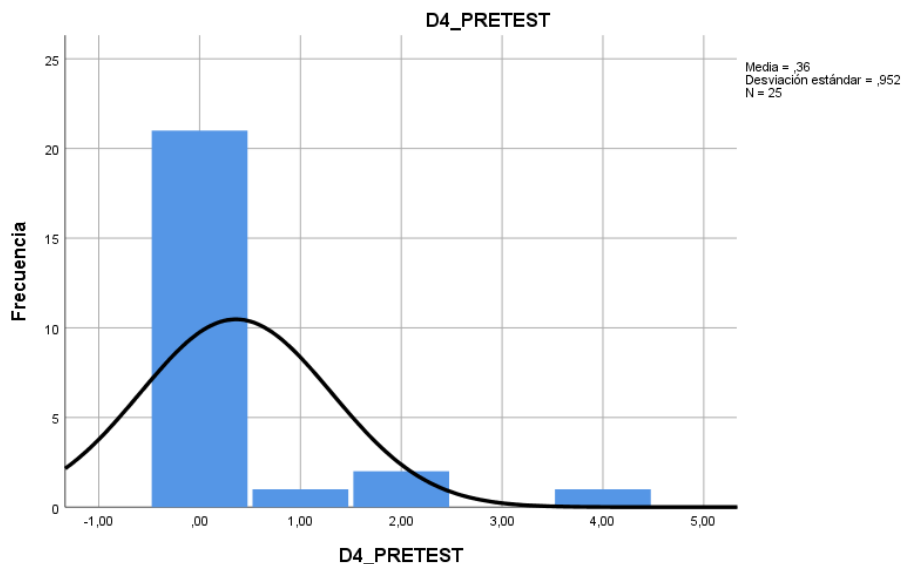
Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 04 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pretest.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	,00	21	84,0	84,0	84,0
	1,00	1	4,0	4,0	88,0
	2,00	2	8,0	8,0	96,0
	4,00	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

De acuerdo con los resultados después de la aplicación del pretest la mayor cantidad de estudiantes se pueden ubicar en un nivel de inicio con una frecuencia de 21 que representa el 84%.

Figura 09

Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el pre test



De acuerdo con los gráficos presentados, la curva de normalidad puede evidenciar que la mayor cantidad de estudiantes se ubica en un nivel inicial, según la curva.

Tabla 10

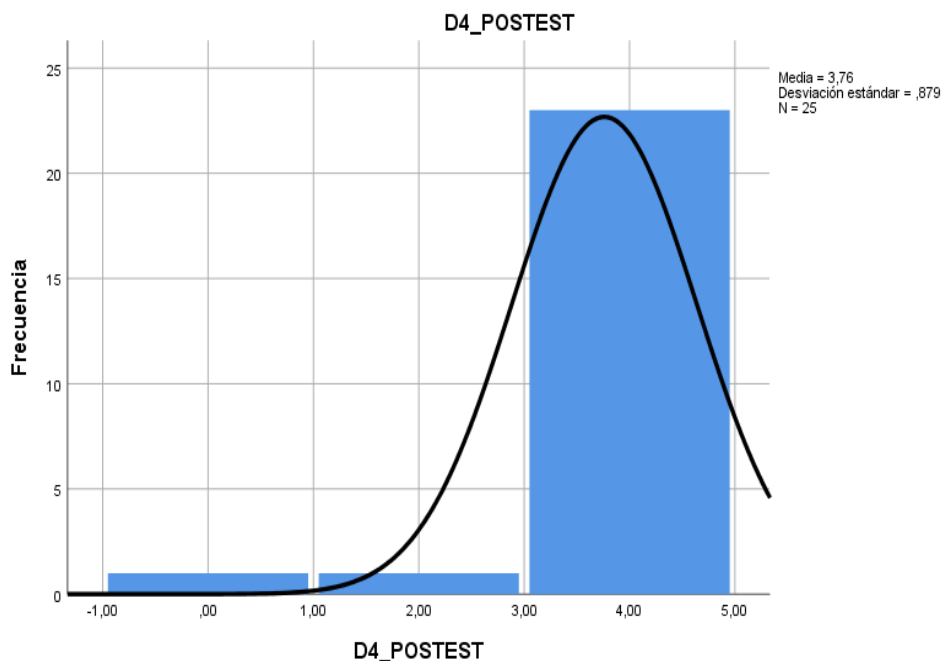
Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 04 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el postest.

D4_POSTEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	,00	1	4,0	4,0	4,0
	2,00	1	4,0	4,0	8,0
	4,00	23	92,0	92,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

De acuerdo con la tabla 10 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en la frecuencia de 23 que representa 92% del total de estudiantes.

Figura 10

Gráfico de la Influencia del uso de las tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento en su dimensión 03 en los alumnos de primer grado, de acuerdo con el post test



De acuerdo con la curva de normalidad se puede evidencia que la mayor cantidad de estudiantes se ubica en un nivel sobresaliente, demostrando la eficiencia de

Prueba de hipótesis.

Hipótesis de estudio:

H_a: La aplicación de las tecnologías digitales tiene un gran impacto en la mejora del aprendizaje de proyectos empresariales, en el área de EPT, en alumnos del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022.

H₀: La aplicación de las tecnologías digitales no influye significativamente en la mejora del aprendizaje de proyectos empresariales, en el área de EPT, en alumnos del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022.

Tabla 11*Prueba de comparación pre test y pos test*

		Estadísticos	
		TECNOLOGIA_ DIGITAL_PRET EST	TECNOLOGIA_ DIGITAL_POST EST
N	Válido	25	25
	Perdidos	0	0
Media		6,4400	14,6400
Mediana		5,0000	16,0000
Moda		4,00	16,00
Desv. Desviación		3,18957	2,27083
Varianza		10,173	5,157
Asimetría		1,221	-2,600
Error estándar de asimetría		,464	,464
Rango		12,00	10,00
Percentiles	25	4,0000	14,0000
	50	5,0000	16,0000
	75	8,0000	16,0000

De acuerdo con la tabla 11, hubo una diferencia entre el pretest y el postest, con respecto a la media, la diferencia paso de un resultado en el pretest de 6.44 a 14.44, con respecto a la moda, la diferencia paso de un resultado de 4 en el pretest a 16, con lo que se comprueba que hubo una mejoría significativa entre el pre test y el postest, por lo tanto se aprueba la hipótesis alterna y se rechaza la nula, La aplicación de las tecnologías digitales tiene un gran impacto en la mejora del aprendizaje de proyectos empresariales, en el área de EPT, en alumnos del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022.

Tabla 12

Resultado prueba de emparejamiento y nivel de significancia bilateral

Prueba de muestras emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Diferencias emparejadas					
	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
Media			Inferior Superior			

Par	TECNOLOG	-	3,65148	,73030	-	-	-	2	,000
1	IA_DIGITAL _PRETEST - TECNOLOG IA_DIGITAL _POSTEST	8,20000			9,7072 6	6,69274	11,228	4	

Decisión. Se acepta la hipótesis alterna ($H_a: \alpha \geq \beta$), porque el valor calculado, mediante la “t” Student es de 5,11, el cual resulta superior que el de la tabla, en un nivel de confianza de 0.05 (el 0,05 significa, el 95% que el grupo de estudio de estudio evaluados antes y después de la prueba fueron significativamente diferentes entre sí con un margen de error del 5 %), representado en 0.73030.

IV. DISCUSIÓN

Después de obtener los resultados de la investigación se llevó a cabo a la discusión con los antecedentes encontrados previamente y que reforzaran o entraran en contradicción con lo encontrado.

Según Honorio (2022) El uso de la TIC es de gran relevancia en el ámbito académico puesto que permite la mejorar el aprendizaje en los estudiantes, el propósito de la investigación tuvo como objetivo determinar si el uso de las TIC repercute en el aprendizaje significativo de estudiantes en la zona rural, Cajamarca, 2022. Se conto con una población de 76 estudiantes del sexto grado de primaria, con una muestra universal de la población, elegidos por conveniencia e interés de la investigadora. Se aplicaron dos cuestionarios: el Test de uso de las TICS y el Test de aprendizaje significativo de Mendoza para ambas variables. Para la correlación se usó el índice de Rho Spearman, teniendo como resultado: uso de las TICS incide significativamente ($p < 0.00$) en el aprendizaje significativo $r = 0,710^{**}$; y las dimensiones de la TICS uso de la tecnología ($r = 0,824^{**}$); procesamiento de información ($r = 0,853^{**}$); en presentación de resultados ($r = 0,446^{**}$) y la relación entre la variable TICS y dimensiones de aprendizaje significativo en conocimientos previos ($r = 0,709^{**}$); procedimental ($r = 0,586^{**}$) y aprendizaje cognitivo ($r = 0,566^{**}$). Conclusión se debe enfocar las dimensiones del aprendizaje significativo para brindar una enseñanza de calidad.

Este antecedente refuerza nuestra investigación, ya que existe una influencia significativa entre el uso de tecnologías digitales y el área de EPT.

Para Quispe (2021), El objetivo de este estudio fue determinar el grado en que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) afectan el aprendizaje de los estudiantes de 5to y 6to grado. Se encuestó a los estudiantes de la IE 82803 Rodeopampa-Llapa-San Miguel-Cajamarca 2021 sobre el uso que hacen de las TIC. Otro objetivo del estudio fue determinar cómo se desarrolla el aprendizaje de los estudiantes como resultado del uso de las TIC. La investigación incluye como muestra a 30 estudiantes. Utiliza un enfoque cuantitativo, un tipo de investigación descriptivo y un diseño no experimental. Utiliza dos cuestionarios para recopilar información: uno sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el Aprendizaje de los Estudiantes y otro

sobre el Aprendizaje a través del Uso de la Tecnología. Ambas son preguntas de escala Likert con opiniones validadas de expertos. A partir del análisis de datos con SPSS, encontró que contrario a la creencia popular, el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes a través de las tecnologías de la información y la comunicación no se realizaba a través de la correspondencia. En cambio, los datos demostraron tablas cruzadas y gráficos de barras. Para determinar la relación entre las tecnologías de la información y la comunicación y el rendimiento de los estudiantes, se aplicó un coeficiente de Spearman de 0,848. Esto se determinó a través de la prueba de correlación entre las tecnologías de la información y la comunicación en la IE N° 82803, Rodeopampa, Llapa, San Miguel-Cajamarca 2021.

La investigación correlacional de Quispe certifica la relación que existe entre uso de tecnología digital el aprendizaje en el área de EPT.

V. CONCLUSIONES

Los resultados del procesamiento, análisis, estudio e interpretación de los datos convergen en las siguientes conclusiones:

Primera. El uso y aplicación de las tecnologías digitales sí incide significativamente en la mejora del aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, porque la tendencia de mejora en el aprendizaje de gestión de proyectos de emprendimiento.

Segunda. Al término del tratamiento mejoró significativamente el nivel de aprendizajes de proyectos de emprendimiento haciendo uso de tecnologías digitales, en alumnos del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, el año 2022, porque la mayoría de los estudiantes (60%), con una media aritmética de 6.44 en el pre test y con una media aritmética de 14.64, tienen una mejoría con respecto a la aplicación del cuestionario.

VI. RECOMENDACIONES

Primera. Sugerimos a los docentes de EPT, de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo y otras con características similares de la localidad, diseñar y aplicar proyectos de investigación exploratoria basada en las tecnologías digitales, como estrategia didáctica, especialmente en la enseñanza y aprendizaje del área de EPT, porque resulta buena alternativa en la educación a distancia y el aprendizaje de gestión de proyectos de emprendimiento económico y social.

Segunda. Recomendamos a los alumnos de pregrado y post grado de la carrera de Computación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, incluir las técnicas digitales en sus proyectos de investigación explicativos experimentales, con fines de titulación, porque mejora el aprendizaje de conocimientos teórico y prácticos en estudiantes de educación secundaria.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Salazar Páez, J. A. (2022). Competencias digitales de los estudiantes y enseñanza aprendizaje en la escuela de enfermería de la universidad nacional de Cajamarca, 2021.
- Caicedo, C., Choconta, Y., & Rozo, C. (2016). *Incidencias en el rendimiento académico al implementar un programa de motivación al logro mediado por las TIC* [(Tesis de maestría, Universidad Libre, Bogotá, Colombia]. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/9587>
- Cantú, L. (2017). *Uso pedagógico de las tecnologías de la información y comunicación en escuelas de tiempo completo* [Tesis de doctorado, Instituto Tecnológico de Sonora de México]. <https://www.uv.mx/veracruz/dsae/files/2018/05/tesis-lorenia-cantuballesteros.pdf>
- Cevallos, H. H., Ospina, L. J. y Restrepo, J. E. (2017). *Integración de las TIC al proceso de enseñanza aprendizaje* [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana de Colombia]. Repositorio institucional <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3370/INTEGRACI%C3%93N%20DE%20LAS%20TIC%20EN%20EL%20PROCESO%20DE%20ENSE%20ANZA.pdf?sequence=1>
- Dorner, K. y Edelman, D. (2021, Julio). *¿Qué significa digital?* Disponible en <https://www.evaluandosoftware.com/que-significa-digital/>
- Evans, J. (2014). Two minds rationality. *Thinking & Reasoning*, 20(2), 129-146. <https://doi.org/10.1080/13546783.2013.845605>
- Espinoza, N. M. (2019). *Las tecnologías de la información y comunicación y su incidencia en el desarrollo académico de las universidades públicas de Lima Metropolitana y Callao* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio institucional https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/11584/Espinoza_mn.pdf
- Flores, T. (2017). *Influencia de las nuevas tecnologías de la información y comunicación y la comunicación para mejorar el aprendizaje del área de Ciencia y Tecnología, en estudiantes del 6° grado de educación primaria, de la Institución Educativa N° 16173, Santa Rosa de Jaén, Cajamarca* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca]. Repositorio institucional

- <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1102/INFLUENCIA%20DE%20LAS%20NUEVAS%20TECNOLOG%20C3%8DAS%20DE%20LA%20INFORMACI%20C3%93N%20Y%20LA%20COMUNICACI%20C3%93N%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez, G. (2009). *Diccionario Etimológico de la Lengua Española*. (Primera reimpresión). México: Editorial Fondo de Cultura Económica, S. A.
- González, M., González, S., & Hernández, V. (2017) *Uso del video y de la plataforma YouTube en el contexto Educativo Universitario*. [Tesis de licenciatura, Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia].
<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/34580>
- González, B. (2017). *¿Qué son las tecnologías digitales?* <https://es.quora.com/Qu%C3%A9-son-las-tecnolog%C3%ADas-digitales>
- Guevara, J. A. (2017). *Propuesta de optimización del uso de las TIC en la labor docente para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa “José Villegas Fernández”, Cutervo*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16786/Guevara_FJA.pdf?sequence=1
- Hernández, H. (Copiado, 5 de setiembre, 2021). *¿Qué es tecnología y por qué es importante?* Disponible en <https://economyatic.com/que-es-la-tecnologia/>
- Hernández, P. H. (Copiado, julio, 2020). *Herramientas de comunicación asincrónica y sincrónica*.
<file:///C:/Users/EMIGDIO/Downloads/Lecciones%20comunicacion%20sincronica%20y%20asincronica.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (Sexta Edición). México: McGraw-Hill Interamericana
- Isabelle, R. (2017). *Clases de chat*. Revista educativa TuTareaEscolar.com.
<https://www.tutareaescolar.com/chat.html>
- Khramova, J. (2017). *Herramientas de comunicación e-Learning más utilizadas o populares*. e-Learning Master.
<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/02/09/herramientas-de-comunicacion-e-learning/>
- Mag. (2020). *¿Qué es Zoom y cómo funciona? Características, planes, trucos y extensiones*. El Comercio. Lima, Perú. <https://mag.elcomercio.pe/respuestas/que-es-zoom-y->

como-funciona-caracteristicas-planes-trucos-y-extensiones-como-ingresar-a-zoom-como-descargar-zoom-videollamadas-estados-unidos-usa-eeuu-nnda-nnlt-noticia/?ref=ecr

Martí, I. (2003). *Diccionario Enciclopédico de Educación*. España: grupo editorial Ceac, S.A.

Meléndez, H. Y. H. (2023). Uso de las TIC y su repercusión en el aprendizaje significativo de estudiantes en la zona rural, Cajamarca. *Polo del Conocimiento*, 8(1), 1832-1849.

Mendoza, J. R. (2020). *El uso de las TIC para el desarrollo académico en estudiantes de sociología de la UNC, de Cajamarca* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Cajamarca]. Repositorio institucional file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/26-Texto%20del%20art%C3%ADculo-107-1-10-20200501.pdf

Meta4. (2017, noviembre). *10 características de la tecnología para la digitalización del talento*. Cegid meta. Madrid. Disponible en <https://www.meta4.es/portfolio-items/10-caracteristicas-de-la-tecnologia-para-la-digitalizacion-del-talento/>

MINEDU. (2017). *Programación Curricular de Educación Secundaria, en Currículo Nacional de Educación Básica*. Lima, Perú.

MINEDU. (2021). *Resolución Vice Ministerial N° 234-2021. Lineamientos para la incorporación de tecnologías digitales en la Educación Básica*. Lima. Perú. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2037005/RVM%20N%C2%B0%20234-2021-MINEDU.pdf.pdf?v=1627225792>

MINEDU. (2022). *Resolución Vice Ministerial N° 083-2021. Aprobar las Bases Generales y Específicas de los Concursos Educativos 2022, que contienen los Juegos Florales Escolares Nacionales 2022, el Premio Nacional de Narrativa y Ensayo “José María Arguedas” 2022, la XVIII Olimpiada Nacional Escolar de Matemática 2022, el Concurso Nacional Crea y Emprende 2022 y la XXXII Feria Escolar Nacional de Ciencia y Tecnología “Eureka” 2022, organizados por la Dirección de Educación Física y Deporte*. Lima. Perú. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/3347917/RVM_N%C2%B0_083-2022-MINEDU.pdf.pdf

Lineamientos para la incorporación de tecnologías digitales en la Educación Básica. Lima. Perú.

- <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2037005/RVM%20N%C2%B0%20234-2021-MINEDU.pdf.pdf?v=1627225792>
- Nicho, V. (2018). *Estrategias didácticas y los logros de aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes del primer grado de la I. E. Domingo Mandamiento Sipán* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huacho, Perú]. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3176/ESTRATEGIAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pratt, M. K. (2021, julio). *Gestión de proyectos o planificación de proyectos*. Disponible en <https://searchdatacenter.techtarget.com/es/definicion/Gestion-de-proyectos-definicion>
- Quispe, M. R. (2020). *Educación virtual: la gran oportunidad que ha dado el COVID-19*. UNMSM. Lima, Perú. <http://www.unmsm.edu.pe/noticias/ver/Educacion-virtual-la-gran-oportunidad-que-ha-dado-el-COVID-19>
- Rivera, M. de los M. (2018). *El Uso de las TICs y el aprendizaje del área de Ciencia Tecnología y Ambiente, en estudiantes del cuarto grado de la I. E. Teobaldo Paredes Valdes, Arequipa* [Tesis de licenciatura, Universidad San Pedro]. Repositorio institucional <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/4846?show=full>
- Solis, R. y Valdivia, M. O. (2018). *Uso de las TIC y su relación con la motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la I.E. Fizcalizada Orcopampa*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35783/solis_tr.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Title, N. (2019). *Oportunidad digital: La promesa de la conectividad*. USA-ONU. <https://www.un-ilibrary.org/content/books/9789213630693c009>
- Tovar, E. A. (Copiado, enero, 2021). *Características y procesos de aprendizaje*. Monografía.com. Venezuela. <https://www.monografias.com/trabajos105/caracteristicas-y-proceso-aprendizaje/caracteristicas-y-proceso-aprendizaje.shtml>
- UNADE. (2020). *¿Qué tipos de aprendizaje existen?* Universidad Americana de Europa. <https://unade.edu.mx/que-tipos-de-aprendizaje-existen/>

Zúñiga, M. (2014). *Importancia de las tecnologías digitales en la educación.*

<https://actualidadeducativa.com/importancia-de-las-tecnologias-digitales-en-la-educacion-publica->

2/#:~:text=Estas%20herramientas%20son%20fundamentales%20hoy,cotidiana%20C%20comunicarse%20a%20trav%C3%A9s%20de

ANEXOS

Anexo 01: Instrumentos de recolección de información

1. Instrumentos de recolección de datos

1.1. Cuestionario

Responsables. Carrasco Rojas Pablo y Alarcón Barturen David

1.2. Cuestionario de uso de tecnología digital en el área de EPT

Responsables. Carrasco Rojas Pablo y Alarcón Barturen David

Cutervo, julio del 2022 – agosto del 2022

Objetivo. Determinar la influencia de las tecnologías digitales en el aprendizaje de proyectos de emprendimiento de los estudiantes de primer grado.

Instrucción. Marque un aspa (X) sobre la letra de la alternativa que considere correcta, en cada una de las preguntas, respecto a al aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de Educación para el Trabajo.

Dimensión: Crea propuestas de valor

1. ¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, antes de elaborar proyectos de emprendimiento, prioriza problemas económicos o sociales de su entorno comunal?

a) Si

b) No

2. ¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, proponen alternativas de solución a los problemas que pretender resolver en la comunidad?

a) Si

b) No

3. ¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, evalúan la viabilidad de los proyectos de emprendimiento?

a) Si

b) No

4. ¿Usted como estudiantes del área de Educación para el trabajo, ha diseñado estrategias operativas en sus proyectos de emprendimiento?

a) Si

b) No

Dimensión: Aplica habilidades técnicas

5. ¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha previsto el uso de los recursos materiales en proyectos de emprendimiento que ejecutan?
- a) Si
 - b) No
6. ¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, utilizan programa de herramientas digitales en la realización de proyectos de emprendimiento comunal?
- a) Si
 - b) No
7. ¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, utilizan métodos operativos?
- a) Si
 - b) No
8. ¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, determina criterios de control de calidad en la ejecución de los proyectos de emprendimiento comunal?
- a) Si
 - b) No

Dimensión: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

9. ¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la distribución de tareas al interior de su grupo de trabajo?
- a) Si
 - b) No
10. ¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado de tareas y responsabilidades en base al trabajo en equipos?
- a) Si
 - b) No
11. ¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, ejecutan las tareas tal como han sido programadas en el proyecto de emprendimiento comunal?
- a) Si
 - b) No
12. ¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, prefieren realizar trabajos activos para cumplir con los proyectos de emprendimiento comunal?
- a) Si

- b) No

Dimensión: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

13. ¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la valoración del producto final de su proyecto de emprendimiento comunal?

- a) Si
- b) No

14. Objetivos comunes ¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, se preocupa del control de calidad de los productos del proyecto de emprendimiento comunal?

- a) Si
- b) No

15. ¿Usted como estudiantes del área de Educación para el trabajo, se preocupa del impacto que pueda tener su producto en los consumidores de los productos del proyecto de emprendimiento comunal?

- a) Si
- b) No

16. Evaluación de cierre de tareas ¿Uste como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la toma de decisiones evaluación de culminación de tareas de los proyectos de emprendimiento comunal?

- a) Si
- b) No

Anexo 02: Ficha técnica

FICHA TECNICA

Nombre original del instrumento	Cuestionario para medir el uso de tecnología digital en el área de EPT
Autor y año:	Original: David Alarcon Barturen Pablo Carrasco Rojas
Objetivo del instrumento:	Medir el uso de tecnologías digitales
Usuarios	Estudiantes del nivel secundario
Forma de administración o modo de aplicación	Presencial, con una duración de 30 minutos aproximadamente.
Confiabilidad con KR-20	Pretest: 0.81 Postest: 0.82

Anexo 03: Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Variable independiente: Tecnologías digitales	Las tecnologías digitales ofrecen oportunidades de aprendizaje en foros, blogs, wikis (comunicación asíncrona, en tiempo diferido) y chats (sincrónicos, en tiempo real) donde los interesados pueden dar forma a su propio discurso, proponer nuevos temas, interactuar y participar activamente.	Las tecnologías digitales se van a medir utilizando una guía de encuesta, la que debe de contener como dimensiones a tecnologías de comunicación síncrona, así como tecnologías de comunicación asíncrona.	Tecnologías de comunicación síncrona	Utiliza teléfono móvil	1	Ficha de observación	SI NO
				Chat por Messenger	2		
				Chat por Facebook	3		
				Utiliza video-conferencia	4		
				Chat por Zoom	5		
			Tecnologías de comunicación asíncrona	Chat, correo electrónico	6		
				Chat por Internet	7		
				Chat por WhatsApp	8		
				Chat con Mensaje de voz	9		
				Utiliza Blog	10		
Variable dependiente: aprendizaje de la gestión de proyectos de emprendimiento		El aprendizaje de la gestión de proyectos de emprendimiento se medirá mediante un cuestionario considerando como variables a: Crea propuestas de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente para	Crea propuestas de valor	Prioriza un problema o situación	1	Cuestionario	SI NO
				Propone una propuesta de solución	2		
				Evalúa la viabilidad de la propuesta	3		
				Diseña estrategias operativas	4		
			Aplica habilidades técnicas	Prevé recursos materiales	5		
				Programa herramientas digitales	6		

		lograr objetivos y metas, así como evalúa los resultados de proyectos de emprendimiento		Organiza el trabajo: Determina métodos operativos	7		
				Determinar criterios de control de calidad	8		
			Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Distribución de tareas	9		
				Trabajo en equipo	10		
				Ejecución de tareas	11		
				Trabajo activo coordinado	12		
			Evalúa los resultados de proyectos de emprendimiento	Valora el producto	13		
				Control de calidad	14		
				Impacto del proyecto	15		
				Toma decisiones	16		

Anexo 04: Solicitud de aplicación de instrumentos

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

Trujillo, 01 de Noviembre del 2022

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Director(a): Willam Humberto Sanchez Carranza

Datos de la I.E.- Nuestra Señora del Carmen- La Ramada- UGEL Cutervo.

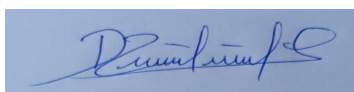
De mi especial consideración:

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 nos presentamos como los Bres. Carrasco Rojas, Pablo y Alarcón Barturen, David, del programa de estudios de Complementación Universitaria de la Facultad de Humanidades, quienes desean realizar el PROYECTO DE TESIS TITULADO: TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, CUTERVO, 2022. en su Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” La Ramada los días 14 al 25 del mes de noviembre del 2022, 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,



Alarcón Barturen, David


DNI 71011304




Carrasco Rojas, Pablo

DNI 71708257

Anexo 05: Carta de autorización para el recibo de datos.

 **PERÚ** Ministerio de Educación

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - CUTERVO
I.E. "NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN" - LA RAMADA



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN"
DEL DISTRITO LA RAMADA PROVINCIA DE CUTERVO, QUIEN SUSCRIBE;**



HACE CONSTAR

Que, Pablo Carrasco Rojas con DNI: 7178257 y David Alarcón Barturen con DNI: 71011304, en calidad de estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo de la Facultad de Humanidades, realizaron y aplicaron los instrumentos de investigación que lleva como título **TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, 2022**. Para optar el título de licenciatura en Educación Secundaria.

Se le otorga la presente a solicitud a las partes interesadas y para los fines que crean por conveniente.

La Ramada, 15 de diciembre del 2022

Atentamente

 
DIRECCIÓN
I.E. "NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN" - LA RAMADA
M. William H. Sánchez Carvajal
DIRECTOR

Anexo 06: Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES		DIMENSIONES	METODOLOGIA
TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, CUTERVO, 2022	<p>Pregunta General. ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán el aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT (Educación para el trabajo), en alumnos, del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?.</p> <p>Los problemas específicos ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán el aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?. ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán la creación de propuestas de valor, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?. ¿En qué medida las tecnologías digitales</p>	<p>Hipótesis General: Las tecnologías digitales mejorarán significativamente el aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022</p> <p>Hipótesis específicas. Las tecnologías digitales mejorarán la creación de propuestas de valor, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Las tecnologías digitales mejorarán la utilidad de las destrezas técnicas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Las tecnologías digitales mejorarán el trabajo cooperativo para lograr objetivos y metas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución</p>	<p>Objetivo General general: Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán el aprendizaje de proyectos de emprendimiento en estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022.</p> <p>Los objetivos específicos: Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán el aprendizaje de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en los alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán la creación de propuestas de valor, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo,</p>	<p>Variable independiente: Tecnologías digitales</p> <p>Variable dependiente: aprendizaje de la gestión de proyectos de emprendimiento</p>		<p>Tecnologías de comunicación síncrona</p> <p>Tecnologías de comunicación asíncrona</p> <p>Crea propuestas de valor</p> <p>Aplica habilidades técnicas Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p> <p>Evalúa los resultados de proyectos de emprendimiento</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Métodos: Deductivo</p> <p>Población muestral integrada por 25 estudiantes</p> <p>Técnica: Encuesta (pretest y postest)</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Métodos de análisis de investigación</p> <p>Tablas y gráficos estadísticos</p> <p>Pruebas estadísticas</p>

	<p>mejorarán la aplicación de las habilidades técnicas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?. ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán el trabajo cooperativo para lograr objetivos y metas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?. ¿En qué medida las tecnologías digitales mejorarán la evaluación de los resultados de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022?.</p>	<p>Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Las tecnologías digitales mejorarán la valoración de los resultados de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022</p>	<p>Región Cajamarca, el año 2022, Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán la aplicación de las habilidades técnicas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán el trabajo cooperativo para lograr objetivos y metas, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022, Determinar en qué medida las tecnologías digitales mejorarán la evaluación de los resultados de proyectos de emprendimiento, en el área de EPT, en alumnos del primer grado, de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2022.</p>				
--	---	---	--	--	--	--	--

Anexo 07

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador POLO GARCIA WILLAR ALEXANDER

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

CUESTIONARIO PARA MEDIR EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL ÁREA DE EPT, diseñado por los Bachilleres Pablo Carrasco Rojas y David Alarcón Barturen, cuyo propósito es medir LA INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGIAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EPT, el cual será aplicado a estudiantes de SECUNDARIA, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

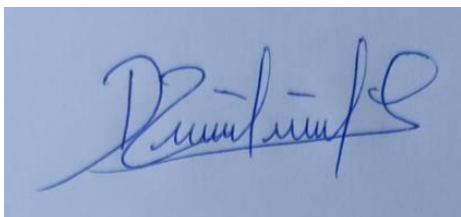
TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE PROYECTOS
DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA,
CUTERVO, 2022.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

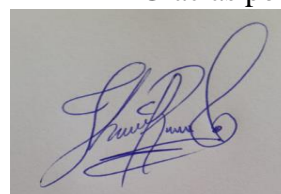
Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece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

Gracias por su aporte



Alarcón Barturen, David

DNI 71011304



Carrasco Rojas, Pablo

DNI 71708257

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Variable dependiente: aprendizaje de la gestión de proyectos de emprendimiento	Crea propuestas de valor	Prioriza un problema o situación Propone una propuesta de solución Evalúa la viabilidad de la propuesta Diseña estrategias operativas	1 – 4	X	
	Aplica habilidades técnicas	Prevé recursos materiales Programa herramientas digitales Organiza el trabajo: Determina métodos operativos Determinar criterios de control de calidad	5 – 8	X	
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Distribución de tareas Trabajo en equipo Ejecución de tareas Trabajo activo coordinado	9 – 12	X	
	Evalúa los resultados de proyectos de emprendimiento	Valora el producto Control de calidad Impacto del proyecto Toma decisiones	13 – 16	X	

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

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

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

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, antes de elaborar proyectos de emprendimiento, prioriza problemas económicos o sociales de su entorno comunal?	X					
2	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, proponen alternativas de solución a los problemas que pretender resolver en la comunidad?	X					
3	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, evalúan la viabilidad de los proyectos de emprendimiento?	X					
4	¿Usted como estudiantes del área de Educación para el trabajo, ha diseñado estrategias operativas en sus proyectos de emprendimiento?	X					
5	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha previsto el uso de los recursos materiales en proyectos de emprendimiento que ejecutan?	X					
6	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, utilizan programa de herramientas digitales en la realización de proyectos de emprendimiento comunal?	X					
7	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, utilizan métodos operativos?	X					
8	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, determina criterios de control de calidad en la ejecución de los proyectos de emprendimiento comunal?	X					
9	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la distribución de tareas al interior de su grupo de trabajo?	X					
10	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado de tareas y responsabilidades en base al trabajo en equipos?	X					
11	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, ejecutan las tareas tal como han sido programadas en el proyecto de emprendimiento comunal?	X					
12	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, prefieren realizar trabajos activos para cumplir con los proyectos de emprendimiento comunal?	X					


13	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la valoración del producto final de su proyecto de emprendimiento comunal?	X					
14	Objetivos comunes ¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, se preocupa del control de calidad de los productos del proyecto de emprendimiento comunal?	X					
15	¿Usted como estudiantes del área de Educación para el trabajo, se preocupa del impacto que pueda tener su producto en los consumidores de los productos del proyecto de emprendimiento comunal?	X					
16	Evaluación de cierre de tareas ¿Uste como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la toma de decisiones evaluación de culminación de tareas de los proyectos de emprendimiento comunal?	X					
Total:							

Evaluated by: (Last names and names) WILLAR ALEXANDER POLO GARCIA

D.N.I.: 19560522

Fecha:

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Y Yo, WILLAR ALEXANDER POLO GARCIA, con Documento Nacional de Identidad N° 19560522, de profesión DOCENTE, grado académico DOCTOR, con código de colegiatura 15195605221, labor que ejerzo actualmente como DIRECTOR, en la Institución SANAGORAN.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado CUESTIONARIO PARA MEDIR EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL ÁREA DE EPT, diseñado por los Bachilleres Pablo Carrasco Rojas y David Alarcón Barturen, cuyo propósito es medir LA INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGIAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EPT, el cual será aplicado a estudiantes de SECUNDARIA, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

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

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

Apreciación total:

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

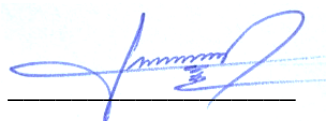
No adecuado ()

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) WILLAR ALEXANDER POLO GARCIA

D.N.I.: 19560522

Fecha:

Firma:



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador PEDRO MIGUEL GUZMAN ASMAT

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

CUESTIONARIO PARA MEDIR EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL ÁREA DE EPT, diseñado por los Bachilleres Pablo Carrasco Rojas y David Alarcón Barturen, cuyo propósito es medir LA INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGIAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EPT, el cual será aplicado a estudiantes de SECUNDARIA, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

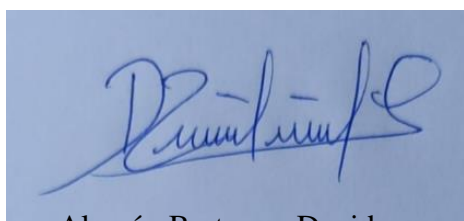
TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE PROYECTOS
DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA,
CUTERVO, 2022.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

COMPUTACIÓN E INFORMATICA

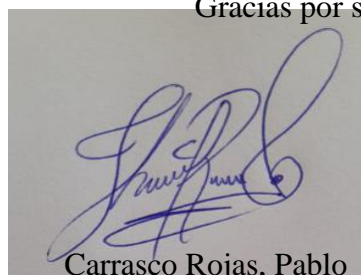
Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece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

Gracias por su aporte



Alarcón Barturen, David

DNI 71011304



Carrasco Rojas, Pablo

DNI 71708257

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Variable dependiente: aprendizaje de la gestión de proyectos de emprendimiento	Crea propuestas de valor	Prioriza un problema o situación Propone una propuesta de solución Evalúa la viabilidad de la propuesta Diseña estrategias operativas	1 – 4	X	
	Aplica habilidades técnicas	Prevé recursos materiales Programa herramientas digitales Organiza el trabajo: Determina métodos operativos Determinar criterios de control de calidad	5 – 8	X	
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Distribución de tareas Trabajo en equipo Ejecución de tareas Trabajo activo coordinado	9 – 12	X	
	Evalúa los resultados de proyectos de emprendimiento	Valora el producto Control de calidad Impacto del proyecto Toma decisiones	13 – 16	X	

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

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

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

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, antes de elaborar proyectos de emprendimiento, prioriza problemas económicos o sociales de su entorno comunal?	X					
2	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, proponen alternativas de solución a los problemas que pretender resolver en la comunidad?	X					
3	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, evalúan la viabilidad de los proyectos de emprendimiento?	X					
4	¿Usted como estudiantes del área de Educación para el trabajo, ha diseñado estrategias operativas en sus proyectos de emprendimiento?	X					
5	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha previsto el uso de los recursos materiales en proyectos de emprendimiento que ejecutan?	X					
6	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, utilizan programa de herramientas digitales en la realización de proyectos de emprendimiento comunal?	X					
7	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, utilizan métodos operativos?	X					
8	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, determina criterios de control de calidad en la ejecución de los proyectos de emprendimiento comunal?	X					
9	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la distribución de tareas al interior de su grupo de trabajo?	X					
10	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado de tareas y responsabilidades en base al trabajo en equipos?	X					
11	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, ejecutan las tareas tal como han sido programadas en el proyecto de emprendimiento comunal?	X					
12	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, prefieren realizar trabajos activos para cumplir con los proyectos de emprendimiento comunal?	X					

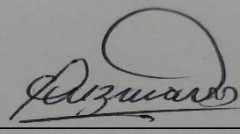
13	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la valoración del producto final de su proyecto de emprendimiento comunal?	X					
14	Objetivos comunes ¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, se preocupa del control de calidad de los productos del proyecto de emprendimiento comunal?	X					
15	¿Usted como estudiantes del área de Educación para el trabajo, se preocupa del impacto que pueda tener su producto en los consumidores de los productos del proyecto de emprendimiento comunal?	X					
16	Evaluación de cierre de tareas ¿Uste como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la toma de decisiones evaluación de culminación de tareas de los proyectos de emprendimiento comunal?	X					
Total:							

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) PEDRO MIGUEL GUZMAN ASMAT

D.N.I.: 19322285

Fecha: 21/09/2022

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Pedro Miguel Guzmán Asmat, con Documento Nacional de Identidad N.º 19322285, de profesión docente, grado académico Magister en Educación con mención en Docencia y Gestión universitaria, con código de colegiatura N°0919322285, labor que ejerzo actualmente como docente.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado CUESTIONARIO PARA MEDIR EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL ÁREA DE EPT, diseñado por los Bachilleres Pablo Carrasco Rojas y David Alarcón Barturen, cuyo propósito es medir LA INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGIAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EPT, el cual será aplicado a estudiantes de SECUNDARIA, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

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

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

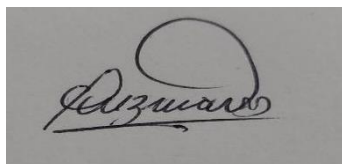
Apreciación total:

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

No adecuado ()

Evaluado por: Pedro Miguel Guzmán Asmat

D.N.I.: 19322285



Firma:

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador MARIBEL CHINCHAY CHAVEZ

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

CUESTIONARIO PARA MEDIR EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL ÁREA DE EPT, diseñado por los Bachilleres Pablo Carrasco Rojas y David Alarcón Barturen, cuyo propósito es medir LA INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGIAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EPT, el cual será aplicado a estudiantes de SECUNDARIA, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

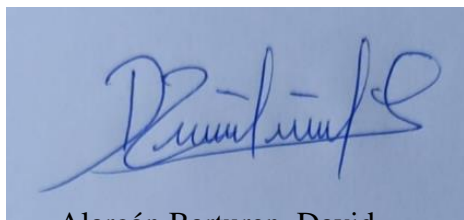
TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE PROYECTOS
DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA,
CUTERVO, 2022.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

COMPUTACIÓN E INFORMATICA

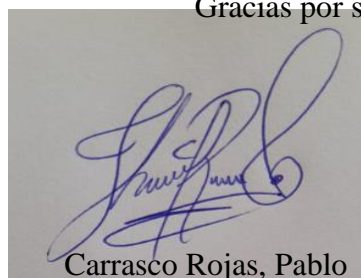
Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece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

Gracias por su aporte



Alarcón Barturen, David

DNI 71011304



Carrasco Rojas, Pablo

DNI 71708257

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Variable dependiente: aprendizaje de la gestión de proyectos de emprendimiento	Crea propuestas de valor	Prioriza un problema o situación Propone una propuesta de solución Evalúa la viabilidad de la propuesta Diseña estrategias operativas	1 – 4	X	
	Aplica habilidades técnicas	Prevé recursos materiales Programa herramientas digitales Organiza el trabajo: Determina métodos operativos Determinar criterios de control de calidad	5 – 8	X	
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Distribución de tareas Trabajo en equipo Ejecución de tareas Trabajo activo coordinado	9 – 12	X	
	Evalúa los resultados de proyectos de emprendimiento	Valora el producto Control de calidad Impacto del proyecto Toma decisiones	13 – 16	X	

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

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

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

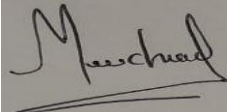
Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, antes de elaborar proyectos de emprendimiento, prioriza problemas económicos o sociales de su entorno comunal?	X					
2	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, proponen alternativas de solución a los problemas que pretender resolver en la comunidad?	X					
3	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, evalúan la viabilidad de los proyectos de emprendimiento?	X					
4	¿Usted como estudiantes del área de Educación para el trabajo, ha diseñado estrategias operativas en sus proyectos de emprendimiento?	X					
5	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha previsto el uso de los recursos materiales en proyectos de emprendimiento que ejecutan?	X					
6	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, utilizan programa de herramientas digitales en la realización de proyectos de emprendimiento comunal?	X					
7	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, utilizan métodos operativos?	X					
8	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, determina criterios de control de calidad en la ejecución de los proyectos de emprendimiento comunal?	X					
9	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la distribución de tareas al interior de su grupo de trabajo?	X					
10	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado de tareas y responsabilidades en base al trabajo en equipos?	X					
11	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, ejecutan las tareas tal como han sido programadas en el proyecto de emprendimiento comunal?	X					
12	¿Los estudiantes del área de Educación para el trabajo, prefieren realizar trabajos activos para cumplir con los proyectos de emprendimiento comunal?	X					

13	¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la valoración del producto final de su proyecto de emprendimiento comunal?	X					
14	Objetivos comunes ¿Usted como estudiante del área de Educación para el trabajo, se preocupa del control de calidad de los productos del proyecto de emprendimiento comunal?	X					
15	¿Usted como estudiantes del área de Educación para el trabajo, se preocupa del impacto que pueda tener su producto en los consumidores de los productos del proyecto de emprendimiento comunal?	X					
16	Evaluación de cierre de tareas ¿Uste como estudiante del área de Educación para el trabajo, ha participado en la toma de decisiones evaluación de culminación de tareas de los proyectos de emprendimiento comunal?	X					
Total:							

Evaluado por: Maribel Chinchay Chávez

D.N.I.: 16793047

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Maribel Chinchay Chávez, con Documento Nacional de Identidad N.º 16793047, de profesión docente, grado académico Magister en Educación con mención en Docencia y Gestión universitaria, con código de colegiatura N°0916793047, labor que ejerzo actualmente como docente.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado CUESTIONARIO PARA MEDIR EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL ÁREA DE EPT, diseñado por los Bachilleres Pablo Carrasco Rojas y David Alarcón Barturen, cuyo propósito es medir LA INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGIAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EPT, el cual será aplicado a estudiantes de SECUNDARIA, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

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

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

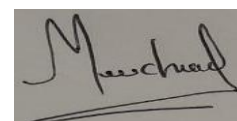
Apreciación total:

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

Evaluado por: Maribel Chinchay Chávez

D.N.I.: 16793047

Firma:



Anexo 10

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- I.1. Institución educativa : "Nuestra Señora del Carmen"
 I.2. Lugar : La Ramada
 I.3. Grado/sección : 1er / ABC
 I.4. Duración : 90 minutos
 I.5. Docente : Alarcon Barturen David
 I.6. Fecha : 15 de noviembre de 2022
 I.7. Hora : 8:00 am – 9:30 am
 I.8. Medio de ejecución : WhatsApp

II. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA 5 :

Aprendemos a resolver problemas de la vida cotidiana a través de los proyectos de emprendimiento

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Elaboramos manjar blanco

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Competencias / capacidades	Capacidades	Desempeños precisados	Criterios	Producto/ Instrumento
Gestiona proyectos de emprendimiento o económico o social	Crea propuesta de valor	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, sobre la preparación de manjar blanco para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Realiza observaciones individuales para explorar en equipo necesidades de un grupo de usuarios para satisfacerlas desde su campo de interés.	Manjar blanco / Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente e para lograr objetivos y metas	Propone acciones que debe realizar el equipo sobre la preparación de manjar blanco , explicando sus puntos de vista y definiendo los roles. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad la tarea asignada a su rol.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propone acciones que debe realizar el equipo, para la preparación de manjar blanco. ➤ Explica sus puntos de vista y defendiendo sus roles. ➤ Promueve la perseverancia para lograr objetivos comunes y cumple con su responsabilidad la tarea asignada (preparación de manjar blanco). 	

V. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Personaliza entornos virtuales. - Gestiona información del entorno virtual. 	Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva.

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES
Enfoque Intercultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.
Enfoque Orientación al Bien Común	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

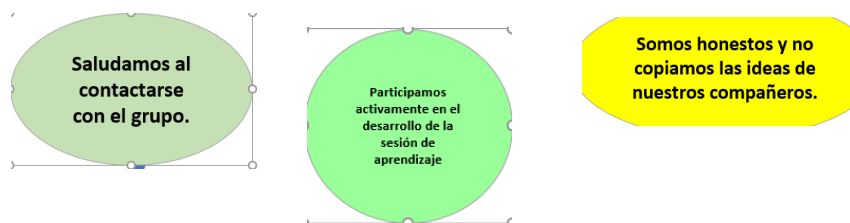
INICIO ()

- ❖ El docente saluda, utilizando **imágenes prediseñadas en el Power Paint**, mediante el **whatsapp**:

Muy buenos días, estimados estudiantes.

¿Cómo se sienten en esta mañana?

- ❖ En conjunto y a través de lluvia de ideas, establecen los acuerdos de convivencia.



- ❖ El docente presenta la lectura sobre: **“Historia de emprendimiento”**. (Revisar anexos)

Historia de Bruno Díaz



El CEO de **Guvery**, plataforma que conecta compradores con viajeros internacionales, se suma a la lista de **emprendedores peruanos más exitosos**. Este joven empresario creó, con su sitio web, una vía para erradicar la lentitud, el alto costo y el engorroso trámite de traer un producto desde Estados Unidos a su país.

La ingeniosa plataforma permite que los usuarios registrados puedan dejar sus solicitudes con los productos que quieran comprar en la página web. Luego de esto, recibirán una propuesta económica de varios pasajeros.

Hoy **Guvery** registra más de 1 600 compradores, con más de 6 000 productos entregados en 500 viajes realizados. Bruno Díaz es uno de esos jóvenes que han creado proyectos innovadores que brinden mejoras a la sociedad.

- ❖ El docente recoge los **saberes previos** sobre el tema, mediante las preguntas:
 - ¿Saben cómo se elabora el Manjar blanco?
 - ¿Saben elaborar un flujo de proceso del manjar blanco?
 - ¿Conocen la importancia de consumir manjar blanco?
- ❖ El docente recepciona las respuestas y establece repreguntas a algunos estudiantes.
- ❖ El docente propone una **pregunta retadora** y la comparte en el grupo de **WhatsApp**.
¿Por qué es importante iniciar un proyecto de emprendimiento?

¿Crees que aprender a preparar manjar blanco será parte de un emprendimiento? Justifica tu respuesta.

❖ Teniendo en cuenta los aportes de los estudiantes, el docente, de forma explícita, comunica el **propósito de la sesión de aprendizaje**:

✓ **En esta sesión aprenderán los pasos a seguir en la elaboración del manjar blanco, así como su elaboración, envasado y etiquetado del producto.**

❖ Asimismo, se da a conocer la competencia, los desempeños, criterios, evidencia e instrumento de evaluación.

DESARROLLO ()

Gestión de los aprendizajes y acompañamiento a los estudiantes.

❖ El docente comparte una receta sobre los ingredientes y preparación del manjar blanco. (Revisar anexos)

MANJAR BLANCO|O DULCE DE LECHE

INGREDIENTES

- ✓ 1 lata de leche evaporada (400 gramos aprox.)
- ✓ 1 lata de leche condensada (400 gramos aprox.)

PREPARACIÓN

1. Colocar la leche evaporada y la leche condensada en una olla a fuego medio. Integrar bien.
2. Cuando rompa el hervor, bajar el fuego y revolver constantemente hasta que se alcance el punto deseado y se pueda ver el fondo de la olla. Puede tomar de 35 a 40 minutos aproximadamente.
3. Colocar el manjar en un recipiente, cubrir con papel film que toque el manjar y dejar enfriar a temperatura ambiente antes de usar.

CONSEJOS

- ✓ Una vez listo el manjar, se le puede añadir 1 cucharadita de mantequilla.
- ✓ Este manjar se conserva en la refrigeradora, cubierto con papel film, de dos a tres días.
- ✓ Con manjar blanco, puedes preparar un espectacular merengado de fresa.

❖ Los estudiantes en el WhatsApp. Leen de forma individual, leen la información compartida.

❖ Después de la lectura, el docente pregunta para verificar la comprensión del texto.

- ¿Creen que los ingredientes son fáciles de conseguir?
- ¿Son conocidos por ustedes?
- ¿Será importante tener en cuenta las cantidades en los ingredientes?
- ¿Los pasos a seguir son fáciles de ejecutarlos?

❖ EL docente, hace incapié en la importancia de la selección y cantidades exactas de los ingredientes para la calidad del producto, así como seguir los pasos de forma estricta.

❖ El docente indica a los estudiantes que elaboren una lista de los ingredientes y materiales que tienen en casa y que podrían utilizar para la elaboración del manjar blanco.

❖ Los estudiantes comparten su lista y comentan que algunos no pueden conseguir esos ingredientes.

❖ El docente, les indica que, se reúnan los estudiantes que viven cerca y puedan compartir ingredientes, así como elaborar el manjar en equipo.

❖ En el caso que no puedan reunirse, deben trabajar de forma individual.

❖ Finalmente, deben elaborar una tabla con los costos de producción del manjar blanco.

❖ Compartir sus experiencias sobre la elaboración.

CIERRE ()

- La docente junto con los estudiantes establece las conclusiones del aprendizaje desarrollado durante la sesión.
- Se relacionan los aprendizajes con el propósito de la sesión.

- Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICION:
¿Qué aprendiste? ¿Qué pasos has seguido para aprender? ¿Para qué te sirve? ¿Qué podrías mejorar?

VIII. EXTENSIÓN DEL APRENDIZAJE:

Realizar un vídeo del proceso de elaboración para compartirlo con el grupo.

Elaborar una receta de manjar blanco para 30 porciones.

IX. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- Utensilios de cocina

X. ANEXOS

Historia de Bruno Díaz



El CEO de Guvery, plataforma que conecta compradores con viajeros internacionales, se suma a la lista de **emprendedores peruanos más exitosos**. Este joven empresario creó, con su sitio web, una vía para erradicar la lentitud, el alto costo y el engorroso trámite de traer un producto desde Estados Unidos a su país.

La ingeniosa plataforma permite que los usuarios registrados puedan dejar sus solicitudes con los productos que quieran comprar en la página web. Luego de esto, recibirán una propuesta económica de varios pasajeros.

Hoy Guvery registra más de 1 600 compradores, con más de 6 000 productos entregados en 500 viajes realizados. Bruno Díaz es uno de esos jóvenes que han creado proyectos innovadores que brinden mejoras a la sociedad.

MANJAR BLANCO O DULCE DE LECHE

INGREDIENTES

- ✓ 1 lata de [leche evaporada](#) (400 gramos aprox.)
- ✓ 1 lata de [leche condensada](#) (400 gramos aprox.)

PREPARACIÓN

1. Colocar la leche evaporada y la leche condensada en una olla a fuego medio. Integrar bien.
2. Cuando rompa el hervor, bajar el fuego y revolver constantemente hasta que se alcance el punto deseado y se pueda ver el fondo de la olla. Puede tomar de 35 a 40 minutos aproximadamente.
3. Colocar el manjar en un recipiente, cubrir con papel film que toque el manjar y dejar enfriar a temperatura ambiente antes de usar.

CONSEJOS

- ✓ Una vez listo el manjar, se le puede añadir 1 cucharadita de mantequilla.
- ✓ Este manjar se conserva en la refrigeradora, cubierto con papel film, de dos a tres días.
- ✓ Con manjar blanco, puedes preparar un espectacular [merengado de fresa](#).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

XI. DATOS INFORMATIVOS:

XI.1.	Institución educativa	: "Nuestra Señora del Carmen"
XI.2.	Lugar	: La Ramada
XI.3.	Grado/sección	: 1er / ABC
XI.4.	Duración	: 90 minutos
XI.5.	Docente	: Pablo Carrasco Rojas
XI.6.	Fecha	: 20 de noviembre de 2022
XI.7.	Hora	: 9:30 am – 11:00 am
XI.8.	Medio de ejecución	: Google Meet

XII. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA 5 :

Aprendemos a resolver problemas de la vida cotidiana a través de los proyectos de emprendimiento

XIII. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Preparamos ensalada de palta

XIV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Competencias / capacidades	Capacidades	Desempeños precisados	Criterios	Producto/ Instrumento
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuesta de valor	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, sobre la preparación de ensalada de palta para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Realiza observaciones individuales para explorar en equipo necesidades de un grupo de usuarios para satisfacerlas desde su campo de interés.	Ensalada de plata / Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente e para lograr objetivos y metas	Propone acciones que debe realizar el equipo sobre la preparación de ensalada de palta , explicando sus puntos de vista y definiendo los roles. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad la tarea asignada a su rol.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propone acciones que debe realizar el equipo, para la sobre la preparación de ensalada de palta ➤ Explica sus puntos de vista y defendiendo sus roles. ➤ Promueve la perseverancia para lograr objetivos comunes y cumple con su responsabilidad la tarea asignada (sobre la preparación de ensalada de palta). 	

XV. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Personaliza entornos virtuales. - Gestiona información del entorno virtual. 	Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva.

XVI. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES
Enfoque Intercultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.
Enfoque Orientación al Bien Común	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

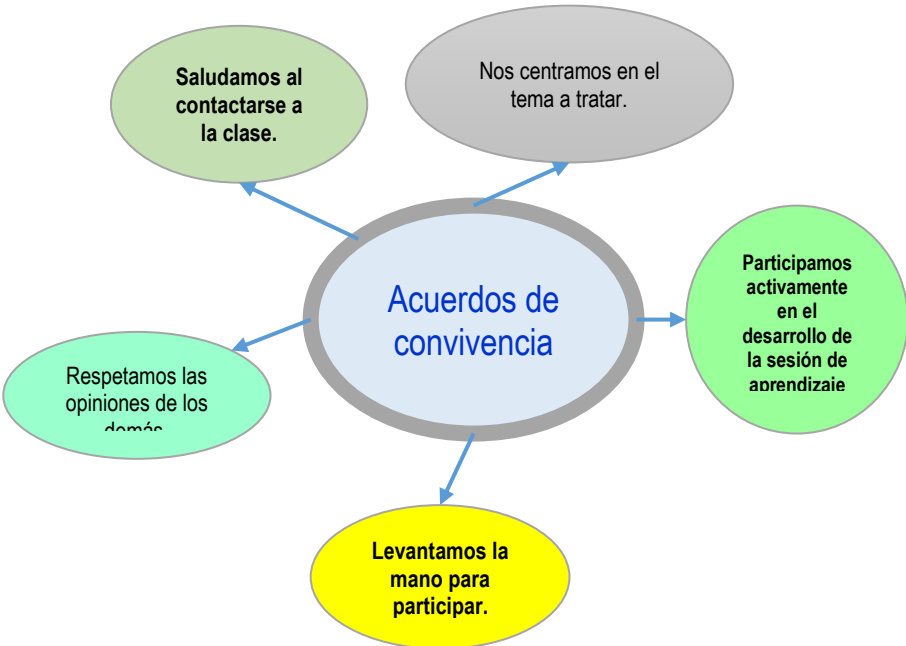
XVII. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO ()

- ❖ El docente, a través del WhatsApp grupal, envía el enlace <https://meet.google.com/axa-qhnh-mxd> para que los estudiantes puedan acceder
- ❖ El docente saluda, utilizando **imágenes prediseñadas en el Power Paint**, mediante el **whatsapp**:
Muy buenos días, estimados estudiantes.

¿Cómo se sienten en esta mañana?

- ❖ En conjunto y a través de lluvia de ideas, establecen los acuerdos de convivencia.



- ❖ El docente motiva a los estudiantes, mediante una pequeña lectura sobre alimentación saludable”.
- ❖ Lee un estudiante y comentan la importancia de alimentarse saludablemente, por lo que es importante aprender a preparar comidas saludables y con productos de la zona. En este caso **una ensalada de palta**.

ALIMENTACIÓN SALUDABLE

- Uno de los aspectos fundamentales para el mantenimiento de nuestra salud es una buena alimentación. Por ello, a lo largo de esta actividad, vamos a conocer los diferentes alimentos que necesitamos para vivir, así como los nutrientes que cada uno de ellos incorpora a nuestro organismo.



- ❖ El docente recoge los **saberes previos** sobre el tema, mediante las preguntas:
 - ¿De qué manera se puede consumir la palta?
 - ¿Conocen los beneficios de la palta?
- ❖ El docente recepciona las respuestas y establece repreguntas a algunos estudiantes.
- ❖ El docente propone una **pregunta retadora** y la comparte:
 - ¿De qué formas conoces que se consume la palta?
 - ¿Crees que el consumo de la palta beneficiará la salud? Justifica tu respuesta.
- ❖ Teniendo en cuenta los aportes de los estudiantes, el docente, de forma explícita, comunica el **propósito de la sesión de aprendizaje**:

✓ En esta sesión identificarán los beneficios del consumo de la palta y la forma y preparación de una ensalada de palta.

- ❖ Asimismo, se da a conocer la competencia, los desempeños, criterios, evidencia e instrumento de evaluación.

DESARROLLO ()

Gestión de los aprendizajes y acompañamiento a los estudiantes.

1. **Actividad 1: Leen información básica sobre las propiedades de la palta y lo comentan:**

¿Qué beneficios tiene comer una palta?

Propiedades y beneficios de la palta

- Mejora el funcionamiento del sistema nervioso y muscular. Gracias al contenido de magnesio y potasio.
- Es bueno para el sistema inmunológico. ...
- Tiene efectos antioxidantes. ...
- Perfecto para el cerebro. ...
- Beneficioso para **los** huesos. ...
- Es un alimento saciante. ...
- Contribuye a reducir el colesterol.



2. **Actividad 2:** El docente comparte una receta sobre los ingredientes y preparación de la ensalada de palta.
(Revisar anexos)

ENSALADAS NUTRITIVAS

ENSALADA DE PALTA

INGREDIENTES

- 1 palta grande.
- 2 tomates picados en rodajas.
- 1 lechuga picada.
- 1 cebolla picada en pluma.
- 3 huevos sancochados.
- Sal, limón y aceite.



PREPARACIÓN

- Mezclar el tomate, la lechuga, cebolla, sazonar con sal, gotas de limón y aceite. Para servir decorar con la palta picada en tajadas grandes (agregar a la palta una pizca de sal y gota de limón) y el huevo duro picado en rodajas. Servir al instante.

- ❖ Los estudiantes en la pantalla de su Tablet leen la información y verifican que tengan los ingredientes necesarios para que sigan los pasos necesarios, para que puedan preparar lo planificado.
- ❖
- ❖ Después de la lectura, el docente pregunta para verificar la comprensión del texto.
 - ¿Creen que los ingredientes son fáciles de conseguir?
 - ¿Son conocidos por ustedes?
 - ¿Será importante tener en cuenta las cantidades en los ingredientes?
 - ¿Los pasos a seguir son fáciles de ejecutarlos?
- ❖ EL docente, hace incapié en la importancia de la selección y cantidades exactas de los ingredientes para la calidad del producto, así como seguir los pasos de forma estricta.
- ❖ El docente indica a los estudiantes que elaboren una lista de los ingredientes y materiales que tienen en casa y que podrían utilizar para la elaboración del manjar blanco.
- ❖ Los estudiantes comparten su lista y comentan que algunos no pueden conseguir esos ingredientes.
- ❖ El docente, les indica que, se reúnan los estudiantes que viven cerca y puedan compartir ingredientes, así como elaborar el manjar en equipo.
- ❖ En el caso que no puedan reunirse, deben trabajar de forma individual.
- ❖ Finalmente, deben elaborar una tabla con los costos de producción del manjar blanco.
- ❖ Compartir sus experiencias sobre la elaboración.

CIERRE ()

- La docente junto con los estudiantes establece las conclusiones del aprendizaje desarrollado durante la sesión.
- Se relacionan los aprendizajes con el propósito de la sesión.
- Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICION:
¿Qué aprendiste? ¿Qué pasos has seguido para aprender? ¿Para qué te sirve? ¿Qué podrías mejorar?

XVIII. EXTENSIÓN DEL APRENDIZAJE:

Realizar un vídeo del proceso de elaboración de la ensalada de la palta para compartirlo mediante el Google Meet

XIX. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- Tablet
- celular
- Utensilios de cocina

XX. ANEXOS

Texto sobre alimentación saludable

Receta de la elaboración de la ensalada de palta

¿Qué beneficios tiene comer una palta?

Propiedades y beneficios de la palta

- Mejora el funcionamiento del sistema nervioso y muscular. Gracias al contenido de magnesio y potasio.
- Es bueno para el sistema inmunológico. ...
- Tiene efectos antioxidantes. ...
- Perfecto para el cerebro. ...
- Beneficioso para **los** huesos. ...
- Es un alimento **saciante**. ...
- Contribuye a reducir el colesterol.



ENSALADAS NUTRITIVAS

ENSALADA DE PALTA

INGREDIENTES

- 1 palta grande.
- 2 tomates picados en rodajas.
- 1 lechuga picada.
- 1 cebolla picada en pluma.
- 3 huevos sancochados.
- Sal, limón y aceite.



PREPARACIÓN

- Mezclar el tomate, la lechuga, cebolla, sazonar con sal, gotas de limón y aceite. Para servir decorar con la palta picada en tajadas grandes (agregar a la palta una pizca de sal y gota de limón) y el huevo duro picado en rodajas. Servir al instante.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

XXI. DATOS INFORMATIVOS:

XXI.1.	Institución educativa	: “Nuestra Señora del Carmen”
XXI.2.	Lugar	: La Ramada
XXI.3.	Grado/sección	: 1er / ABC
XXI.4.	Duración	: 90 minutos
XXI.5.	Docente	: Pablo Carrasco Rojas
XXI.6.	Fecha	: 20 de noviembre de 2022
XXI.7.	Hora	: 8:00 am – 9:30 am
XXI.8.	Medio de ejecución	: Zoom

XXII. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA 5 :

Aprendemos a resolver problemas de la vida cotidiana a través de los proyectos de emprendimiento

XXIII. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Preparamos una palta rellena

XXIV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Competencias / capacidades	Capacidades	Desempeños precisados	Criterios	Producto/ Instrumento
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuesta de valor	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, sobre la preparación de palta rellena para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Realiza observaciones individuales para explorar en equipo necesidades de un grupo de usuarios para satisfacerlas desde su campo de interés.	Palta rellena / Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente e para lograr objetivos y metas	Propone acciones que debe realizar el equipo sobre la preparación de ensalada de palta , explicando sus puntos de vista y definiendo los roles. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad la tarea asignada a su rol.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propone acciones que debe realizar el equipo, para la preparación de palta rellena. ➤ Explica sus puntos de vista y defendiendo sus roles. ➤ Promueve la perseverancia para lograr objetivos comunes y cumple con su responsabilidad la tarea asignada (, sobre la preparación de palta rellena). 	

XXV. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Personaliza entornos virtuales. - Gestiona información del entorno virtual. 	Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva.

XXVI. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES
Enfoque Intercultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.
Enfoque Orientación al Bien Común	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

XXVII. SECUENCIA DIDÁCTICA

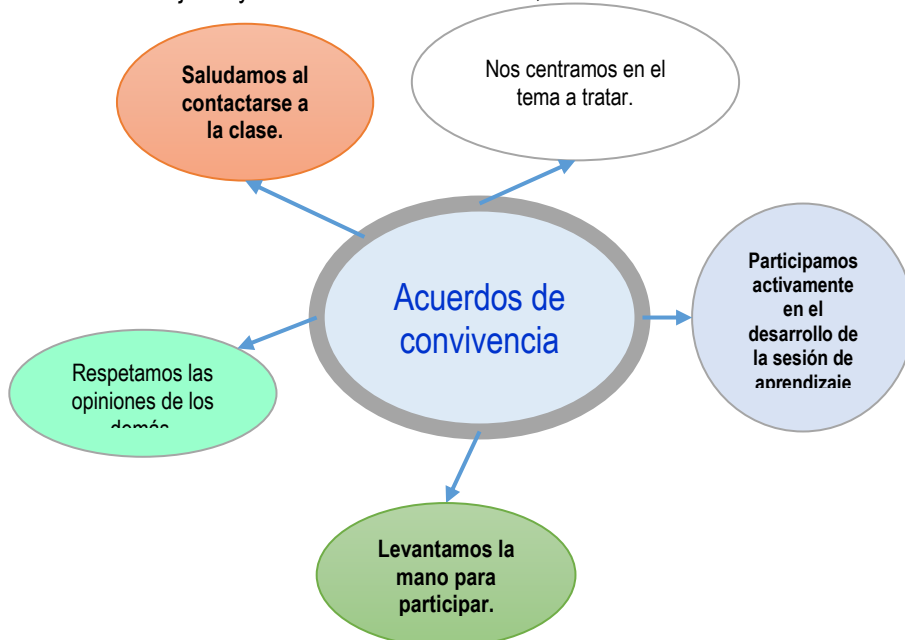
INICIO ()

- ❖ El docente, a través del WhatsApp grupal, envía el enlace <https://us04web.zoom.us/j/73299958093?pwd=zws0KGYHevam0xTTiQ7Y0R0UaVMFPu.1> para que los estudiantes puedan acceder, se les ha explicado previamente cómo conectarse.
- ❖ El docente saluda, utilizando imágenes prediseñadas en el Power Paint, mediante ella pantalla de la laptop, mediante la plataforma del ZOOM:

Muy buenos días, estimados estudiantes.

¿Cómo se sienten en esta mañana?

- ❖ En conjunto y a través de lluvia de ideas, establecen los acuerdos de convivencia.



- ❖ El docente motiva a los estudiantes, mediante una pequeña lectura sobre alimentación saludable”.
- ❖ Lee un estudiante y comentan la importancia de alimentarse saludablemente, por lo que es importante aprender a preparar comidas saludables y con productos de la zona. En este caso **palta rellena**.

5 BENEFICIOS DE LA PALTA



- ❖ El docente recoge los **saberes previos** sobre el tema, mediante las preguntas:
 - ¿Sabes cómo se prepara una **palta rellena**?
 - ¿Conocen los beneficios de la palta?
- ❖ El docente recepciona las respuestas y establece repreguntas a algunos estudiantes.
- ❖ El docente propone una **pregunta retadora** y la comparte:
¿Crees que es importante consumir la palta en la dieta diaria? Justifica tu respuesta.
- ❖ Teniendo en cuenta los aportes de los estudiantes, el docente, de forma explícita, comunica el **propósito de la sesión de aprendizaje**:

✓ **En esta sesión identificarán los ingredientes y los pasos para preparar una palta rellena, a la vez prepararán la misma.**

- ❖ Asimismo, se da a conocer la competencia, los desempeños, criterios, evidencia e instrumento de evaluación.

DESARROLLO ()

Gestión de los aprendizajes y acompañamiento a los estudiantes.

3. **Actividad 1:** El docente comparte una receta sobre los **ingredientes y preparación de la palta rellena.** (Revisar anexos)

ENTRADAS NUTRITIVAS

PALTA RELLENA

INGREDIENTES

- 2 paltas peladas sin pepa y partida por la mitad
- Jugo de limón
- ½ kg de pollo cocinado y deshilachado
- 2 zanahorias cocidas y picadas
- 1 taza de choclo cocido
- Mayonesa
- Perejil picado
- Sal, pimienta
- Huevo cocido y sal



PREPARACIÓN

- En un tazón colocar el pollo deshilachado, mayonesa, zanahoria, perejil picado, choclos, revolver y sazonar.
- Colocar la mezcla preparada en el hueco que dejó la pepa de la palta.

❖ Los estudiantes en la pantalla de su **Tablet** leen la información y verifican que tengan los ingredientes necesarios para que sigan los pasos necesarios, para que puedan preparar lo planificado.

❖

❖ Después de la lectura, el docente pregunta para verificar la comprensión del texto.

- ¿Creen que los ingredientes son fáciles de conseguir?

- ¿Son conocidos por ustedes?

- ¿Será importante tener en cuenta las cantidades en los ingredientes?

- ¿Los pasos a seguir son fáciles de ejecutarlos?

❖ EL docente, hace énfasis en la importancia de la selección y cantidades exactas de los ingredientes para la calidad del producto, así como seguir los pasos de forma estricta.

❖ El docente indica a los estudiantes que elaboren una lista de los ingredientes y materiales que tienen en casa y que podrían utilizar para la elaboración del manjar blanco.

❖ Los estudiantes comparten su lista y comentan que algunos no pueden conseguir esos ingredientes.

❖ El docente, les indica que, se reúnan los estudiantes que viven cerca y puedan compartir ingredientes, así como elaborar el manjar en equipo.

❖ En el caso que no puedan reunirse, deben trabajar de forma individual.

❖ Finalmente, deben elaborar una tabla con los costos de producción del manjar blanco.

❖ Compartir sus experiencias sobre la elaboración.

CIERRE ()

• La docente junto con los estudiantes establece las conclusiones del aprendizaje desarrollado durante la sesión.

• Se relacionan los aprendizajes con el propósito de la sesión.

• Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICION:

¿Qué aprendiste? ¿Qué pasos has seguido para aprender? ¿Para qué te sirve? ¿Qué podrías mejorar?

XXVIII. EXTENSIÓN DEL APRENDIZAJE:

Realizar un vídeo del proceso de elaboración de la ensalada de la palta para compartirlo mediante el Google Meet

XXIX. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- Tablet
- celular
- Utensilios de cocina

XXX. ANEXOS

Texto sobre alimentación saludable

Receta de la elaboración de la ensalada de palta

ENTRADAS NUTRITIVAS

PALTA RELLENA

INGREDIENTES

- 2 paltas peladas sin pepa y partida por la mitad
- Jugo de limón
- ½ kg de pollo cocinado y deshilachado
- 2 zanahorias cocidas y picadas
- 1 taza de choclo cocido
- Mayonesa
- Perejil picado
- Sal, pimienta
- Huevo cocido y sal



PREPARACIÓN

- En un tazón colocar el pollo deshilachado, mayonesa, zanahoria, perejil picado, choclos, revolver y sazonar.
- Colocar la mezcla preparada en el hueco que dejó la pepa de la palta.