

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Tutoriales en redes sociales y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la Institución Educativa Mariscal Cáceres - Ayacucho 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

DOCTOR EN EDUCACIÓN

AUTOR:

Mg. Jhon Yaranga Almeida

ASESOR:

Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales

Línea de investigación

Educación, comunicación e informática

AYACUCHO - PERÚ

2021

A mi amado abuelo, Ángel Almeida y
a mi adorada madre, Juana Almeida.

Jhon

AGRADECIMIENTOS

A la querida Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, institución que merece de un reconocimiento especial, a los doctores que forman parte de la plana docente y directiva de la escuela de posgrado.

Un agradecimiento enfático al doctor Rolando Alfredo Quispe Morales, profesor, guía y asesor en mi formación académica en el posgrado.

A los doctores en educación: Félix Váler Torres, Marlene Martínez Castro, Agustín Quispe Huayta, Mario Jaime Andía y Juan Luis Licas Garibay, por el apoyo en la revisión y validación del instrumento de evaluación para la presente tesis.

A los estudiantes, apoderados, madres y padres de familia del quinto año de secundaria de las secciones A, B, C y D del glorioso colegio emblemático Mariscal Cáceres de Ayacucho.

Finalmente, a mis compañeros, por compartir sus conocimientos y afianzar mis aprendizajes durante todo el desarrollo de estudios en el posgrado.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE ANEXOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I.....	15
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1. Descripción de la situación problemática.....	15
1.2. Formulación del problema	18
1.2.1. Problema general:.....	18
1.2.2. Problemas específicos:	18
1.3. Formulación de objetivos.....	18
1.3.1. Objetivo general:	18
1.3.2. Objetivos específicos:.....	18
1.4. Justificación	19
1.4.1. Conveniencia.....	19
1.4.2. Relevancia social	19
1.4.3. Implicancias prácticas	20
1.4.4. Valor teórico	20
1.4.5. Utilidad metodológica	21
CAPÍTULO II	22
II. MARCO TEÓRICO	22
2.1. Antecedentes	22
2.1.1. Internacionales	22
2.1.2. Nacionales	24
2.1. Bases teóricas	26
2.1.1. Tutoriales en Redes Sociales.....	26
2.1.1.1.Redes sociales.....	29
2.1.1.2.Red.....	30
2.1.2. Aprendizaje.....	31
2.1.2.1.Aprendizaje y "Zona de desarrollo proximal"	33
2.1.3. Teoría del aprendizaje de Piaget	34
2.1.3.1.El pensamiento operacional formal.....	35
2.1.4. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.....	36
2.1.5. Aprendizaje de los estudiantes de Educación Para el Trabajo.....	36

2.1.5.1. Pedagogía del emprendimiento	38
2.1.6. Estilos de aprendizaje	40
2.1.7. Dimensiones técnicas	42
2.1.7.1. Crea propuestas de valor	42
2.1.7.2. Aplica habilidades técnicas	43
2.2. Bases conceptuales	43
2.2.1. Competencias	43
2.2.2. Competencias transversales	43
2.2.3. Capacidades	44
2.2.4. Desempeños	44
2.2.5. Estándares	44
2.2.6. Plataforma virtual	44
2.2.7. Cuentas corporativas	44
2.2.8. YouTube	45
CAPÍTULO III	46
III. METODOLOGÍA	46
3.1. Formulación de hipótesis	46
3.1.1. Hipótesis general	46
3.1.2. Hipótesis específicas	46
3.2. Variables	46
3.2.1. Variable independiente	46
3.2.2. Variable dependiente	47
3.3. Operacionalización de variables	48
3.4. Tipo y nivel de investigación	49
3.4.1. Tipo	49
3.4.2. Nivel	49
3.5. Métodos	49
3.6. Diseño de investigación	50
3.7. Población y muestra	51
3.7.1. Población	51
3.7.2. Muestra	51
3.7.3. Técnica de muestreo	52
3.8. Técnicas e instrumentos	52
3.8.1. Técnicas	52
3.8.2. Instrumentos	52
3.8.2.1. Los datos informativos	53
3.8.2.2. Los Ítems	54
3.8.2.3. Escala de valoración	54

3.8.2.4. Nivel alcanzado.....	54
3.8.2.5. Descripción del nivel alcanzado.....	54
3.8.2.6. Normas para su aplicación.....	55
3.8.2.7. Instrucciones para el evaluador.....	56
3.9. Validez y confiabilidad de instrumentos.....	57
3.10. Técnicas de procesamiento de datos.....	59
3.11. Aspectos éticos.....	60
CAPÍTULO IV.....	61
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	61
4.1. Resultados a nivel descriptivo.....	61
4.2. Resultados a nivel inferencial.....	63
4.2.1. Prueba de normalidad.....	63
4.2.2. Prueba de hipótesis general.....	64
4.2.3. Prueba de la primera hipótesis específica.....	66
4.2.4. Prueba de la segunda hipótesis específica.....	67
4.3. Discusión de resultados.....	68
CAPÍTULO V.....	72
V. PROPUESTA INNOVADORA.....	72
5.1. Introducción:.....	72
5.2. Fundamentación filosófica.....	73
5.3. Fundamentación pedagógica.....	74
5.3.1. Teoría del aprendizaje de Lev Vygotski.....	75
El Aprendizaje y "Zona de desarrollo proximal".....	75
5.3.2. Teoría del aprendizaje de Jean Piaget.....	76
El pensamiento operacional formal.....	76
5.3.3. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.....	77
5.4. Fundamentación de área.....	77
5.5. Objetivo:.....	78
5.6. Material experimental:.....	78
5.6.1. Vídeos tutoriales.....	78
5.6.2. Plataforma Educativa: Google Classroom.....	79
5.6.3. Redes Sociales: Youtube.....	80
5.6.4. Materiales técnico-pedagógicos complementarios:.....	80
5.6.5. Aprendizajes que se pretenden desarrollar:.....	81
5.7. Cronograma de aplicación de las sesiones.....	81
CONCLUSIONES.....	82
RECOMENDACIONES.....	83
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	61
Tabla 2.....	62
Tabla 3.....	63
Tabla 4.....	64
Tabla 5.....	65
Tabla 6.....	66
Tabla 7.....	67

ÍNDICE DE ANEXOS

Matriz de consistencia.....	88
Matriz instrumental	89
Instrumento	90
Resultados.....	92
Pruebas de confiabilidad	103
Solicitud de aplicación	105
Carta de autorización	106
Carta de consentimiento informado.....	107
Registro fotográfico	109
Sesiones de aprendizaje	109
Prueba de similitud.....	109

RESUMEN

La necesidad de contar con más herramientas que ayuden a mejorar los aprendizajes de los estudiantes del quinto año de educación secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres de la región Ayacucho, se plantea los videos tutoriales en las redes sociales y el efecto que pueda causar en el aprendizaje de los mismos, donde los estudiantes pueden ver las sesiones antes, durante y después. La investigación es de corte cuantitativa, de diseño cuasi experimental, con un grupo control y otro experimental, cuenta con un postest. El total de estudiantes que formaron parte de la muestra fueron 76, siendo 38 estudiantes de las secciones "C" y "D" parte del grupo control y los otros 38 de las secciones "A" y "B" que formaron parte del grupo experimental. Para la recopilación de los datos se usó la ficha de observación siendo validada y sometida la prueba de confiabilidad previamente. El estadígrafo considerado para la prueba de hipótesis fue la U de Mann Whitney. Con respecto a los resultados se puede concluir que el uso de los videos tutoriales en las redes sociales causa efectos de manera significativa en los aprendizajes de los estudiantes de la institución en mención.

Palabras clave: tutoriales, redes, aprendizaje.

ABSTRACT

The necessity to have more tools that help to improve students' learning in the fifth year of secondary education at the Mariscal Cáceres School in Ayacucho city and it is laid out the tutorial videos on social networks and the effect it may cause on students' learning, where students can see the lessons before, during and after. This research is quantitative, quasi-experimental design, with a control group and an experimental group and it has a posttest. The total number of students who were part of the sample was 76, and 38 students from sections "C" and "D" were part of the control group, and the other 38 from sections "A" and "B" were part of the experimental group. It was used for data collection the observation sheet and it was validated and subjected the reliability test previously. The statistician considered for the hypothesis test was the Mann Whitney U. And with the results, it can conclude that the use of tutorial videos on social networks causes significant effects on students' learning from Mariscal Cáceres school.

Keywords: tutorials, networks, learning.

INTRODUCCIÓN

La educación peruana para el presente siglo tiene un reto enorme con respecto a la transformación y desarrollo de su sociedad a través del uso de las tecnologías de la información, puesto que el avance de las mismas son infinitas e incontrolables, por lo que existe la necesidad de ponerse a la par con el mundo globalizado, es oportuno entonces promover a través de estos tipos de formación académica el planteamiento de investigaciones para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje haciendo uso de las TIC.

Para la Organización de las Naciones Unidas en el año 2020 el mundo inició a enfrentar a la COVID-19, por la expansión de la misma en todo el mundo, la gran mayoría de los países tuvieron que cerrar temporalmente las instituciones educativas, afectando aproximadamente al 91 % de estudiantes a nivel de todo el mundo; para el mes de abril, alrededor de 1600 millones de estudiantes se encontraban fuera de sus aulas.

El Perú no ha sido ajeno a este problema, mostrando deficiencias en el sistema de salud y sobre todo en educación, sin profesores preparados para enfrentar a esta situación, más aún sin herramientas tecnológicas e informáticas; ni estudiantes para acudir a un sistema educativo virtual.

A ello se suma lo ya identificado sobre el bajo rendimiento de los estudiantes en el área, a través de la valoración sobre el rendimiento académico, sobre la cual, Calderón (2004) menciona que es la capacidad del estudiante para hacer frente a los estímulos educativos, por lo que el rendimiento académico reside en la a la aptitud. A través de las distintas pruebas a nivel internacional, nacional, local e institucional se ha evidenciado estos problemas académicos y que son multifactoriales, como el desinterés de los estudiantes, falta de estrategias con el uso de las tecnologías de la información, uso inadecuado de los instrumentos de evaluación, escaso tiempo destinado al desarrollo de las sesiones en el área; causas identificadas como parte de la reflexión con respecto a los logros de aprendizaje en el área.

El presente trabajo: “Tutoriales en redes sociales y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de Educación Para el Trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres - Ayacucho 2021” resulta por la preocupación e interés en mejorar el aprendizaje de los estudiantes mariscalinos del área de Educación Para el Trabajo y de manera específica, de la

especialidad de Dibujo Técnico y Producción Digital, antes Computación e Informática.

Se tiene como variable independiente a los Tutoriales en las redes sociales, donde se plantea previo al desarrollo de las sesiones de aprendizaje, la disposición de materiales sobre todo audiovisuales para los estudiantes en las distintas plataformas y sobre todo en las redes sociales, con la cual se pretende mejorar los aprendizajes de los estudiantes; aquellos estudiantes que no pudieron desarrollar sus capacidades en la sesión pueden visualizar estos materiales audiovisuales durante el desarrollo de la sesión y finalmente para aquellos estudiantes que no han podido alcanzar las capacidades del área en los procesos anteriores, tienen a disposición y la posibilidad de nivelarse en el área con la visualización de los tutoriales, puesto que están disponibles las 24 horas del día.

Con respecto a la variable dependiente, el aprendizaje de los estudiantes del colegio Mariscal Cáceres, del área de educación para el trabajo, a quienes va dirigido estos vídeos por las características y demandas identificadas previamente. Por otra parte, la variable independiente, que hace referencia a los videos tutoriales las cuales se ubicaran en las redes sociales que los jóvenes maneja en mayoría.

El presente trabajo tiene como objetivo comprobar que la aplicación de los videos tutoriales como materiales educativos producen efectos de manera significativa en los aprendizajes de los estudiantes de la institución educativa Mariscal Cáceres de la ciudad de Ayacucho y estos son respaldados por otras investigaciones tanto nacionales como internacionales.

La organización de esta tesis consta de cinco capítulos, en la primera se plantea el problema, la identificación de necesidades y las dificultades de los estudiantes del colegio Mariscal Cáceres, además de la formulación de las mismas y de los objetivos; en el segundo capítulo se consideran los antecedentes a nivel nacional e internacional, los cimientos teóricos y conceptuales; el tercer capítulo se plantea la metodología, una investigación cuantitativa es la que se ajusta a la presente investigación, de diseño cuasi experimental, con 2 grupos, 1 de control y otro experimental, con la aplicación de postest de ambos grupos; además se consideran las hipótesis, las variables, tipo y nivel, población y muestra, técnicas e instrumentos, el procesamiento de la información y los aspectos éticos a considerar.

En el cuarto capítulo se detallan los resultados después de la aplicación del instrumento a nivel descriptivo e inferencial, además de la discusión de las mismas.

Finalmente, el quinto capítulo muestra la propuesta innovadora, desde el fundamento filosófico, pedagógico y de área, hasta la descripción y proceso integral de la propuesta innovadora.

El Autor

CAPÍTULO I

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la situación problemática

Una característica muy notoria de estos tiempos es la acelerada y constante producción de conocimientos, el uso de la informática y las herramientas computacionales, frente a la cual el sector educación en el Perú tiene un gran reto, hoy en día la exigencia no sólo es el desarrollo de las habilidades duras sino también el desarrollo de las habilidades blandas, sin embargo, es la primera habilidad que se enfatiza para la transformación de las sociedades y hacer frente a este mundo globalizado.

El problema de aprendizaje en los estudiantes del país se refleja en las pruebas PISA (Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes) que desarrolla la ONU (Organización de Naciones Unidas), a través de OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico), en cumplimiento del objetivo 4 “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” como parte del Desarrollo Sostenible; puesto que, en la prueba del año 2015, El Perú ocupó el lugar 64 de 70 países participantes, mejorado un lugar en referencia a la prueba del año 2012, donde quedó en el último lugar de los 65 países evaluados, mencionar que en el año 2015 se incrementaron 5 países, quedando todos ellos en posiciones inferiores a Perú.

En el año 2019 el Ministerio de Educación emite el informe sobre la última evaluación PISA 2018 donde participaron estudiantes de 15 años de edad en un total de 8028, de los cuales el 70% corresponden a colegios del estado y el 30% restante a colegio no estatales, de un total de 77 países participantes el Perú ocupó el puesto 64; resaltar que esta prueba se aplicó con el uso de computadoras enfatizando la importancia sobre el uso y manejo de las tecnologías de la información y comunicación. En la misma prueba, 1942 estudiantes fueron evaluados en la competencia de educación financiera directamente ligado al área en estudio, donde Perú ocupó el puesto 13 de 14 países.

En el colegio Mariscal Cáceres se realizan reflexiones después de cada trimestre para evaluar los resultados de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario, los resultados obtenidos de los estudiantes del 5to año del área de Educación Para el Trabajo (EPT) sistematizado el último año con sistema educativo presencial 2019, con fuente en el (SIAGIE) sistema de información de apoyo a la gestión de la institución educativa, muestra que el 5% de estudiantes se ubican en Previo al Inicio, un 24% de estudiantes en Inicio, haciendo un 29% de estudiantes desaprobados en el área, mientras que sólo un 4% de estudiantes se ubicaron en el nivel satisfactorio, el grueso de los estudiantes se ubican en el nivel de proceso con un 67%.

Con el nuevo currículo nacional, todos los encargados de la enseñanza tienen un gran reto, en el área de Educación Para el Trabajo se propone una sola competencia “Gestiona procesos de emprendimiento económico o social” dentro de la cual se considera cuatro capacidades, las que se consideran relevantes son: “Crea propuestas de valor” y “Aplica habilidades técnicas” y es en esta última donde los estudiantes tienen muchas dificultades puesto que deben aplicar habilidades precisas y de contenido.

Son múltiples las causas para los problemas de aprendizajes en los estudiantes de la institución que se ha podido detectar luego de las jornadas de reflexión, entre ellas: el poco interés que muestran los estudiantes frente al área; otro factor es la falta de estrategias de enseñanza por parte del profesor para motivar y promover las competencias en emprendimiento.

El uso de los instrumentos de evaluación formativa, adecuados para cada sesión, ha sido otro factor detectado; además, otro de los factores es que el área de Educación Para el Trabajo cuenta con solo 2 horas pedagógicas, la cual en horas cronológicas es una hora y media, tiempo ínfimo para un área netamente práctico, siendo un gran obstáculo para el profesor en poder desarrollar proyectos y habilidades técnicas en los estudiantes.

En el área de Educación Para el Trabajo, en referencia a la capacidad: “Aplica habilidades técnicas” se tiene en cuenta en todo el proceso de enseñanza del año en el área, específicamente en la especialidad de Dibujo Técnico y Producción Digital, donde los procesos son casi precisos y los estudiantes muchas de las veces tienen que memorizar, si bien es cierto ayuda en algo el uso de los resúmenes de las sesiones pero no es lo suficiente; los estudiantes tienen que desarrollar un proyecto cada trimestre de manera grupal y no tienen donde recurrir, con excepción del profesor en el desarrollo de la sesión.

Entonces se hace necesario contar con la ayuda de los medios de comunicación e información, como es el YouTube y el Facebook, medios en donde los estudiantes de hoy se desenvuelven muy bien, a lo que Marc Prensky los denomina “Nativos digitales”.

Mediante la creación de videos tutoriales sobre cada una de las sesiones en la enseñanza en el área de educación para el trabajo en la especialidad de Dibujo técnico y producción digital, se puede apalea el problema planteado, ya que la información necesaria estará siempre disponible para el estudiante cuando lo requiera, el estudiante podrá consultar sobre el tema desarrollado en una sesión en cualquier momento ya que estará siempre disponible en un canal de YouTube. Los tutoriales se elaboraron con estricta medida en cuanto a contenidos, para el desarrollo de las capacidades: “Crea propuestas de valor” y “Aplica habilidades técnicas”, referida a la enseñanza de las habilidades duras.

La propuesta de la investigación contribuirá en el desarrollo de las 2 competencias transversales: “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” y “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma” las cuales están planteadas en el nuevo currículo nacional, donde todas las

áreas tienen que tener en consideración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, existen muchos egresados de la institución educativa que no guardaron las enseñanzas en su memoria de largo plazo y necesitan retomar la información para desenvolverse en su medio académico o laboral, siendo los videos tutoriales en las redes sociales, sobre todo en YouTube una fuente de información.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general:

¿Qué efectos produce los tutoriales en redes sociales en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa mariscal Cáceres - Ayacucho 2021?

1.2.2. Problemas específicos:

1.2.2.1. ¿Qué efectos produce los tutoriales en las redes sociales en la creación de propuestas de valor de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres?

1.2.2.2. ¿Qué efectos produce los tutoriales en las redes sociales en la aplicación de habilidades técnicas de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general:

Comprobar el efecto que produce los tutoriales en redes sociales en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa mariscal Cáceres - Ayacucho 2021.

1.3.2. Objetivos específicos:

1.3.2.1. Determinar el efecto que produce los tutoriales en las redes sociales en la creación de propuestas de valor de los

estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

1.3.2.2. Determinar el efecto que produce los tutoriales en las redes sociales en la aplicación de habilidades técnicas de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

1.4. Justificación

1.4.1. Conveniencia

Los distintos resultados no favorables que acarrea la educación en la región y el país, se evidencian en las pruebas PISA, ECE y de manera detallada en el SIAGIE a nivel de la institución educativa, situación que ha sido por muchos años el freno para el desarrollo de la sociedad peruana, para contrarrestar tal situación se elaboró el presente trabajo de investigación, sobre los tutoriales en redes sociales con la finalidad de mejorar los aprendizajes de los estudiantes en el área de Educación Para el Trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres, aprovechando que el mundo se caracteriza por ser globalizado y el internet es de uso masificado, donde los estudiantes son declarados “nativos digitales”, nacen con la tecnología y la información en la mano; además, ahora ya no solamente se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas de cuatro paredes, sino además en los entornos virtuales.

1.4.2. Relevancia social

Son pocos los trabajos de investigación que tienen sostenibilidad en el tiempo, el presente trabajo ha venido implementándose desde el año 2019, más aún, la situación de la pandemia actual COVID-19 ha hecho que surja la necesidad de masificar el uso de distintas plataformas y recursos educativos como los videos en las redes sociales, con la cual se ha ido apaleando la complicada situación de la educación en el país. Esta investigación

está direccionada a mejorar la calidad educativa en la institución educativa emblemática Mariscal Cáceres que alberga alrededor de 5 mil estudiantes en todos los niveles y grados, dentro de la cual cuenta con alrededor de 674 estudiantes en 5to año de secundaria para el presente año. El uso de tecnologías de la información disponibles hoy en la institución educativa requiere de estrategias acorde a las necesidades educativas, por lo cual se aprovechará al máximo el uso de las mismas y de los tiempos de los estudiantes dedicados a la navegación en internet.

1.4.3. Implicancias prácticas

Esta investigación permite tener una información actualizada y profunda sobre el uso de tutoriales para el apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además la institución educativa estará preparada ante cualquier situación igual o similar a la pandemia de COVID-19, la cual ha forzado el uso de las tecnologías de la información en todo el mundo. Con el presente trabajo los profesores tendrán a disposición nuevas estrategias de enseñanza, la cual permite mejorar las opciones y condiciones laborales de los egresados de la institución en mención ya que no todos se dedican a los estudios superiores luego del colegio.

Los problemas de aprendizaje en los estudiantes serán apaleados, no solo en el área de Educación Para el Trabajo sino además en el resto de las áreas del sistema educativo peruano que tienen características similares.

1.4.4. Valor teórico

Esta investigación nace del interés en mejorar la calidad educativa, incentivado por la experiencia como profesor, de la indagación sobre cómo mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje pese a los múltiples problemas que aqueja la educación actual; mencionar que el área de Educación Para el Trabajo tiene su propia competencia, capacidades, desempeños, estándares desde el año 2016, año en el que se aprueba el Currículo Nacional a través de la

Resolución Ministerial N°281-2016 y es partir del año 2018 que se viene implementado en el nivel secundario; por tal motivo son pocos los estudios y materiales educativos con respecto al área curricular en estudio, esta investigación está proyectada para su aplicación en el resto de las áreas con características similares, pragmáticos, con tiempos limitados y estudiantes en cantidades considerables. Además, el presente trabajo respalda el modelo pedagógico Flipped Classroom o Aula Invertida donde el uso del tiempo es muy valioso.

Así mismo, en estos dos últimos años el avance acelerado sobre el uso del internet trajo consigo la masificación de la información y el uso desmedido de la misma, la cual se aprovecha para mostrar vídeos de contenidos educativos a los estudiantes y poder mejorar sus logros de aprendizaje.

1.4.5. Utilidad metodológica

En referencia a los resultados de la presente investigación, esta servirá de antecedente para aquellos investigadores interesados en el tema y la profundización sobre el uso de la ficha de observación como instrumento de evaluación en el área de Educación Para el Trabajo, teniendo como referencias las dimensiones "Crea propuestas de valor" y "Aplica habilidades técnicas", dos de las cuatro capacidades que conforman el área, que los investigadores puedan ver las certezas y deficiencias para luego mejorarlas; así mismo, la investigación emprendida servirá como base documentada metodológicamente ante un problema educativo de la realidad del área curricular en estudio, la cual requiere de atención por ser muy particular, puesto que el instrumento de evaluación se aplica sólo en el posttest, tanto al grupo control como al grupo experimental, porque son proyectos culminados los que se evalúan. Los resultados ofrecen sin duda una serie conocimientos que darán a conocer nuevas formas de enseñar, aportando nuevos elementos que permitan mejorar la educación en nuestro país.

CAPÍTULO II

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Jiménez (2019) presentó su tesis “Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés” Caso de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Saint Patrick School, para optar el grado de maestría, en la Universidad Andina Simón Bolívar con sede en Ecuador, donde aplicó el método experimental la cual contempla la comparación, manipulación y control; en cuanto al diseño planteó la cuasi experimental con un grupo experimental y otro grupo de control, mientras que el nivel logrado es la aplicada.

La técnica usada fue la encuesta y como instrumento la ficha de observación, en referencia a la población consideró 33 estudiantes y entre las conclusiones, la más relevante es: El video educativo favorece la práctica de las 4 habilidades lingüísticas dentro del aula sobre todo en el Speaking y el Reading, además se dedujo que el uso del video educativo dentro del aula facilita la realización de las tareas y actividades que el profesor propone.

Gutiérrez y Pabón (2017) presentaron su trabajo de investigación para optar el grado de maestro con el título “El videotutorial como herramienta de mediación en el aprendizaje de la informática de los estudiantes de décimo grado en la institución educativa Braulio González, Colombia”, donde consideraron el tipo de investigación experimental, con diseño: cuasiexperimental, ya que se usó una herramienta de mediación como es el video Tutorial para la mejora del proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Con respecto a la población, realizaron la investigación en la institución educativa Braulio González, la cual tiene 2840 estudiantes repartidos en sus tres sedes y en cuanto a la muestra: cinco (5) secciones que conforman el grupo experimental y dos (2) el grupo control (V.I y V.D), se excluyeron de la muestra los grupos incompletos, conformados por estudiantes que no asisten regularmente y los repitentes, teniendo 82 estudiantes con las mismas oportunidades de estar en la muestra.

La técnica usada es la encuesta y como instrumento: el cuestionario, lo cual permitió la aplicación masiva a través de un sistema de muestreo y se extiende a un grupo integral.

La conclusión más importante del trabajo de investigación es: el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Institución educativa Braulio Gonzales prospera de forma significativa con el uso de los vídeos tutoriales en su intervención como herramienta mediadora; el interés y la motivación por el aprendizaje se incrementan cuando los estudiantes se desenvuelven en los entornos tecnológicos, espacios de donde ellos se encuentran constantemente hoy en día.

Por otra parte en el trabajo de investigación de Massut (2015) con el título “Estudio de la utilización de vídeos tutoriales como recurso para las clases de matemáticas en el bachillerato con “Flipped Classroom”, para obtener el grado de Doctor, Universidad de Barcelona, se aplicó la metodología cuantitativa descriptiva simple con la finalidad de conocer el nivel de habilidades y destrezas algebraicas a través de las pruebas diagnósticas de álgebra y funciones, además, se ha considerado una metodología cualitativa, microetnográfica, de

estudio de casos, múltiple e inclusiva. Para la población se estableció la siguiente estructura: 149 estudiantes para el curso académico de primero de bachillerato 2013-2014 y 164 estudiantes para el curso académico de primero de bachillerato 2014-2015.

Para la muestra se distribuyó de la siguiente forma: 64 estudiantes de la modalidad de ciencias sociales y 85 estudiantes de la modalidad de ciencias y tecnología, correspondiente al primero de bachillerato 2013-2014; mientras, 72 estudiantes de la modalidad de ciencias sociales y 92 estudiantes en la modalidad de ciencias y tecnología, correspondiente al primero de bachillerato 2014-2015.

En cuanto a la técnica se aplicó: las pruebas de rendimiento y como instrumentos: Prueba diagnóstica de álgebra, Prueba diagnóstica de funciones, Prueba diagnóstica de habilidades y destrezas algebraicas, y prueba sobre funciones, Cuestionario de identificación personal, Cuestionario en línea luego de cada visualización de un vídeo Tutorial, Prueba evaluativa final de la unidad y el cuestionario.

La conclusión más relevante para el proyecto de investigación es: en situaciones donde el estudiante faltaba a clases por variadas razones, estos podían ingresar a la página web para recuperar las sesiones de aprendizaje, a través de la visualización o descarga de los tutoriales y de esa forma desarrollar las tareas correspondientes. Así mismo los estudiantes contaban con dicho material de forma libre, para repasar y estudiar previo a los exámenes planteados, información corroborada en los cuestionarios que se aplicó a los estudiantes.

2.1.2. Nacionales

Palacios (2019) en su tesis titulado “Influencia de videos tutoriales en el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado “A” de educación secundaria, del área de educación para el trabajo de la Institución Educativa Las Palmas, Nuevo Chimbote, 2018”, perteneciente a la Universidad César Vallejo, muestra que es de tipo experimental, el diseño de investigación de corte preexperimental, con metodología descriptivo y comparativo, en la misma, la población que

se ha considerado es de 20 estudiantes del 5° Grado "A" y para muestra se ha considerado a toda la población, para la recopilación de la información en el trabajo de investigación ha considerado como técnica a la encuesta y como instrumento, el cuestionario.

Donde la conclusión más significativa del trabajo de la investigación es: en relación al objetivo principal, existe una influencia significativa de los videos tutoriales en los aprendizajes de los estudiantes del nivel secundario de la I.E. Las Palmas, de manera específica en estudiantes del área de Educación Para el Trabajo; en promedio los indicados estudiantes obtuvieron la valoración de 18, ubicándose en nivel de Logro Destacado (AD) listos para ser promovidos a un siguiente grado de estudio, según la escala de calificación.

Zambrano (2019), en su tesis para optar el grado de Maestro: "Uso de los Vídeos Educativos en la Construcción de Aprendizajes Significativos del Área de Ciencia y Ambiente en los Estudiantes del V Ciclo de la I.E. N° 82733 de la comunidad de Pújupe - Hualgayoc, 2018" considera como tipo de investigación: Cuantitativo experimental, con diseño: Preexperimental.

Para su población consideró: a 113 estudiantes entre niños y niñas de la I.E.I. N° 82733 de la comunidad de Pújupe, Hualgayoc, 33 estudiantes del III ciclo, 40 del IV ciclo y 40 del V ciclo, y tiene como muestra: a todos los niños y niñas del V ciclo, considerando además que la muestra es de tipo intencional.

En cuanto a la técnica usada: es la observación y el cuestionario, como instrumentos consideró: la lista de cotejo, escala valorativa, ficha de resumen y ficha de observación.

En cuanto a la conclusión considerado como más relevante para el presente trabajo de investigación es: "El diseño y aplicación de sesiones de aprendizaje utilizando los videos educativos para la construcción de aprendizajes significativos en estudiantes del V ciclo de la I.E. N° 82733 de la comunidad de Pújupe 2018, permitió que los alumnos mejoren progresivamente sus aprendizajes".

Por su parte, Alarcón (2017) en su trabajo de investigación con título: “Utilización de los videos educativos para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas del primer grado de educación primaria de la institución educativa estatal N° 40134 “mandil azul”, distrito mariano melgar, Arequipa 2017” de la Universidad Nacional de San Agustín, tiene como tipo de investigación: experimental y como diseño: cuasiexperimental.

Considerando como población: a los niños y niñas del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Estatal N° 40134 - Mandil Azul, distrito de Mariano Melgar, cuyo número de estudiantes son: en el primer Grado “A”: 19 estudiantes, en el primer Grado “B”: 21 estudiantes, en el Primer Grado “C”: 26 estudiantes, haciendo un total de 66 estudiantes entre niños y niñas.

En cuanto a la muestra, corresponde a 40 niños y niñas del Primer Grado “A” y Primer Grado “B, basado en un muestreo probabilístico; de forma aleatoria simple, por el mismo hecho de que cada uno de los estudiantes poseen iguales condiciones de pertenecer tanto al Grupo experimental, compuesto por 20 estudiantes, como al Grupo de control, que también está compuesto por 20 estudiantes.

Las técnicas consideradas en el trabajo de investigación de Alarcón es la observación y la estadística descriptiva, y como instrumentos: la ficha de observación y el cuestionario.

Llegando a la conclusión más relevante y familiarizado con el presente trabajo de investigación es, la cuarta para ser más específicos: los videos de corte educativo son ventajosas con respecto a la mejora de la retención y fijación de conocimientos en estudiantes en comparación de la escuela tradicional.

2.1. Bases teóricas

2.1.1. Tutoriales en Redes Sociales

La palabra tutorial, etimológicamente procede del latín “Tueri”, la cual significa “observar, velar”, en internet se puede encontrar millones y de gran variedad en las distintas redes sociales, como en algunas de gran popularidad: Facebook, Instagram, Whatsapp, Tik

Tok, YouTube, etcétera; en el presente trabajo de investigación se tomó a la red social de YouTube como base de almacenamiento de los tutoriales educativos en forma de grabación de pantalla, además se enlazó en los grupos de Whatsapp y en la plataforma de la institución educativa Mariscal Cáceres (Classroom), los cuales están disponibles para el estudiante en todo momento.

Si bien es cierto que en estos últimos meses la pandemia del Covid-19 ha desnudado la enorme brecha digital que existe en la educación peruana, sin embargo, los tutoriales en las distintas redes sociales han jugado un papel muy importante para aquellos estudiantes, padres de familia y profesores que contaban con la tecnología e información requerida. Entonces surge la necesidad del uso de las tecnologías de la comunicación e información en la educación, desde el puesto en la que se encuentra el profesor debe implementar estrategias y métodos que ayuden a continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje, además de mejorarlas.

Bravo (2014), define al vídeo como la tecnología de los procesos de captar, grabar, procesar, almacenar, transmitir y reconstruir por los medios electrónicos digitales de una secuencia de imágenes que en suma hace escenas de movimiento.

En la producción de un video tutorial se considera recursos que debe disponer el profesor, sobre todo los tecnológicos, como: una computadora o Laptop, una cámara de buena resolución, además del recurso informático como los programas o aplicaciones para las capturas de pantalla y edición de audio y video.

Rodenas (2012), menciona que es de importancia el cumplimiento de un objetivo didáctico, la cual fue formulado previamente y diseñado en actividades previas y posteriores. Sin duda que la implementación de los vídeos tutoriales en el proceso de enseñanza logrará los siguientes beneficios:

- Muestra los procedimientos detallados a seguir para elaborar una actividad.

- Ayuda en la comprensión de contenidos complicados para los estudiantes.
- Está siempre a disposición del estudiante cuando lo necesite y tantas veces que sea necesario.
- Provee la atención personalizada del estudiante.
- El estudiante avanza acorde a su propio ritmo de aprendizaje.
- Favorece un aprendizaje significativo.
- Crear entornos de formación más ricos y flexibles.
- Favorece la autoevaluación.
- Se gestionan los aprendizajes de manera autónoma.
- Desenvolvimiento en entornos virtuales.

Para la producción de un vídeo tutorial sobre todo de corte educativo se debe tener en consideración el contenido, siendo importante la:

Planeación

¿Cuál es el tema de la sesión?

¿Cuál es el propósito de la sesión?

¿Será más sencillo el aprendizaje de esta manera?

Guion

Es la parte más importante para la producción del video tutorial, permite estructurar lo que se quiere desarrollar, ya que en éste se plasmará lo que se hará desde el inicio del contenido y hasta el final.

- Saludo y Sesión.
- Propósitos del tutorial.
- Contenido o desarrollo del tutorial.
- Producto y conclusiones.

Con respecto a YouTube, a esta red social gratuita que forma parte de la empresa Google, mencionar que en los últimos años se ha convertido en una de las redes sociales más vistas y usadas por millones de personas en el mundo para compartir información, la misma empresa define su objetivo principal, “Creemos que todos debemos tener la oportunidad de expresarnos, y que el mundo es un lugar mejor cuando escuchamos a los demás, compartimos

información y creamos una comunidad a través de nuestras historias” YouTube (2020), la característica fundamental de esta red social es de almacenar y compartir información básicamente audiovisual, con políticas bien establecidas que no violen ningún derecho del ser humano.

Sus valores se basan en cuatro libertades fundamentales como son:

- Libertad de expresión
- Libertad de información
- Libertad oportunidades
- Libertad expresión

Siendo la libertad de información, la que se ajusta al sector educación, “Todas las personas deben tener oportunidad de acceder a información de forma libre y sin trabas. Los vídeos son herramientas muy importantes para educar, generar conocimiento y documentar los grandes y pequeños acontecimientos que tienen lugar en todo el mundo” (YouTube, 2020). Los usuarios de YouTube ven mil millones de horas en promedio al día y miles de millones de visitas, si se hace un cálculo, se estima que ve alrededor de 8,4 minutos al día por persona.

2.1.1.1. Redes sociales

Las redes sociales digitales sin duda alguna son hoy en día, las páginas más consumidas en el mundo, para Requena (2010) desde una visión analítica, una red social se refiere a un grupo de personas que conforman un nudo dentro de una red, dentro de la cual existe ciertos vínculos, con propiedades que trascienden muchos aspectos en las relaciones sociales, la intensidad de estas relaciones se puede dar de acuerdo a la posición de la persona o esté presto en referencia a los demás.

Entonces, mencionar que una red social está construido a través de la relación que se da a partir de la convivencia entre las personas, por lo que las actividades que están dentro de la red social no son nuevas; la población en estudio se relaciona en grupos de redes

sociales como es el Whatsapp, el Messenger y ahora en la plataforma de la institución educativa, además del YouTube.

Para Celaya (2008), “Las redes sociales son lugares en Internet donde las personas publican y comparten todo tipo de información, personal y profesional, conocidos y absolutos desconocidos”.

Hoy en día existen muchas redes sociales las cuales no son reguladas en el país, entonces como educadores se tienen que sacar el lado positivo de estas herramientas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

En una publicación de Fernández (2021) sobre el ranking mundial de usuarios de las redes sociales, se observa que Facebook encabeza el ranking con 2 740 millones, seguido de YouTube con 2 291 millones, enseguida Whatsapp con 2 000 millones, Messenger es la otra red social con 1 300 millones, Instagram con 1 221 millones, seguido de otras como Weixin/WeChat, Tik Tok, entre otras.

El Perú no es ajeno a estos datos y respaldado en un cuestionario virtual que se realizó sobre el uso frecuente de estas redes sociales, se determinó el uso del YouTube para el almacenamiento de los videos tutoriales, el Whatsapp y demás redes sociales para el envío de los enlaces de dichos videos.

2.1.1.2. Red

Con referencia a la red se irá direccionado los términos con respecto a ésta, en el sentido de una Red Social de forma virtual, masificado en los últimos 10 años sobre todo en los países con un sistema económico capitalista.

Para Covi et al. (2009) “Las redes son una estructura sistémica y dinámica que involucra a un conjunto de personas u objetos, organizados para un determinado objetivo, que se enlazan mediante una serie de reglas y procedimientos” (p. 15).

Se puede mencionar que dentro de la estructura de una red las personas que contribuyen a esta, están condicionados a normas o reglas de comportamientos las cuales han sido establecidas para que puedan ayudar a que la red mantenga un funcionamiento óptimo y

haciendo que se puedan cumplir los objetivos para los que fueron creadas.

Para un mejor entendimiento en referencia a las redes, existen 3 indicios básicos con las cuales se distinguen y estos son:

1. Para que existe una red debe tener la presencia mínima de dos personas u objetos, donde se muestra el intercambio de bienes ya sean materiales o intelectuales, sin importar las dimensiones que tengan, estas dependerán de las necesidades que se exige en el trabajo.
2. Dependiendo de la disciplina con la que se aborde, están divididas en tipos y estas pueden ser, redes sociales, redes entre familias, redes de estudios, redes con fines de aprendizaje, las redes entre las neuronas, redes cibernéticas o la red de redes conocido en el mundo entero como Internet.
3. En su mayoría las disciplinas abordan la Teoría de grafos por ser la unión de personas u objetos, en su afán por la construcción de gráficos.

De acuerdo con todo lo mencionado, ser parte de una red significa asumir situaciones y/o normas de manera específica, de lo contrario puede perturbar el buen funcionamiento de la red, afectando el normal desarrollo en la búsqueda de su objetivo para la cual ha sido elaborada.

Además, se debe mencionar que en este tipo de estructuras no solamente circulan objetos o información, sino incluso emociones y sentimientos que ayudan a mejorar lazos que unen a las personas con otras, lo cual lleva a meditar sobre el concepto de red social.

2.1.2. Aprendizaje

Para Vygotsky (1979), el aprendizaje tiene una base histórica en los estudiantes antes de su ingreso a una institución a través de las experiencias, entonces el aprendizaje y el desarrollo en el estudiante guardan una interrelación desde la infancia. Así mismo desarrollan

acciones de corte social y cultural, donde producen sus conocimientos, y no desarrollan meramente acciones personales.

Los estudiantes del área en estudio se desenvuelven en equipos para el logro de objetivos y metas, a través del trabajo cooperativo y colaborativo.

Esta forma de concepto de aprendizaje pone como eje principal a la persona activa, direccionado a un objetivo; la relación de los estudiantes con sus compañeros y profesores, las distintas interacciones con el objeto, el empleo de las condiciones sociohistóricas, todo ello conlleva a una transformación del estudiante, tanto en el aspecto psíquico y físico. Por otra parte, la evolución del objeto en cuanto a las actividades permite alcanzar el objetivo de aprendizaje, tanto en su control como en la evaluación de la misma.

Lev Vygotsky muestra mucha importancia a la relación que existe entre desarrollo y aprendizaje, por el mismo hecho que este problema tiene repercusiones en las capacidades intelectuales diagnosticadas, de la misma forma en la construcción de la teoría de enseñanza.

Para el psicólogo, el desarrollo mental resulta siendo más significativo cuando recibe ayuda de sus semejantes, que cuando lo realiza de manera personal. Entonces se debe ir pensando en no sólo limitar los niveles de evolución real de los estudiantes, sino más bien de dos tipos o niveles de evolución, uno es el de sus capacidades reales y la otra es aprender con el apoyo de los demás. El limbo que existe entre ambos la denomina Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y es la distancia que existe entre la Zona de Desarrollo Real (ZDR), capacidad del estudiante en poder solucionar un problema, y la Zona de Desarrollo Potencias (ZDP), capacidad de resolver los problemas con el apoyo de los demás.

La repercusión que esta concepción tiene en una teoría de la enseñanza es trascendental, en las concepciones tradicionales, la influencia del medio y de los diferentes contextos socioculturales, dentro de los cuales es posible incluir la propia enseñanza y la institución escolar en que se desarrolla, juega en algunos casos el

papel de marco, de escenario en el cual se expresan las capacidades individuales, producto de la maduración, en el mejor de los escenarios, de condiciones que pueden favorecer en mayor o menor medida el curso de ese desarrollo individual.

Este análisis señalado por Vygotsky altera la opinión tradicional, que supone que una vez que el estudiante efectúa una operación o muestra alguna adquisición en el proceso de aprendizaje, ha logrado un desarrollo de sus funciones que le corresponde. De hecho, tan sólo ha comenzado ese desarrollo; por tanto, la principal secuela que se desprende de este análisis del proceso pedagógico es demostrar que el dominio inicial de cualesquiera de las acciones de aprendizaje sólo proporciona la base para el subsiguiente desarrollo de procesos internos sumamente complejos.

Por eso, toda disciplina escolar, cada actividad específica que se realiza, tiene una relación en particular con el curso del desarrollo del estudiante que incluso varía de acuerdo no sólo con los estadios por lo que pasa en toda su vida, sino con sus propias particularidades individuales. Ello justifica con creces el estudio detallado de cada aspecto, de cada tema en particular, desde el punto de vista de la función que desempeña en el desarrollo de la personalidad del estudiante.

El acondicionamiento de los escenarios educativos y centros de cómputos en la institución educativa Mariscal Cáceres hoy en día son las óptimas, acorde con las necesidades de los estudiantes y con los materiales y/o recursos educativos para el profesor.

2.1.2.1. Aprendizaje y "Zona de desarrollo proximal"

En psicología de Vygotsky expresa la capacidad humana de superar la situación presente de aprendizaje por la acción directa de un mediador. El nivel de desarrollo actual (NDA) determina nuestra capacidad de aprender sin ayuda de los demás. La zona de desarrollo potencial (ZDP) abarca aquellos aspectos que son más modificables y nos permiten crecer más con la ayuda de mediadores. El nivel de desarrollo potencial (NDP) marca la distancia entre el nivel de

desarrollo actual o real y el que ha logrado. En virtud de la mediación se logra un salto en el aprendizaje que una persona por sí sola sería incapaz de realizar (Tebar, 2009).

En la propuesta Sociocultural de Lev Vygotsky, la función del profesor o la de sus compañeros mayores es la de mejorar los aprendizajes en los estudiantes, a través del apoyo, direccionamiento y organización de las mismas, esta manera de aprendizaje, es más efectiva para que el estudiante pueda lograr su Zona de Desarrollo Proximal (ZDP). Los estudiantes que logren ubicarse en esta zona están a punto de desarrollar sus aprendizajes de manera autónoma y que con la orientación de una persona adulta pasará a la Zona de Desarrollo Concreto o Potencial.

La ambición del investigador está en que la mayor cantidad de estudiantes logre alcanzar de la Zona de Desarrollo Real a la Zona de Desarrollo Concreto pasando por la Zona de Desarrollo Próxima con la mediación del profesor, haciendo uso de los tutoriales personalizados para cada sesión de aprendizaje, publicados o almacenados en las redes sociales.

2.1.3. Teoría del aprendizaje de Piaget

Jean Piaget plantea su teoría del aprendizaje desde la psicopedagogía constructivista, donde los estudiantes desde muy niños son los actores principales en sus propios aprendizajes, por la misma naturaleza del crecimiento de las estructuras mentales, a través de las captaciones del su entorno y la forma de organizarlas en su mente.

Este entorno va evolucionando, sufre constantes cambios y se presentan nuevas situaciones, a lo que el estudiante se va estructurando mentalmente, la interiorización de la misma, Piaget la denominó Asimilación y Acomodación la denominó a la modificación de las mismas para luego formas nuevas estructuras mentales.

Por ejemplo, si el estudiante ha sido recibido de mala manera por su profesor en el primer día de clase, pensará de manera negativa (asimilación); por otro lado, si el estudiante ve que el profesor es

discreto y prudente, se verá obligado a modificar su forma de clasificación previa (acomodación) y entender que existen buenos profesores.

El aporte de Piaget en la educación también fue desde su planteamiento sobre el desarrollo cognitivo, organizados por etapas o estadios, donde los estudiantes se desarrollan según su fase cognitiva, en primera instancia se encuentra la etapa sensoriomotriz, que comprende niños que van desde 0 a 2 años de edad, donde ocurre la interacción física con su medio circundante, enseguida la etapa preoperacional, considerados niños desde los 2 hasta los 7 años de edad, donde son capaces de actuar e intercambian roles, además plantea la etapa de operaciones concretas, niños que van desde los 7 a 12 años de edad, donde la característica principal es el uso de la lógica en situaciones concretas y menos abstractas, finalmente se considera para el estudio planteado la etapa de operaciones formales, estudiantes que van desde los 12 años hasta la vida adulta, en esta etapa el estudiante logra desarrollar la lógica, llegando a conclusiones abstractas sin que el profesor presente casos concretos, el estudiante es capaz de aprender de los medios virtuales.

2.1.3.1. El pensamiento operacional formal

Esta etapa está enmarcada a partir de los 12 años hasta la edad adulta, la cual se caracteriza por el hecho de que los niños o adolescentes, tienen una visión más abstracta y un uso más lógico del pensamiento, consiguen pensar acerca de conceptos teóricos. Es durante esta etapa en la que el individuo puede manejar el pensamiento hipotético-deductivo, tan característico del método científico, el individuo ya no está encadenado a los objetos físicos y reales para poder llegar a conclusiones, sino que ahora puede pensar sobre situaciones hipotéticas, imaginándose todo tipo de escenarios sin necesidad de tener una representación gráfica o palpable de los mismos. Así el adolescente podrá razonar sobre problemas más complejos que se les presenta, los entornos virtuales y la capacidad de aprender por sí mismo son también características de esta etapa y es

donde se acomodan perfectamente la población y la muestra en estudio.

2.1.4. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

Para Ausubel (1983), el aprendizaje significativo se sustenta en la relación que se forma entre el nuevo aprendizaje con lo que el estudiante ya conoce previamente de forma no arbitraria y sobre todo sustancial, y que estas deben estar presentes en su estructura cognoscitiva, representadas a través de un símbolo, imagen o un concepto.

Esto lleva a la siguiente idea, para que la gente aprenda es preciso actuar sobre sus conocimientos previos. Por ejemplo, si alguien quiere que su hijo comprenda lo que es un mamífero, primero tendrá que comprobar qué sabe de un perro. Estos conceptos se integran mediante organizadores previos que buscan la coherencia en el cerebro.

Esta teoría está enmarcada en la práctica, el aprendizaje significativo contrasta con el aprendizaje de memoria (retener largas listas sin discurrir) porque produce conocimientos mucho más duraderos que se interiorizan mejor y se almacenan en la memoria de largo plazo, con el tiempo los conceptos se van relacionando y jerarquizando para ahorrar muchos pasos cada vez que se quiera hablar sobre un tema determinado o hacer cosas como manejar una impresora en 3 dimensiones.

El material experimental planteado en el presente trabajo se mostró antes de desarrollar las sesiones de aprendizaje, donde el estudiante ha ido descubriendo y conociendo previamente sobre el tema a desarrollar en su próxima clase, enfocado siempre desde sus necesidades e intereses.

2.1.5. Aprendizaje de los estudiantes de Educación Para el Trabajo

Los cambios frecuentes, tanto tecnológicos, como sociales y económicos de las últimas dos décadas han transformado de manera significativa las características del mundo del trabajo, es así como la

manera de acceder o forjarse un trabajo y desempeñarse con éxito en esta nueva forma de vida humana es muy distinta hoy por hoy y seguramente continuará en constante cambio y de manera muy acelerada, reconfigurándose y planteando nuevos retos para los estudiantes que egresen de la Educación Básica; entonces, el propósito es favorecer el ingreso de los estudiantes a la educación superior o al mundo laboral globalizado, a través de un empleo dependiente o autogenerado.

En ese contexto es muy importante el desarrollo de habilidades, conocimientos y sobre todo actitudes que permitan al estudiante proponer y llevar a la práctica alternativas de solución para hacer frente a las necesidades o problemas económicos o sociales de su entorno. Por ello se desarrolla la gestión de proyectos de emprendimiento económico o de corte social, donde deben desplegar competencias generales blandas, así como técnicas, las cuales les permitan afianzar su potencial e incrementar sus posibilidades de empleo en función de sus intereses personales y procurando el desarrollo de su sociedad.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica pretende un conjunto de competencias a desarrollar, en especial, el área de Educación para el Trabajo, donde se ocupa de promover y facilitar en toda la Educación Secundaria, que los estudiantes desarrollen la siguiente competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social (MINEDU, 2016). El aprendizaje de los estudiantes de Educación para el Trabajo en la educación básica es elemental para su paso a la vida ciudadana, debiendo haber desarrollado su competencia en la gestión de proyectos, para tener la posibilidad de conseguir un empleo o generar un empleo independiente.

Las distintas formas de empleo de hoy en día hacen que los estudiantes tengan la necesidad de ajustarse a ello y la educación técnica o Educación para el Trabajo de la educación básica en no es ajeno a ello. En la especialidad de Computación e Informática existe el proceso de ponerse a la vanguardia para cubrir esas necesidades de

un mundo globalizado y de constante competencia en el uso de la tecnología y la información.

El área de Educación para el Trabajo está enfocada tanto en el marco teórico y metodológico orientado siempre en el proceso de enseñanza y el aprendizaje, en los principios teóricos de la pedagogía del emprendimiento, educación social y financiera, con una educación para el empleo o autoempleo y la vida práctica.

Considerando al estudiante un agente social y económico activo con la capacidad de crear y gestionar aspectos positivos en su medio, diseñando y llevando a la práctica iniciativas colectivas por medio de los proyectos de emprendimiento, en la cual se evidencia sus capacidades para la empleabilidad (MINEDU, 2016). En muchos años el área de Educación para el Trabajo ha sido olvidado, trabajando con los currículos de Educación Básica, Centro Técnicos Productivos e Institutos Técnicos, generando desorbitación del área para el logro del perfil de egreso. Desde el año 2016, en el nuevo currículo nacional se ha considerado al área en mención, donde enfatiza una pedagogía de emprendimiento, de autogeneración de empleo, desarrollando en los estudiantes, además, habilidades sociales.

2.1.5.1. Pedagogía del emprendimiento

Para Dolabela (2010), la Pedagogía Emprendedora es una estrategia didáctica que tiene como objetivo buscar el estímulo y la preparación del estudiante para soñar en su futuro, accionar un proyecto de vida y además ofrecer el soporte, oportunidades y las herramientas necesarias para que puedan alcanzar sus propósitos y sueños.

Desde esa perspectiva el área de Educación Para el Trabajo a través de la competencia 27 del currículo nacional, Gestiona Proyectos de emprendimiento económico o social, brinda a los estudiantes de los ciclos VI y VII, todas las herramientas necesarias para que pueda desenvolverse en el entorno laboral, ya sea creando su propio negocio o siendo parte de una empresa pública o privada.

Formichella (2004) menciona que la persona emprendedora debe contar con capacidades de poder crear, de llevar adelante sus ideas, de crear bienes o servicios, de asumir riesgos, de estar preparado y enfrentar los problemas, caracterizándose como una persona que “sabe no sólo mirar su entorno, sino también ver y descubrir las oportunidades que en él están ocultas”.

Entonces, la propuesta sobre la pedagogía del emprendimiento, tiene como punto de partida, el fortalecimiento y reflexión del conocimiento de sí mismo; conocerse genera confianza en sí mismo, lo cual proporciona motivación intrínseca en los estudiantes para emprender acciones, tomar sus propias decisiones y asumir riesgos. La creencia de que puede lograr objetivos que se propone a pesar de correr riesgos a los fracasos, la capacidad de gestionar su tiempo y los recursos necesarios, proponerse metas y autogestionar su progreso, colabora al desarrollo de la autoeficacia y como consecuencia se pretende un estudiante emprendedor.

Para el Ministerio de Educación, existen 5 claves sobre la pedagogía emprendedora:

Conocer y liderar: El estudiante debe tener la capacidad autoconcepto, la imagen que se tiene de uno mismo, dentro de la cual están incluidos los valores y la visión que se tiene del mundo y comprende el autoconocimiento, la autoestima y la autoaceptación.

Relacionarse: Los estudiantes ven una fuente de emprendimiento en la relación con las personas, desde donde define sus intereses y los fortalecen a través del intercambio de información y de compartir experiencias, por lo que es muy importante el trabajo cooperativo y colaborativo en su formación para lograr objetivos y las metas que se trazan y estas personas debido al rol, saberes o acciones pueden vincularse con los estudiantes como mentores o inspirar sus talentos.

Asumir riesgos: El emprender un proyecto conlleva ejercer la perseverancia, tolerar sus frustraciones y comprender que el error es una oportunidad de aprendizaje.

Impactar: Los proyectos de emprendimiento que desarrollan pueden colaborar de distintas formas en la resolución de los problemas y necesidades de su entorno.

Crear e innovar: El emprendedor brinda a los estudiantes la oportunidad de ejercer la creatividad y brindar nuevas perspectivas de solución a los problemas para innovar los procesos o las soluciones.

La enseñanza en las instituciones educativas para el desarrollo del emprendimiento no está constituida por la mera transferencia de conocimientos, sino además, por la inducción a la acción permanente de la práctica. El trabajo del profesor es la de conectar los propósitos y sueños de los estudiantes con la ejecución de las mismas, brindando las herramientas y oportunidades de aprendizaje necesarias para que los estudiantes logren llevar hacia adelante el proyecto que se proponen.

En el enfoque de emprendimiento el estudiante es el protagonista y su decisión es muy importante para definir, diseñar e implementar el proyecto de emprendimiento que se propone, a la vez que durante el desarrollo del mismo es guiado, acompañado y retado a reflexionar activamente por el profesor.

2.1.6. Estilos de aprendizaje

Para Smith (1988) los estilos de aprendizaje, son las características por las que una persona procesa la información, siente y asume roles en las situaciones de aprendizaje.

El procesamiento y almacenamiento de la información luego de la recepción es muy importante para un aprendizaje significativo en los estudiantes del área de Educación Para el Trabajo.

El Modelo de estilo de aprendizaje propuesto por el MINEDU (2007) en el fascículo 7 sobre Los estilos de aprendizaje, se organiza de la siguiente manera:

- Al seleccionar la información:
 - Visual
 - Auditivo
 - Cinestésico

- Al organizar, procesar y utilizar la información:
 - Activo
 - Teórico
 - Reflexivo
 - Pragmático

En cuanto al modelo de estilo de aprendizaje basado en la selección de la información, ésta se evidencia cuando las personas reciben mucha información de su entorno de manera constante, las cuales son recepcionadas por los sentidos y es el cerebro quien las selecciona de acuerdo al nivel de interés, dentro de este modelo se encuentran:

El canal visual, es más sencillo aprender cuando las personas reciben información a través de la vista, son imágenes almacenadas en la memoria y la reorganización de las mismas llevan a un aprendizaje a largo plazo.

El canal Auditivo, cuando la información es recepcionada y almacenada a través del oído, sobre todo cuando la melodía es de interés o repetitivo.

El canal Cinestésico, la asociación de las distintas sensaciones y los movimientos, un claro ejemplo es cuando uno hace uso de las tecnologías.

Son estos tres canales considerados para el presente trabajo, los tutoriales están compuestos por imágenes sistematizadas sobre los distintos procesos y audios representadas por la voz del profesor, dando la explicación de dichos procesos, los cuales necesitan de la cinestesia para su aplicación.

Por otra parte, como proceso complementario, el segundo modelo de estilo de aprendizaje se evidencia cuando el estudiante una vez recepcionada la información, la organiza, enseguida la procesa, para finalmente hacer uso de ella.

Para Honey y Munford (1986) inspirados en la propuesta de Kolf sobre el proceso circular de aprendizaje, plantean cuatro estilos de aprendizaje:

Estilo activo, Los estudiantes presentan características como, búsqueda constante de nuevas experiencias y conocimientos, prestos a las nuevas tareas y desafíos que se les presenta, resaltar en el trabajo cooperativo.

Estilo reflexivo, el análisis y detenimiento prima en los estudiantes con este estilo, se toman su tiempo para observar, analizar las distintas experiencias y actuaciones.

Estilo teórico, Los estudiantes tienen a ser más detallistas al momento de sustentar principios, teorías y métodos, usan la lógica la observación y la graduación en la resolución de problemas.

Estilo pragmático, La experimentación y aplicación en los estudiantes son características propias, así como el actuar de manera inmediata ante proyectos de su interés.

En concreto, los estudiantes del área técnica poseen características similares al estilo activo y pragmático por las actividades y sesiones de aprendizaje netamente técnicos y prácticos.

2.1.7. Dimensiones técnicas

Con respecto a las dimensiones de la variable dependiente “Aprendizaje de los estudiantes de EPT” se considerará 2 de las 4 capacidades con la que cuenta el área de Educación Para el Trabajo, propuestas por el Ministerio de Educación a través del Currículo Nacional.

2.1.7.1. Crea propuestas de valor

Una de las principales capacidades del área en estudio es la creación de propuesta de valor, para lo cual el MINEDU (2016) a través del Currículo Nacional lo define como:

Genera alternativas de solución creativas e innovadoras a través de un bien o servicio que resuelva una necesidad no satisfecha o un problema social que investiga en su entorno; evalúa la pertinencia de sus alternativas de solución validando sus ideas con las personas que busca beneficiar o impactar, y la viabilidad de las alternativas de solución en base a criterios para

seleccionar una de ellas y diseña una estrategia que le permita poner en marcha su idea definiendo objetivos y metas y dimensionando los recursos y tareas (p.158).

2.1.7.2. Aplica habilidades técnicas

Otra de la capacidad importante es la aplicación de las habilidades técnicas, concerniente a ello el MINEDU (2016) en el CN lo define como:

Es operar herramientas, máquinas o programas de software, y desarrollar métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos; implica seleccionar o combinar aquellas herramientas, métodos o técnicas en función de requerimientos específicos aplicando criterios de calidad y eficiencia (p. 158).

2.2. Bases conceptuales

2.2.1. Competencias

Es la vinculación de las distintas capacidades que pueda organizar el estudiante para enfrentar una situación de manera pertinente, teniendo en consideración su comportamiento ético ante la situación.

El estudiante competente tiene la capacidad de afrontar y evaluar las distintas situaciones y tomar la mejor decisión para su resolución, combinando sus conocimientos y habilidades desarrolladas.

2.2.2. Competencias transversales

Las competencias transversales son aquellas que pueden ser desarrolladas por los estudiantes a través de diversas situaciones significativas promovidas en las diferentes áreas curriculares de la educación básica.

El desarrollo y la evaluación formativa de estas competencias son responsabilidad de todos los docentes del grado. Estos, en

conjunto deben ponerse de acuerdo sobre los propósitos de aprendizaje para el año escolar y las unidades, y deben definir criterios de evaluación comunes, junto con el diseño en las áreas curriculares a cargo.

2.2.3. Capacidades

El conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes interrelacionadas entre sí son indispensables en el estudiante para que puedan enfrentar y resolver distintas situaciones desde los más simples, hasta las más complejas.

2.2.4. Desempeños

Son situaciones que se pretenden lograr en los estudiantes y ubicarlos en un estándar de aprendizaje óptimo, estos desempeños se muestran de manera específica en los grados de cada área curricular y que en conjunto se busca el logro de las competencias.

2.2.5. Estándares

Descripciones integrales de las competencias, que precisan articuladamente las capacidades, se encuentran organizados por niveles y muestran el proceso evolutivo del estudiante en una competencia establecida durante su estancia en la educación básica.

2.2.6. Plataforma virtual

Son sistemas o programas en el internet que brinda servicios, atributos, herramientas para la administración de la información, donde la interacción entre profesores y estudiantes es otra forma de educación.

2.2.7. Cuentas corporativas

Para el acceso a las plataformas virtuales es indispensable que los estudiantes obtengan sus cuentas corporativas, puesto que estas permiten identificar plenamente al estudiante, determinar a qué

institución pertenece y facilita el acceso a la información y aplicaciones dentro de la plataforma virtual.

2.2.8. YouTube

Considerado como una red social, el YouTube es un sitio web para compartir vídeos subidos por los usuarios a través de Internet, por tanto, es un servicio de alojamiento de videos totalmente gratuito, en YouTube, los videos están disponibles para cualquier persona que quiera verlos, además se puede añadir comentarios sobre cada video.

CAPÍTULO III

III. METODOLOGÍA

3.1. Formulación de hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

La aplicación de tutoriales en redes sociales produce efectos significativos en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres - Ayacucho 2021.

3.1.2. Hipótesis específicas

- La aplicación de los tutoriales en redes sociales produce efectos significativos en la creación de propuestas de valor de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.
- La aplicación de los tutoriales en redes sociales produce efectos significativos en la aplicación de habilidades técnicas de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

3.2. Variables

3.2.1. Variable independiente

Tutoriales en redes sociales.

3.2.2. Variable dependiente

Aprendizaje de los estudiantes de Educación Para el Trabajo

3.3. Operacionalización de variables

Variables		Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Independiente	Tutoriales en redes sociales	El término tutorial se utiliza en el ámbito de la informática, se trata de un curso breve y de escasa profundidad, que enseña los fundamentos principales para poder utilizar algún tipo de producto o sistema, o para poder realizar una cierta tarea.	Se elaboró un material experimental que consiste en la producción de 12 vídeos tutoriales los cuales están en un canal de YouTube.	Contextualización	Pertinencia	Nominal • Aplica • No aplica
					Relevancia	
				Estructura	Accesibilidad	
					Tamaño	
					Composición	
				Revisión	Antes	
					Durante	
					Después	
				Dependiente	Aprendizaje de los estudiantes de Educación Para el Trabajo	
Integra alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.						
Aplica habilidades técnicas	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes.					
	Emplea con pericia habilidades técnicas.					

3.4. Tipo y nivel de investigación

3.4.1. Tipo

El presente trabajo de investigación se enmarcó dentro del tipo experimental.

Con referencia a ello Millan y Schumacher (2005) mencionan que es una modalidad experimental, donde el investigador manipula lo que los sujetos experimentarán, dicho de otra manera, el investigador posee algún control sobre lo que les pasará a los sujetos, mediante la imposición u ocultación en forma sistemática de condiciones específicas, enfocado de manera científica y el control de la variable independiente hará que influya en alguna medida a la variable dependiente.

Entonces según la referencia la manipulación de los videos tutoriales como variable independiente tiene influencia sobre la variable dependiente representada en los aprendizajes de los estudiantes del área de EPT.

3.4.2. Nivel

El nivel logrado en el presente trabajo de investigación dentro de la línea de investigación es el Explicativo, la cual pretende establecer las causas de los fenómenos que son estudiados.

A lo que Hernández et al. (2014) mencionan que el interés está centrado en la explicación por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables.

Para la investigación planteada explica la influencia de los videos tutoriales en el aprendizaje de los estudiantes.

3.5. Métodos

Los métodos aplicados en el presente trabajo de investigación son: Análisis-síntesis y el Hipotético-deductivo.

Con respecto al método de Análisis-síntesis, Bernal (2010) menciona que “Estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual

(análisis), y luego se integran esas partes para estudiarlas de manera holística (síntesis)” (p. 60).

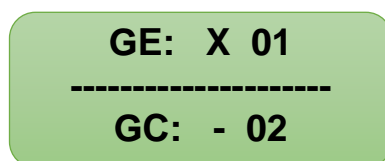
Cada componente de la investigación se ha desarrollado de manera particular sin dejar de lado el objetivo principal, para luego integrarlas y llegar a las conclusiones.

Por otra parte, con respecto al método Hipotético-deductivo, Bernal (2010) menciona que “Consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (p. 60).

3.6. Diseño de investigación

En el trabajo de investigación planteado se usó el diseño cuasi experimental, de manera específica, se utilizó el diseño con posprueba únicamente y grupos intactos, al respecto Carrasco (2007) precisa que “Este diseño presenta dos grupos: uno recibe el estímulo experimental y el otro no. La posprueba se administra con el propósito de medir los efectos de la variable independiente sobre la dependiente” (p. 70). El esquema es el siguiente:

Esquema:



Donde:

- GE** : Grupo experimental
- GC** : Grupo control
- 01, 02** : Post test
- X** : Con experimento
- : Sin experimento

3.7. Población y muestra

3.7.1. Población

La población investigada es el 5to año del nivel secundario de la institución educativa emblemática “Mariscal Cáceres” de la ciudad de Ayacucho.

Al respecto, Quispe (2012) menciona que “Es la determinación del conjunto total de elementos, sujetos y objetos a los que se refiere la investigación y éstas deben estar muy bien delimitadas teniendo en cuenta las características, lugar y tiempo”.

Siendo el colegio Mariscal Cáceres una institución emblemática y la más grande la región, cuenta con 20 secciones en el 5to año en el nivel secundario para el 2021, con 29 a 37 estudiantes en cada una de ellas.

Quinto año 2021																																								
Sección	A		B		C		D		E		F		G		H		I		J		K		L		M		N		Ñ		O		P		Q		R		S	
Género	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M
Subtotal	14	19	17	17	18	16	19	16	15	19	10	19	17	17	11	23	11	24	14	19	8	27	13	21	11	22	11	22	9	25	20	14	13	24	8	25	14	21	14	17
Total	33		34		34		35		34		29		34		34		35		33		35		34		33		33		34		34		37		33		35		31	
674																																								

3.7.2. Muestra

La muestra considerada, fueron estudiantes del 5to año de las secciones “A” y “B” del nivel secundario del área de Educación Para el Trabajo (EPT), de la especialidad de Dibujo Técnico y Producción Digital de la institución educativa “Mariscal Cáceres” de la ciudad de Ayacucho. 19 estudiantes tanto de la sección “A”, como 19 de la “B” para el grupo experimental, y para el grupo control 19 estudiantes de la sección “C” y otros 19 estudiantes de la sección “D”, sumando 76 estudiantes para ambos grupos.

Al respecto, Ysla (2012) refiere que: “La muestra es cualquier subconjunto extraído de la población”.

La determinación de las 4 secciones para la muestra se consideró teniendo en consideración las características similares que existen entre ellas y el nivel de participación de los estudiantes en las sesiones de aprendizaje en este sistema de la virtualidad.

Secciones	A		B		C		D	
Matriculados	33		34		34		35	
Muestra	19		19		19		19	
Género	F	M	F	M	F	M	F	M
Subtotales	9	10	10	9	9	10	11	8
Grupo experimental	38							
Grupo control					38			

3.7.3. Técnica de muestreo

Para Rodríguez (1997) existen dos formas principales de obtener la muestra: el muestreo aleatorio y el muestreo no aleatorio, conocido también de juicio.

Para la investigación en estudio se consideró el muestreo no aleatorio con selección intencional.

3.8. Técnicas e instrumentos

3.8.1. Técnicas

La técnica empleada en el presente trabajo de investigación fue la observación.

La Observación como técnica de recopilación de datos, menciona Bernal (2010) “Cada día cobra mayor credibilidad y su uso tiende a generalizarse, debido a que permite obtener información directa y confiable, siempre y cuando se haga mediante un procedimiento sistematizado y muy controlado” (p.194).

La técnica considerada en el trabajo de investigación tiene como objetivo recoger información sobre los proyectos de emprendimiento al finalizar un trimestre, desarrollados por los estudiantes pertenecientes al grupo experimental y grupo control, entonces la observación se convierte en la técnica apropiada para la obtención de información confiable.

3.8.2. Instrumentos

El instrumento aplicado en la investigación fue la lista de cotejo para la variable independiente y la ficha de observación para la variable dependiente.

La lista de cotejo para Pérez (2018) es el instrumento que señala de manera específica, ciertas tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas positivas. En cada uno de los ítems se presentan dos columnas que el investigador emplea para registrar si una determinada característica o comportamiento está presente o no.

En el trabajo de investigación, se usó para cotejar la aplicación del material experimental, los videos tutoriales en las sesiones de aprendizaje sobre el grupo experimental.

En cuanto a la ficha de observación, para Villalobos (2009) a la cual la denomina ficha de ejecución, menciona que “Es un instrumento que permite obtener información acerca del desempeño de los estudiantes. Orientando nuestra observación de las tareas u operaciones específicas, así como los resultados logrados” (p. 21).

Entonces se afianza más la Ficha de Observación como instrumento para recabar datos de los proyectos de emprendimiento como parte de los resultados de la aplicación del material experimental.

La ficha de observación fue diseñada desde la perspectiva del currículo nacional 2016, desempeños del 5to grado de secundaria, teniendo en consideración 2 de las 4 capacidades con las que cuenta el área de Educación para el Trabajo.

En suma, la Ficha de Observación tiene como propósito recopilar y analizar datos para el trato estadístico sobre los aprendizajes de los estudiantes del área de Educación para el Trabajo al finalizar la ejecución de la propuesta pedagógica en un trimestre académico, específicamente en los proyectos de emprendimiento o productos desarrollados por el grupo experimental, además de recabar información sobre el grupo control.

3.8.2.1. Los datos informativos

Consta de datos generales con respecto a la unidad de estudio, como son: DRE, UGEL, Institución Educativa, Área, Especialidad, Profesor, Estudiante, Grado y Sección a la cual pertenece y por supuesto la fecha en la que se recoge la información.

3.8.2.2. Los Ítems

Con respecto a ello, se consideró 20 en su totalidad, 10 ítems para la dimensión “Crea propuestas de valor” y otros 10 ítems para la dimensión “Aplica habilidades técnicas”, considerando que los materiales experimentales que se aplicó en la investigación son videos tutoriales que se colgaron en las redes sociales y estuvieron a disposición de los estudiantes del grupo experimental.

3.8.2.3. Escala de valoración

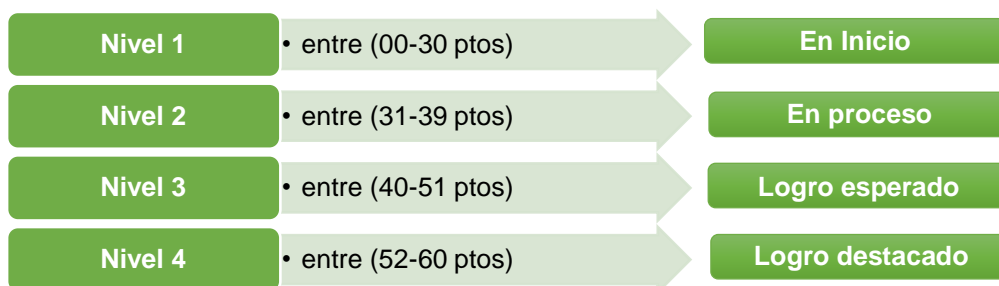
Consta de 4 valores que van del 0 al 3, de forma ascendente y se interpretan de la siguiente manera:

Descripción de la escala de valoración

0	1	2	3
Nunca	A veces	Regularmente	Siempre
Cuando el estudiante no evidencia ninguna característica del ítem.	Cuando el estudiante presenta una mínima o parte de la evidencia o producto del ítem planteado.	Cuando el estudiante presenta la evidencia con varias características planteadas.	Cuando el estudiante presenta todas las características del ítem.

3.8.2.4. Nivel alcanzado

El estudiante luego de la valoración puede lograr ubicarse desde el Nivel 1 hasta el Nivel 4, luego de la sumatoria de los subtotales lo definirá en:



3.8.2.5. Descripción del nivel alcanzado

Las mismas que van acorde a lo establecido en el currículo nacional 2016:

Nivel Alcanzado	Descripción
En inicio	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en las capacidades de acuerdo al nivel esperando. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del profesor.
En proceso	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a las capacidades, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
Logro esperado	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a las capacidades, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
Logro destacado	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto de las capacidades. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

3.8.2.6. Normas para su aplicación

Existen parámetros para la aplicación de la Ficha de Observación, en cierta medida estas deben respetarse teniendo en consideración lo siguiente:

- El instrumento se aplica finalizando el desarrollo de los materiales experimentales, para esta investigación se plantea luego del trimestre académico, 12 semanas aproximadamente.
- Se aplica sobre un proyecto de emprendimiento o producto final que los estudiantes elaboraron como parte del desarrollo de la unidad de aprendizaje en el año académico; se sugiere para el área de Educación para el Trabajo, el desarrollo de proyectos de aprendizaje por el enfoque que persigue la misma.
- Se debe tener en consideración que los 20 ítems están elaborados en función a los desempeños del 5to grado de secundaria y estándares de aprendizaje del VII ciclo de estudio, sería incongruente y no aplica para otros grupos de educandos.
- Los proyectos normalmente se trabajan de manera grupal para el desarrollo del trabajo cooperativo pudiendo lograr objetivos y metas; puesto que es una de las capacidades del área. Por la cantidad de estudiantes (34) en promedio, se propone la constitución de 6 grupos, siendo entonces 15 minutos el tiempo de la aplicación del instrumento

por cada grupo, considerando que el área tiene 2 horas pedagógicas (90 minutos) en cada semana.

- La ficha se aplica a cada estudiante perteneciente al grupo experimental y grupo control, durante la presentación de los proyectos de emprendimiento.

3.8.2.7. Instrucciones para el evaluador

Para aplicar la Ficha de Observación de manera correcta, el evaluador debe conocer previamente sobre el enfoque del área, cuáles y en qué consisten las capacidades, la competencia, desempeños del grado y estándares de aprendizaje del ciclo; los procesos para su aplicación son:

Primero, recuerde que el instrumento se aplica durante el desarrollo de la última sesión de aprendizaje (evaluación de proyectos), es importante llenar los datos generales vacíos que se muestran en la primera parte.

Segundo, se marcará con una equis (X) en las casillas correspondientes a la valoración de cada ítem, considerando la descripción de cada valor, 0 = nunca, 1 = a veces, 2 = regularmente y 3 = siempre.

Ejemplo 1: Valoración de ítems

Indicadores		Valoración			
Con respecto a: Crea propuestas de valor		0	1	2	3
1	Programa las actividades que deben ejecutar para elaborar la propuesta de valor.			X	

De tal modo que, teniendo en consideración el ejemplo 1, para el primer ítem el estudiante obtiene sus 2 primeros puntos.

Tercero, de igual modo teniendo en consideración el ejemplo anterior, se valorará los 19 ítems restantes.

Cuarto, enseguida el evaluador sumará los subtotales, en el ejemplo 2, el estudiante obtuvo **0** equis en la valoración (0), **6** equis en la valoración (1), haciendo 6 puntos, **7** equis en la valoración (2), obteniendo 14 puntos y **7** equis en la valoración (3), haciendo 21 puntos; para luego realizar la sumatoria total, 41 puntos es lo que logró finalmente el estudiante.

Ejemplo 2: Sumatoria de la valoración

Subtotales	0	6	14	21
Total	41			

Quinto, finalmente el evaluador determina el nivel alcanzado con los 41 puntos, para el ejemplo 2, el estudiante habrá logrado el Nivel 3, equivalente a “*Logro esperado*”, con la siguiente descripción: “Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a las capacidades, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado”.

3.9. Validez y confiabilidad de instrumentos

Para la validez de contenido, del Según Hernández y Mendoza, (2019) “Se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide o la amplitud en que la medición representa el concepto o variable medida” (p.230).

La Ficha de Observación, después de su diseño según a la literatura del currículo nacional y el marco teórico de la investigación, pasó por revisión del asesor con grado de doctor, para luego someterse a la evaluación con 5 expertos, a través de la: ficha para juicio de expertos.

En cuanto a las competencias de los 5 jueces se observa los siguientes datos:

- Con respecto al género: el 80% representa al género masculino y el 20% representa al género femenino.
- Con respecto a sus roles: el 60% pertenece al rol directivo, el 20% al rol docente y el 20% al rol jerárquico.
- Con respecto a niveles de estudio: el 100% de los jueces cuentan con maestría y doctorado.
- Con respecto al área de experiencia: el 20% se dedica al trabajo de investigación, el 40% enseñó en escuelas de posgrado de diversas universidades en temas de investigación y el 40% es directivo netamente.
- Con respecto al nivel educativo en la que se desempeñan: el 80% labora en la educación básica y el 20% labora en el nivel superior.

Los expertos evaluaron cada uno de los 20 ítems con valores dicotómicos “Si” y “No”, donde Si=1 y No=0, valores de tipo nominal; una

vez obtenido los resultados de cada experto, se sometió al paquete estadístico SPSS en su versión 25.

Resultados de la prueba binomial

PRUEBA BINOMIAL						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Experto_1	Grupo 1	SI	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Experto_2	Grupo 1	SI	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Experto_3	Grupo 1	SI	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Experto_4	Grupo 1	SI	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Experto_5	Grupo 1	SI	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		

En la tabla se muestran los resultados, con respecto a la sumatoria de la columna de *significación exacta (bilateral)* y la división de la misma por el número de expertos resulta igual a 0.00, siendo < a 0.05, entonces este resultado confirma que el instrumento de medición es válido en cuanto a su contenido.

Luego de que el instrumento haya pasado de manera satisfactoria por la validez de contenido, el instrumento se aplicó a un grupo piloto de una muestra con características similares al grupo experimental, en una cantidad de 38 estudiantes.

Para la confiabilidad del instrumento, se usó pruebas piloto ajenos a la investigación: Alpha de Cronbach, la cual se basa en la medición de la consistencia de las respuestas que hagan las personas.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

- α = Alfa de Cronbach
- K = Número de ítems
- V_i = Varianza de cada Ítem
- V_t = varianza del total

Resultado de Alpha de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,882	20

La tabla muestra el coeficiente Alpha de Cronbach total del instrumento, 0.882 es superior al mínimo aceptable de 0.7. El número de elementos corresponde al número de preguntas consideradas en el instrumento, las cuales no han sido variadas o eliminadas para mejorar la confiabilidad.

3.10. Técnicas de procesamiento de datos

Para el análisis de datos se usó el aplicativo SPSS (Paquete estadístico para ciencias sociales), en su última versión: IBM SPSS Statistics 25.0 – 2019.

Para los resultados a nivel descriptivo de manera general y por dimensiones se usó la tabla cruzada de frecuencias, tanto para el grupo experimental como para el grupo control.

La prueba de normalidad se usó el estadígrafo Shapiro-Wilk para determinar el uso de las pruebas: paramétricas y no paramétricas, según a los resultados se estableció el uso de las pruebas no paramétricas, U de Mann-Withney en esta ocasión por la característica de la investigación.

Para la prueba de hipótesis a nivel general y de las dimensiones se usó el estadígrafo U de Mann-Withney, porque la investigación es de tipo experimental, con diseño cuasi experimental y la escala de medición en el instrumento a aplicar es de tipo ordinal a dos grupos establecidos de manera independientes.

3.11. Aspectos éticos

La investigación se desarrolló en la institución educativa Mariscal Cáceres, para lo cual se presentó una solicitud dando a conocer el trabajo de investigación que se pretendía realizar y la aplicación del material experimental en los estudiantes del 5to año del nivel secundario, siendo respondido de manera positiva por parte de la dirección.

Así mismo, para la recopilación de los datos se dio a conocer la carta de consentimiento informado a los estudiantes, mencionando que existe el beneficio de poder solicitar los resultados de manera general o individual, así mismo que no existe ningún tipo de Incentivo económico, menos de calificaciones extra, en cuanto la confidencialidad, se guardará con mucho recelo la información de los estudiantes participantes en la investigación, quienes tienen derecho a negarse o retirarse cuando lo consideren sin ningún tipo de penalización.

CAPÍTULO IV

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados a nivel descriptivo

Tabla 1

Evaluación de aprendizajes de los estudiantes en el área de Educación Para el Trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

		GRUPOS		Total
		EXPERIMENTAL	CONTROL	
NIVELES	EN PROCESO	0 0,0%	16 42,1%	16 21,1%
	LOGRO ESPERADO	28 73,7%	15 39,5%	43 56,6%
	LOGRO DESTACADO	10 26,3%	7 18,4%	17 22,4%
	Total	38 100,0%	38 100,0%	76 100,0%

Fuente: Información derivada de los grupos: experimental y control al finalizar la aplicación del material experimental

Luego de ejecutar la propuesta pedagógica en el grupo experimental, se aplicó la ficha de observación en los trabajos finales sobre emprendimiento en ambos grupos, donde se obtuvo los siguientes resultados, la tabla 1 muestra que el grupo experimental en una cantidad de 28 estudiantes la cual

representa el 73,7% se ubican en el logro esperado, por su parte el grupo control en una cantidad de 15 estudiantes la cual representa el 39,5% se ubicaron en el mismo nivel. Así mismo se puede observar que en el grupo experimental, 10 estudiantes quienes representan el 26,3 % se ubican en el nivel de logro destacado; en el mismo nivel, la cantidad de estudiantes del grupo control fueron 7, representando el 18,4%. Con referencia al nivel de proceso, en el grupo experimental no existen estudiante alguno, mientras que en el grupo control, son 16 los estudiantes que se ubicaron en dicho nivel, representando el 21,1%.

Tabla 2

Evaluación de la dimensión Crear propuestas de valor, de los estudiantes en el área de Educación Para el Trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

		GRUPOS		Total
		EXPERIMENTAL	CONTROL	
P_DIMENSIÓN	EN PROCESO	0	13	13
		0,0%	34,2%	17,1%
	LOGRO ESPERADO	29	18	47
		76,3%	47,4%	61,8%
	LOGRO DESTACADO	9	7	16
		23,7%	18,4%	21,1%
Total		38	38	76
		100,0%	100,0%	100,0%

Fuente: Información derivada de la primera dimensión sobre el grupo experimental y el grupo control.

En el nivel de logro esperado, los estudiantes que forman parte del grupo experimental lograron ubicarse en una cantidad de 29, la cual representa el 76,3 %, por su parte en el mismo nivel, los estudiantes que forman parte del grupo control lograron ubicarse en una cantidad de 18, siendo el 47,4%. Con respecto al nivel de logro destacado, se muestra que estudiantes del grupo experimental, lograron ubicarse en una cantidad de 9, siendo el 23,7%, por su parte la cantidad de estudiantes que forman parte del grupo control son 7, quienes representan el 18,4%.

Quienes necesitan de acompañamiento en sus aprendizajes y se ubican en el nivel de proceso son 13 estudiantes que pertenecen al grupo

control, representando el 34,2%; por otro lado, en el mismo nivel de logro, en el grupo experimental no existe estudiante alguno.

Tabla 3

Evaluación de las habilidades técnicas de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

		GRUPOS		Total
		EXPERIMENTAL	CONTROL	
S_DIMENSIÓN	EN PROCESO	0 0,0%	10 26,3%	10 13,2%
	LOGRO ESPERADO	16 42,1%	18 47,4%	34 44,7%
	LOGRO DESTACADO	22 57,9%	10 26,3%	32 42,1%
Total		38 100,0%	38 100,0%	76 100,0%

Fuente: Información derivada de la segunda dimensión sobre el grupo experimental y el grupo control.

Con respecto a la segunda dimensión, 22 estudiantes o el 57,9% del grupo experimental pudieron ubicarse en el nivel de logro destacado, siendo significativo el resultado, mientras que 10 estudiantes o el 26,3% del grupo control pudieron ubicarse en el mismo nivel. 18 estudiantes, siendo el 47,4% del grupo control se ubicaron en logro esperado, mientras que 16 estudiantes o el 42,1% que pertenecen al grupo experimental lograron el mismo nivel.

10 estudiantes o el 26,3% que pertenecen al grupo control se ubican en el nivel de proceso, por otra parte, en el grupo experimental no se encuentra estudiante alguno.

4.2. Resultados a nivel inferencial

4.2.1. Prueba de normalidad

Planteamiento de hipótesis

H₀: La distribución de la variable tiene una distribución normal.

H_a: La distribución de la variable es distinta a la distribución normal.

Nivel de significancia:

$P=0,05$

Criterio:

- Entonces, si $p \leq 0,05$ se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a)
- Por otra parte, si $p > 0,05$ se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a)

Tabla 4

Prueba de normalidad con respecto a la evaluación de los aprendizajes de los grupos, experimental y control.

GRUPOS	Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	
EVALUACIÓN	EXPERIMENTAL	,921	38	,011
	CONTROL	,928	38	,018

Fuente: Información derivada de la evaluación de los grupos, control y experimental.

Toma de decisión:

Siendo el resultado en el grupo control 0,018 y ésta menor a 0,05 entonces se deja de lado la hipótesis nula (H_0) para aceptar la hipótesis alterna (H_a). Por otra parte, en el grupo experimental se parecía el nivel de significancia de 0,011 siendo esta menor a 0,05 por la cual se deja de lado la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Teniendo en consideración los resultados, se aprecia que la información no tiene una distribución normal por lo que se considera las pruebas no paramétricas para el análisis de las pruebas de hipótesis, de manera específica, U de Mann-Whitney.

4.2.2. Prueba de hipótesis general**4.2.2.1. Sistema de hipótesis:**

Hipótesis nula (H_0): La aplicación de tutoriales en redes sociales no produce efectos significativos en el aprendizaje de los estudiantes en

el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

Hipótesis alterna (H_a): La aplicación de tutoriales en redes sociales produce efectos significativos en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

4.2.2.2. Nivel de significancia:

$p=0,05$

4.2.2.3. Estadígrafo:

U de Mann-Whitney

4.2.2.4. Criterio:

- Si $p \leq 0,05$ entonces, se rechaza la hipótesis nula (H₀) y se acepta la hipótesis alterna (H_a).
- Por otra parte, si $p > 0,05$ se acepta la hipótesis nula (H₀) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a).

4.2.2.5. Prueba de hipótesis:

Tabla 5

Prueba de hipótesis general

	NIVELES
U de Mann-Whitney	441,000
W de Wilcoxon	1182,000
Z	-3,267
Sig. asintótica(bilateral)	,001

Fuente: Información extraída de la evaluación de los grupos, control y experimental.

Análisis de resultados:

El nivel de significancia como resultado es de 0,001 por debajo de 0,05, por lo que se deja de lado la hipótesis nula (H₀) y se considera la hipótesis alterna (H_a) entonces, la aplicación de tutoriales en redes

sociales produce efectos significativos en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

4.2.3. Prueba de la primera hipótesis específica

4.2.3.1. Sistema de hipótesis

Hipótesis nula (H_0): La aplicación de los tutoriales en redes sociales no produce efectos significativos en la *creación de propuestas de valor* de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

Hipótesis alterna (H_a): La aplicación de los tutoriales en redes sociales produce efectos significativos en la *creación de propuestas de valor* de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

4.2.3.2. Nivel de significancia

$p=0,05$

4.2.3.3. Estadígrafo

U de Mann-Whitney

4.2.3.4. Prueba de hipótesis

Tabla 6

Prueba de hipótesis específica de la primera variable: Crea propuesta de valor.

	P_DIMENSIÓN
U de Mann-Whitney	495,500
W de Wilcoxon	1236,500
Z	-2,718
Sig. asintótica(bilateral)	,007

Fuente: Información extraída de la evaluación de los grupos, control y experimental.

Análisis de resultados:

El nivel de significancia es de 0,007 siendo menor que 0,05 por lo que no se considera la hipótesis nula (H_0) y por el contrario se considera la hipótesis alterna (H_a), concluyendo que la aplicación de los tutoriales en redes sociales produce efectos significativos en la creación de propuestas de valor de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

4.2.4. Prueba de la segunda hipótesis específica

4.2.4.1. Sistema de hipótesis

Hipótesis nula (H_0): La aplicación de los tutoriales en redes sociales no produce efectos significativos en las *habilidades técnicas* de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

Hipótesis alterna (H_a): La aplicación de los tutoriales en redes sociales producen efectos significativos en las *habilidades técnicas* de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

4.2.4.2. Nivel de significancia

$p=0,05$

4.2.4.3. Estadígrafo

U de Mann-Whitney

4.2.4.4. Prueba de hipótesis

Tabla 7

Prueba de hipótesis específica de la segunda variable: habilidades técnicas.

	S_DIMENSIÓN
U de Mann-Whitney	414,000
W de Wilcoxon	1155,000
Z	-3,504
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Fuente: Información extraída de la evaluación de los grupos, control y experimental.

Análisis de resultados:

El resultado de la prueba muestra que el nivel de significancia es 0,000 inferior a 0,05 con la cual no se considera la hipótesis nula (H_0) y se considera la hipótesis alterna (H_a), entonces se puede concluir que la aplicación de los tutoriales en redes sociales produce efectos significativos en las *habilidades técnicas* de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.

4.3. Discusión de resultados

Los últimos resultados de las pruebas nacionales e internacionales a través de la ECE y PISA respectivamente, sobre los aprendizajes de los estudiantes muestran que la situación académica de los mismos no es alentadora, entonces existe un reto mayor de los líderes pedagógicos por ser los directos agentes en mejorar esta situación. En la evaluación PISA aplicado el año 2018 participaron 79 países, donde Perú se ubica en el puesto 65, clara evidencia de que se necesitan de estrategias, herramientas, recursos, todo lo que pueda estar al alcance.

Frente a esta situación se ha planteado la aplicación de los videos tutoriales en las redes sociales como una estrategia para mejorar los aprendizajes de los estudiantes del área de EPT de la institución educativa Mariscal Cáceres; para Jiménez (2019) los video educativos favorecen la práctica del área de inglés, conclusión que obtiene gracias a la aplicación de la ficha de observación a 33 estudiantes.

De igual forma, para Gutiérrez y Pabón (2017) el uso del video tutorial como herramienta de mediación mejora significativamente el proceso de

aprendizaje de la informática en los estudiantes del grado décimo del colegio Braulio Gonzáles de Yopal.

Por su parte Massut (2015) llega a la conclusión de que los estudiantes que no pudieron asistir a las sesiones, podían recuperar las mismas, gracias a que éstas se encontraban en la web en forma de tutoriales. Caso similar planteado en la propuesta investigativa, donde los estudiantes pueden ver los tutoriales las veces que sea necesario para reafirmar sus aprendizajes.

En este mundo globalizado los recursos tecnológicos, sobre todo informáticos han sido fundamentales en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes, recursos que deben ser producidos y tamizados por los líderes pedagógicos acorde a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Para Palacios (2019), la aplicación de videos tutoriales influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de secundaria del área de educación para el trabajo de la institución educativa “Las Palmas”, Nuevo Chimbote. Resultado que afianza el trabajo de investigación planteado por el autor.

En los resultados de las pruebas de hipótesis tanto en la general y las específicas muestran que la aplicación de los vídeos tutoriales en las redes sociales mejora de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes que forman parte del grupo experimental, mencionar que las redes sociales hoy en día son instancias virtuales donde los estudiantes se ven inmersos de manera constante, por lo que se ha planteado que dichos videos tutoriales se encuentren en la mayor cantidad de estos medios, básicamente en el Youtube, plataforma de gran capacidad que alberga vídeos.

Resultados que son corroborados por Zambrano (2019), llegando a la conclusión de que el diseño y la aplicación de sesiones de aprendizaje usando los videos educativos para la construcción de aprendizajes son significativos en los estudiantes del V ciclo de la I.E. N° 82733.

La presente propuesta pedagógica, además, abarca a otros niveles de educación básica, como es el nivel primario, donde se han obtenido resultados positivos en la mejora de los aprendizajes, esto en referencia al trabajo de investigación presentado por Alarcón (2017), donde concluye que los videos educativos mejoran los conocimientos en los estudiantes con respecto a una escuela clásica.

La propuesta pedagógica planteada es parte de todo un sistema virtual de enseñanza aprendizaje, los vídeos tutoriales se encuentran “colgados” en una plataforma educativa, Google Workspace For Education facilitada por Google, específicamente en el Google Classroom y almacenados en YouTube, donde el estudiante puede acceder en el momento que lo requiera.

El proceso de la presente investigación en toda su amplitud ha sido elaborado teniendo en consideración todas las normas y parámetros que requiere una investigación científica, la construcción de los instrumentos para el recojo de la información ha sido elaborada teniendo en consideración las dimensiones basadas en las capacidades de currículo nacional 2016 con respecto al área de EPT, para luego ser sometido a un juicio de expertos, siempre con grados de doctor y establecer la confiabilidad de la misma; asimismo, la información obtenida fue de una muestra, extraída de la institución educativa más grande en población e infraestructura de la región Ayacucho, Mariscal Cáceres de aproximadamente 5000 estudiantes. Los resultados obtenidos han sido procesados con el programa estadístico SPSS, los cuales son respaldados y contrastados por los distintos trabajos de investigación tomados como referencias.

Las limitaciones del presente trabajo se dieron en la aplicación del material experimental y en el recojo de la información, a través de las evaluaciones; la situación actual a causa de la pandemia COVID-19 hizo que un gran porcentaje de los estudiantes se desconectaran de la educación, por la gran brecha digital existente en el Perú, por lo cual se consideró en ambos grupos de investigación a los estudiantes que más presencia y participación tuvieron en las sesiones de aprendizaje. Siendo el presente trabajo de investigación de característica virtual, con el apoyo de la tecnología y la informática no afectó en cuanto a los resultados obtenidos.

Los resultados de la investigación planteada corroboran la información obtenida de los Big Data con respecto a uso de las redes sociales y los videos tutoriales para aprender algo que se desconoce, mejorando las capacidades y habilidades de las personas de la profesión que sea.

Los videos tutoriales en su gran parte se encuentran almacenadas en la plataforma de YouTube de manera gratuita, página que es visitada por millones de usuarios que no precisamente son estudiantes; sino, son además

de distintos niveles de estudio, de áreas como ciencia y tecnología, comunicación, matemáticas, artes, todas las ciencias sociales, etcétera. Esta plataforma ha jugado un rol muy importante durante la pandemia en cuanto al sector educación se trata, entonces se puede afirmar que el uso de los tutoriales como estrategia mejoran el aprendizaje de los estudiantes de las distintas áreas.

CAPÍTULO V

V. PROPUESTA INNOVADORA

5.1. Introducción:

Ante la presencia de la pandemia COVID-19 se ha visualizado la gran brecha educativa que existe en nuestro país, con la cual queda claro la importancia sobre el uso y dominio de las tecnologías de la información y comunicación, sumado a ello, el área de Educación Para el Trabajo a lo largo de los años ha venido sufriendo reducción de horas de trabajo, desde las 8 horas hace unos 15 años, hasta las 2 horas pedagógicas actualmente, así mismo señalar que los resultados sobre los logros de aprendizaje de los estudiantes en el ámbito internacional, nacional y local no son nada alentadores.

Ante lo mencionado el presente trabajo de investigación propone una secuencia de materiales audio visuales, tutoriales en las redes sociales para mejorar los aprendizaje de los estudiantes de la institución Educativa Mariscal Cáceres, específicamente en el área de Educación Para el Trabajo, los cuales estuvieron a disposición de los estudiantes una semana antes del desarrollo de la sesión de aprendizaje, tanto en los grupos de Whatsapp de los estudiantes y en la plataforma virtual de la institución educativa Mariscal Cáceres, Classroom, la cual forma parte de Google For Education, a su vez, los estudiantes contaron con materiales técnico pedagógicos como son:

sesión de aprendizaje, indicadores de evaluación, las hojas de prácticas semanales, entre otros materiales que aportaron en su aprendizaje. Cabe mencionar que todos los estudiantes y de todos los niveles educativos poseen una cuenta corporativa (gsap.am@siempremc.edu.pe).

Para aquellos estudiantes que no contaban con el servicio de internet, visualizaron dichos materiales en plena sesión de aprendizaje y para aquellos que no pudieron desarrollar las capacidades o competencias programadas, pudieron visualizarlos después de su desarrollo.

Además, con la presente estrategia se desarrolló las competencias transversales de las áreas del currículo nacional como son: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC y Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

5.2. Fundamentación filosófica

El pragmatismo es un movimiento filosófico y educativo que inició en los Estados Unidos, de manera específica en el año 1880, representado por grandes figuras intelectuales, entre las cuales se encuentran Charles Sanders y William James, el pensamiento pragmático representa una herramienta que tiene como objetivo la resolución de los problemas basados en la experiencia y el conocimiento; por otra parte, el pragmatismo surge de la acumulación de la sabiduría originada a partir de la superación de los problemas.

El principal representante sobre esta filosofía, es John Dewey, quien plantea una forma distinta de entender la educación y de conocer al individuo, donde el pensamiento constituye un instrumento para las personas en general consignado a resolver situaciones problemáticas las cuales surgen en el curso de las actividades en sí, dicho de otro modo, los problemas de la experiencia.

En oposición a la enseñanza tradicionalista, propone una educación basada en las propias experiencias del estudiante, con ello revaloriza la importancia de la atención a las necesidades, inquietudes e intereses del mismo, así como la relación con su mundo circundante, como elementos fundamentales para brindar una verdadera educación y favorecer un auténtico desarrollo del estudiante.

Para Dewey, el modelo tradicional no hacía más que promover una enseñanza netamente verbal, mediante la cual se obligaba al niño a memorizar y repetir, reducido a una condición de pasividad, donde el protagonista era el profesor y el niño sólo estaba destinado a escuchar y absorber; en la práctica, ese modelo promovía una educación autoritaria, porque imponía a los niños opiniones determinadas acerca del mundo y soluciones previamente desarrolladas, sin dejar opción a los estudiantes en desarrollar sus propios conocimientos.

Dewey propone cambios fundamentales en la forma de concebir a la educación contemporánea:

- Plantea que la escuela debe ser una institución donde los avances de la sociedad se pueden transmitir directamente a las nuevas generaciones, no a través de métodos formalizados o de una pedagogía inerte, sino de lo contrario a partir de una institución que permita al niño construir, crear e indagar activamente sus aprendizajes en un ambiente colectivo; lo que haría posible convertir a los estudiantes en miembros participantes y constructivos de una sociedad democrática.
- La educación y la democracia se encontraban totalmente desligadas, en una sociedad democrática, el Estado es quien se debe hacer cargo de la educación y promover que todo niño, adolescente y joven pueda acudir a la institución, independientemente de su género, religión, destreza individual o clase social.

5.3. Fundamentación pedagógica

El constructivismo es una corriente pedagógica creada por Ernst Von Glasersfeld, basándose en la teoría del conocimiento constructivista, consiste en la necesidad de entregar al estudiante herramientas, como la de generar andamiajes que le permitan crear sus propios procesos, para dar solución a una situación compleja y real. El rol del profesor en este proceso de aprendizaje constructivo, es ceder el protagonismo al estudiante quien asume el papel fundamental en su propio proceso de aprendizaje, por ende, s formación, a los estudiantes se les enseña diferentes conocimientos a partir de su propia experiencia.

En el constructivismo educativo, el papel importante lo cumple el estudiante, donde su proceso de aprendizaje tiene que ser dinámico, participativo e interactivo, de tal manera que la construcción de sus conocimientos sea auténtica y sus aprendizajes significativos.

Entre los representantes principales del constructivismo cabe citar a: Lev Vygotski, Jean Piaget, David Ausbel, entre otros, quienes se centran en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio circundante. Por otra parte, Vygotski se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna. La instrucción del aprendizaje surge de las aplicaciones de la psicología conductual, donde se especifican mecanismos para programar la enseñanza de conocimiento.

5.3.1. Teoría del aprendizaje de Lev Vygotski

Lev Vygotsky propone que los estudiantes construyen sus propios aprendizajes a partir de la interacción social. Así mismo propone que el andamiaje reside en la ayuda temporal de las personas mayores, ya sean profesores, padres de familia, tutores u otro actor de la educación que proporcionan al estudiante, con el objetivo de realizar una tarea hasta que éste sea capaz más adelante de desarrollarla sin la ayuda de los demás.

El Aprendizaje y "Zona de desarrollo proximal"

Lev Vygotsky en su teoría sociocultural menciona que el rol de los agentes educativos o de las personas adultas es netamente de ayuda, dirección y organización en los aprendizajes de los estudiantes, en el proceso previo a que el estudiante pueda tener la capacidad de resolver situaciones problemáticas, mostrando la madurez conductual y cognitivo.

La orientación más efectiva que se pueda dar al estudiante es la de poder ayudar a cruzar la zona de desarrollo real (ZDR) aprendizajes previos, hacia la zona de desarrollo Concreta (ZDC) aprendizajes potenciales y en el intermedio existe una Zona de Desarrollo Proximal (ZDP), zona que el profesor debe ayudar a cruzar al estudiante.

En la Zona de Desarrollo Proximal, es muy importante que en este proceso el profesor conduzca al estudiante hacia un aprendizaje autónomo, a través de la orientación, colaboración y supervisión, donde el estudiante pueda desarrollar acciones exitosamente sin el apoyo de los demás, logrando la consolidación de sus nuevos aprendizajes.

5.3.2. Teoría del aprendizaje de Jean Piaget

La postura planteada de Jean Piaget desde el enfoque constructivista, donde el papel activo y más importante lo cumple el propio estudiante al momento de construir sus aprendizajes. Las estructuras mentales del estudiante se van modificando y combinando a medida que este va experimentando de su entorno y organizando en su mente.

Los constantes cambios que se van dando en el contexto del estudiante, las situaciones más actuales y novedosas que va descubriendo y la percepción de la misma hace que su mente evolucione, a través de la interiorización a la cual Piaget la denomina Asimilación y la acomodación, que consiste en la construcción de nuevas estructuras mentales.

La etapa de las operaciones formales es la última de las cuatro etapas planteadas por el psicólogo suizo Jean Piaget en su Teoría del Desarrollo Cognitivo, siendo las otras tres las etapas sensoriomotoras, la preoperacional y la de las operaciones concretas.

El pensamiento operacional formal

Esta etapa abarca a partir de los 12 años hasta la edad adulta, caracterizándose por el hecho de que los niños o adolescentes, tienen una visión más abstracta de la realidad y un uso más lógico del pensamiento, ellos consiguen pensar acerca de conceptos teóricos. Es durante esta etapa en la que el individuo puede manejar el pensamiento hipotético-deductivo, tan característico del método científico, el estudiante ya no está encadenado a los objetos físicos y reales para poder llegar a conclusiones, sino que ahora puede pensar

sobre situaciones hipotéticas, imaginándose todo tipo de escenarios sin necesidad de tener una representación gráfica o palpable de los mismos. Así el adolescente podrá razonar sobre problemas más complejos.

5.3.3. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel

Ausubel es uno de los máximos exponentes del constructivismo y fue muy influido por Jean Piaget. Este psicólogo y pedagogo propuso que los estudiantes aprenden cuando actúan sobre sus conocimientos previos. Por ejemplo, si uno quiere que su hijo comprenda lo que es un mamífero, primero se tendrá que comprobar que sabe lo que es un perro y saber cómo piensa para actuar en consecuencia. Estos conceptos se integran mediante organizadores previos que buscan la coherencia en nuestro cerebro.

Esta teoría está basada en la práctica, el aprendizaje significativo contrasta con el aprendizaje de memoria, retener largas listas sin discurrir, porque produce conocimientos mucho más duraderos que se interiorizan en la memoria a largo plazo. Con el tiempo los conceptos se van relacionando y jerarquizando para que se ahorre muchos pasos cada vez que uno quiera hablar sobre un tema determinado o hacer cosas como navegar en el internet.

5.4. Fundamentación de área

Mencionar además que, el área de Educación Para el Trabajo (EPT) tiene un enfoque basado en la gestión de proyectos de emprendimiento, donde los estudiantes despliegan competencias blandas y sobre todo técnicas, que les permite afianzar su potencial y aumentar sus posibilidades de continuar sus estudios en la educación superior técnica, obtener un empleo o generar su propio empleo en función a sus intereses personales y el desarrollo de su entorno.

Los proyectos de emprendimiento comprenden la ideación de alternativas innovadoras de solución pertinentes, las que luego son plasmadas en una propuesta de valor de un bien o servicio, diseñado para resolver una necesidad no satisfecha o problema económico o social que

afecta a un grupo de personas, siempre considerando los marcos éticos (MINEDU, 2016).

5.5. Objetivo:

Comprobar el efecto que produce los tutoriales en redes sociales en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria.

5.6. Material experimental:

5.6.1. Vídeos tutoriales

Los vídeos tutoriales en estos tiempos de avance acelerado de la tecnología como estrategia de enseñanza están siendo muy considerados por los profesores en este nuevo sistema de educación a distancia ya que permiten repasar el contenido las veces que sea necesario hasta que el estudiante logre los conocimientos deseados o el desarrollo de algunas capacidades deseadas.

Los vídeos tutoriales sobre las sesiones de aprendizaje, se producirán semana a semana de acuerdo a la sesión de aprendizaje, como parte del desarrollo del trimestre la cual consta de 12 sesiones, considerando que el área de Educación Para el Trabajo en el nivel secundario del 5to año, cuenta con 2 horas pedagógicas; donde los estudiantes tendrán que revisar previo al desarrollo de la sesión de aprendizaje, durante la sesión si tuviera necesidad de retroalimentación y después si le faltó concretar sus capacidades.

Dimensiones	Indicadores
Contextualización	Pertinencia
	Relevancia
Estructura	Accesibilidad
	Tamaño
	Composición
Revisión	Antes
	Durante
	Después

5.6.1.1. Contextualización

Los tutoriales elaborados serán desarrollados teniendo en consideración el nivel educativo de los estudiantes de la institución, saberes previos y sobre todo tendiendo como referencia su contexto, así mismo el desarrollo del proyecto de aprendizaje.

5.6.1.2. Estructura

Los vídeos tutoriales serán subidos al YOUTUBE enlazadas y disponibles en la plataforma de la institución, donde a los estudiantes del grupo experimental se les proporcionará una Cuenta y Contraseña para su acceso a la misma, mientras que los estudiantes del grupo control desarrollan las sesiones con normalidad; los videos tutoriales estarán constituidos entre 30 a 40 minutos, con una cantidad de píxeles: 1920 x1080/HD, obtenidos con el programa de CAMTASIA en su versión 9 y editado en la aplicación SONY VEGAS PRO en su versión 16 y las aplicaciones complementarias: Corel Draw 2020, ADOBE PHOTOSHOP CC en su versión 14.

En la parte introductoria se mencionará la competencia, las capacidades y el número de la sesión, en la parte media el desarrollo de la parte técnica, finalmente el producto del tutorial.

5.6.1.3. Revisión

Los estudiantes del grupo experimental a través del canal de YOUTUBE tendrán a disposición los tutoriales una semana antes por lo que deberán revisar el material, durante el desarrollo de la sesión si tienen dificultades y después si el estudiante necesita reforzar sus capacidades.

5.6.2. Plataforma Educativa: Google Classroom

El Google Classroom es una herramienta creada por la empresa Google en el año 2014, la cual está orientada exclusivamente al mundo educativo, su objetivo es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, las opciones del Google Classroom están asociadas a una cuenta de Google, de manera que tanto el profesor como los estudiantes deberán tener su Gmail

(estudiante@gmail.com) en su versión gratuita y en su versión corporativa (estudiante@siempremc.edu.pe).

Esta herramienta de Google Classroom permite gestionar las clases online y puede utilizarse tanto para el desarrollo del aprendizaje presencial, también para el aprendizaje 100% a distancia, incluyendo el aprendizaje mixto. Se podrán crear documentos, compartir información en diferentes formatos, agendar reuniones y realizarlas virtualmente. Los estudiantes también podrán acceder desde cualquier dispositivo conectado a internet a sus clases, puede ser esta un smartphone, table, iPad, laptop, etcétera.

Los materiales experimentales, vídeos tutoriales y técnico pedagógicos como: sesión de aprendizaje, indicadores de evaluación y las hojas de prácticas se mostrarán una semana previo al desarrollo de la sesión, donde el estudiante podrá disponer y revisar los materiales antes, durante y después.

Para el acceso a la plataforma institucional por parte del grupo experimental se pondrá a disposición otro vídeo tutorial previo a la aplicación de los materiales experimentales, con los siguientes contenidos: uso de la cuenta y contraseña corporativa, características y uso de la plataforma, acceso a los materiales experimentales y los cuidados técnicos necesarios sobre la plataforma.

5.6.3. Redes Sociales: Youtube

YouTube es otra plataforma que pertenece a la empresa de Google desde el año 2006, a través de la que cual se pueden reproducir vídeos, subir contenido a un canal propio e interactuar con el resto de usuarios mediante likes, comentarios o 'compartir'.

Para el presente proyecto se pretende usar esta plataforma para ir subiendo los vídeos tutoriales puesto que las capacidades de estos materiales son medianamente pesadas, entre 200 Mb y 500 Mb y serán colocados como enlaces en la plataforma de Google Classroom.

5.6.4. Materiales técnico-pedagógicos complementarios:

- Sesión de aprendizaje

- Indicadores de evaluación
- Hojas de prácticas semanales

5.6.5. Aprendizajes que se pretenden desarrollar:

Competencia de área:

- Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Capacidades de área:

- Crea propuestas de valor
- Aplica habilidades técnicas

Competencias Transversales:

- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TICs
- Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

5.7. Cronograma de aplicación de las sesiones

Nº	Fecha	Descripción de la sesión
1	27-05-2021	“Idea de negocio con CANVAS” – CANVAS.
2	03-06-2021	“Iniciamos un plan de negocios” - Plan de negocios.
3	10-06-2021	“Instrumentos virtuales para el recojo de datos” - Cuestionarios virtuales
4	17-06-2021	“Herramientas virtuales como instrumentos de evaluación” - Instrumentos virtuales.
5	24-06-2021	“Procesamiento de datos con Sheet” – Sheet
6	01-07-2021	“Construyo mi logo” – Logos.
7	08-07-2021	“Uso CANVA para mi marketing” – CANVA.
8	15-07-2021	“Mercadeo con el uso de las páginas de Facebook” - Páginas de Facebook.
9	22-07-2021	“Publicidad digital” – Banner.
10	12-08-2021	“Elaboro mi página web” - Página web.
11	19-08-2021	“Identifico los dominios” – Dominios.
12	26-08-2021	“Los prototipos como parte de mi proyecto” – Prototipos.
	02-09-2021	Evaluación de los Proyectos de emprendimiento

CONCLUSIONES

- La aplicación de la propuesta pedagógica de tutoriales en las redes sociales produce efectos positivos de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes del área de educación para el trabajo del 5to año de educación secundaria, quienes pertenecen a la institución educativa Mariscal Cáceres de la ciudad de Ayacucho, tal como muestra la prueba U de Mann-Whitney con un resultado de $0,001 < 0,05$.
- Con referencia a la primera dimensión, los tutoriales en redes sociales producen efectos de manera positiva y significativa en la creación de propuestas de valor en los estudiantes del 5to año de educación secundaria del área de educación para el trabajo, pertenecientes a la institución educativa Mariscal Cáceres, como parte de los resultados arrojados en la prueba de U de Mann-Whitney: $0,007 < 0,05$.
- Con respecto a la segunda dimensión, los tutoriales en las redes sociales producen efectos significativos en la aplicación de habilidades técnicas en los estudiantes del 5to año del nivel secundario del área de educación para el trabajo, quienes forman parte de la institución educativa Mariscal Cáceres, demostrado con la prueba U de Mann-Whitney: $0,000 < 0,05$.

RECOMENDACIONES

- En caso de usar el instrumento elaborado en el presente trabajo de investigación, se debe tener en consideración que la misma pertenece al VII ciclo de la educación básica regular, además de los estándares y desempeños de grado.
- La aplicación de la ficha de observación se realiza al finalizar un proyecto de emprendimiento, teniendo en cuenta 2 de las 4 capacidades de tiene el área de Educación Para el Trabajo, “Crea propuestas de valor” y “Aplica habilidades técnicas”.
- Frente a situaciones como la pandemia de COVID-19 se debe tener en consideración el uso de nuevas estrategias con el uso de las Tecnologías y la Información en el ámbito educativo de nuestro país.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón, Z. (2017). *Utilización de los videos educativos para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Estatal N° 40134 "Mandil Azul", distrito Mariano Melgar, Arequipa 2017*. Facultad de Ciencias de la educación, Universidad Nacional de San Agustín.
- Ausubel, N. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2° Ed. TRILLAS México.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Pearson Educación.
- Bruner, J. S. (1988). *Desarrollo educativo y educación*. Madrid: Morata.
- Celaya, J. (2008). *La empresa en la Web 2.0: El impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación online en la estrategia empresarial*. Ediciones Gestión 2000. Barcelona España.
- Celina, H., y Campo, A. (2005). *Aproximación al uso del coeficiente Alfa de Cronbach*, Revista colombiana de psiquiatría.
- Crovi, D.; López, M. y López, R. (2009). *Redes Sociales Análisis y aplicaciones*. México: Plaza y Valdés.
- Dolobela F. (2010). *Pedagogía emprendedora*. Ediciones Santa Fe Innova. Argentina.
- Espinoza, C. (2010). *Metodología de la investigación de Tecnológica pensando en sistemas*. Facultad de Ingeniería Mecánica de la Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Fernández R. (2021). *Redes sociales con mayor número de usuarios activos a nivel mundial en enero de 2021*. <https://es.statista.com/estadisticas/600712/ranking-mundial-de-redes-sociales-por-numero-de-usuarios/>
- Francisco, V. G. (2009). *Guía de evaluación para la educación técnico productiva*. Perú.
- Formichella M. (2004). *El concepto de emprendimiento y su relación con el empleo, la educación y el desarrollo social*. Buenos Aires. Argentina.
- Gil J. (2011). *Técnicas e instrumentos para la recogida de Juan Antonio Gil Pascual información*, Ed. UNED, Madrid – España
- GORSUCH, R.L. (1983). *Factor Analysis*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

- Gutiérrez S. y Pavón G. (2017). *El video tutorial como herramienta de mediación en el aprendizaje de la informática de los estudiantes de décimo grado en la institución educativa Braulio Gonzalez*. Colombia, Universidad Norbert Wiener.
- Hernández S. y Mendoza C. (2019). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, GRAW-HILL, Ciudad de México, México.
- Hernández S., Fernández C. y Baptista L. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill, México.
- Jiménez T. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés*. Universidad Andina Simón Bolívar - Ecuador.
- Massut, B. (2015). *Estudio de la utilización de vídeos tutoriales como recurso para las clases de matemáticas en el bachillerato con "Flipped Classroom"*, Universidad de Barcelona.
- Millan, J. y Schumacher, S. (2005). *Investigación Educativa* (5ta Edición). Madrid: Pearson Addison Wesley.
- MINEDU (2007). *Pedagogía, Estilos de aprendizaje*. (7ma Edición) Ed. El comercio S.A. Lima, Perú.
- MINEDU (2016). *Currículo Nacional*. Lima, Perú.
- MINEDU (2016). *Programación Curricular de Educación secundaria*. Lima, Perú.
- MINEDU (2019). Resultados evaluación internacional PISA. <https://es.calameo.com/read/006286625977c1ced4d6c?view=slide&page=1>
- OCDE (2021). *Pruebas PISA*. <https://www.oecd.org/pisa/test/>
- Palacios, M. (2019). *Influencia de videos tutoriales en el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado "A" de educación secundaria, del área de educación para el trabajo de la Institución Educativa Las Palmas, Nuevo Chimbote, 2018*. Escuela de Posgrado, Universidad César Vallejo.
- Pérez, C. (2018). https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf. Obtenido de https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf
- Quispe, R. (2012). *Metodología de la investigación pedagógica*. Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.
- Requena, F. (2010). *El concepto de Red Social*. Universidad de Málaga, España.
- Rodenas, M. (2012). *La utilización de los videos tutoriales en educación. Ventajas e inconvenientes*. Software gratuito en el mercado. Revista Digital Sociedad de

Supo, J. (2012). *Seminarios de investigación científica*.

Tébar, L. (2009). *El profesor mediador del aprendizaje*. Bogotá: Magisterio.

Villalobos, F. (2009). *Guía de evaluación para la educación técnico productiva*,
Ministerio de Educación, Lima Perú

Wasserman, S. y Faust, K. (1994). *Social Network Analysis, Cambridge*. Cambridge
University Press.

Zambrano, B. (2019). *Uso de los Vídeos Educativos en la Construcción de
Aprendizajes Significativos del Área de Ciencia y Ambiente en los Estudiantes
del V Ciclo de la I.E. N° 82733 de la comunidad de Pújupe - Hualgayoc, 2018*.
Escuela de Posgrado, Universidad César Vallejo.

ANEXOS

Matriz de consistencia

TÍTULO: Tutoriales en redes sociales y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres - Ayacucho 2020

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Qué efectos produce los tutoriales en redes sociales en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa mariscal Cáceres - Ayacucho 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Comprobar el efecto que produce los tutoriales en redes sociales en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa mariscal Cáceres - Ayacucho 2019.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL La aplicación de tutoriales en redes sociales produce efectos significativos en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres - Ayacucho 2019.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Tutoriales en redes sociales</p> <p>Indicadores de la V.I.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertinencia • Relevancia • Accesibilidad • Tamaño • Composición • Antes • Durante • después 	<p>TIPO Experimental</p> <p>NIVEL Explicativo</p> <p>DISEÑO Cuasi experimental de 2 grupos no equivalente, pre test y post test.</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #7ed321; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>GE : X 01</p> <p>-----</p> <p>GC : - 02</p> </div> <p>Donde: GE : Grupo experimental GC : Grupo control 01, 02 : Post test X : con experimento - : sin experimento</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>1.1.1.1. ¿Qué efectos produce los tutoriales en las redes sociales en la creación de propuestas de valor de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres?</p> <p>1.1.1.2. ¿Qué efectos produce los tutoriales en las redes sociales en la aplicación de habilidades técnicas de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>1.1.1.3. Determinar el efecto que produce los tutoriales en las redes sociales en la creación de propuestas de valor de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.</p> <p>1.1.1.4. Determinar el efecto que produce los tutoriales en las redes sociales en la aplicación de habilidades técnicas de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>1.1.1.5. La aplicación de los tutoriales en redes sociales produce efectos significativos en la creación de propuestas de valor de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.</p> <p>1.1.1.6. La aplicación de los tutoriales en redes sociales produce efectos significativos en las habilidades técnicas de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE Aprendizaje de los estudiantes de EPT</p> <p>Indicadores de la V.D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor. • Integra alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas. • Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes. • Emplea con pericia habilidades técnicas. 	<p>POBLACIÓN 592 estudiantes del 5to año de secundaria</p> <p>MUESTRA 38 estudiantes del 5to A y B (GE) y 38 estudiantes del 5to C y D (GC).</p> <p>TÉCNICA observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de cotejo y ficha de observación</p>

Matriz instrumental

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	Nº ITEMS	ESCALA	VALORACIÓN
Independiente: Tutoriales en redes sociales	Contextualización	<ul style="list-style-type: none"> • Pertinencia • Relevancia 	Observación	Lista de cotejo	2	Nominal	Si/No
	Estructura	<ul style="list-style-type: none"> • Accesibilidad • Tamaño • Composición 	Observación	Lista de cotejo	3	Nominal	
	Revisión	<ul style="list-style-type: none"> • Antes • Durante • Después 	Observación	Lista de cotejo	3	Nominal	
Dependiente: Aprendizaje de los estudiantes de Educación Para el Trabajo	Crea propuestas de valor	<ul style="list-style-type: none"> • Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor. • Integra alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas. 	Observación	Ficha de observación	10	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> • En inicio • En proceso • Logro esperado • Logro destacado
	Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes. • Emplea con pericia habilidades técnicas. 	Observación	Ficha de observación	10	Ordinal	

FICHA DE OBSERVACIÓN

TUTORIALES EN REDES SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DEL 5TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES - AYACUCHO 2020

DRE	Ayacucho	Fecha	/	/
UGEL	Huamanga			
Institución Educativa	"Mariscal Cáceres"			
Área	Educación para el Trabajo	Especialidad	Computación e Informática	
Profesor	Mg. Jhon Yaranga Almeida			
Estudiante		Grado		Sección

Indicadores		Valoración			
Con respecto a: Crea propuestas de valor		0	1	2	3
1	Programa las actividades que deben ejecutar para elaborar la propuesta de valor.				
2	Integra alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.				
3	Crea una alternativa de solución innovadora que integra aspectos éticos y culturales.				
4	Optimiza su diseño para generar resultados sociales y ambientales positivos.				
5	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras. Las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios.				
6	Formula preguntas pertinentes y necesarias en la creación de sus encuestas virtuales para la recopilación de información de sus posibles usuarios.				
7	Sistematiza y analiza la información recopilada para la creación de una propuesta de valor.				
8	Usa la técnica CANVAS con propiedad para la creación de su proyecto económico o social.				
9	Integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios.				
10	Genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable.				
Con respecto a: Aplica habilidades técnicas					
1	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes.				
2	Emplea con pericia habilidades técnicas en la construcción de su proyecto.				
3	Implementa sus ideas innovando habilidades técnicas en la elaboración de su proyecto.				
4	Propone un tipo de logo digital con relación y pertinencia sobre su propuesta de valor.				
5	Se proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará.				

6	Trabaja cooperativamente re combinado sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común.				
7	Asume con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a conflictos inesperados.				
8	Es responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.				
9	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.				
10	El proyecto de emprendimiento cuenta con las características establecidas.				
Subtotales		0	6	14	21
Total		41			

Nivel alcanzado



Descripción del nivel alcanzado:

Nivel Alcanzado	Descripción
En inicio	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en las capacidades de acuerdo al nivel esperando. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del profesor.
En proceso	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a las capacidades, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
Logro esperado	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a las capacidades, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
Logro destacado	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto de las capacidades. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

Resultados

Datos de la evaluación de expertos

Ítem	EXPERTOS				
	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5
1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1

Resultados de la prueba binomial

PRUEBA BINOMIAL						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Experto_1	Grupo 1	SI	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Experto_2	Grupo 1	SI	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Experto_3	Grupo 1	SI	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Experto_4	Grupo 1	SI	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		
Experto_5	Grupo 1	SI	20	1,00	,50	,000
	Total		20	1,00		

En la tabla se muestran los resultados, con respecto a la sumatoria de la columna de *significación exacta (bilateral)* y la división de la misma por el número de expertos resulta igual a 0.00, siendo $<$ a 0.05, entonces este resultado confirma que el instrumento de medición es válido en cuanto a su contenido.

Juicio de expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: VAIER TORRES, FELIX
 Grado académico: DOCTOR
 Título profesional: Lic. MATEMÁTICA Y FÍSICA
 Institución en el que labora: IE "MARIASCAL CACERES"
 Fecha: 06/01/21
 Instrumento de evaluación: FICHA DE OBSERVACIÓN

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SI o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

Ítems	Pregunta	Aprecia		Observación
		Si	No	
Con respecto a: Crea propuestas de valor				
1	Programa las actividades que deben ejecutar para elaborar la propuesta de valor.	X		
2	Integra alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	X		
3	Crea una alternativa de solución innovadora que integra aspectos éticos y culturales.	X		
4	Optimiza su diseño para generar resultados sociales y ambientales positivos.	X		
5	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras. Las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios.	X		
6	Formula preguntas pertinentes y necesarias en la creación de sus encuestas virtuales para la recopilación de información de sus posibles usuarios.	X		
7	Sistematiza y analiza la información recopilada para la creación de una propuesta de valor.	X		
8	Usa la técnica CANVAS con propiedad para la creación de su proyecto económico o social.	X		
9	Integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios.	X		
10	Genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable.	X		
Con respecto a: Aplica habilidades técnicas				
11	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes.	X		
12	Emplea con pericia habilidades técnicas en la construcción de su proyecto.	X		
13	Implementa sus ideas innovando habilidades técnicas en la elaboración de su proyecto.	X		
14	Propone un tipo de logo digital con relación y pertinencia sobre su propuesta de valor.	X		

15	Se proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará.	X		
16	Trabaja cooperativamente re combinado sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común.	X		
17	Asume con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a conflictos inesperados.	X		
18	Es responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.	X		
19	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	X		
20	El proyecto de emprendimiento cuenta con las características establecidas.	X		

Sugerencias: En la construcción del Proyecto se debe evidenciar línea de base.


 I.E.P. "MARISCAL CÁCERES"
 AMBUCHO
 Dirección
 Mr. Félix Torres
 Director



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: JAIMIE ANDIA MARIO
Grado académico: DOCTOR EN EDUCACIÓN
Título profesional: LIC. COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA
Institución en el que labora: I.E. "MARISCAL CÁCERES"
Fecha: 06 DE ENERO DE 2021
Instrumento de evaluación: FICHA DE OBSERVACIÓN

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SI o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

Ítems	Pregunta	Aprecia		Observación
		Sí	No	
Con respecto a: Crea propuestas de valor				
1	Programa las actividades que deben ejecutar para elaborar la propuesta de valor.	X		
2	Integra alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	X		
3	Crea una alternativa de solución innovadora que integra aspectos éticos y culturales.	X		
4	Optimiza su diseño para generar resultados sociales y ambientales positivos.	X		
5	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras. Las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios.	X		
6	Formula preguntas pertinentes y necesarias en la creación de sus encuestas virtuales para la recopilación de información de sus posibles usuarios.	X		
7	Sistematiza y analiza la información recopilada para la creación de una propuesta de valor.	X		
8	Usa la técnica CANVAS con propiedad para la creación de su proyecto económico o social.	X		
9	Integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios.	X		
10	Genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable.	X		
Con respecto a: Aplica habilidades técnicas				
11	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes.	X		
12	Emplea con pericia habilidades técnicas en la construcción de su proyecto.	X		
13	Implementa sus ideas innovando habilidades técnicas en la elaboración de su proyecto.	X		
14	Propone un tipo de logo digital con relación y pertinencia sobre su propuesta de valor.	X		

15	Se proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará.	X		
16	Trabaja cooperativamente recombinedo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común.	X		
17	Asume con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a conflictos inesperados.	X		
18	Es responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.	X		
19	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	X		
20	El proyecto de emprendimiento cuenta con las características establecidas.	X		

Sugerencias:

.....


Mario Jaime Andía
 Dr. en Administración de la Educación
 DNI. N° 28267836

Firma del experto



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Licas Garibay, Juan Luis
Grado académico: Doctor en Educación
Título profesional: Licenciado en Educación Secundaria
Institución en el que labora: Escuela Superior de Formación Artística Pública "EG.PA"
Fecha: 05 de enero de 2021
Instrumento de evaluación: ficha de observación

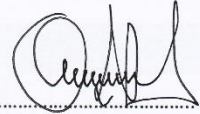
En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SI o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

Ítems	Pregunta	Aprecia		Observación
		Sí	No	
Con respecto a: Crea propuestas de valor				
1	Programa las actividades que deben ejecutar para elaborar la propuesta de valor.	X		
2	Integra alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	X		
3	Crea una alternativa de solución innovadora que integra aspectos éticos y culturales.	X		
4	Optimiza su diseño para generar resultados sociales y ambientales positivos.	X		
5	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras. Las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios.	X		
6	Formula preguntas pertinentes y necesarias en la creación de sus encuestas virtuales para la recopilación de información de sus posibles usuarios.	X		
7	Sistematiza y analiza la información recopilada para la creación de una propuesta de valor.	X		
8	Usa la técnica CANVAS con propiedad para la creación de su proyecto económico o social.	X		
9	Integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios.	X		
10	Genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable.	X		
Con respecto a: Aplica habilidades técnicas				
11	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes.	X		
12	Emplea con pericia habilidades técnicas en la construcción de su proyecto.	X		
13	Implementa sus ideas innovando habilidades técnicas en la elaboración de su proyecto.	X		
14	Propone un tipo de logo digital con relación y pertinencia sobre su propuesta de valor.	X		

15	Se proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará.	X		
16	Trabaja cooperativamente recombinedo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común.	X		
17	Asume con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a conflictos inesperados.	X		
18	Es responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.	X		
19	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	X		
20	El proyecto de emprendimiento cuenta con las características establecidas.	X		

Sugerencias:

.....



Firma del experto



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: ...MARTÍNEZ CASTRO MARLENE.....
 Grado académico:DOCTORA EN EDUCACIÓN.....
 Título profesional:PROFESORA DE LENGUA Y LITERATURA.....
 Institución en el que labora:IE MARISCAL CÁCERES.....
 Fecha:05 - 01 - 21.....
 Instrumento de evaluación:FICHA DE OBSERVACIÓN.....

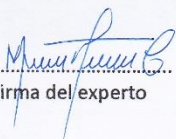
En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SI o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

Ítems	Pregunta	Aprecia		Observación
		Si	No	
Con respecto a: Crea propuestas de valor				
1	Programa las actividades que deben ejecutar para elaborar la propuesta de valor.	X		
2	Integra alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	X		
3	Crea una alternativa de solución innovadora que integra aspectos éticos y culturales.	X		
4	Optimiza su diseño para generar resultados sociales y ambientales positivos.	X		
5	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras. Las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios.	X		
6	Formula preguntas pertinentes y necesarias en la creación de sus encuestas virtuales para la recopilación de información de sus posibles usuarios.	X		
7	Sistematiza y analiza la información recopilada para la creación de una propuesta de valor.	X		
8	Usa la técnica CANVAS con propiedad para la creación de su proyecto económico o social.	X		
9	Integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios.	X		
10	Genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable.	X		
Con respecto a: Aplica habilidades técnicas				
11	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes.	X		
12	Emplea con pericia habilidades técnicas en la construcción de su proyecto.	X		
13	Implementa sus ideas innovando habilidades técnicas en la elaboración de su proyecto.	X		
14	Propone un tipo de logo digital con relación y pertinencia sobre su propuesta de valor.	X		

15	Se proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará.	X		
16	Trabaja cooperativamente recombina sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común.	X		
17	Asume con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a conflictos inesperados.	X		
18	Es responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.	X		
19	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	X		
20	El proyecto de emprendimiento cuenta con las características establecidas.	X		

Sugerencias:

.....



.....

Firma del experto



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: **Quispe Huayta Agustín**

Grado académico: **Doctor en Educación**

Título profesional: **Profesor en Educación Primaria**

Institución en el que labora: **I.E. "Mariscal Cáceres"**

Fecha: **5 de enero del año 2021**

Instrumento de evaluación: **Ficha de Observación**

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SI o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

Ítems	Pregunta	Aprecia		Observación
		Sí	No	
Con respecto a: Crea propuestas de valor				
1	Programa las actividades que deben ejecutar para elaborar la propuesta de valor.	X		
2	Integra alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	X		
3	Crea una alternativa de solución innovadora que integra aspectos éticos y culturales.	X		
4	Optimiza su diseño para generar resultados sociales y ambientales positivos.	X		
5	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras. Las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios.	X		
6	Formula preguntas pertinentes y necesarias en la creación de sus encuestas virtuales para la recopilación de información de sus posibles usuarios.	X		
7	Sistematiza y analiza la información recopilada para la creación de una propuesta de valor.	X		
8	Usa la técnica CANVAS con propiedad para la creación de su proyecto económico o social.	X		
9	Integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios.	X		
10	Genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable.	X		
Con respecto a: Aplica habilidades técnicas				
11	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes.	X		
12	Emplea con pericia habilidades técnicas en la construcción de su proyecto.	X		
13	Implementa sus ideas innovando habilidades técnicas en la elaboración de su proyecto.	X		
14	Propone un tipo de logo digital con relación y pertinencia sobre su propuesta de valor.	X		

15	Se proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará.	X		
16	Trabaja cooperativamente recombinedo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común.	X		
17	Asume con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a conflictos inesperados.	X		
18	Es responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.	X		
19	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	X		
20	El proyecto de emprendimiento cuenta con las características establecidas.	X		

Sugerencias: Aplicar el instrumento, es adecuado


Agustín Quispe Huayta
 Mg. Docencia y Gestión Educativa
 Doctor en Educación
 Firma del experto

Pruebas de confiabilidad

Resultado de Alpha de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,882	20

La tabla 7 muestra el coeficiente Alpha de Cronbach total del instrumento, 0.882 es superior al mínimo aceptable de 0.7. El número de elementos corresponde al número de preguntas consideradas en el instrumento, las cuales no han sido variadas o eliminadas para mejorar la confiabilidad.

Detalle estadístico del Alpha de Cronbach

Estadísticas de total de elemento				
ITEM	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1.Programa las actividades que deben ejecutar para elaborar la propuesta de valor.	30,27	43,444	,429	,879
2.Integra alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	30,60	42,041	,536	,875
3.Crea una alternativa de solución innovadora que integra aspectos éticos y culturales.	30,30	41,390	,673	,870
4.Optimiza su diseño para generar resultados sociales y ambientales positivos.	30,37	43,482	,449	,878
5.Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras. Las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios.	30,63	39,413	,744	,867
6.Formula preguntas pertinentes y necesarias en la creación de sus encuestas virtuales para la recopilación de información de sus posibles usuarios.	30,13	45,085	,364	,880
7.Sistematiza y analiza la información recopilada para la creación de una propuesta de valor.	30,37	42,723	,496	,877
8.Usa la técnica CANVAS con propiedad para la creación de su proyecto económico o social.	30,10	43,679	,418	,879
9.Integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios.	30,30	44,079	,509	,877
10.Genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable.	30,33	42,506	,582	,874
11.Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes.	30,33	46,023	,138	,888
12.Emplea con pericia habilidades técnicas en la construcción de su proyecto.	30,10	42,576	,558	,875
13.Implementa sus ideas innovando habilidades técnicas en la elaboración de su proyecto.	30,63	42,516	,664	,872

14. Propone un tipo de logo digital con relación y pertinencia sobre su propuesta de valor.	30,33	43,471	,456	,878
15. Se proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará.	30,83	43,109	,444	,878
16. Trabaja cooperativamente re combinado sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común.	30,37	45,689	,203	,885
17. Asume con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a conflictos inesperados.	30,40	43,214	,537	,875
18. Es responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.	30,47	42,809	,479	,877
19. Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	30,37	43,344	,524	,876
20. El proyecto de emprendimiento cuenta con las características establecidas.	30,13	43,016	,611	,874

Solicitud de aplicación

Solicito: Permiso para aplicar material experimental e instrumento de investigación.

SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARISCAL CÁCERES" DE AYACUCHO

S.D.


Yo, Jhon Yaranga Almeida, identificado con DNI N° 42445045, con domicilio legal en el Jr. Juan Espinoza Medrano N° 219, del distrito de Jesús Nazareno, actual estudiante de la escuela de Posgrado de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga en el Programa de Doctorado en Educación, con el debido respeto me presento ante su despacho y expongo lo siguiente:

Que, teniendo la necesidad de aplicar el material experimental e instrumento de investigación en la institución que dignamente dirige, solicito a Ud. Señor Director a fin de aplicar dichos documentos en el 5º año de secundaria en el área de Educación Para el Trabajo, dicha información servirá como insumo para el trabajo de investigación con el tema "TUTORIALES EN REDES SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DEL 5TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES - AYACUCHO 2020", las cuales se aplicarán a partir del 2º bimestre, jueves 27 de mayo del presente año.

Por lo expuesto:

Ruego a usted Señor director a fin de acceder a mi solicitud, por tener carácter educativo.

Ayacucho, 17 de mayo del año 2021



JHON YARANGA ALMEIDA
DNI N° 424450445

Carta de autorización



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA
“MARISCAL CÁCERES”

AYACUCHO - PERÚ
TRABAJO - HONRADEZ - DIGNIDAD



“DECENIO DE LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES PARA MUJERES Y HOMBRES”
“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EMBLEMÁTICA “MARISCAL CÁCERES” DE AYACUCHO, SUSCRIBE, EN USO DE SUS ATRIBUCIONES Y FACULTADES, LA PRESENTE:

AUTORIZACIÓN:

Al profesor JHON YARANGA ALMEIDA, identificado con DNI: 42445045 estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, para aplicar el instrumento de investigación con el tema “TUTORIALES EN REDES SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DEL 5TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES - AYACUCHO 2020” el mismo que se hará efectivo a partir del 27 de mayo de los corrientes, brindándole todas las facilidades del caso.

Ayacucho, 20 de mayo de 2021.

c.c. Archivo
FVT/Dir.
ges/sec.

Av. Independencia N° 435 – Ayacucho
Correo electrónico: mariscalcaceresgue@gmail.com

Celular: 966877140

Carta de consentimiento informado



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Esta carta de consentimiento informado se dirige a los estudiantes del 5to año de educación secundaria de las secciones "A", "B", "C" y "D" de la institución educativa "Mariscal Cáceres" de Ayacucho, a quienes se les invita a participar en la investigación denominada "Tutoriales en redes sociales y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres - Ayacucho 2021".

Nombre del investigador responsable: Mg. Jhon Yaranga Almeida

Este documento de consentimiento informado está constituido en dos secciones: La primera sección proporciona información sobre el estudio y la segunda sección es la información de consentimiento (para firmar en caso de estar de acuerdo en participar).

PRIMERA SECCIÓN

Presentación: Esta investigación es realizada con el siguiente objetivo:

"Comprobar el efecto que produce los tutoriales en redes sociales en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres - Ayacucho 2021"

Duración del proyecto: a partir del 2do bimestre, 27 de mayo y finalización del 3er bimestre, 07 de octubre.

Procedimiento: La aplicación del instrumento se realizará en línea, del 20 de setiembre al 07 de octubre del año 2021, sobre los proyectos de emprendimiento.

Beneficios: El participante en la investigación podrá solicitar una devolución de los resultados generales e individuales del estudio. Los resultados contribuirán a la mejora de las prácticas pedagógicas en la institución educativa Mariscal Cáceres.

Incentivos: En esta investigación no se ofrece ningún tipo de incentivos económicos, ni calificación extra por su participación.

Confidencialidad: En todo momento se respetará la confidencialidad de los datos individuales de todos los participantes en este estudio, solo se presentarán como datos de la investigación.

Derecho a negarse o retirarse

En todo momento los participantes tienen el derecho de retirarse de la investigación y sus acciones no serán penalizadas de ninguna manera.

Compartiendo los resultados

Los resultados se presentarán por escrito a la institución conservando la privacidad de los participantes. En el caso de los estudiantes que participaron, pueden solicitar sus resultados de forma individual.

SEGUNDA SECCIÓN

He leído la información proporcionada. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado.

Consiento voluntariamente participar en esta investigación como participante y entiendo que tengo el derecho de retirarme de la investigación en cualquier momento sin que me afecte en ninguna manera.

Sección : B

Apellidos y nombres : Ruiz Torres Carlos Rey

Firma del Participante

Fecha: 20 / 05 / 2021.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Esta carta de consentimiento informado se dirige a los estudiantes del 5to año de educación secundaria de las secciones "A", "B", "C" y "D" de la institución educativa "Mariscal Cáceres" de Ayacucho, a quienes se les invita a participar en la investigación denominada "Tutoriales en redes sociales y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres - Ayacucho 2021".

Nombre del investigador responsable: Mg. Jhon Yaranga Almeida

Este documento de consentimiento informado está constituido en dos secciones: La primera sección proporciona información sobre el estudio y la segunda sección es la información de consentimiento (para firmar en caso de estar de acuerdo en participar).

PRIMERA SECCIÓN

Presentación: Esta investigación es realizada con el siguiente objetivo:

"Comprobar el efecto que produce los tutoriales en redes sociales en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa mariscal Cáceres - Ayacucho 2021"

Duración del proyecto: a partir del 2do bimestre, 27 de mayo y finalización del 3er bimestre, 07 de octubre.

Procedimiento: La aplicación del instrumento se realizará en línea, del 20 de setiembre al 07 de octubre del año 2021, sobre los proyectos de emprendimiento.

Beneficios: El participante en la investigación podrá solicitar una devolución de los resultados generales e individuales del estudio. Los resultados contribuirán a la mejora de las prácticas pedagógicas en la institución educativa Mariscal Cáceres.

Incentivos: En esta investigación no se ofrece ningún tipo de incentivos económicos, ni calificación extra por su participación.

Confidencialidad: En todo momento se respetará la confidencialidad de los datos individuales de todos los participantes en este estudio, solo se presentarán como datos de la investigación.

Derecho a negarse o retirarse

En todo momento los participantes tienen el derecho de retirarse de la investigación y sus acciones no serán penalizadas de ninguna manera.

Compartiendo los resultados

Los resultados se presentarán por escrito a la institución conservando la privacidad de los participantes. En el caso de los estudiantes que participaron, pueden solicitar sus resultados de forma individual.

SEGUNDA SECCIÓN

He leído la información proporcionada. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado.

Consiento voluntariamente participar en esta investigación como participante y entiendo que tengo el derecho de retirarme de la investigación en cualquier momento sin que me afecte en ninguna manera.

Sección : "D"

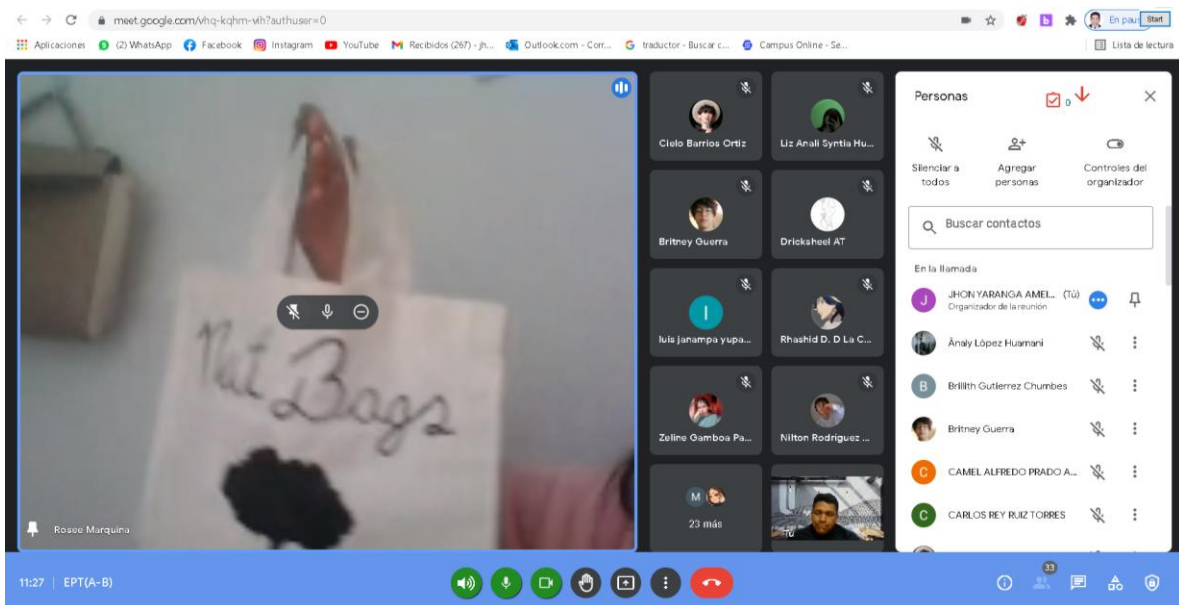
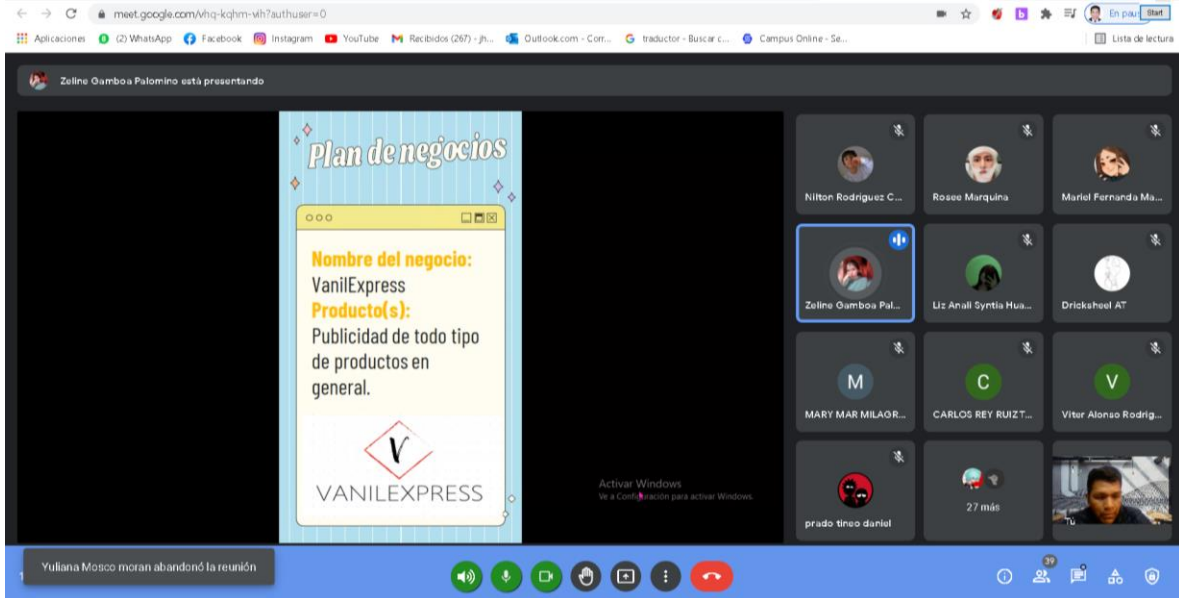
Apellidos y nombres : Flores Berrocal Flor


Firma del Participante

Fecha: 20 / 05 / 2021.

Registro fotográfico

Grupo Experimental



meet.google.com/ynq-iidk-zue?authuser=0

Aplicaciones WhatsApp Facebook Instagram YouTube Recibidos (267) - Jh... Outlookcom - Cor... Traductor - Buscar c... Campus Online - Se...

Leydi Cielo Cuadros Valenzuela está presentando

MODELO DE NEGOCIO - EXPO (Protected View) - PowerPoint

VISTA PROTEGIDA. Tenga cuidado: los archivos de Internet pueden contener virus. Si no tiene que editarlo, es mejor que siga en Vista protegida. Habilitar edición

1 2 3 4 5 6

WONDER MASK

Meneses Talpe Russell Huananca Il... Dayana Corrán

Liz Ayala Vega Talita Cielo Barrios... Leydi Cielo Cuadr...

Zelline Gamboa Pal... LIZ ANALI SYNTIA H... Driksheel AT

Milagros Torres 30 más

10:43 | EPT(A-B)

meet.google.com/ynq-iidk-zue?authuser=0

Aplicaciones WhatsApp Facebook Instagram YouTube Recibidos (267) - Jh... Outlookcom - Cor... Traductor - Buscar c... Campus Online - Se...

Leydi Cielo Cuadros Valenzuela está presentando

MODELO DE NEGOCIO - EXPO (Protected View) - PowerPoint

VISTA PROTEGIDA. Tenga cuidado: los archivos de Internet pueden contener virus. Si no tiene que editarlo, es mejor que siga en Vista protegida. Habilitar edición

4 5 6 7 8 9

III- IDEA DE NEGOCIO

Nuestra idea de negocios se trata de comprar mascarillas KN 95 al por mayor para luego mandarlos a personalizar con diseños divertidos e innovadores.

PROTOTIPO DE LAS MASCARILLAS PERSONALIZADAS

Mascarilla KN95 y de tela personalizada con buena calidad, conformada por 5 capas de protección, aprobada por el mimsa.

Colores y diseños variados e innovadores disponibles disponibles en el mercado local y nacional.

Meneses Talpe Russell Huananca Il... Dayana Corrán

Liz Ayala Vega Talita Cielo Barrios... Leydi Cielo Cuadr...

Zelline Gamboa Pal... LIZ ANALI SYNTIA H... Driksheel AT

Dayana Corrán 30 más

10:46 | EPT(A-B)

Grupo control

Sofia Leonor está presentando

Word document content:

I. GENERALIDADES:

NOMBRE DEL NEGOCIO:
+ Carillas

PRODUCTO (S):
Mascarillas faciales

II. RESUMEN EJECUTIVO:

Nuestro negocio de emprendimiento está dirigido a todo público en general que busque tener una buena protección para evitar contagiarse de COVID 19 y verse bien al mismo tiempo.

NIESTR

10:37 | EPT(C-D)

Keyal Coalinga está presentando

Word document content:

Análisis de mercado
A. Información del lugar de destino

La república peruana de América, comúnmente conocida como Perú, es una república federal que consiste en 24 departamentos y una Provincia Constitucional, 195 provincias y 1 895 distritos.

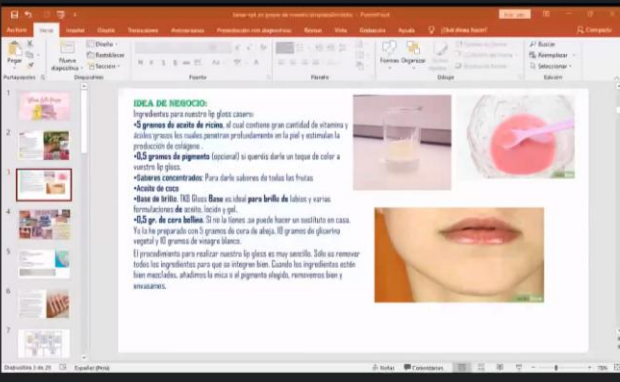
Código de llamada: +51
Población: 33 380 236 (2021)

Perú, es un país que contiene distintas provincias

10:45 | EPT(C-D)

meet.google.com/dbx-keak-pjz?authuser=0

Leidy Nikol Barrera Méndez está presentando



IDEA DE REBOSCO:
 Ingredientes para nuestra lig glosa casera:
 • **3 gramos de aceite de ricino**, el cual contiene gran cantidad de vitamina y debido a su gran viscosidad penetra profundamente en la piel y estimula la producción de colágeno.
 • **0.5 gramos de pigmento (opcional)** si quieres darle un toque de color a nuestra lig glosa.
 • **Sabores concentrados:** Para darle sabores de todas las frutas.
 • **Acido de coco**
 • **Glase de leche:** 100 Grams. Base en alcohol para darle brillo a la ligu y varias formulaciones de aceites, lactado y gel.
 • **0.5 gr. de cera belina.** Si no la tienes se puede hacer en sustituto en casa. Si lo vas a preparar con 3 gramos de cera de abeja, 80 gramos de alguina vegetal y 80 gramos de vasogra blanco.
 El procedimiento para realizar nuestra lig glosa es muy sencillo. Solo se remueven todos los ingredientes para que se integren bien. Cuando los ingredientes estén bien mezclados, añádeles la mica o el pigmento alquilo, remueven bien y ensavanas.

Personas

Stanciar a todos Agregar personas Controles del organizador

Buscar contactos

En la llamada

- JHON YARANGA AMEL... (TU) Organizador de la reunión
- Abel Ac
- ALEJANDRA FIGUEROA FL...
- Andres Alvaro Mendoza SA...
- BRYAM ARTHURO GUTIERR...
- BRYAM ARTHURO GUTIERR...

10:39 | EPT(C-D)

meet.google.com/dbx-keak-pjz?authuser=0

Mensajes en la llamada

Permitir que todos envíen mensajes

Juan barrientos 10:44 dudas de tu genero? xd

Juan barrientos 12:10 ya se enfrio profesor


Crissell Rosa Romani 12:10 que envidia

Irvin Aylas Palomino 12:10 yaa

Diego Cáceres 12:10 ya antajaron :C

Jhosepe eduar Colos Hinostroza 12:11 uy yaa

Envía un mensaje a todos



Flor Flores Berrocal

Sergio Luis Luyo U... Leydi Talpe Parado

Jhon brandon luyo... Leidy Nikol Barrer...

Lopez Cardenas A... Maja Carhuas alle...

Jenifer Jazmin Hu... Pohl cuadros

17 más

12:11 | EPT(C-D)

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Área : Educación para el trabajo
 1.2. Especialidad : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. Grado y sección : 5to "A" y "B"
 1.4. Fecha : del 24 al 28 de mayo de 2021
 1.5. Duración : 2 horas
 1.6. Proyecto : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. Profesor : Mg. Jhon Yaranga Almeida

1

II. TÍTULO:

"Idea de negocio con CANVAS"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL "Crea propuestas de valor"	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno sobre los hábitos alimenticios a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras	Ficha de encuesta	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Orientación al bien común	Empatía.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	• Resuelve problemas de cantidad.		MATEMÁTICA
	• Se comunica oralmente en su lengua materna.		COMUNICACIÓN



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se da inicio con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> a través de la presentación de un video sobre la técnica CANVAS. - Para <i>motivar</i>, se mostrará imágenes de los hombres empresarios en gastronomía más exitoso del Perú. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿qué conocemos sobre los proyectos de emprendimiento? ¿qué es una entrevista? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: “Los estudiantes recogen información en equipo sobre hábitos alimenticios dentro del salón de clases, aplicando técnicas estructuradas”. - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: elaboración de un instrumento apropiado para el recojo de información confiable. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lienzo CANVAS ✓ SmartTV ✓ LapTop ✓ Hojas de práctica ✓ Hojas bond ✓ Internet ✓ Metaplanes ✓ Pantalla interactiva ✓ Vídeo tutorial sobre el CANVAS - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Desarrollarán la hoja de práctica N° 01 sobre el lienzo CANVAS, específicamente sobre el <i>segmento de clientes</i>, de la cual elaborarán el instrumento para el recojo de información. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Lienzo CANVAS • Google drive 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, mayo del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to "A" y "B"
 1.4. **Fecha** : del 31 de mayo al 04 de junio de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

2

II. TÍTULO:

"Iniciamos un plan de negocios"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL "Crea propuestas de valor"	Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores de esas necesidades y problemas.	Nombre del Plan de negocio	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Ambiental	Respeto a toda forma de vida	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la tierra desde una mirada sistemática y global, revalorando los saberes ancestrales.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	• Resuelve problemas de cantidad.		MATEMÁTICA
	• Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.		CIENCIAS SOCIALES



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se da inicio con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> a través de la presentación de la estructura de un Plan de Negocios. - Para <i>motivar</i>, Se mostrará vídeos de los empresarios exitosos que iniciaron con un pequeño negocio. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿Qué sabemos de las MYPE? ¿Qué es un Plan de Negocios? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: “Conociendo las características de las empresas de nuestro medio y la estructuración de una Plan de negocio”. - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: Análisis y construcción de un Plan de Negocios. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estructura de un Plan de Negocio ✓ SmartTV ✓ LapTop ✓ Documentos de Google ✓ Internet ✓ Metaplanes ✓ Video tutorial sobre Plan de Negocio ✓ Classroom - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Realizarán el análisis y la estructuración de un Plan de Negocios, teniendo en consideración el tipo y características de la empresa en estudio. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones. 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Lienzo CANVAS • Google drive 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, junio del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to "A" y "B"
 1.4. **Fecha** : del 07 al 11 de junio de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

3

II. TÍTULO:

"Instrumentos virtuales para el recojo de datos"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL "Crea propuestas de valor"	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas con el uso de aplicaciones en línea.	Ficha de encuesta virtual	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Orientación al bien común	Empatía.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	• Resuelve problemas de cantidad.		MATEMÁTICA
	• Se comunica oralmente en su lengua materna.		COMUNICACIÓN



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se da inicio con el cordial saludo del profesor, apertura de la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> a través de la presentación de un formulario virtual. - Para <i>motivar</i>, se mostrará un video sobre cómo realizan las empresas sus encuestas para mejorar sus productos en tiempos actuales. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿qué son los cuestionarios? ¿qué instrumentos se usa para la recolección de información? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: “Conociendo instrumentos virtuales para recopilación de información”. - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: estructuración de un cuestionario virtual teniendo en consideración el tipo de negocio que desean emprender. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vídeo tutorial con respecto a los instrumentos virtuales ✓ Google Formulario ✓ LapTop ✓ Computadoras ✓ Hojas de práctica ✓ Internet ✓ Pantalla interactiva - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Elaborarán cuestionarios con 10 preguntas con respecto a la idea de negocio que desean emprender en la aplicación de Google Formulario, con el uso de la cuenta corporativa de la institución. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Google drive • Google Formulario 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, junio del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to "A" y "B"
 1.4. **Fecha** : del 14 al 18 de junio de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

4

II. TÍTULO:

"Herramientas virtuales como instrumentos de evaluación"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL "Crea propuestas de valor"	Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores de esas necesidades y problemas para determinar los prototipos del negocio.	Reportes virtuales	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Orientación al bien común	Empatía.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	• Resuelve problemas de cantidad.		MATEMÁTICA
	• Se comunica oralmente en su lengua materna.		COMUNICACIÓN



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se inicia con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> a través de la presentación de las herramientas de Microsoft Office on Line – Formulario. - Para <i>motivar</i>, se hará un pequeño ejercicio con el uso del formulario de Microsoft. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿qué otras herramientas virtuales existen? ¿cuáles son las limitaciones en el uso de las herramientas virtuales? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: “Uso de aplicaciones diversas en línea para el recojo de datos”. - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: Elaboración de formularios para respaldar la idea de negocio. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vídeo tutorial sobre el formulario de Office 365 ✓ Microsoft Office 365 ✓ SmartTV ✓ LapTop ✓ Formularios de Office. ✓ Internet ✓ Pantalla interactiva - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Con la cuenta corporativa de la institución o con una cuenta Hotmail los estudiantes realizaran sus formularios para evaluar el prototipo de negocio. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Formulario de Office • Cuenta corporativa • Cuenta Hotmail • Google drive 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, junio del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to "A" y "B"
 1.4. **Fecha** : del 21 al 25 de junio de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

5

II. TÍTULO:

"Procesamiento de datos con Sheets"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL "Crea propuestas de valor"	Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores de esas necesidades y problemas haciendo uso de Google Sheets.	Cuadros estadísticos virtuales	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. 	MATEMÁTICA	
	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. 	COMUNICACIÓN	



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se da inicio con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> con la presentación del Google Sheet, el uso de la misma en distintas situaciones. - Para <i>motivar</i>, se realizará un pequeño ejercicio con resultados estadísticos automáticos. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿Qué es la estadística? ¿Qué es una interpretación estadística? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: "obtención de resultados y la interpretación de gráficos estadísticos". - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: Interpretación de los gráficos estadísticos obtenidos a partir de los instrumentos virtuales. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vídeo tutorial sobre Google Sheet ✓ Google Sheet ✓ LapTop ✓ computadora ✓ Cuenta corporativa ✓ Internet ✓ Pantalla interactiva - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Realizarán la interpretación de sus resultados luego de la aplicación de instrumentos virtuales en línea con el uso de Google formularios o formulario de Office. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Google Sheet • Cuenta corporativa • Google drive 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, junio del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to "A" y "B"
 1.4. **Fecha** : del 28 de junio al 02 de julio de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

6

II. TÍTULO:

"Construyo mi logo"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL "Aplica habilidades técnicas"	Selecciona procesos de producción y emplea con pericia habilidades técnicas para la construcción del logo de su emprendimiento.	Logo de su emprendimiento	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Orientación al bien común	Empatía.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. 		ARTE Y CULTURA
	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. 		COMUNICACIÓN



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se da inicio con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> mostrándoles el logo de la institución educativa y el mensaje que emite la misma. - Para <i>motivar</i>, se realizará un pequeño ejercicio en Corel Draw con la elaboración de un isotipo. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿Qué es un logo? ¿Cuántos tipos de logo existe? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: "Identificación de un logo para la representación de mi negocio". - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: Diseño de un tipo de logo que identifique en forma y color al emprendimiento. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Video tutorial sobre logos ✓ Corel Draw ✓ SmartTV ✓ LapTop ✓ Computadoras ✓ Hojas de práctica ✓ Lapiz óptico ✓ Internet ✓ Pantalla interactiva - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Identificarán un tipo de logo, elaborarán el logo para tu negocio y luego será validado en el grupo. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Corel Draw • Lápiz Óptico • Google drive 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, julio del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to “A” y “B”
 1.4. **Fecha** : del 05 al 09 de julio de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

7

II. TÍTULO:

“Uso CANVA para mi marketing”

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL “Aplica habilidades técnicas”	Selecciona procesos de producción y emplea con pericia habilidades técnicas para la realizar el mercadeo del negocio con el uso de aplicaciones de diseño gráfico en Línea.	Diseños en CANVA	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Orientación al bien común	Empatía.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. 		ARTE Y CULTURA
	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. 		COMUNICACIÓN



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se da inicio con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> a través de la presentación de un video publicitario de la empresa nacional LINIO. - Para <i>motivar</i>, se realizará un ejercicio con la aplicación de diseño gráfico gratuito CANVA. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿Qué es un banner? ¿Qué entiende por Marketing? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: “Uso del CANVA para el mercadeo de nuestro emprendimiento”. - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: diseño de diversos banners y spots publicitarios con respecto al negocio emprendido. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Video tutorial de CANVA ✓ CANVA en línea ✓ SmartTV ✓ LapTop ✓ Computadoras ✓ Parlantes ✓ Internet - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Los estudiantes usarán su cuenta corporativa para el uso de todos los recursos posibles del CANVA en línea, desde la elaboración de un banner, spot publicitario, de distintos formatos. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • CANVA • Parlantes • Google drive 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, julio del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to “A” y “B”
 1.4. **Fecha** : del 12 al 16 de julio de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

8

II. TÍTULO:

“Mercadeo con el uso de las páginas de Facebook”

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL “Aplica habilidades técnicas”	Selecciona procesos de producción y emplea con pericia habilidades técnicas para la realizar una página web en una red social.	Página en Facebook	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia	Superación personal.	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. 	ARTE Y CULTURA	
	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. 	COMUNICACIÓN	



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se da inicio con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> por intermedio de las preguntas ¿Qué es una página Web? ¿Qué son las redes sociales? - Para <i>motivar</i>, se mostrará la página de la empresa nacional LINIO y demás empresas exitosas. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿De qué forma generan sus ingresos las redes sociales? ¿Dónde se almacenan las informaciones de las redes sociales? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: “Elaboración de un Fan Page en Facebook con respecto a nuestro emprendimiento”. - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: Elaboración de una página web teniendo en consideración las características del emprendimiento. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vídeo tutorial sobre Fan Page de Facebook ✓ Facebook ✓ SmartTV ✓ LapTop ✓ Computadoras ✓ Hojas de práctica ✓ Internet ✓ Pantalla interactiva - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Los estudiantes a través de sus cuentas personales crearán un Fan Page en la red social Facebook, con respecto a sus negocios, conociendo las características de la misma. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Lienzo CANVAS • Google drive 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, julio del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to “A” y “B”
 1.4. **Fecha** : del 19 al 23 de julio de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

9

II. TÍTULO:

“Publicidad digital”

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL “Aplica habilidades técnicas”	Selecciona procesos de producción y emplea con pericia habilidades técnicas para elaborar publicidad.	Banner digital	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Orientación al bien común	Empatía.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. 		ARTE Y CULTURA
	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. 		COMUNICACIÓN



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se da inicio con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> con la siguiente pregunta, ¿qué es una publicidad? - Para <i>motivar</i>, se desarrollará un banner con las medidas acorde al Fan Page de Facebook. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿Qué elementos debe tener un banner? ¿Por qué es importante el mensaje? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: "Elaboración de banners publicitarios teniendo en consideración las medidas del Fan Page de Facebook". - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: Elaboración de banners publicitarios con las medidas establecidas por Facebook. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Video tutorial sobre Banner ✓ SmartTV ✓ LapTop ✓ Computadoras ✓ Hojas de práctica ✓ Internet ✓ Aplicaciones de diseño gráfico ✓ Pantalla interactiva - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Cada estudiante desarrollará un Banner en la aplicación que mejor maneje, incluido el CANVA, teniendo en consideración las medidas establecidas del Fan Page de Facebook, Logo, Portada, Publicaciones, etc. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Aplicaciones de diseño gráfico • Google drive 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, julio del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to “A” y “B”
 1.4. **Fecha** : del 09 al 13 de agosto de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

10

II. TÍTULO:

“Elaboro mi página web”

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL “Aplica habilidades técnicas”	Selecciona procesos de producción y emplea con pericia habilidades técnicas para elaborar una página web, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.	Página web	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las diferencias.	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	• Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	ARTE Y CULTURA	
	• Se comunica oralmente en su lengua materna.	COMUNICACIÓN	



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se da inicio con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> a través de la siguiente pregunta ¿Qué es una web? - Para <i>motivar</i>, se mostrará las páginas web más relevantes del ámbito local, y las aplicaciones con las que se elaboran. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿Qué se necesita para desarrollar una página web? ¿Qué contiene una página web? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: “Los estudiantes desarrollan páginas web con el uso de otras aplicaciones gratuitas”. - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: Desarrollo de una página web con el uso de Google Sites. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Video tutorial sobre Goog Sites ✓ Google Sites ✓ SmartTV ✓ LapTop ✓ computadoras ✓ Hojas de práctica ✓ Internet ✓ Dominios - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Los estudiantes desarrollarán una página web usando la aplicación de Google Sites son respecto a sus emprendimientos, y publicarán la misma con el uso de dominios gratuitos. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Google Sites • Google drive 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, agosto del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to "A" y "B"
 1.4. **Fecha** : del 16 al 20 de agosto de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

11

II. TÍTULO:

"Identifico los dominios"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL "Crea propuestas de valor"	Selecciona procesos de producción y emplea con pericia habilidades técnicas establecer la dirección web de su negocio.	Dirección web de su página	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Orientación al bien común	Empatía.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de cantidad. 		MATEMÁTICA
	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. 		COMUNICACIÓN



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se da inicio con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> con la pregunta ¿Qué son los dominios? - Para <i>motivar</i>, se mostrará el dominio de la institución, todo el proceso de adquisición, incluido la página web. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculadas a la situación significativa con las siguientes interrogantes: ¿Qué es una www? ¿Cuál es la importancia del dominio? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: "Identificamos los dominios de mi página web". - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: elaboración de un instrumento apropiado para el recojo de información confiable. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Video tutorial sobre dominios ✓ SmartTV ✓ LapTop ✓ Hojas de práctica ✓ Internet ✓ Dominios ✓ Pantalla interactiva - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Los estudiantes conocerán e identificarán los dominios en las cuales publicarán sus páginas web. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Dominios gratuitos • Google drive 	Plataforma Classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, agosto del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



SESIÓN DE APRENDIZAJE

12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Área** : Educación para el trabajo
 1.2. **Especialidad** : Dibujo Técnico y Producción Digital
 1.3. **Grado y sección** : 5to "A" y "B"
 1.4. **Fecha** : del 23 al 27 de agosto de 2021
 1.5. **Duración** : 2 horas
 1.6. **Proyecto** : II - ¿Cómo emprender una idea de negocio?
 1.7. **Profesor** : Mg. Jhon Yaranga Almeida

II. TÍTULO:

"Los prototipos como parte de mi proyecto"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES Y EVALUACIÓN

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS Y/O CONTEXTUALIZADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL "Aplica habilidades técnicas"	Las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Prototipo	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas. 		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia.	Flexibilidad y apertura.	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surge dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.	
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. 	ARTE Y CULTURA	
	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. 	COMUNICACIÓN	



IV. MOMENTOS, EXPERIENCIAS Y TIEMPOS DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	EXPERIENCIAS, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Previo saludo del profesor, se da inicio con la sesión. - Se activará los <i>saberes previos</i> con la siguiente interrogante ¿Qué entiendo por prototipo? - Para <i>motivar</i>, a los estudiantes se les mostrará una maqueta virtual en la aplicación SketshUp. - Se generará el <i>conflicto cognitivo</i> vinculados a la situación significativa con el siguiente interrogante: ¿Cuáles son los elementos indispensables en la elaboración de un prototipo? - Se compartirá con los estudiantes lo que aprenderán, mostrándoles el <i>propósito de aprendizaje</i>: “Elaboración de prototipos con las características necesarias sobre el producto que ofrece la idea de negocio”. - Se les comunicará cómo y qué se evaluará socializando el instrumento de evaluación, además de las pautas de trabajo que serán consensuadas con los estudiantes. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La situación retadora para la sesión: Elaboración de un prototipo elemental. - Se conformarán grupos de 6 estudiantes para el trabajo cooperativo y colaborativo. - Los materiales y recursos que se utilizarán en las actividades son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Videos sobre prototipos ✓ SmartTV ✓ LapTop ✓ Hojas de práctica ✓ Computadoras ✓ Internet ✓ Pantalla interactiva - Designación de roles y tareas entre los estudiantes del grupo quienes muestran su empatía frente al otro. - Intercambio de información e ideas para lograr sus objetivos comunes. - Se atenderá de manera diferenciada considerando la diversidad de estilos de aprendizaje de manera particular y grupal - Los estudiantes a través del Design Thinking elaborarán un prototipo con respecto al producto que ofertarán en su emprendimiento, las validarán en un grupo de posibles usuarios con el uso de herramientas virtuales. - Presentación, socialización y defensa grupal del proyecto ante todo el salón de clase. - El profesor realizará la retroalimentación que permita a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y apoyar en la construcción de sus nuevos conocimientos. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se verificará el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de aprendizaje de la sesión a partir de actividades o de preguntas y reflexionando cómo hicieron para lograrlo. - Se contrastará los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. - Se enfatizará en las ideas fuerza o conceptualizaciones, recordando procedimientos y soluciones 	15



V. RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS:

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • PC • Celular 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Jamboard • Vídeos tutoriales • Google drive • Formularios 	Plataforma classroom Google Meet

REFLEXIÓN CRÍTICA:

¿Cumplí con los propósitos de aprendizaje previsto?	Si	No	¿Se realizó la evaluación formativa?	Si	No
¿Mis estudiantes se involucraron en la experiencia de aprendizaje?	Si	No	¿Se realizó la retroalimentación?	Si	No
¿Es necesario replanificar la sesión?	Si	No	Otros		

Ayacucho, agosto del año 2021



Mg. Jhon Yaranga Almeida
Prof. de DT y PD



**UNSCH**ESCUELA DE
POSGRADO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD 100-2022-UNSCH-EPG/EGAP

El que suscribe; responsable verificador de originalidad de trabajo de tesis de Posgrado en segunda instancia para la Escuela de Posgrado - UNSCH; en cumplimiento a la Resolución Directoral N° 198-2021-UNSCH-EPG/D, Reglamento de Originalidad de trabajos de Investigación de la UNSCH, otorga lo siguiente:

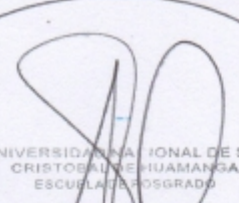
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

AUTOR:	Mtro. JHON YARANGA ALMEIDA
DOCTORADO:	EDUCACIÓN
TÍTULO DE TESIS:	TUTORIALES EN REDES SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DEL 5TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES - AYACUCHO 2021
EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD:	18%
N° DE TRABAJO:	1898091522
FECHA:	12-sept.-2022

Por tanto, según los artículos 12, 13 y 17 del Reglamento de Originalidad de Trabajos de Investigación, es procedente otorgar la constancia de originalidad con depósito.

Se expide la presente constancia, a solicitud del interesado para los fines que crea conveniente.

Ayacucho, 12 de setiembre del 2022.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
ESCUELA DE POSGRADO
E/Ing. Edith Asto Peña
Responsable Área Académica

Tutoriales en redes sociales y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres - Ayacu

por Jhon Yaranga Almeida

Fecha de entrega: 12-sep-2022 11:53a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1898091522

Nombre del archivo: TESIS-DOCTORADO-JHON2.docx (57.63M)

Total de palabras: 22302

Total de caracteres: 120923

Tutoriales en redes sociales y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación para el trabajo del 5to año de secundaria de la institución educativa Mariscal Cáceres - Ayacu

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	2%
2	es.slideshare.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	1%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%
7	www.recoleta.edu.pe Fuente de Internet	1%

8	sujetoeducacionysociedad.wordpress.com Fuente de Internet	1 %
9	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
10	es.scribd.com Fuente de Internet	1 %
11	vsip.info Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	1 %
14	www.xataka.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.sec.galois.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia Trabajo del estudiante	<1 %
17	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
18	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
19	kupdf.net	

Fuente de Internet

<1 %

20 memoriascimted.com

Fuente de Internet

<1 %

21 1library.co

Fuente de Internet

<1 %

22 Submitted to Universidad Técnica Nacional de
Costa Rica

Trabajo del estudiante

<1 %

23 www.siteal.iiep.unesco.org

Fuente de Internet

<1 %

24 Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1 %

25 www.pinterest.com

Fuente de Internet

<1 %

26 repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

27 www.jornadaseol.com

Fuente de Internet

<1 %

28 prezi.com

Fuente de Internet

<1 %

29 sfaeb6d0cec7de986.jimcontent.com

Fuente de Internet

<1 %



ESCUELA DE

POSGRADO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR
AL GRADO ACADÉMICO DE DOCTOR(A) EN EDUCACION
RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 00460-2022-UNSCH-EPG/D**

Siendo las 6:00p.m del 26 de Agosto de 2022 se reunieron en el auditorium de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, el Jurado Examinador y Calificador de tesis, presidido por el **Dr. Emilio Germán RAMÍREZ ROCA** director de la Escuela de Posgrado el director, **Dr. Guido Alfonso PÉREZ SÁEZ** director (e) de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación e integrado por los siguientes miembros: Dr. Víctor Gedeón **PALOMINO ROJAS** y el Dr. Oscar **GUTIERREZ HUAMANÍ**; para la sustentación oral y pública de la tesis intitulada: **TUTORIALES EN REDES SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN EL AREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DE 5^{TO} AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MARISCAL CACERES - AYACUCHO 2021**. En la Ciudad de Ayacucho del 2022 presentado por el Mg. Jhon **YARANGA ALMEIDA**. Teniendo como asesor al Dr. Rolando Alfredo **QUISPE MORALES**

Acto seguido se procedió a la exposición de la tesis, con el fin de optar al Grado Académico de Doctor (a) en **EDUCACIÓN**, Formuladas las preguntas, éstas fueron absueltas por el graduando.

A continuación el Jurado Examinador y Calificador de tesis procedió a la votación, la que dio como resultado el siguiente calificativo: 17 (DIECISIETE)

CALIFICACION (*)

Aprobado por unanimidad	X
Aprobado por Mayoría	- -
Desaprobada por Unanimidad	- -
Desaprobada por mayoría	- -

(*) Marcar con aspa

Luego, el presidente del Jurado recomienda que la Escuela de Posgrado proponga que se le otorgue la Mg. Jhon **YARANGA ALMEIDA**, el Grado Académico de Doctor (a) en **EDUCACIÓN**. Siendo las 7.50 pm hrs. Se levanta la sesión.

Se extiende el acta en la ciudad de Ayacucho, a las 7.50 pm hrs. Del 26 de julio 2022.

.....
Dr. Emilio Germán RAMÍREZ ROCA
Director de la Escuela de Posgrado

.....
Dr. Guido Alfonso PÉREZ SÁEZ
Director (e) de la Unidad de Posgrado – FCE

.....
Dr. Víctor Gedeón PALOMINO ROJAS
Miembro

.....
Dr. Oscar GUTIERREZ HUAMANÍ
Miembro

.....
Dr. José ALARCÓN GUERRERO
Secretario Docente

Observaciones:

El Dr. Víctor G. Palomino Rojas no asistió a la sustentación