

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**ESCUELA DE POSGRADO**



**T E S I S**

**Los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes  
del área de educación para el trabajo en los estudiantes de la  
Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma Junín 2020**

**Para optar el grado académico de maestro en:**

**Gerencia e Innovación Educativa**

**Autor:**

**Bach. Wilder Severo TIMOTEO ECHEVARRIA**

**Asesor:**

**Mg. Miguel Ángel VENTURA JANAMPA**

**Cerro de Pasco - Perú - 2023**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**ESCUELA DE POSGRADO**



**T E S I S**

**Los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes  
del área de educación para el trabajo en los estudiantes de la  
Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma Junín 2020**

**Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:**

---

**Dra. Eva Elsa CÓNDROR SURICHAQUI**  
**PRESIDENTE**

---

**Dr. Rómulo Víctor CASTILLO ARELLANO**  
**MIEMBRO**

---

**Dr. Jacinto Alejandro ALEJOS LÓPEZ**  
**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA**

A mi hijo, a mi esposa y a mis padres. Muchas gracias por su compromiso y dedicación en la arduo caminar para lograr la obtención del grado de maestro.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios todopoderoso por la vida y por permitirme él logró de mis objetivos planteados. A la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión alma mater de profesionales al servicio de la sociedad.

A la plana docente de la Escuela de Posgrado por compartir sus saberes científicos.

Al personal directivo de la institución educativa San Miguel de Acobamba por abrir sus puertas para aplicar el presente estudio.

A mi familia, compañeros y personas, que apoyaron directa e indirectamente en mi estudio.

## **RESUMEN**

El presente estudio tiene como propósito determinar la influencia de los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes en el área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma Junín en el año 2020. El diseño de investigación fue experimental de tipo preexperimental, con pretest y postest administrados al mismo grupo, enfoque cuantitativo y tamaño de muestra de 20 estudiantes del cuarto grado.

Los resultados del pretest y postest indica que los proyectos de innovación educativa implementados a la muestra de estudiantes de la investigación mejoraron significativamente el aprendizaje en educación para el trabajo.

**Palabras clave:** Innovación, aprendizajes.

## **ABSTRACT**

The purpose of this study is to determine the influence of educational innovation projects on the achievement of learning in the area of education for work in fourth grade students of the San Miguel de Acobamba Tarma Junín Educational Institution in the year 2020. The design The research was experimental of a pre-experimental type, with pre-test and post-test administered to the same group, quantitative approach and sample size of 20 students.

The results of the pre-test and post-test indicate that the educational innovation projects implemented to the sample of students in the research significantly improved learning in education for work.

**Keywords:** Innovation, learning.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación trata de como los proyectos de innovación educativa influyen en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo de los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma Junín 2020.

Gonzales, Castillo, Wolff, & Casso (2017) afirman que en los últimos años han surgido tres expectativas educativas. El primero es el deseo de aumentar la innovación educativa para promover la calidad, la igualdad y la inclusión. La segunda anticipación es que habrá un interés en utilizar la investigación científica y académica de manera metódica. La tercera necesidad es que se reconozca cada aporte único realizado en las instituciones educativas.

En nuestro país existen instituciones que promueven la innovación educativa, entre ellas el FONDEP, que se encarga de apoyar y financiar iniciativas de innovar la educación a través del Concurso Laboratorio de Innovación Educativa. Las UGEL y las Direcciones de Instituciones Educativas multiplican el impacto de estas convocatorias al permitir que los docentes participen de ideas, iniciativas, planes y otras actividades.

En este sentido, la consulta se llevó a cabo de acuerdo con el siguiente esquema: Capítulo I presenta, el problema de investigación, el desarrollo de objetivos, así como el significado y alcance de la indagación.

El Marco Teórico se ofrece en el Capítulo II, el cual considera antecedentes de estudio, fundamentos teórico-científicos, definiciones de terminología fundamental, hipótesis y variables en relación con el tema planteado.

La sección de Metodología del Capítulo III cubre el diseño de investigación, población y tamaño de la muestra, el método, la explicación de los procedimientos de recolección de datos e instrumentos empleados en la investigación.

La visualización de datos mediante tablas y gráficos estadísticos, junto con su respectivo análisis, constituye el Capítulo IV.

Finalmente, se han tenido en cuenta los hallazgos y sugerencias pertinentes.

## ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

### CAPÍTULO I

#### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y Determinación del Problema .....	1
1.2. Delimitación de la Investigación .....	4
1.3. Formulación del Problema .....	4
1.3.1. Problema General. ....	4
1.3.2. Problemas Específicos.....	5
1.4. Formulación de Objetivos .....	5
1.4.1. Objetivo General .....	5
1.4.2. Objetivos Específicos .....	5
1.5. Justificación de la Investigación.....	6
1.6. Limitaciones de la Investigación .....	7

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de Estudio .....	9
2.2. Bases Teóricas - Científicas.....	18
2.3. Definición de Términos Básicos.....	34
2.4. Formulación de Hipótesis .....	36

2.4.1. Hipótesis General .....	36
2.4.2. Hipótesis Específicas .....	36
2.5. Identificación de Variables .....	36
2.5.1. Variable independiente.....	36
2.5.2. Variable dependiente .....	36
2.6. Definición Operacional de Variables e Indicadores .....	36

### **CAPITULO III**

#### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

3.1. Tipo de Investigación .....	39
3.2. Nivel de Investigación .....	40
3.3. Métodos de Investigación .....	40
3.4. Diseño de Investigación .....	41
3.5. Población y Muestra .....	42
3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos .....	43
3.7. Selección, Validación y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación .....	45
3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos.....	48
3.9. Tratamiento Estadístico .....	48
3.10. Orientación Ética Filosófica y Epistémica .....	49

### **CAPITULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1. Descripción del Trabajo de Campo .....	50
4.2. Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados.....	51
4.3. Prueba de Hipótesis .....	65
4.4. Discusión de Resultados .....	71

#### **CONCLUSIONES**

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Identificación y Determinación del Problema**

El mundo ahora enfrenta una pandemia causada por una nueva forma de coronavirus conocida como COVID-19 o SARS-CoV-2, que es un virus que viaja por el aire y tiene una alta tasa de transmisión, lo que hace que los gobiernos de varias naciones tomar acción. restricción de personal Se requieren acciones concentradas, por lo que el gobierno peruano optó por suspender los cursos en todas las instituciones educativas y abogar por un plan de aprendizaje virtual. Este es un desafío no solo para estas instituciones, sino también para los docentes, pues para el logro del aprendizaje en el área de educación para el trabajo se deben cambiar los métodos; el problema de utilizar proyectos de innovación se ha vuelto urgente porque los métodos actuales deben ajustarse en un corto período de tiempo para migrar a un entorno virtual. Durante una pandemia, los momentos de incertidumbre social pueden ser beneficiosos para la educación porque obligan a los instructores a reflexionar, exigen capacitación en técnicas de enseñanza y requieren el dominio de la enseñanza y el conocimiento del material técnico. Los proyectos de

innovación educativa deben realizar en el periodo del coronavirus podrán derribar barreras, disipar mitos y creencias, y motivar a los docentes, traducándose en reformas educativas para la generación de jóvenes que educamos. Por consiguiente, el objetivo de estudio es concientizar a la comunidad educativa la importancia de los cambios educativos y didácticos que el mundo requiere hoy y en el futuro, considerando también las consecuencias ambientales del progreso tecnológico, las diferencias de intereses, estilos de aprendizaje y La nueva generación. Con las capacidades de hoy y una sociedad mundial, la organización de grandes reuniones será más difícil.

Los vertiginosos cambios del mundo contemporáneo y la velocidad del desarrollo del nuevo conocimiento obligan a los docentes a la actualización de sus saberes. (Navarro, Jiménez, Rappoport, & Thoilliez, 2017). Muchos de ellos son conscientes de las ramificaciones de los acontecimientos actuales; sin embargo, no todos están entusiasmados con los cambios y dudan en participar en la capacitación. Otros lo hacen por descuido, otros por soberbia y, lo más importante, algunos lo hacen por las consecuencias de una realidad socioeconómica que les obliga a trabajar dos o tres turnos al día, limitando su capacidad de ejercicio.

En una sociedad cada vez más exigente, la mejora continua y la innovación educativa obliga a los docentes a tener un papel activo en el desempeño de las funciones del aula y asumir mayores responsabilidades y compromisos con la sociedad; por ello, es necesario formar, formar y orientar a los docentes en el uso de los nuevos conocimientos. Para promover que los estudiantes aprendan o hacerlo más significativo. Para ello, es necesario el compromiso de los involucrados en el proceso educativo: docentes, administradores, estudiantes y la sociedad en su conjunto.

Al ser el docente los principales agentes de cambio, tienen la responsabilidad de lograr el cambio en el aula. El papel del docente y su preparación profesional es fundamental para la innovación en la práctica docente, tiene una visión de cambio y forma parte de la cultura cotidiana de las instituciones educativas.

En el Perú contamos con un marco regulado que incentiva las buenas prácticas docentes y la innovación educativa. De particular relevancia son la Ley General de Educación (LGE) y el Proyecto Nacional de Educación (PEN), que proponen cambios fundamentales en la educación y la sociedad, y otorgan a la innovación el papel fundamental para lograr resultados de alta calidad. También consideran la innovación horizontal en el aprendizaje, la formación y el desarrollo docente; y transforman cada institución educativa en un espacio real y relevante para el aprendizaje, la creatividad y la innovación.

Sin embargo, en la actualidad podemos verificar que aún existe una educación convencional, los métodos utilizados no deben responder a los cambios en la educación. Esto sigue siendo enciclopédico, repetitivo y rutinario. No traerá consigo el crecimiento de conocimientos y valores, aunque el Perú lleva más de una década hablando de nuevos paradigmas y nuevos métodos de enseñanza. La educación en Perú permanece estancada.

MINEDU, (2006) El Ministerio de Educación de Perú publicó un estudio realizado por MINEDU sobre Proyectos de Innovación Educativa, y concluyó que los proyectos innovadores basados en métodos de investigación no solo ayudan a mejorar el proceso de aprendizaje, por el contrario, constituyen un forman parte de la formación docente a largo plazo, de esta manera, ayudan a reflexionar sobre sus propias prácticas docentes y a encontrar nuevas alternativas de enseñanza y

enseñanza que ayuden a incrementar y actualizar conocimientos y mejorar su desempeño en el aula.

En la misma dirección Arias, (2019) señaló:

“La innovación implica abandonar técnicas obsoletas y modelos de enseñanza que no se ajustan a las exigencias del mundo actual y reemplazarlos por nuevos modelos que promuevan el desarrollo integral del estudiante”. La innovación se define como "la aplicación de teorías, recomendaciones y procedimientos centrados en la persona humana para permitir que los individuos aprendan continuamente y creen posibilidades, construyan conocimientos sobre conocimientos pasados y busquen creativamente nuevas alternativas” (Pág. 3).

## **1.2. Delimitación de la Investigación**

- **Espacial:**

La investigación se realizó en la institución educativa San Miguel de Acobamba Tarma Junín.

- **Temporal:**

Se realizó la investigación en el año académico 2020.

- **Social:**

(Unidad de análisis) estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma Junín.

## **1.3. Formulación del Problema**

### **1.3.1. Problema General.**

¿Cómo influye los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo de los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020?

### **1.3.2. Problemas Específicos.**

- a) ¿Qué influencia tienen los proyectos de innovación educativa en la gestión de proyectos en los estudiantes de la Institución Educativa SanMiguel de Acobamba Tarma - Junín 2020?
- b) ¿Qué influencia tienen los proyectos de innovación educativa en entornos virtuales en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020?
- c) ¿Qué influencia tienen los proyectos de innovación educativa en la gestión de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa SanMiguel de Acobamba Tarma - Junín 2020?

## **1.4. Formulación de Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo General**

Determinar la influencia de los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo de los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- a) Determinar la influencia de los proyectos de innovación educativa en la gestión de proyectos en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.
- b) Determinar la influencia de los proyectos de innovación educativa en entornos virtuales en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.
- c) Determinar la influencia de los proyectos de innovación educativa en la gestión de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

## 1.5. Justificación de la Investigación

- **Justificación Teórica:** La trascendencia del estudio radica que el estudiante tome conciencia del trabajo en el crecimiento de nuestra nación, y pueda adquirir habilidades y talentos para tal fin a través del área de educación para el trabajo. En este sentido, las sugerencias educativas del enfoque de "educación para el trabajo" tienen como objetivo ayudar al estudiante a contribuir con su felicidad y calidad de vida en el ámbito personal, familiar y social, utilizar al individuo como punto de partida para buscar la emancipación de restricciones internas y externas. Salgan y trabajen por el mismo tipo de transformación social. Las características del área de educación para el trabajo permiten el desarrollo de talentos y habilidades, permitiendo al estudiante generar cambios en la sociedad en su conjunto al concluir su educación secundaria, con la finalidad de mejorar la calidad de vida, familiar y social.
- **Justificación Práctica:** Esta investigación permite cultivar la capacidad de los estudiantes de instituciones educativas para ingresar a la empresa o iniciar su propio negocio después de graduarse de la escuela secundaria. Todo esto se logra mediante el uso de los conocimientos adquiridos en proyectos de innovación educativa. En el proyecto, podrán visualizar los conocimientos necesarios para mejorar sus habilidades emprendedoras y poder interactuar con sus compañeros a través de la interacción.
- **Justificación Metodológica:** la investigación servirá para determinar cómo influye los proyectos de innovación educativa en el desarrollo de capacidades de los estudiantes en el área de educación para el trabajo, específicamente en la gestión de procesos, ejecución - comprensión y aplicación tecnológica. A

través de los elementos se exhibirá la información relevante, y se dará información y recomendaciones sobre el tema, haciendo más amigable la adquisición de conocimientos ya que se realiza en cooperación entre alumnos e instructores.

- **Justificación Epistemológica:** Espinosa et al. (2000) nos brindan una referencia sobre la relevancia de la educación relacionada con el trabajo, así como un curso sobre la tendencia de la educación constructivista. Los estudiantes construyen su propio conocimiento de la realidad a través de las experiencias y la interacción, de acuerdo con el constructivismo, para que puedan captar lo que es significativo para ellos en su vida cotidiana. "El constructivismo es un punto de vista psicológico y filosófico que sostiene que el ser humano construye y genera gran parte de lo que aprenden y comprenden", dijo Schunk (2012). La teoría y la investigación del desarrollo del ser humano, en particular los aportes de Piaget y Vygotsky, han tenido un efecto significativo en el establecimiento del constructivismo.

## **1.6. Limitaciones de la Investigación**

Desde la perspectiva de Ávila (2001), una limitación es un aspecto del problema que no ha sido estudiado por alguna razón. Lo que queremos decir es que cualquier restricción debe estar justificada.

Las limitaciones o problemas encontrados en el proceso de la investigación son:

- La limitación más importante es la fidelidad y autenticidad de los datos, porque es un trabajo con un componente subjetivo obtenido desde casa utilizando recursos tecnológicos.
- Otra limitación es el tamaño de la muestra, que se obtuvo de forma virtual

conrecursos tecnológicos, por lo que es imposible generalizar los resultados a obtener.

- Durante la investigación, los estudiantes no cooperaron en su totalidad en brindar información.
- No se puede controlar los efectos de interferencia causados por variables extrañas en los diversos momentos de la investigación.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de Estudio**

##### ***2.1.1. Antecedentes Internacionales***

Según Sein-Echaluce Lacleta et al. (2019), si una experiencia de innovación es transferible en general y la innovación educativa en particular, se considera una práctica ejemplar. Como resultado, cualquier experiencia con la innovación educativa adquirida en un tema debe ser transferible a otro. Debido a que las innovaciones educativas se crean a nivel local y de materias específicas, la transferibilidad en la enseñanza es difícil. Este estudio emplea un enfoque que permite la creación de una experiencia de innovación educativa basado en métricas globales, lo que permitirá transferir la información. Más de 80 instructores participaron en el estudio, que se centró en un tema relevante y creativo como son los enfoques activos.

Rodriguez (2018) establece los principios fundamentales que se deben seguir al diseñar, implementar y evaluar proyectos de innovación en las instituciones educativas, para que los docentes aporten ideas para la

implementación curricular. El cambio se define como un proceso que permite mejorar la calidad educativa y dinamizar la práctica pedagógica en el aula u otros escenarios escolares, sirviendo los proyectos como vehículo para fortalecer la enseñanza aprendizaje. Se basó en una revisión de diversas fuentes bibliográficas, estudios e investigaciones cuyo tema de análisis fue la innovación educativa, con el fin de identificar componentes básicos que pudieran sintetizarse en protocolos de orientación para el diseño, implementación y evaluación del proyecto de innovación.

En su artículo, De Greñu et al. (2013) reflexionan sobre las actitudes y el compromiso de docentes y estudiantes de secundaria, ante la ejecución de un proyecto innovador y didáctico que aborda diversos hitos que han marcado un nuevo camino en la lucha por la igualdad de género. Un resumen de la estrategia y su implementación en una escuela secundaria. Como resultado del establecimiento de varios grupos de discusión y observación, participan de lo que sucedió durante las sesiones del proyecto, se estableció que, a pesar de la mejora, los instructores en estas áreas necesitan capacitación adicional para aumentar su práctica diaria.

De acuerdo con Fernández & Álvarez (2009), la evidencia de la investigación en TIC muestra que las escuelas enfrentan grandes desafíos que se adaptan a las necesidades de la sociedad tecnológica. Esta adaptación requiere de un importante trabajo para adecuar sus estructuras (curricular, organizativa y profesional) a los métodos novedosos de enseñanza aprendizaje definido por la construcción colaborativa de conocimientos. Sin embargo, las limitaciones sociales actuales dificultan que las escuelas reconsideren sus antiguas funciones y, en consecuencia, creen nuevos entornos de aprendizaje (incorporación de dispositivos cada vez más sofisticados, intensificación de tareas, reestructuración de diversos

factores que intervienen en la enseñanza aprendizaje). En respuesta a esta circunstancia, decidimos iniciar un proyecto de estudio a largo plazo que tomaría la forma de estudios de casos y podría brindar una oportunidad para que la escuela reevalúe su significado general en el contexto de la sociedad tecnológica. En este ensayo, veremos uno de los estudios de caso continuos en particular.

Según Cuenca et al., (2007), la innovación educativa es vista como una técnica en el logro de objetivos institucionales en el Instituto Politécnico Nacional. Todavía está en la etapa temprana de su desarrollo y debe extenderse, solidificarse e infiltrarse en todas las partes de la organización para construir una nueva cultura. El modelo de innovación educativa ofrece una plataforma para que los participantes participen en el desarrollo de iniciativas genuinas de innovación. Este trabajo presenta criterios y etapas que definen la innovación educativa y orienta el proceso de innovación, las personas que se involucran en ella. También se discuten los componentes que le permitirán a la institución construir y hacer crecer una cultura de innovación que la diferencie por su naturaleza inventiva.

### ***2.1.2. Antecedentes Nacionales***

Según Huaman (2020), el objetivo de estudio es demostrar la importancia de implementar proyectos de innovación: “Agarra tu bote de monstruos y llénalo de felicidad”, que permita al estudiante tomar conciencia de su atención, disposición y motivación para aprender, así como la comunidad educativa a estar abiertos al cambio para lograr el aprendizaje significativo, fomentando la praxis en el área de la innovación pedagógica. Para comenzar, diremos que un proyecto es un medio eficaz para transformar una idea en un producto tangible. Han cobrado mayor importancia en la práctica educativa en los últimos años. En segundo lugar, la innovación se refiere al progreso de nuevas ideas o la mejora de las actuales. En

tercer lugar, la educación es vital porque nos permite crecer como ciudadanos. La implementación de iniciativas e innovaciones es un componente para llegar a realizar lo antes mencionado. Cuarto, la tecnología y la ciencia son campos que involucran no solo conocimiento, sino también el cuidado y respeto del medio ambiente en nosotros. Por lo tanto, se requiere una iniciativa innovadora en las instituciones educativas que mejoren la enseñanza aprendizaje, así como para sensibilizar a nuestros estudiantes en temas ambientales, especialmente si lo hacemos en la ciencia y en la tecnología.

Pickman (2019) afirma que la Escuela Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación desarrolló proyectos productivos y de formación tecnológica en el área de educación para el trabajo en estudiantes del 5to grado con el fin de identificar el desarrollo productivo. Los proyectos influyen en la formación pedagógica en el área de educación para el trabajo en estudiantes del 5to grado. En esta investigación cuantitativa, descriptiva, se adoptó una estrategia no experimental, transversal, descriptivo-correlacional. Participaron 30 instructores y la muestra fue no probabilística. El cuestionario se utilizó para medir las variables (proyectos productivos y formación tecnológica). En la primera variable, el 39,3 por ciento (59) dice trabajar en proyectos productivos de manera regular, mientras que el 38,7 por ciento (58) dice trabajar en capacitación técnica de manera regular. Finalmente, se determinó que existe una relación significativa entre los proyectos productivos y la formación pedagógica en el área de Educación para el Trabajo de los estudiantes del 5to grado, en el Colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación, ( $p < 0,05$ , Rho de Spearman = 0,778, lo que muestra una fuerte correlación positiva).

Llacta (2019) El propósito de su tesis es examinar el impacto del aprendizaje cooperativo y las habilidades emprendedoras en el desarrollo de competencias laborales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de la localidad de Villa María. Con un total de 125 alumnos de tercer grado de la I.E. José Carlos Mariátegui y un tamaño de muestra probabilística de 40, el método fue cuantitativo y se hizo uso del diseño experimental en su forma cuasiexperimental. La variable dependiente se evaluó entregando a cada grupo un cuestionario antes y después de la intervención, con las puntuaciones combinadas evaluadas estadísticamente y mostradas gráficamente. Con diferencia estadística significativa en los logros entre el grupo de control y grupo experimental, los hallazgos validaron la premisa general de que el aprendizaje cooperativo y las habilidades empresariales contribuyeron significativamente a la competencia en el área curricular. La educación para la competencia laboral se vio significativamente afectada por las características, propuesta de valor, trabajo cooperativo y evalúa empresas, pero no por la dimensión habilidades técnicas.

(Álvarez, 2018a) en su investigación que tuvo como objetivo la capacitación de los docentes de matemática en el uso de estrategias adecuadas a partir de actividades lúdicas como las paradojas y el tangram, complementadas con medios interactivos que conduzcan a una enseñanza aprendizaje de las matemáticas más dinámica y motivadora, al mismo tiempo que desarrollen conocimientos lingüísticos y matemáticos. habilidades.

La investigación de Huere (2016), titulada “Programa CAT de Proyectos Productivos del área de educación para el trabajo en estudiantes de Electrónica de la I. E. Politécnica Regional del Centro - El Tambo”, propuso evaluar cómo la aplicación del programa influyó en el crecimiento de proyectos en el mencionado

campo de estudio. La metodología de la investigación es cuantitativa. En general se utilizaron métodos científicos, dialécticos, descriptivos, experimentales y estadísticos, y el tipo de estudio realizado fue específicamente investigación aplicada; en cuanto a su personalidad, Investigación Experimental; en cuanto a su naturaleza, Investigación Cuantitativa; y en cuanto a su ámbito temporal, investigación temporal; en cuanto a la dirección que adopta, la investigación orientada a la aplicación; y en cuanto a su metodología, diseño cuasiexperimental; y en cuanto a su orientación, la Investigación Prospectiva. Se empleó la observación científica, con datos recopilados a través de encuestas e informes de desarrollo de proyectos de los maestros. La confiabilidad del dispositivo de medición de la variable dependiente se estableció mediante el uso de juicio de expertos (desarrollo de empresas productivas). La confiabilidad del instrumento se determinó mediante el cálculo de su consistencia interna, y se encontró que es "Muy Confiable" con un Alfa de Cronbach de  $= 0.811$ . Las estadísticas descriptivas utilizadas fueron la prueba H de Kruskal-Wallis, la prueba de Wilcoxon, la prueba Z y la prueba de Dunn. El resultado de la prueba de hipótesis nula fue Asintótica Sig  $= 0.00$  (o  $0.00 < 0.05$ ), y  $Z = -8601$  (o  $Z > 1.96$ ). Esta área está fuera de la curva de aceptación de  $H_0$  pero dentro de la curva de rechazo de  $H_a$  en la distribución normal. Los alumnos de la I.E. La especialidad de electrónica del Centro Politécnico Regional El Tambo se beneficia mucho del programa CAT, lo que nos lleva a concluir que tiene una influencia significativa en el desarrollo de ideas innovadoras al servicio de la preparación del estudiante para el mundo laboral.

### ***2.1.3. Antecedentes locales***

Espinoza & Simeon (2021) afirman que su estudio utilizar Google Apps en el aprendizaje de la educación para el trabajo en alumnos de 2do grado de la

Institución Educativa Emblemática Seis de Agosto de Junín. En el estudio utilizaron el enfoque cuantitativo de tipo aplicado, con un diseño cuasiexperimental. Como variable independiente se empleó la educación para el aprendizaje del trabajo, con las siguientes dimensiones: descubrimiento personal, creatividad e invención, planificación, presupuesto, emprendimiento social y financiero. La muestra para el estudio estuvo conformada por 248 varones y 222 mujeres, totalizando 470 estudiantes de la mencionada institución educativa. Como instrumento de recolección de datos se utilizaron métodos de encuesta y el cuestionario. Se empleó contenido, estructura y nivel estándar para asegurar la utilidad de la herramienta. El coeficiente Alfa de Cronbach se utiliza para verificar la confiabilidad del instrumento. Para estadísticas descriptivas, se usaron comparaciones de frecuencia y porcentaje; para estadísticas inferenciales, se usaron pruebas de hipótesis. Debido a que los resultados estadísticos muestran que la diferencia entre los puntajes antes y después de la prueba es muy diferente, los resultados de la investigación muestran que el uso de Google Apps influye positivamente en el trabajo y estudio de los estudiantes de 2do grado.

Según Espinoza & Torres (2019) en su investigación Colebuntu herramienta educativa y el aprendizaje en el área de educación para el trabajo en estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Integrada N° 34678 Señor de los Milagros de Yanahuanca - Pasco, demuestra una carencia importante de conocimientos tecnológicos y se complementa con actualizar los equipos informáticos necesarios para desarrollar los conocimientos. El objetivo del estudio es integrar software de código abierto en las aulas para mejorar el conocimiento del estudiante. Su objetivo es mostrar cómo el sistema operativo Colebuntu se puede usar de manera efectiva en el aula, por lo que incluye la mayoría de los programas

que los estudiantes y maestros necesitan para completar su trabajo de manera eficiente, con un enfoque en las ventajas que brinda para fortalecer las habilidades del estudiante y maestro. Puede complementarse con recursos en línea en un esfuerzo por elevar el nivel de conocimiento y participación mejorados tecnológicamente entre estudiantes y maestros.

Con el desarrollo y avance de la ciencia y tecnología, el ciberespacio, conocido como Internet, ha generado nuevos y significativos cambios en el transcurso de su evolución, según señala Chalco (2019) en su investigación sobre herramientas web 3.0 o web semántica como recurso educativo en el aprendizaje del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa No. 56305 Ayaccasi distrito de Velille provincia de Chumbivilcas. La formación basada en plataformas, software y redes surge como resultado de la nueva Web 3.0. Esta es una revolución en la educación ya que influye de manera directa en el rol de los estudiantes y se traduce en mejoras que ayudan al aprendizaje. Ahora tiene capacidades adicionales, como navegar y buscar material para estudiar. Debido a que el estudiante utiliza diversos recursos accesibles en Internet según sus datos únicos en este entorno, la educación es altamente individualizada y los instructores se convierten en facilitadores de los procesos de aprendizajes. El objetivo de estudio es evaluar el impacto de las herramientas Web 3.0 o web semántica como recurso educativo en el aprendizaje. Se utilizó la metodología de investigación de tipo aplicada, el diseño fue preexperimental, y los resultados muestran que las tecnologías como recurso educativo son importantes en el aprendizaje del estudiante.

Silvestre (2019) afirma que su estudio le permitió descubrir la asociación entre las tecnologías (ofimática) y el aprendizaje cooperativo, así como las

dimensiones e ítems que se ofrecen en los alumnos de la I. E. Juan Velasco Alvarado de Misca - Chacayan. El enfoque utilizado es una investigación cuantitativa, descriptiva, básica, que relaciona las variables sugeridas; se trata de un diseño transversal correlacional, teniendo una muestra a 42 estudiantes de todos los grados que desarrollan el aprendizaje en las aulas de innovación. El resultado obtenido ha permitido establecer que las variables proporcionadas por la correlación de Spearman resultado de 0,616 tienen un vínculo significativo y relevante. El estudio concluye afirmando que los resultados obtenidos muestran que existe una relación significativa entre las herramientas (ofimática) y el aprendizaje cooperativo en el área de educación para el trabajo, consideramos sus dimensiones e indicadores para el logro de los aprendizajes en el Área de Educación para el Trabajo, más del 50% de estudiantes realizaron actividades académicas usando herramientas ofimáticas que fortalecen y desarrollan el aprendizaje cooperativo del área.

En comparación con el desarrollo de habilidades TIC tradicionales, Travezaño (2015) encuentra que el estudio en las Aulas de Innovación Pedagógica potencia las habilidades TIC en los alumnos de quinto grado de la I. E. Daniel Alcides Carrión del Distrito de Chaupimarca - Pasco. La investigación es básica, nivel descriptivo, método ex post facto, diseño correlacional, que recopila dos conjuntos de datos de un grupo de encuestados. La población está conformada 183 alumnos de quinto grado de secundaria. La muestra estuvo compuesta por 116 alumnos, todos los cuales fueron seleccionados a propósito. La gestión, el uso pedagógico, el contenido de instrucción y los entornos virtuales constituyeron la variable independiente, mientras que la adquisición de conocimientos, las metodologías de aprendizaje y la colaboración incluyeron la variable

independiente. A lo largo de la investigación se desarrollaron una teoría amplia y tres hipótesis particulares. Se comprobó la premisa general de que el estudio en las aulas de innovación incrementa el desarrollo de habilidades TICs en estudiantes en comparación con el desarrollo de habilidades TIC tradicionales. También se verificaron los supuestos particulares de que el estudio en las aulas de innovación potencia el desarrollo y adquisición de conocimiento, habilidad de métodos de aprendizaje y capacidad de colaboración. Se utilizó el Test de Correlación de Pearson para asegurar que las hipótesis fueran correctas. Debido a que los estudiantes en contacto con las nuevas TICs como los ordenadores e Internet tienen efectos positivos en su capacidad intelectual humana, aprenden de la tecnología ciertas capacidades informáticas, que son cambios permanentes que se dan.

## **2.2. Bases Teóricas - Científicas**

### **2.2.1. Proyecto de Innovación Educativa**

Un proyecto innovador es un plan estratégico que implica el desarrollo de nuevas ideas, productos o servicios que conduzcan al desarrollo de un área curricular, como la coeducación, la tecnología o la convivencia en centros u organizaciones escolares, entre otras, dando como resultado una mejor calidad del sistema educativo. Debe tener un enfoque de investigación y práctica bien establecido que sea relevante para los objetivos planificados y transferible a otras instalaciones educativas para lograrlo.

Un proyecto, según (Rimari, 2009), es un concepto novedoso que se presenta a otros para llevarlo a la realidad e incluir este estilo o potencialidad en el desarrollo educativo con el objetivo de lograr cambios cualitativos. El objetivo de los proyectos es cambiar, alterar y mejorar las prácticas pedagógicas con la

participación activa quienes conforman la comunidad educativa y su contexto social.

Como docente, su objetivo es ayudar a sus alumnos a alcanzar su máximo potencial, destrezas y habilidades, así como a aprender de manera significativa, activa y comprometida. Para ello, es fundamental que las tácticas que establezcas en el aula tengan en cuenta sus conocimientos y experiencias previas, así como sus intereses. Además, la experiencia educativa debe ser agradable, entretenida, creativa e inventiva.

Una técnica educativa particularmente exitosa para lograr objetivos curriculares es el proyecto de innovación educativa. Que consigue aprendizajes sustanciales en tus alumnos, supone un plan de trabajo diferenciado y salir de la rutina para trabajar en el aula y en la escuela.

Docentes con alcance local (su tema) y parte de sus conocimientos en innovación, tecnología y técnicas realizan innovación educativa en el aula, también conocida como innovación docente. Como consecuencia de esta condición, los resultados de la invención son repetitivos, no transportables entre temas y tienen una amplia gama de resultados. Esto también implica que la enseñanza de la innovación educativa es lenta, tiene un efecto transformador mínimo y evaluar qué es y qué no es innovación es un desafío (Blanco, 2019).

La innovación educativa es una colección de ideas, métodos y técnicas destinadas a generar y mantener mejoras en las prácticas educativas actuales. La innovación educativa es un proceso continuo, no un evento de una sola vez.

De acuerdo con Rivas (2000), el término innovación deriva del sustantivo latino *innovatio*, cuya raíz es *novus*, que proporciona la base de un amplio campo léxico que incluye *novus*, *novitas*, *novius*, *renovo*, *renovatio*, *renovato*, *inovo* e

innavatio. Sin prefijo, el verbo latino novo (novare) es similar a los verbos innovar y renovar.

Innovar es probar algo nuevo o lograr algo de una manera diferente. Los proyectos innovadores son una forma de trabajar con tus alumnos para alcanzar determinados objetivos educativos de una manera única, creativa, motivadora y amena.

Hay que cambiar algo para innovar, y si sentimos que hay que cambiar algo es porque ya no funciona como debería, es decir, no se están consiguiendo los resultados esperados.

Una iniciativa innovadora le da a un maestro la oportunidad de romper un mal hábito y fomentar un nuevo tipo de actividad en el aula. Se adaptó "Escuelas que constituyen una escuela". OEI, 2003, "Guía breve para la narración de experiencias creativas".

Los proyectos de innovación educativa implican:

- Implica que los y las docentes desarrollen e implementen nuevas estrategias y situaciones de aprendizaje para que el estudiantado también aprenda de manera diferente. Innovar es siempre un desafío para la práctica docente.
- Tiene una dinámica de desarrollo diferente a la rutina que habitualmente se desarrolla en el aula. Innovar es salirse de lo convencional y rutinario.
- Siempre tiene una intencionalidad clara. No se trata de realizar actividades divertidas y creativas sin un sentido pedagógico, ni de manera aislada. Se trata de realizar actividades creativas, divertidas y novedosas que vayan dirigidas a lograr un aprendizaje específico en los estudiantes.

### ***2.2.2. Beneficios de trabajar con Proyectos de Innovación Educativa***

- Son una técnica para potenciar y modificar los enfoques de enseñanza establecidos, prefiriendo el "aprendizaje activo y significativo" a la "memorización".
- Proporcionan un entorno de enseñanza-aprendizaje vivo, diversificado, creativo, divertido e interactivo.
- Fomentan la ambición y el entusiasmo por aprender de los alumnos, lo que influye favorablemente en la asistencia a clase y la implicación activa en el aula.
- Brindan la oportunidad de trabajar de manera interdisciplinaria, combinando muchos campos de conocimiento.
- Les gusta que estudiantes e instructores trabajen juntos. Es una técnica de apoyo a la autoformación de los alumnos y, en consecuencia, a su aprendizaje autónomo.
- Fomentan la generación de nueva información y el intercambio de experiencias.
- Valoran la comunicación, el compromiso y la creatividad para resolver problemas.
- Ayudar en el desarrollo de habilidades de investigación, indagación y pensamiento crítico.
- Ayudar a los alumnos a desarrollar un sentido saludable de autoestima.
- Podrán abogar por la promoción de valores como fundamento de la convivencia escolar y del vínculo escuela-familia-comunidad.

### ***2.2.3. Importancia de los Proyectos de Innovación Educativa***

Existen muchas características que hacen que un proyecto educativo sea innovador, entre las cuales se destacan las siguientes:

- Originalidad, que se refiere a un enfoque creativo para resolver problemas.
- Especificidad, ya que una determinada circunstancia o asunto requiere una respuesta adecuada, oportuna, precisa e innovadora.
- Autonomía, ya que el tema debe ser manejado utilizando los recursos disponibles o los que la institución educativa pueda obtener por sí misma.
- Investigar, ya que para encontrar respuestas es necesario consultar con otros y adquirir nuevos conocimientos.
- Participación, ya que todos los actores de la educación están incluidos en el proceso de planificación del proyecto.

#### **2.2.4. *Aplicación de los Proyectos de Innovación Educativa***

El empleo y la utilización de los proyectos de innovación educativa en el aula refuerzan el aprendizaje:

***Videos de emprendimiento y gestión empresarial:*** Promover la concepción de que todo estudiante tiene derecho a adquirir aprendizajes sobre emprendimiento y gestión empresarial necesarios para su desempeño óptimo en la sociedad.

***De qué se trata:*** Use los videos de emprendimiento y administración de empresas para perfeccionar sus habilidades empresariales e infundir un sentido de aventura. Podemos señalar como fortaleza la pasión y motivación de los docentes de la EPT por participar en la creación de un proyecto de innovación pedagógica que potencie el dominio de las tácticas creativas, que es una de las metas de la educación básica regular. Además del deseo del padre de familia de ser activos

en la educación de su hijo. A continuación, repasamos algunos puntos: La falta de comprensión de los estudiantes sobre el espíritu empresarial y las dificultades de gestión empresarial en todas las áreas curriculares y en el hogar.

***Cómo funciona:*** Innovar con los videos de emprendimiento y así promocionar tu marca pueden probarse ideas revolucionarias. Los clásicos videos tienen la estructura de presentación del personaje principal, su conflicto y la solución emocional.

Al mostrarse esta estructura muchas veces, se vuelve repetitiva y poco atractiva para cualquier espectador. Un punto innovador sería la creación de estructuras sorprendidas con narrativas complejas, pero cortas. Utilizar historias de pequeños cortometrajes puede ser la solución.

El ser humano reacciona a estímulos, como a los sentimientos profundos de una historia corta. Mostrar a un niño que sufre y es apoyado por una persona extraña conmueve. Pero ese tipo de emotividad fue tan usada que su impacto sería muy débil.

Las ideas innovadoras están en probar con personajes poco visibilizados, mostrar personas que estén cercanas a la marca y causen una sensación de realidad.

***Cultura digital: Transformar la experiencia escolar, un desafío:*** Un enfoque de aprendizaje que combinan contextos de aprendizajes comunicativos, artísticos, arquitectónicos y digitales.

***De qué se trata:*** Esta es una iniciativa de reforma institucional que intenta reinventar la experiencia escolar al preguntarse: "¿Qué debemos hacer con las instituciones educativas en un nuevo contexto cultural, en una nueva ecología tecnológica?" La iniciativa (Imbernon y Borrasca, 2012) pretende cambiar la forma de vivir, trabajar, estudiar y ocupar el ambiente escolar de estudiantes, docentes, padres, directivos y equipos profesionales. El plan está organizado en cuatro secciones, cada una con su propio conjunto de cuatro temas principales.

- Makerspace. Se trata de crear un lugar donde se mezclen herramientas de fabricación digital con la electrónica, la electricidad, entre otras, para crear ambientes que estimulen el cuestionamiento y el potencial de interactuar con la tecnología desde el punto de vista productivo.
- Aprendizaje arquitectónico Es una invitación para que cada uno de nosotros repensemos nuestros entornos de trabajo, así como para que todos trabajemos juntos para crear nuevos lugares de encuentro y colaboración. También es una oportunidad para interactuar en otros lugares de la escuela en un estilo artístico y performativo, incitando a las personas al salir de las aulas y estableciendo actividades de aprendizajes en otras áreas.
- El laboratorio de medios, el restablecimiento de la biblioteca. La investigación, la lectura, la producción audiovisual y la creación de nuevos métodos para mostrar el conocimiento contribuyen a una situación en la que el estudiante no solo consume, sino que también cuestiona y genera información y material.
- El uso de herramientas electrónicas. Basado en la utilización de recursos digitales, teorías pedagógicas y un sistema 1:1 en el que cada alumno tiene su propio dispositivo en función de sus requerimientos y obstáculos de aprendizaje.

Los 4 dispositivos pueden considerarse como líneas de trabajo que enmarcan y dirigen proyectos, con énfasis en la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas.

Su funcionamiento es el siguiente: Las cuatro líneas del proyecto (Anónimo 2013) se incorporan a la actividad educativa de cada nivel a

través de la colaboración entre directores, instructores y mentores. Los mentores incluyen profesionales en mecatrónica, robótica, promotores de lectura, bibliotecarios, tecnólogos educativos y curadores de contenido, que se incorporan al proceso de formación.

De las experiencias emerge la apropiación de procesos de cambio, y se habilitan nuevos formatos pedagógicos, nuevos métodos de estructuración de temas, grupos y horarios, que permiten el surgimiento de diferentes formas de clases. Como también crear figuras y cargos para ayudar a la continuidad de la institución y la implementación del cambio.

#### ***2.2.5. Área de Educación para el Trabajo***

El objetivo del área de Educación para el Trabajo es ayudar a los estudiantes a desarrollar destrezas, habilidades y actitudes empresariales para el trabajo que les permitan ingresar al campo laboral como trabajador independiente, también generar su trabajo a través de la creación de una pequeña empresa, todo ello manteniendo su cultura. exportadores y empresarios. La demanda de formación del sector productivo, los intereses y aptitudes profesionales de los estudiantes y la propia naturaleza del trabajo informan los escenarios de trabajo que se utilizan para instruir a los estudiantes en una determinada ocupación. Las habilidades relacionadas con la participación en el sector productivo incluyen la capacidad para desempeñar en uno o más puestos de trabajo dentro de una especialización ocupacional, así como habilidades relacionadas con iniciar y administrar su propio negocio. En este marco, el tema se menciona a través de proyectos de aprendizaje o actividades productivas que permitan el desarrollo de capacidades para gestionar y ejecutar procesos de

producción de bienes o servicios; comprender y aplicar tecnologías, herramientas y conocimientos de gestión empresarial; adaptarse a los constantes cambios e innovaciones, máquinas, procesos y formas de producción; y movilizar proactivamente la mano de obra (Minedu, 2016).

Los estudiantes pueden poner en práctica su conocimiento de todo el plan de estudios de las instituciones educativas del nivel secundaria en este segmento. Por ejemplo, el pensamiento analítico, el conocimiento de la geografía y la comprensión de los procesos políticos, sociales y económicos de un estudiante se utilizan al realizar un análisis de mercado, planificar y evaluar la producción. En otras palabras, rurales. Al hacerlo, demuestran su comprensión del mundo natural y su creciente conciencia ambiental. Esto se hace mediante la aplicación innovadora de conceptos científicos y técnicos probados y verdaderos, así como mediante el uso de sus propias facultades creativas. El proceso de marketing también requiere fluidez tanto en el idioma de origen español como en el idioma de destino inglés.

(Minedu, 2016) El área desarrolla, formación integral que ayuda a estudiantes a encontrar habilidades y actitudes vocacionales, conocer todo el espectro de la actividad productiva, insertándose al mundo laboral y prepararse para un futuro aprendizaje y desarrollo en respuesta a las demandas del sector productivo. Organización de la mano de obra. La sección tiene tres habilidades:

- Gestión de proyectos,
- Entorno virtual
- Gestión del aprendizaje.

Las habilidades de *gestión de proyectos* incluyen la realización de estudios de mercado, el diseño, la planificación y la gestión de proyectos, así como la

comercialización y evaluación de productos en el contexto del crecimiento a largo plazo del país. Está vinculado a las competencias laborales vinculadas al sector productivo para una especialización técnica ocupacional de nivel intermedio o elemental a partir del cuarto grado.

**Entornos virtuales**, son capacidades que utiliza tecnologías relevantes, manejar herramientas, maquinaria y equipos tecnológicos, completar procedimientos o actividades para crear una cosa o brindar un servicio son parte de los entornos virtuales. Se relaciona con las competencias laborales vinculadas a la inserción en el sector productivo para una especialización técnico ocupacional de nivel intermedio o elemental a partir del cuarto grado.

Las habilidades de **gestión del aprendizaje** incluyen la capacidad de movilizar el trabajo de los estudiantes dentro de un área profesional o familiar, la capacidad de adaptarse y comprender los cambios e innovaciones tecnológicas, la capacidad de aplicar principios científicos y tecnológicos para mejorar la funcionalidad y presentación del producto que se produce, así como la capacidad de administrar una microempresa.

La investigación de mercado, el diseño, la planificación, la ejecución, la comercialización y la evaluación de la producción están ligados al conocimiento como soporte o forma de desarrollar habilidades laborales. Iniciación laboral, formación ocupacional modular específica y tecnología básica son las tres categorías en las que se estructura la información sólo por razones pedagógicas. Los conocimientos de inicio laboral se crean en el VI ciclo de Educación Básica Regular (1° y 2° grado de educación secundaria) con el objetivo de desarrollar habilidades y actitudes vocacionales en la gestión y ejecución de diversos procesos ocupacionales. Se construyen a través de proyectos simples que permiten a los

estudiantes integrarse en los procesos fundamentales de fabricación de productos y prestación de servicios.

En el VII ciclo de Educación Básica Regular se establece la comprensión ocupacional modular (3°, 4° y 5° grado de Educación Media). Su objetivo es adquirir competencias técnicas profesionales especializadas en la dirección y ejecución de procesos industriales. Se crean a través de módulos ocupacionales que están vinculados a habilidades definidas e incluyen al sector productor. El estudiante recibe un certificado (certificación) al finalizar el 5to grado de Educación Secundaria, lo que le permite incorporarse al mercado laboral. Este documento describe la especialidad ocupacional, así como los módulos ocupacionales que se completaron con éxito. Se utilizará como referencia el Catálogo Nacional de Títulos y Certificaciones del Perú, autorizado por la RVM N° 085 – 2003

– ED, para alinear la oferta formativa con las necesidades del sector productivo. El catálogo sirve como guía y fuente de información para la formación profesional y vocacional en la nación.

Hay perfiles y módulos para 120 títulos profesionales y ocupacionales en el catálogo (especialidades ocupacionales). Cada módulo describe las habilidades y conocimientos fundamentales necesarios para lograr las capacidades de la empresa. La Institución Educativa elegirá los módulos y especializaciones ocupacionales que impartirá a sus estudiantes con base en las exigencias del entorno productivo, el potencial de la región para generar posibilidades de trabajo y el estado de su infraestructura y equipamiento.

#### ***2.2.6. Aprendizaje en el área de educación para el trabajo***

Una gama de ideas metodológicas para la mediación del proceso de aprendizaje está ahora disponible en la literatura educativa. Estos se basan en una colección de teorías cognitivas que describen cómo aprendemos, sus principios y características.

El aprendizaje está influenciado por el grado evolutivo de crecimiento de los estudiantes, así como por sus conocimientos previos. Los intereses de los estudiantes están determinados por sus niveles de desarrollo evolutivo y personal, lo que a su vez impacta en su disposición e inclinación para comenzar a aprender y completarlo de manera efectiva. Como resultado, es fundamental en la capacitación laboral enseñar a los estudiantes una opción de carrera y hacer que trabajen en proyectos que estén relacionados con sus metas e intereses vocacionales.

El aprendizaje conecta información nueva con lo que ya sabemos, por lo tanto, la calidad y la cantidad de aprendizaje están determinadas por conocimientos previos del estudiante. La información previa cobra mayor importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje, es a partir de ella que el aprendiz construirá nuevos conocimientos en sus estructuras mentales. En consecuencia, al iniciar un nuevo proceso de aprendizaje, el docente primero debe identificar los conocimientos previos del estudiante en relación con los nuevos aprendizajes que emprenderá; luego, el docente debe verificar si los conocimientos son correctos o no, determinar si son suficientes y, finalmente, activarlos, es decir, traerlos a la memoria inmediata del alumno para que estén listos para ser utilizados.

*Aprendizaje en la zona de desarrollo próximo que sea significativo.* Para comprender la importancia de la zona de crecimiento próximo en el aprendizaje significativo, se debe examinar lo siguiente:

1. La primera parte se centra en la noción de aprendizaje significativo,

reconociendo que en este tipo de aprendizaje se instituye un vínculo significativo entre el material recién aprendido y el conocimiento adquirido previamente. De igual manera, se debe reconocer que la información a aprender debe ser racional, organizada y fácilmente asimilable por el aprendiz. Estos dos factores, junto con el deseo de aprender, son necesarios para que se produzca el aprendizaje.

2. La segunda parte se centra en la idea de la zona de desarrollo próximo, que se describe como la brecha entre un individuo que puede hacer y aprender solo y lo que puede lograr y aprender con la ayuda de otros. En esta visión, las actividades de trabajo colaborativo se configuran en sesiones de aprendizaje en las que el compromiso docente-alumno y la interacción entre iguales, la interacción alumno-alumno, constituyen tácticas educativas que ayudan al desarrollo del propio conocimiento del alumno. Algo que no podría hacer solo, lo logra con la ayuda que obtiene antes de completarlo solo.

Se requiere un aprendizaje activo, funcional recuperable y autonomía. Se describe en 4 cualidades del aprendizaje:

- **Funcionales:** Transferibles, aplicables y relevantes a cualquier situación del mundo real.
- **Activa:** que se adquiere a través de la actividad mental y la construcción personal (personal no quiere decir individuales, no se aprende solo, porque se benefician de la ayuda de los demás).

- **Autonomía:** Capaces de aprender de forma independiente en el futuro, o de aprender a aprender. Si una persona alcanza la autonomía en una determinada materia, seguirá estudiando durante toda su vida.
- **Recuperable:** usamos nuestra memoria a largo plazo o nuestra memoria a corto plazo para refrescar nuestros conocimientos.

***El aprendizaje a través del cambio constructivo de las estructuras de conocimiento.*** En todo momento, poseemos un cuerpo estructurado de información que respalda nuestra percepción de la realidad. Los esquemas se ajustan, alteran y complementan con nueva información o nuevos vínculos como resultado del aprendizaje. Para generar aprendizaje se inicia desde un espacio constructivo definido por el desequilibrio (causado por nuevas condiciones que quiebran el equilibrio original), seguido de una fase de reequilibrio en la que se actualizan los esquemas o, comúnmente, se construyen otros nuevos conocimientos.

***El aprendizaje psicomotor es el proceso de adquirir habilidades e información.*** La motricidad es una acción compleja que no se puede lograr solo mediante la repetición secuencial y repetida; adquirir información y habilidades cognitivas también contribuye a su crecimiento y lo sostiene. Es evidente que un trabajador que carece de un marco para sustentar sus habilidades motrices es incapaz de autoproyectarse y mucho menos capaz de ser creativo.

El término "habilidad" se refiere a los actos intelectuales (capacidades cognitivas) y físicos que se realizan hábilmente para alcanzar una meta.

Entonces, la habilidad motora incluirá no solo el dominio de habilidades fundamentales específicas, sino también la habilidad de usar esa habilidad en una

variedad de contextos cambiantes, con base en mayores grados de desarrollo de estrategias cognitivas.

***Un ciclo complicado de procesamiento de información es el que conlleva una acción competente.*** Un ciclo de condiciones que incluye las siguientes fases configura una actividad hábil o sabia:

- Adquirir la información.
- Interpretación de la información y percepción adecuada
- Determinar cómo aplicar los conocimientos a la acción a realizar.
- La aplicación específica de la información.

***La autoconciencia tiene un impacto sustancial en el desempeño de acciones hábiles y expertas.*** Es bien sabido que la eficacia de la ejecución de una habilidad por parte de un trabajador depende en gran medida de sus emociones, creencias, trato personal y actitudes; esto demuestra la integración natural de los componentes motores y emocionales.

Debido a que el aprendizaje es más efectivo cuando el estudiante está entusiasmado y motivado para estudiar, el instructor debe crear una atmósfera que sea propicia para el aprendizaje, inspire interés y mantenga la motivación.

**Las habilidades motrices se adquieren haciendo y se perfecciona través de la práctica en condiciones lo más cercanas posible a la realidad.**

Las habilidades motrices no se adquieren sólo a través de la instrucción teórica, viendo imágenes o videos, u observando la demostración de un maestro.

La información debe convertirse en experiencia práctica, es decir, el aprendiz debe realizar con frecuencia la acción motriz en la que se utiliza el conocimiento. Se requiere repetición para dominar una operación y reaccionar

instintivamente a sus estímulos. Una sola ejecución es insuficiente para adquirir experiencia.

La práctica constante convierte la habilidad motora en habilidad o competencia, pero esto debe lograrse en condiciones de trabajo reales o mediante una práctica que sea lo más realista posible.

El Ministerio de Educación (2009) define el aprendizaje a través del Diseño Curricular Nacional para la Educación Básica Regular (EBR) como una “creación interna, activa, individual” que implica un diálogo con el entorno social y natural (p. 20). Los estudiantes aprenden a través de la aplicación de marcos conceptuales que se basan en sus conocimientos y experiencias pasadas, así como en sus contextos inmediatos culturales, geográficos, lingüísticos y económico-productivos, así como en sus propias metas e intereses profesionales particulares. Por eso se hace tanto énfasis en aprender habilidades y desarrollar intereses relacionados con trabajar en el sector productivo (como empresarios o como expertos) y aprender a ser empresario para que puedas crear tu propio empleo. En este sentido, se aborda el campo a través de proyectos de actividades de aprendizaje o productivas que permitan el desarrollo de capacidades para administrar y llevar a cabo procesos de producción de bienes o servicios, así como capacidades para comprender y aplicar tecnologías, herramientas y conocimientos de gestión empresarial, adaptarse a los cambios continuos e innovaciones que se realizan con los materiales, máquinas, procesos y formas de producción, y movilizar mano de obra.

En todos los aspectos de su educación, los estudiantes pueden usar el conocimiento y las habilidades que han adquirido en la escuela secundaria. El estudiante, por ejemplo, puede utilizar sus conocimientos de geografía, política y

economía, junto con sus habilidades analíticas y computacionales, para realizar estudios de mercado, planificar y evaluar la producción. El proceso de hacer algo desde cero les permite a los niños desarrollar su imaginación, usar métodos científicos comprobados y demostrar cuánto han aprendido sobre el mundo que los rodea. De igual forma, se requiere fluidez tanto en español (país de origen) como en inglés (si aplica) para llevar a cabo el proceso de comercialización. Para satisfacer las demandas de la industria manufacturera, esta sección integral ayuda a los estudiantes a identificar y cultivar su conjunto único de habilidades y valores profesionales.

### 2.3. Definición de Términos Básicos

- **Aprendizaje:** Es la adquisición de información, habilidades, valores y actitudes a través del estudio, la instrucción o la experiencia. Este proceso puede interpretarse desde una variedad de perspectivas, lo que indica que existen varias teorías de aprendizaje. La psicología del comportamiento, analiza el aprendizaje en términos de cambios observables en el comportamiento de un sujeto (Pérez y Gardey, 2008).
- **Cultural digital:** Es el conjunto de acciones, convenciones y formas de contacto social a través de la tecnología digital como Internet. El crecimiento de la tecnología ha resultado en varios elementos del desarrollo global, que es un tema de discusión generalizado.
- **Emprendimiento:** Implica hacer una oferta o satisfacer la necesidad de un producto o servicio, por lo que se deben examinar numerosos factores para que esta noción sea un esfuerzo viable. Investiga también nichos de mercado. Determina prospectos y el tipo de empresa que mejor se adapta a ti.

- **Innovación:** Es un proceso con el objetivo de alterar, transformar y mejorar el estado actual de las cosas. En un proceso innovador, la inventiva juega un papel, y su objetivo principal es el logro de la excelencia.
- **Innovación educativa:** Es una colección de ideas, estrategias y tácticas que se han organizado de alguna manera con el objetivo de influir y alterar la forma en que funcionan las escuelas en la actualidad. Entender la vida del aula, la estructura del centro, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado son paradas importantes en el camino de la innovación, que no es una acción discreta sino un proceso. Carbonell escribe, “su objetivo es modificar la realidad actual cambiando concepciones y actitudes, alterando procedimientos e intervenciones, y mejorando o transformando los procesos de enseñanza-aprendizaje, según el escenario” (2002).
- **Innovación pedagógica:** Son modificaciones planificadas y coordinadas en el ámbito de la enseñanza - aprendizaje. Pueden ocurrir cambios en el ambiente institucional, objetivos, contenidos, actividades, procedimientos, recursos y evaluación, según Chirique (2002).
- **Proyecto:** Es una propuesta que plantea nuevos enfoques o alternativas al proceso educativo para lograr mejoras en la calidad con la participación activa de los actores de la educación y su contexto social, los programas buscan cambiar, alterar y mejorar la práctica pedagógica. Rimari (2002).
- **Educación para el Trabajo:** El objetivo de esta propuesta para instituciones educativas con Jornada Escolar Completa es ampliar las opciones de carrera profesional de los estudiantes a través del progreso de sus habilidades que mejoren su empleabilidad.

## **2.4. Formulación de Hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis General**

Los proyectos de innovación educativa influyen en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo de los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

### **2.4.2. Hipótesis Específicas**

- a) Los proyectos de innovación educativa influyen en la gestión de proyectos en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.
- b) Los proyectos de innovación educativa influyen en entornos virtuales en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.
- c) Los proyectos de innovación educativa influyen en la gestión de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

## **2.5. Identificación de Variables**

### ***2.5.1. Variable independiente***

Proyectos de innovación educativa

### ***2.5.2. Variable dependiente***

Aprendizajes del área de educación para el trabajo

## **2.6. Definición Operacional de Variables e Indicadores**

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala y valores</b>	<b>Niveles y rangos</b>
<b>Proyectos de innovación</b>	Videos de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar las capacidades emprendedoras</li> <li>• Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo.</li> </ul>		De Intervalo	AD Logro destacado A Logro esperado B en proceso
	Cultura digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferentes entornos de aprendizaje</li> <li>• Nuevo escenario cultural</li> </ul>		De Intervalo	C En inicio
<b>Aprendizaje</b>	Gestión de proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea propuesta de valor</li> <li>• Trabajos cooperativos para lograr objetivos y metas.</li> </ul>	06	De Intervalo	AD 5,1 - 6 A 3,1 - 5 B 2,1 - 3
	Entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica habilidades técnicas</li> <li>• Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</li> <li>• Personaliza entornos virtuales</li> <li>• Gestiona información del entorno virtual</li> <li>• Interactúa en entornos virtuales</li> <li>• Crea objetos virtuales en diversos formatos</li> </ul>	08	De Intervalo	C 0 - 2  AD 7,1 - 8 A 5,1 - 7 B 4,1 - 5 C 0 - 4
	Gestión de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Define metas de aprendizaje</li> <li>• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas</li> <li>• Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje</li> </ul>	06	De Intervalo	AD 5,1 - 6 A 3,1 - 5 B 2,1 - 3 C 0 - 2

			AD
			18 - 20
			A
Total	20	De intervalo	15 - 17
			B
			11 - 14
			C
			0 - 10

---

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de Investigación**

En el estudio actual, el tipo de investigación utilizada es aplicada. Según Vara (2012), “la investigación aplicada a menudo identifica el escenario del problema y encuentra, entre las diversas soluciones, la más adecuada para el contexto dado” (p. 202). La forma de estudio estuvo dictada por características del área de educación para el trabajo, completamente práctica, que utilizaron proyectos de innovación educativa para difundir los conocimientos esenciales y adquirir las habilidades necesarias.

De acuerdo con Hernández et al. (2010), esta investigación tiene un diseño de un único grupo con bajo grado de control. A menudo es beneficioso como un enfoque preliminar del tema de investigación real" (p. 137). El experimento aplicado implica el uso de iniciativas de innovación educativa de "películas de cultura empresarial y digital", en las que los instructores y los estudiantes producen temas de forma cooperativa.

### **3.2. Nivel de Investigación**

Este estudio tiene un carácter explicativo, que busca explicar los factores o causas que pueden incidir en la educación para el aprendizaje laboral a través de iniciativas de innovación educativa. Según Novoa (2004), “la investigación explicativa va más allá de la descripción o formación de correlaciones entre los hechos, sino que están orientadas a responder preguntas sobre las causas y efectos de los fenómenos a examinar” (p. 90).

### **3.3. Métodos de Investigación**

Se empleó el método científico para construir todas las fases de la indagación en el presente estudio. Según Vara (2012) “es una secuencia de procedimientos lógicos que asegura la calidad informativa recolectada. Las fases son las siguientes: plantear el problema, plantear la hipótesis, proponer un diseño de investigación, obtener, discutir hallazgos, concluir y recomendar. En esta fase fue factible verificar los objetivos de la investigación y evaluar las hipótesis ofrecidas, por tratarse de una indagación se empleó el método científico como guía para obtener hallazgos confiables que puedan ser aplicados a futuras situaciones.

Como segundo método se empleó el enfoque hipotético-deductivo, que genera la hipótesis a partir de la realidad del problema de la institución educativa donde se implementaron los proyectos de innovación educativa, presentando posibles soluciones a los problemas identificados del área curricular. Al respecto,

Cegarra (2012) dijo: “Consiste en lanzar la hipótesis sobre posibles soluciones al problema planteado y determinar si dichas hipótesis se sustentan en los hechos existentes” (p. 82).

En el estudio se administró una prueba de conocimientos para determinar dónde se encontraban los estudiantes previos a la implementación de proyectos de

innovación educativa en el aprendizaje del área curricular. Luego se administró la misma prueba para determinar si su conocimiento de los temas cubiertos había mejorado. A partir de la descripción del problema, pasando por las hipótesis presentadas, las metas establecidas y los hallazgos finales, se tuvo en cuenta el método científico durante todo el procedimiento.

### 3.4. Diseño de Investigación

Es una investigación experimental del tipo preexperimental. Al respecto, Vara (2012) apuntó que “la investigación explicativa no se contenta con solo determinar qué causa un determinado suceso, sino que se esfuerza por comprender por qué produce ese evento” (p. 210). Para la investigación se consideró a los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba – Tarma; a partir de un análisis de su realidad problemática, previo a la implementación de los proyectos de innovación educativa, se administró una prueba de conocimientos en el área de educación para el trabajo, y nuevamente luego de la implementación de la propuesta de investigación para evaluar los resultados.

El tipo de diseño es preexperimental con un solo grupo. Según Hernández et al. (2010), “A un grupo se le aplica un test antes del estímulo o tratamiento experimental, y luego se le entrega un postestímulo” (p. 136).

G.E.: O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub>
---------------------------------------

Donde:

G.E. :

Grupo de estudio O<sub>1</sub> : Pretest

O<sub>2</sub> : Postest

X : Proyectos de innovación educativa

Como consecuencia de la implementación del estudio, pudimos evaluar el nivel inicial de aprendizaje en el área de educación para el trabajo y determinar si los proyectos de innovación educativa en el mismo grupo mejoraron o no sus competencias. Esto nos permitió establecer si su aplicación a otros grupos comparables es viable.

### 3.5. Población y Muestra

#### 3.5.1. Población

La población de estudio lo conforman 84 estudiantes de ambos sexos del cuarto grado que cursan el año académico 2020 en la Institución Educativa San Miguel de Acobamba – Tarma. Para Vara (2012), una población es el conjunto de individuos u objetos que comparten uno o más características, se ubican en un área o territorio determinado y cambian a lo largo del tiempo (p. 221).

**Tabla 1**

*Población de estudiantes de Institución Educativa San Miguel de Acobamba*

Grado/sección	Población		Total
	Varones	Mujeres	
Cuarto A	00	21	21
Cuarto B	08	12	20
Cuarto C	13	10	23
Cuarto D	00	20	20
Total	21	63	84

Fuente: *Nomina de matricula*

#### 3.5.2. Muestra

Para este estudio se utilizó un muestreo no probabilístico ya que estuvo enfocado en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma. Según Vara (2012), “la muestra es el conjunto de instancias

recuperadas de la población y elegidas mediante un enfoque razonable; la muestra es siempre una parte de la población” (p. 221).

La muestra de estudio es no probabilística, utiliza estrategias de muestreo intencional para elegir 20 estudiantes de ambos sexos.

Según Vara (2012) señaló que “cada miembro de la población no tiene una probabilidad conocida de ser incluido en la muestra. Los criterios de selección de la muestra no son estadísticos, sino lógicos, por lo que el investigador no tiene conocimiento de ningún posible error de muestreo (p.223).

Dado que el investigador tuvo acceso al cuarto grado sección B de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba, se utilizó el método de muestreo conocido como muestreo intencional.

## **Tabla 2**

*Muestra de estudiantes de la I. E. San Miguel de Acobamba*

<b>Muestra</b>		<b>Total</b>
<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	
08	12	20

Fuente: *Nomina de matricula*

### **3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

#### **3.6.1. Técnicas de investigación**

Las estrategias son los procesos de obtención de información del conocimiento de estudiantes en el área de educación para el trabajo; esta indagación se empleó la técnica de la observación estructurada. Al respecto, Vara (2015) señaló: “Técnica basada en el registro y examen del comportamiento del ser humano, objeto, unidad o evento investigado. Utilización de guías de observación y de registro (p. 249).

La estrategia utilizada es recopilar datos sobre cómo los alumnos aprenden en el campo de la educación para el empleo.

### **3.6.2. Instrumentos de investigación**

Para la recolección de datos se empleó el instrumento Knowledge Test, con 20 ítems divididas en sus tres dimensiones especificadas. Al respecto, Hernández et al. (2010) mencionan que “los instrumentos de medición adecuado son aquel que captura datos observables que representan fielmente las ideas o variables del investigador” (p. 276). En cuanto al estudio, se trata de la recolección de datos sobre la variable aprendizaje en el área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba. Este estudio se realizó en un solo momento, cuando se administró la prueba de conocimientos a los estudiantes antes y después de la implementación de los proyectos de innovación educativa.

#### **Ficha técnica de Aprendizaje de Educación para el trabajo**

**Nombre del Instrumento:** *Evaluación.*

**Objetivo:** Conocer el nivel de conocimiento sobre educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba.

**Autor:** Wilder Severo Timoteo Echevarria

**Administración:** con la aplicación del instrumento se buscó identificar el nivel de conocimiento de los estudiantes a nivel conceptual y de aplicación sobre el aprendizaje del área de educación para el trabajo. Su administración es de manera personalizada e individual a través de un pretest y postest.

**Duración:** 35 minutos

**Sujetos de aplicación:** Estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba, demostrando su nivel de conocimiento de los temas del área de Educación para el Trabajo.

**Técnica:** La Observación estructurada, a través de una prueba de conocimiento (Evaluación), la cual permitió medir el nivel de conocimientos de los estudiantes en el aprendizaje del área.

**Puntuación y escala de calificación:** Se utilizó una puntuación vigesimal de 0 a 20.

**La escala de calificación para la investigación es:** En inicio de 0 a 10, en proceso de 11 a 13, logro esperado de 14 a 17 y Logro destacado de 18 a 20.

**Dimensiones e ítems:**

Dimensión 1: Gestión de proyectos. Preguntas 1 a la 6. Dimensión

2: Entornos virtuales. Preguntas 7 a la 14. Dimensión 3: Gestión

de aprendizaje. Preguntas 15 a la 20.

**3.7. Selección, Validación y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación**

**3.7.1. Validez**

Para obtener los hallazgos del instrumento, se contactó a tres expertos en el tema. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), “La validez, en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p.277). Para el cuestionario, se asumió la experiencia en la materia y se realizaron consultas con expertos en la materia, metodología de investigación y estadísticas.

Se asumió la validez de contenidos, la cual se relaciona con (Hernández et al. 2010, p.201) “La validez de contenidos se refiere a la medida en que un instrumento representa cierto dominio de contenidos de lo que mide”. Es el grado en que una medida corresponde a la idea o variable que se mide". Se realizaron las discusiones pertinentes para validar la validez de contenido del instrumento de evaluación y se seleccionó a los expertos de la Tabla 3.

**Tabla 3**

*Expertos sobre la validez del instrumento de aprendizaje de educación para el trabajo.*

<b>Expertos</b>	<b>Decisión</b>
Dr. Rudy CUEVAS CIPRIANO	Aplicable
Dr. Edith Roció LUIS VASQUEZ	Aplicable
Mg. Litman PAREDES HUERTA	Aplicable

Los expertos decidieron que el instrumento tenía validez de contenidos, por lo que se realizó la prueba piloto a los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba, donde se brindaron las instalaciones necesarias.

### **3.7.2. Confiabilidad**

La confiabilidad del instrumento se determinó utilizando datos de una muestra piloto de 15 estudiantes de cuarto grado de la institución educativa de San Miguel de Acobamba. Tal como lo definen Hernández et al. (2010), la confiabilidad de un instrumento de medición es la medida en que su aplicación repetida al mismo tema u objeto arroja resultados idénticos (p. 277). Habiendo administrado un examen de conocimiento, la investigación actual empleó el coeficiente KR-20.

Calculo KR-20 como sigue:

$$r_{kr20} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum p * \zeta}{\sigma^2} \right)$$

KR-20 = Coeficiente de Confiabilidad (Kuder-Richardson)K = Número de ítems del instrumento.

p = Porcentaje de estudiantes que responden correctamente cada ítem.

q = Porcentaje de estudiantes que responden incorrectamente cada ítem.

$\sigma^2$  = Varianza total del instrumento

**Tabla 4**

*Escala de interpretación del coeficiente de confiabilidad*

<b>KR-20</b>	<b>Interpretación</b>
0,9 - 1	Excelente
0,8 – 0,9	Buena
0,7 – 0,8	Aceptable
0,6 – 0,7	Débil
0,5 – 0,6	Pobre
< 0,5	Inaceptable

**Tabla 5**

*Confiabilidad del instrumento de aprendizaje de educación para el trabajo*

Estadística de Fiabilidad	
KR-20	Nº de estudiantes
0,756	15

Como resultado del test de conocimientos de aprendizaje de educación para el trabajo el coeficiente de confiabilidad es de 0.756, se concluye que el instrumento tiene un grado de confiabilidad Aceptable. Por lo tanto, el cuestionario puede administrarse a la muestra de investigación en entornos idénticos.

### **3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos**

Para el procesamiento y análisis de los resultados del instrumento de evaluación aplicado, se empleó el análisis descriptivo de las variables y sus respectivas dimensiones.

Los resultados del pretest y posttest administrados a veinte estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba antes y después de la aplicación fueron ingresados a una base de datos de Microsoft Office Excel. Esta información fue luego transmitida al programa SPSS 25, que procesó los datos para el análisis estadístico descriptivo.

Se compiló la base de datos con los resultados del examen de conocimientos aplicados a estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba.

### **3.9. Tratamiento Estadístico**

La investigación actual se basó en la premisa de que los proyectos de innovación educativa tienen un efecto en el logro de aprendizajes en el dominio de la educación para el trabajo entre los estudiantes de la muestra. El análisis de datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, se realizó su procesamiento con el Microsoft Excel, y luego se utilizó el software SPSS 25 para determinar los rangos para cada dimensión, así como para asignar las frecuencias para cada variable y dimensión en tablas y figuras, de las cuales se pueden leer las respectivas frecuencias y porcentajes.

Mediante un diseño no paramétrico y el estadístico de Wilcoxon o prueba de rangos, finalmente se determinaron los contrastes entre las hipótesis. Adquirir las tablas y gráficos necesarios para la interpretación de los datos.

### **3.10. Orientación Ética Filosófica y Epistémica**

El aspecto ético, fundamentalmente en la organización del marco teórico y otros elementos, se realizó las citas correspondientes respetando los autores originales y teniendo en cuenta en algunos casos la cita de citas y/o entre citas, de tal forma que no se incurrió en violación de derechos de autor, para ello se utilizó las normas APA, donde se detalla además del autor, el año, la editorial y la fuente bibliográfica de donde se obtuvo dicha información, del mismo modo, los resultados responden a información de primera mano, tal y como se desarrollaron en el campo real, manteniendo en reserva la identidad de los estudiantes a las cuales se aplicaron los instrumentos.

## **CAPITULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Descripción del Trabajo de Campo**

Los datos fueron examinados utilizando el programa estadístico SPSS 25; se utilizó estadística descriptiva para determinar las frecuencias y construir el perfil de la muestra.

La confiabilidad de los instrumentos de investigación se verificó mediante el coeficiente KR-20 y la validez se determinó mediante la opinión de expertos.

Luego se utilizó el estadístico de Wilcoxon, una prueba de comparación no paramétrica de dos muestras relacionadas que no requiere una distribución específica, para determinar las inferencias estadísticas a un nivel de significación de 0.05 con el fin de determinar la influencia de los proyectos de innovación educativa en el logro de los aprendizajes en el área de educación para el trabajo entre los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba - Tarma. Donde se intentó rechazar la hipótesis nula de que los proyectos de innovación educativa no tienen efecto en el logro de aprendizajes en el campo de la educación

para el trabajo de los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba – Tarma.

#### 4.2. Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados

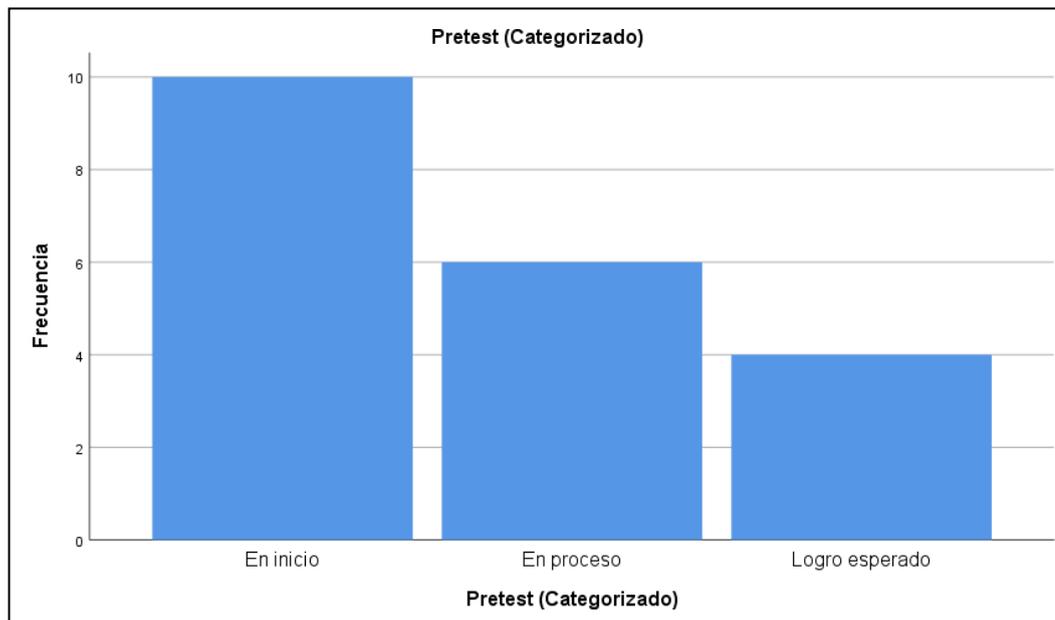
Después de aplicar la variable independiente al grupo de estudio, discutimos hallazgos estadísticos antes y después del impacto de los proyectos de innovación educativa en los logros de aprendizaje de los estudiantes, con base en la metodología de investigación utilizada. campo de educación para el trabajo en los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma para ver si el ensayo tuvo efectos positivos.

**Tabla 6**

*Pretest del logro de aprendizaje de educación para el trabajo*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En inicio	10	50,0	50,0	50,0
En proceso	6	30,0	30,0	80,0
Logro esperado	4	20,0	20,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Figura 1**



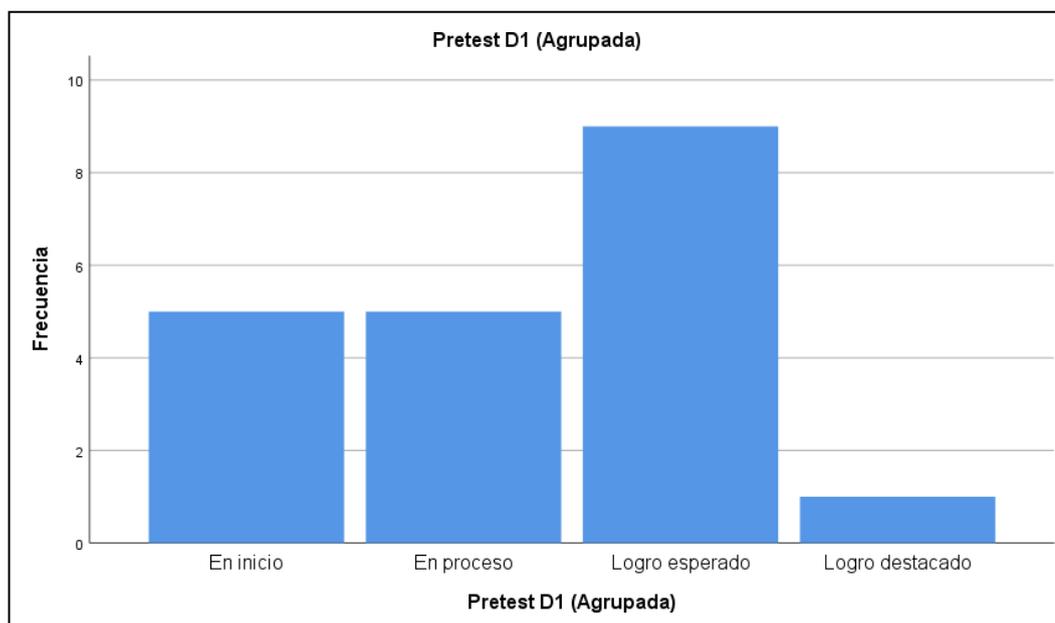
En la tabla 6 y la figura 1 se observa que, de los 20 estudiantes evaluados, el 50% están en inicio, 30% están en proceso y 4% están en logro esperado; por lo que en líneas generales de la escala de calificación del aprendizaje en el área de educación para el trabajo están en mayor porcentaje en inicio.

**Tabla 7**

*Pretest de la dimensión gestión de proyectos*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En inicio	5	25,0	25,0	25,0
En proceso	5	25,0	25,0	50,0
Logro esperado	9	45,0	45,0	95,0
Logro destacado	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Figura 2**



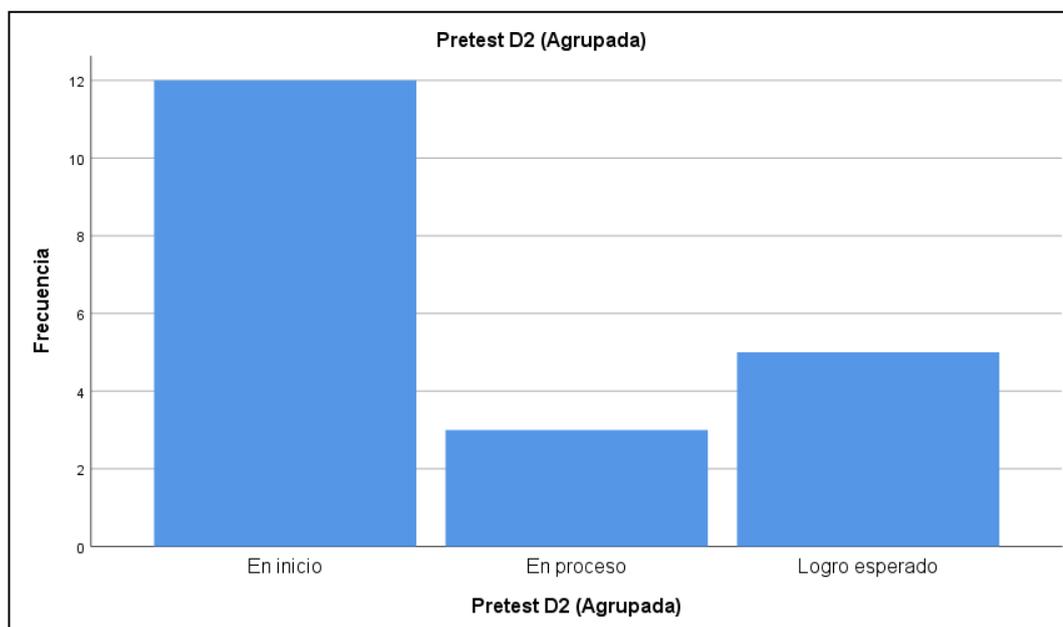
En la tabla 7 y la figura 2 se observa que, de los 20 estudiantes evaluados, el 25% están en inicio, 25% están en proceso, 45% están en logro esperado y el 5% están en logro destacado; por lo que en líneas generales de la escala de calificación en gestión de proyectos están en mayor porcentaje logro esperado.

**Tabla 8**

*Pretest de la dimensión entornos virtuales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En inicio	12	60,0	60,0	60,0
En proceso	3	15,0	15,0	75,0
Logro esperado	5	25,0	25,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Figura 3**



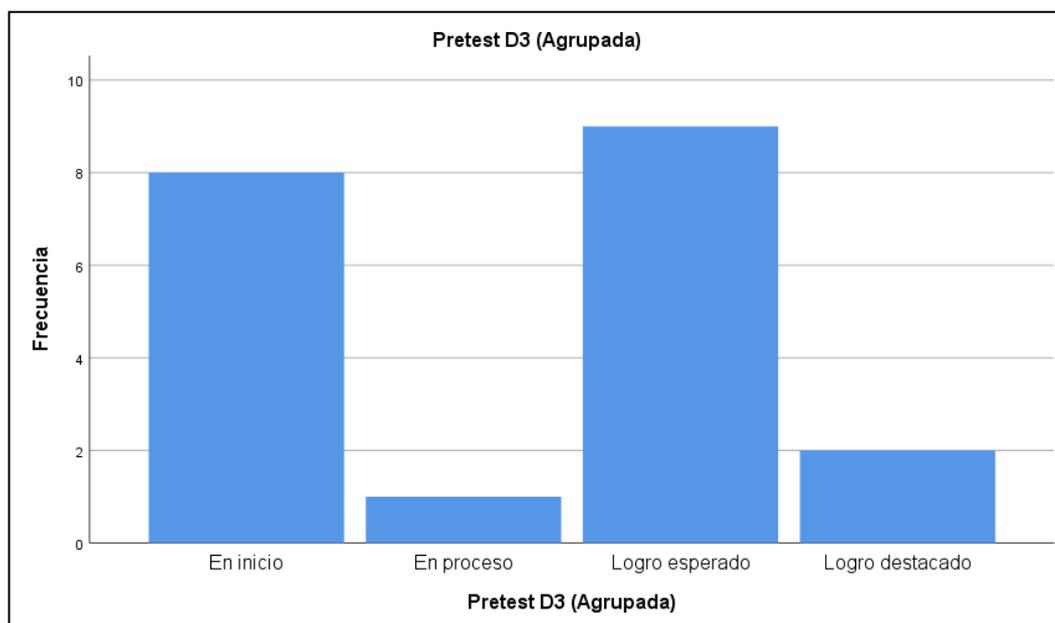
En la tabla 8 y la figura 3 se observa, que, de los 20 estudiantes evaluados, el 60% están en inicio, 15% están en proceso y el 25% están en logro esperado; por lo que en líneas generales de la escala de calificación en entornos virtuales están en mayor porcentaje en inicio.

**Tabla 9**

*Pretest de la dimensión gestión de aprendizaje*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En inicio	8	40,0	40,0	40,0
En proceso	1	5,0	5,0	45,0
Logro esperado	9	45,0	45,0	90,0
Logro destacado	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Figura 4**



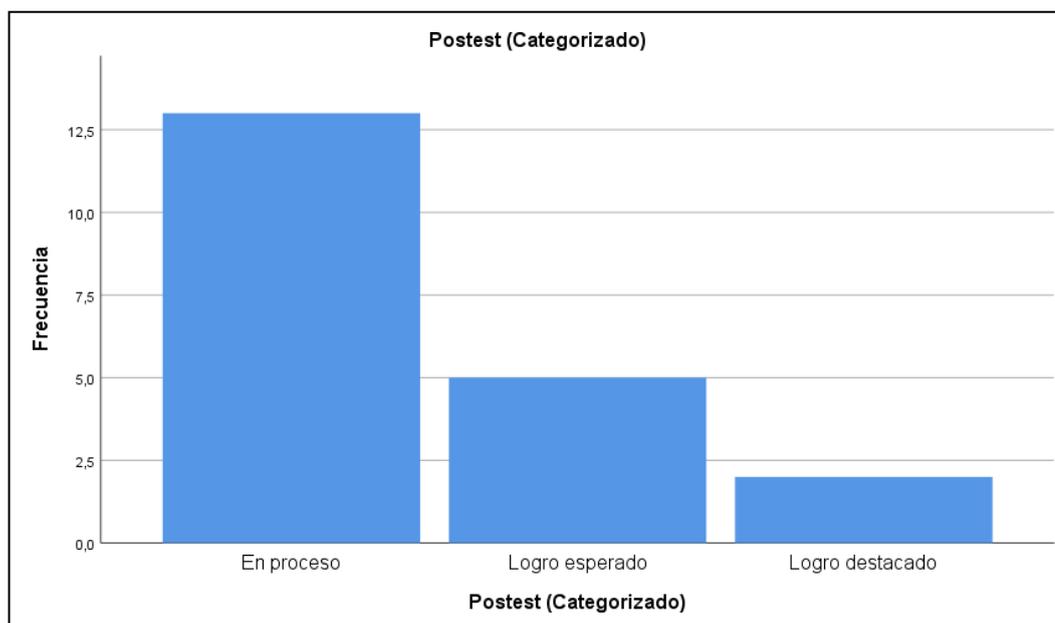
En la tabla 9 y la figura 4 se observa, que, de los 20 estudiantes evaluados, el 25% se ubica en inicio, 25% en proceso, 45% logro esperado y el 5% logro destacado; por lo que en líneas generales de la escala de calificación en gestión de aprendizajes encuentran en mayor porcentaje logro esperado.

**Tabla 10**

*Postest del logro de aprendizajes de educación para el trabajo*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En proceso	13	65,0	65,0	65,0
Logro esperado	5	25,0	25,0	90,0
Logro destacado	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Figura 5**



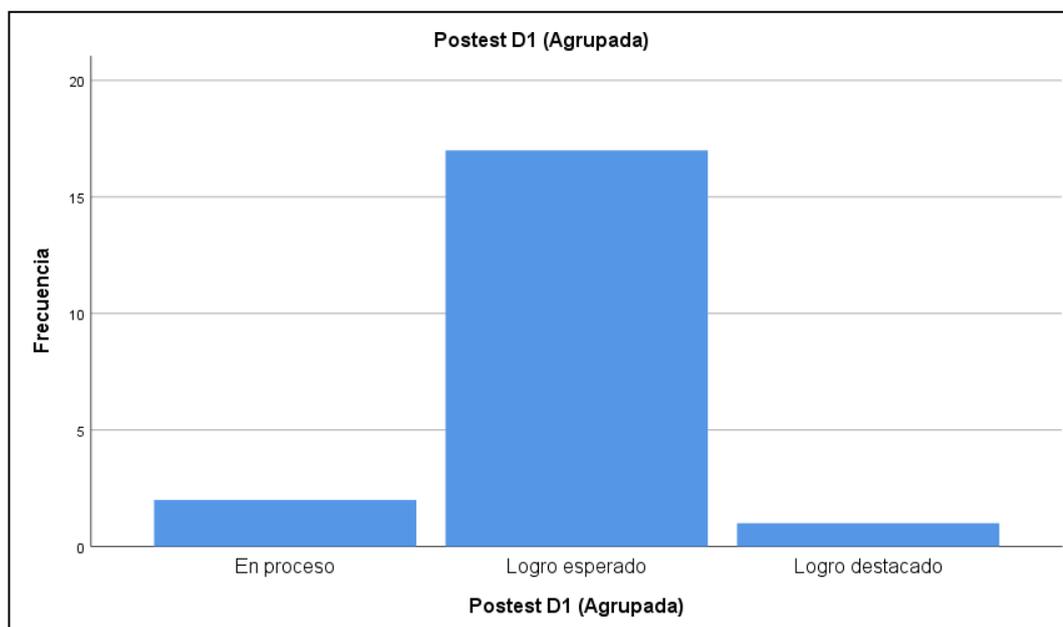
En la tabla 10 y la figura 5 se observan, que, de los 20 estudiantes evaluados, el 65% en proceso, 25% logro esperado y el 10% logro destacado; por lo que en líneas generales de la escala de calificación en el aprendizaje de educación para el trabajose encuentra en mayor porcentaje en proceso.

**Tabla 11**

*Postest de la dimensión gestión de proyectos*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En proceso	2	10,0	10,0	10,0
Logro esperado	17	85,0	85,0	95,0
Logro destacado	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Figura 6**



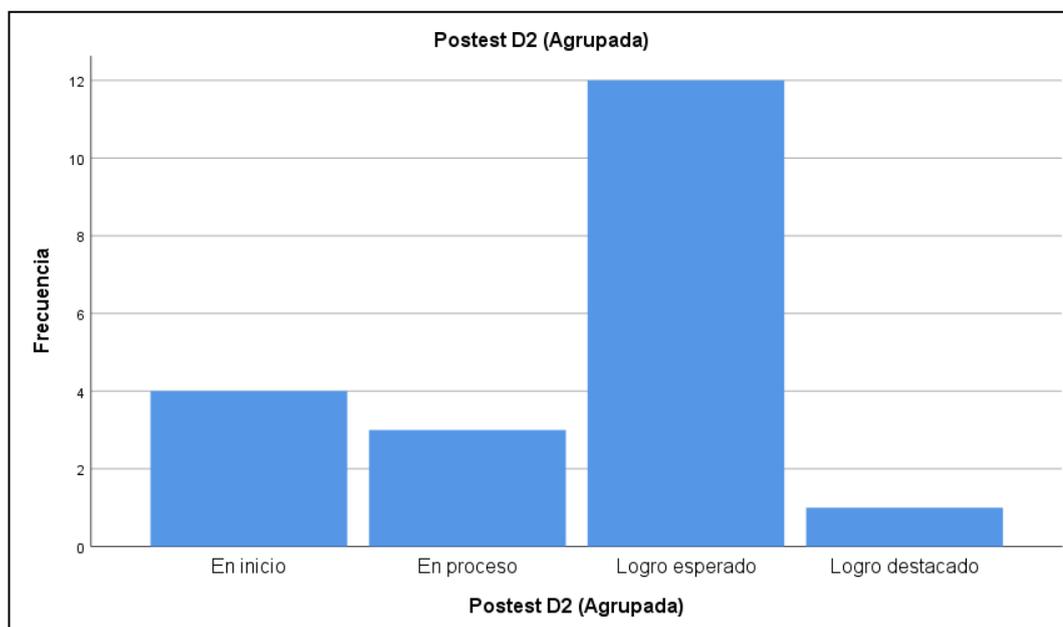
En la tabla 11 y la figura 6 se observan, que, de los 20 estudiantes evaluados, el 10% están en proceso, 85% están en logro esperado y el 5% están en logro destacado; por lo que en líneas generales de la escala de calificación en gestión de proyectos se encuentra en mayor porcentaje logro esperado.

**Tabla 12**

*Posttest de la dimensión entornos virtuales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En inicio	4	20,0	20,0	20,0
En proceso	3	15,0	15,0	35,0
Logro esperado	12	60,0	60,0	95,0
Logro destacado	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Figura 7**



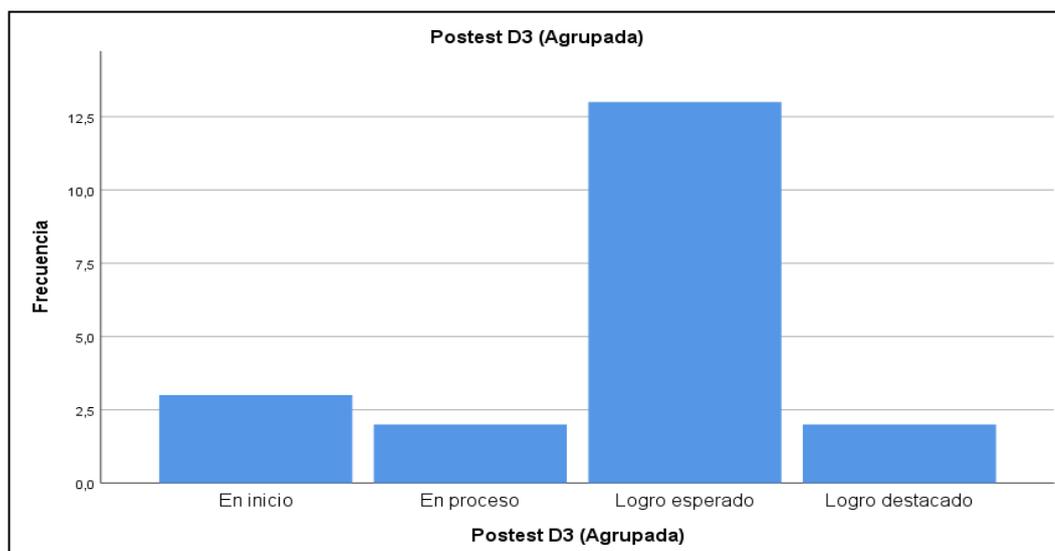
En la tabla 12 y la figura 7 se observa, que, de los 20 estudiantes evaluados, el 20% se ubica en inicio, 15% están en proceso, 60% están en logro esperado y el 5% logro destacado; por lo que en líneas generales de la escala de calificación en entornos virtuales se encuentra en mayor porcentaje logro esperado.

**Tabla 13**

*Postest de la dimensión gestión de aprendizaje*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En inicio	3	15,0	15,0	15,0
En proceso	2	10,0	10,0	25,0
Logro esperado	13	65,0	65,0	90,0
Logro destacado	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Figura 8**



En la tabla 13 y la figura 8 se observan, que, de los 20 estudiantes evaluados, el 15% se ubica en inicio, 10% están en proceso, 65% están en logro esperado y el 10% están en logro destacado; por lo que en líneas generales de la escala de calificación en gestión de aprendizaje se encuentra en mayor porcentaje logro esperado.

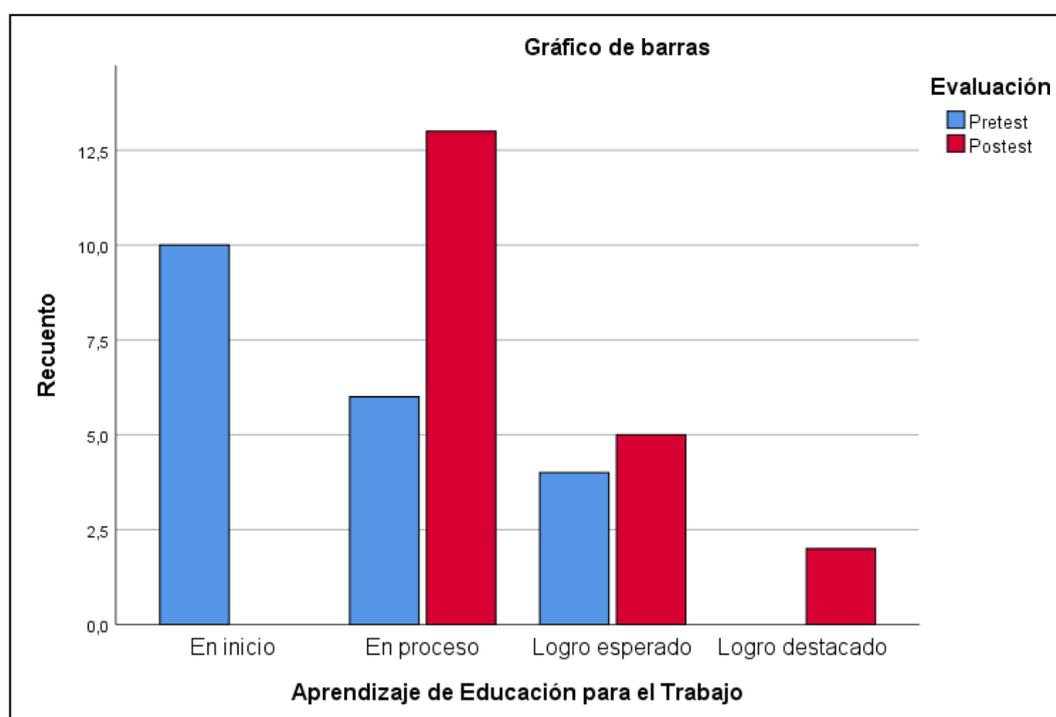
**Tabla 14**

*Tabla cruzada del aprendizaje de Educación para el Trabajo \* Evaluación*

			Evaluación		Total
			Pretest	Postest	
Aprendizaje de Educación para el Trabajo	En inicio	Recuento	10	0	10
		Recuento esperado	5,0	5,0	10,0
	En proceso	Recuento	6	13	19
		Recuento esperado	9,5	9,5	19,0
	Logro esperado	Recuento	4	5	9
		Recuento esperado	4,5	4,5	9,0

	Logro destacado	Recuento	0	2	2
		Recuento esperado	1,0	1,0	2,0
Total		Recuento	20	20	40
		Recuento esperado	20,0	20,0	40,0

**Figura 9**



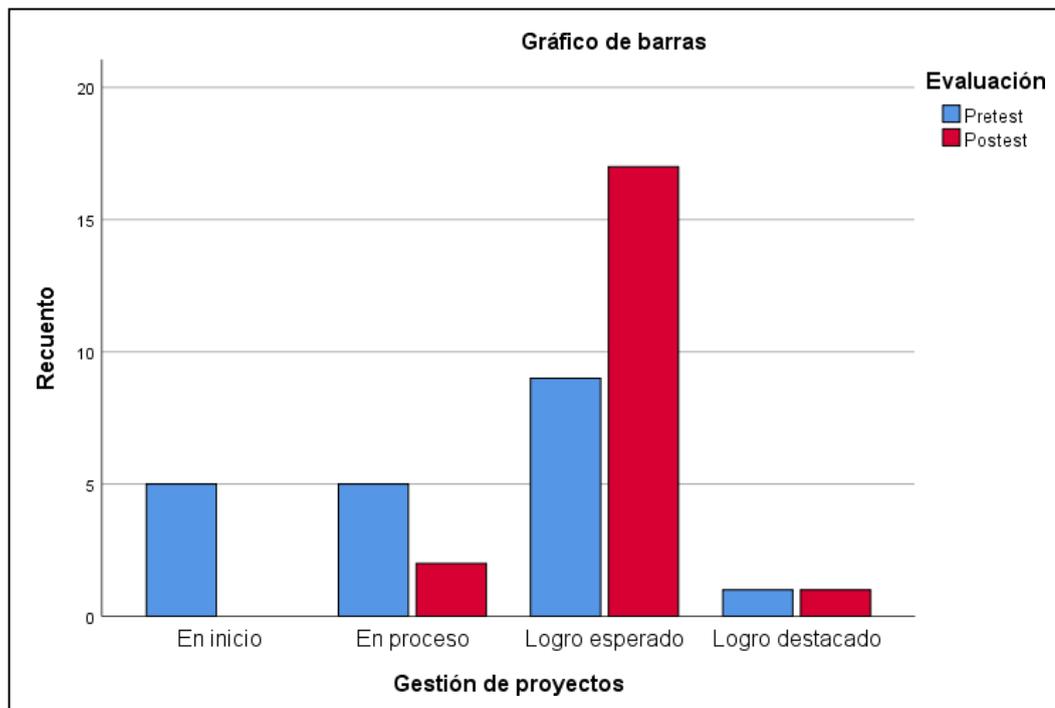
En la tabla 14 y la figura 9 se observa los resultados obtenidos antes de la aplicación de los proyectos de innovación educativa, el 50% se encuentran en inicio, el 30% se encuentran en proceso, el 20% están en logro esperado y 0% están en logro destacado; luego de la aplicación de los proyectos de innovación educativa, el 0% se encuentran en inicio, el 65% están en proceso, el 25% están en logro esperado y el 10% están en logro destacado, lo que infiere que los proyectos de innovación educativa influyen significativamente en el logro de aprendizajes de Educación para el trabajo en los estudiantes de la institución educativa San Miguel de Acobamba Tarma.

**Tabla 15**

*Tabla cruzada de Gestión de proyectos\*Evaluación*

			Evaluación		Total
			Pretest	Posttest	
Gestión de proyectos	En inicio	Recuento	5	0	5
		Recuento esperado	2,5	2,5	5,0
	En proceso	Recuento	5	2	7
		Recuento esperado	3,5	3,5	7,0
	Logro esperado	Recuento	9	17	26
		Recuento esperado	13,0	13,0	26,0
	Logro destacado	Recuento	1	1	2
		Recuento esperado	1,0	1,0	2,0
	Total	Recuento	20	20	40
		Recuento esperado	20,0	20,0	40,0

**Figura 10**



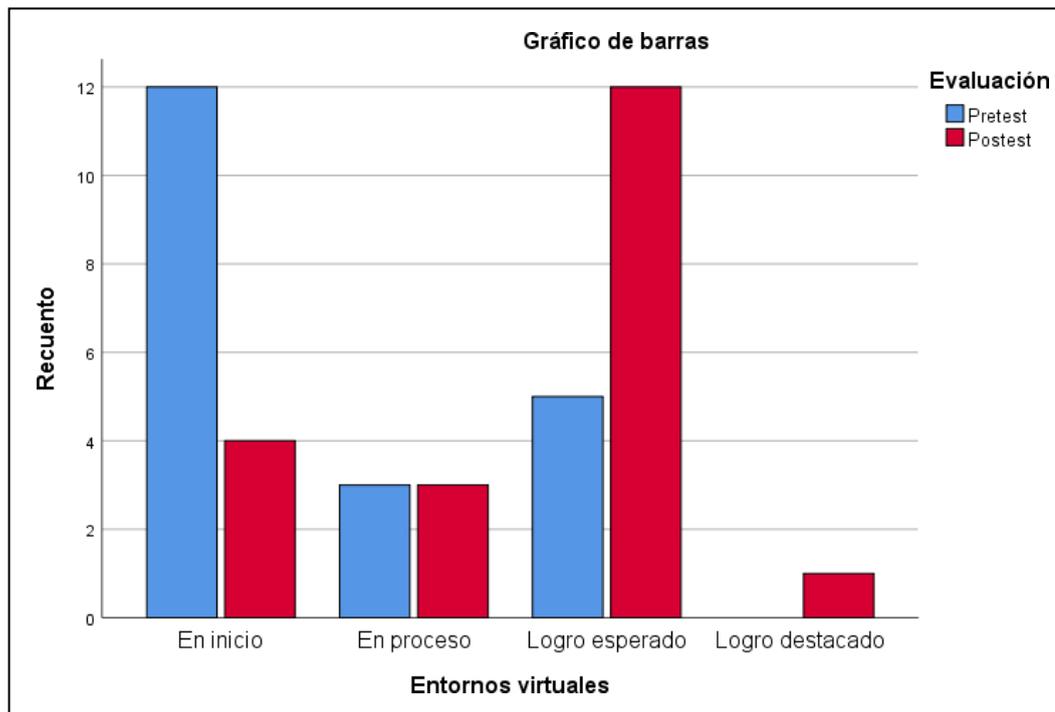
En la tabla 15 y la figura 10 se observa los resultados obtenidos antes de la aplicación de los proyectos de innovación educativa, el 25% están en inicio, el 25% están en proceso, el 45% están en logro esperado y 5% están en logro destacado; luego de la aplicación de los proyectos de innovación educativa, el 0% están en inicio, el 10% están en proceso, el 85% están en logro esperado y el 5% están en logro destacado, lo que infiere que los proyectos de innovación educativa influyen significativamente en la gestión de proyectos en los estudiantes de la institución educativa San Miguel de Acobamba Tarma.

**Tabla 16**

*Tabla cruzada Entornos virtuales\*Evaluación*

			Evaluación		Total
			Pretest	Postest	
Entornos virtuales	En inicio	Recuento	12	4	16
		Recuento esperado	8,0	8,0	16,0
	En proceso	Recuento	3	3	6
		Recuento esperado	3,0	3,0	6,0
	Logro esperado	Recuento	5	12	17
		Recuento esperado	8,5	8,5	17,0
	Logro destacado	Recuento	0	1	1
		Recuento esperado	,5	,5	1,0
	Total	Recuento	20	20	40
		Recuento esperado	20,0	20,0	40,0

**Figura 11**



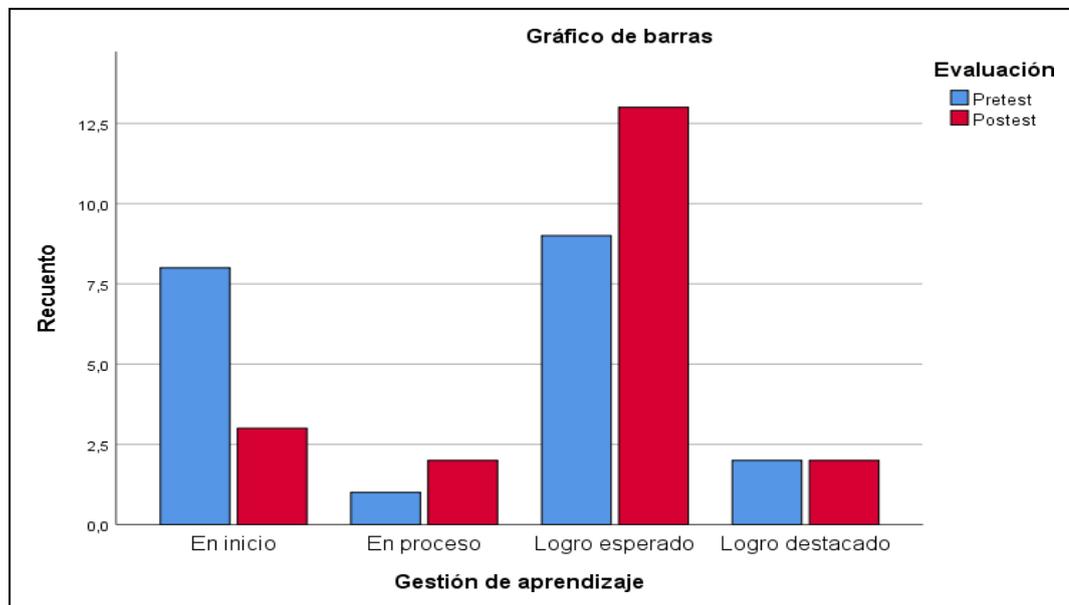
En la tabla 16 y la figura 11 se observa los resultados obtenidos antes de la aplicación de los proyectos de innovación educativa, el 60% se encuentran en inicio, el 15% se encuentran en proceso, el 25% en logro esperado y 0% en logro destacado; luego de la aplicación de los proyectos de innovación educativa, el 20% están en inicio, el 15% se encuentran en proceso, el 60% en logro esperado y el 5% se encuentran en logro destacado, lo que infiere que los proyectos de innovación educativa influyen significativamente en entornos virtuales en los estudiantes de la institución educativa San Miguel de Acobamba Tarma.

**Tabla 17**

*Tabla cruzada de Gestión de aprendizaje  
\*Evaluación*

			Evaluación		Total
			Pretest	Postest	
Gestión de aprendizaje	En inicio	Recuento	8	3	11
		Recuento esperado	5,5	5,5	11,0
	En proceso	Recuento	1	2	3
		Recuento esperado	1,5	1,5	3,0
	Logro esperado	Recuento	9	13	22
		Recuento esperado	11,0	11,0	22,0
	Logro destacado	Recuento	2	2	4
		Recuento esperado	2,0	2,0	4,0
	Total	Recuento	20	20	40
		Recuento esperado	20,0	20,0	40,0

**Figura 12**



En la tabla 17 y la figura 12 se observan los resultados obtenidos antes de la aplicación de los proyectos de innovación educativa, el 40% se encuentran en inicio el 5% se encuentran en proceso el 4.5% en logro esperado y

10% en logro destacado; luego de la aplicación de los proyectos de innovación educativa, el 20% están en inicio, el 15% están en proceso, el 60% en logro esperado y el 5% están en logro destacado, lo que podemos inferir que los proyectos de innovación educativa influyen significativamente en gestión de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa San Miguel de Acobamba Tarma.

### 4.3. Prueba de Hipótesis

Determinación de normalidad de la muestra que interviene en la investigación.

**Tabla 18**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje de Educación para el Trabajo	,261	40	,000	,855	40	,000
Gestión de proyectos	,386	40	,000	,742	40	,000
Entornos virtuales	,280	40	,000	,772	40	,000
Gestión de aprendizaje	,348	40	,000	,776	40	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 18 se observa los resultados por variable y por dimensión no presentan distribución normal, por lo que el análisis de datos se desarrolló con estadísticos no paramétricos (Prueba Wilcoxon).

## Prueba de hipótesis general

H<sub>0</sub>: Los proyectos de innovación educativa no influyen en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo de los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

H<sub>1</sub>: Los proyectos de innovación educativa influyen en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo de los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

**Tabla 19**

*Rangos*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest (Categorizado) -	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Pretest (Categorizado)	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8,00	120,00
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. Postest (Categorizado) < Pretest (Categorizado)

b. Postest (Categorizado) > Pretest (Categorizado)

c. Postest (Categorizado) = Pretest (Categorizado)

### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Postest (Categorizado) - Pretest (Categorizado)
Z	-3,873 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 19 se observa la diferencia de los rangos del pretest y postest, los resultados indican que después de la aplicación de los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes de educación para el trabajo, en 15 estudiantes hubo resultados positivos a la aplicación de los proyectos de

hubo resultados positivos a la aplicación de los proyectos de innovación educativa y en 5 estudiantes los resultados del pretest son igual al Postest. Para la prueba de hipótesis se empleó el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado se tiene  $Z <$  que la  $Z_t$  ( $-3,873 < -1,96$ ) con tendencia de cola izquierda, lo que significa, rechazamos la hipótesis nula, así mismo  $p < \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) aceptando la hipótesis alterna, lo que significa que la aplicación de los proyectos de innovación educativa influyen en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma – Junín 2020.

### Prueba de hipótesis específica 1

$H_0$ : Los proyectos de innovación educativa no influyen en la gestión de proyectos en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

$H_1$ : Los proyectos de innovación educativa influyen en la gestión de proyectos en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

**Tabla 20**

*Rangos de la dimensión 1*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest D1 (Agrupada) - Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Pretest D1 (Agrupada) Rangos positivos	9 <sup>b</sup>	5,00	45,00
Empates	11 <sup>c</sup>		
Total	20		

a. Postest D1 (Agrupada) < Pretest D1 (Agrupada)

b. Postest D1 (Agrupada) > Pretest D1 (Agrupada)

c. Postest D1 (Agrupada) = Pretest D1 (Agrupada)

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	Postest D1 (Agrupada) - Pretest D1 (Agrupada)
Z	-2,739 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,006

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 20 se observa la diferencia de los rangos del pretest y postest, los resultados indican que después de la aplicación de los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes de educación para el trabajo, en 9 estudiantes hubo resultados positivos a la aplicación de los proyectos de innovación educativa y en 11 estudiantes los resultados del pretest son igual al postest. Para la prueba de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado se tiene  $Z <$  que la  $Z_t$  ( $-2,739 < -1,96$ ) con tendencia de cola izquierda, lo que significa, rechazamos la hipótesis nula, así mismo  $p < \alpha$  ( $0,006 < 0,05$ ) aceptando la hipótesis alterna, lo que significa que la aplicación de los proyectos de innovación educativa influye en la gestión de proyectos en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma – Junín 2020.

### **Prueba de hipótesis específica 2**

H<sub>0</sub>: Los proyectos de innovación educativa no influyen en entornos virtuales en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma  
- Junín 2020.

H<sub>1</sub>: Los proyectos de innovación educativa influyen en entornos virtuales en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

**Tabla 21**

*Rangos de la dimensión 2*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest D2 (Agrupada) - Rangos negativos		0 <sup>a</sup>	,00	,00
Pretest D2 (Agrupada) Rangos positivos		11 <sup>b</sup>	6,00	66,00
	Empates	9 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. Postest D2 (Agrupada) < Pretest D2 (Agrupada)

b. Postest D2 (Agrupada) > Pretest D2 (Agrupada)

c. Postest D2 (Agrupada) = Pretest D2 (Agrupada)

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Postest D2 (Agrupada) - Pretest D2 (Agrupada)
Z	-3,017 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 21 se observa la diferencia de los rangos del pretest y postest, los resultados indican que después de la aplicación de los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes de educación para el trabajo, en 11 estudiantes hubo resultados positivos a la aplicación de los proyectos de innovación educativa y en 9 estudiantes los resultados del pretest son igual al postest. Para la prueba de hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado se tiene  $Z <$  que

la  $Z_t$  ( $-3,017 < -1,96$ ) con tendencia de cola izquierda, lo que significa, rechazamos la hipótesis nula, así mismo  $p < \alpha$  ( $0,003 < 0,05$ ) aceptando la hipótesis alterna, lo que significa que la aplicación de los proyectos de innovación educativa influye en entornos virtuales en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

### Prueba de hipótesis específica 3

H<sub>0</sub>: Los proyectos de innovación educativa no influyen en la gestión de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

H<sub>1</sub>: Los proyectos de innovación educativa influyen en la gestión de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.

**Tabla 22**

#### *Rangos de la dimensión 3*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest D3 (Agrupada) - Pretest D3 (Agrupada)	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	5 <sup>b</sup>	3,00	15,00
	Empates	15 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. Postest D3 (Agrupada) < Pretest D3 (Agrupada)

b. Postest D3 (Agrupada) > Pretest D3 (Agrupada)

c. Postest D3 (Agrupada) = Pretest D3 (Agrupada)

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	Postest D3 (Agrupada) - Pretest D3 (Agrupada)
Z	-2,121 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,034

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 22 se observa la diferencia de los rangos del pretest y postest, los resultados indican que después de la aplicación de los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes de educación para el trabajo, en 5 estudiantes hubo resultados positivos a la aplicación de los proyectos de innovación educativa y en 15 estudiantes los resultados del pretest son igual al postest. Para la prueba de hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado se tiene  $Z <$  que la  $Z_t$  ( $-2,121 < -1,96$ ) con tendencia de cola izquierda, lo que significa, rechazamos la hipótesis nula, así mismo  $p < \alpha$  ( $0,034 < 0,05$ ) aceptando la hipótesis alterna, lo que significa que la aplicación de los proyectos de innovación educativa influye en la gestión de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba - Tarma.

#### **4.4. Discusión de Resultados**

Estos resultados recomiendan implementar proyectos de innovación educativa porque influyen significativamente en el logro de aprendizajes en el área de educación para el trabajo en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma, citando la investigación de Sein Echaluze Lacleta et al. (2019) que enfatiza la innovación en general, y específicamente en la innovación educativa, una experiencia de innovación se considera una buena práctica si se

traslada a otros contextos. Por lo tanto, toda innovación educativa desarrollada en un tema debe ser transferible a cualquier otro tema. Debido a que estas innovaciones se construyen a nivel local y específico de la materia, la transferibilidad de las innovaciones educativas es problemática. En este estudio se utiliza un enfoque que posibilita la creación local de una experiencia de innovación educativa.

De acuerdo con la hipótesis general, los resultados indican diferencias significativas en el logro de aprendizajes en el área de educación para el trabajo entre los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma, luego de la implementación de proyectos de innovación educativa: 0% están en inicio, 65% en proceso, 25% en logro esperado y 10% en logro sobresaliente. Esto se sustenta en que Álvarez (2018) propone a su proyecto de innovación que sea de carácter pedagógico y de formación docente; en consecuencia, se pretende ofrecer a los docentes de matemáticas una formación basada en el manejo de estrategias y herramientas adecuadas a partir de actividades lúdicas, como el uso de las paradojas y el tangram, complementadas con medios interactivos que faciliten la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas.

Se confirma que Rodríguez (2018) ofrece las reglas fundamentales que rigen el diseño, ejecución y evaluación de proyectos de innovación en las instituciones educativas, para que los docentes incursionen en el desarrollo de propuestas curriculares. El cambio visto como un proceso que mejora la calidad educativa y la dinámica de las prácticas pedagógicas en el aula u otros espacios escolares, sirviendo los proyectos como vehículo que incrementa los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para su elaboración se ha consultado una variedad de fuentes bibliográficas, estudios e investigaciones cuyo tema de análisis ha sido la

innovación en el campo de la educación, con el fin de determinar los componentes fundamentales que guiarán el diseño, implementación y evaluación de proyectos de innovación. y sintetizarlos en protocolos.

Al respecto, Cuenca et al. (2007) afirman que la innovación instruccional en el Instituto Politécnico Nacional es vista como un método para el logro de los objetivos institucionales. Su trayectoria aún está en pañales y debe extenderse, solidificarse y permear todas las partes de la institución para establecer una nueva cultura. El modelo del IPN para la innovación educativa ofrece un marco para contribuir al logro de iniciativas genuinas de innovación. Este estudio describe los principios y etapas que definen la innovación educativa y orientan el proceso de innovación, así como los actores involucrados. También se discuten los componentes que permitirán la formación y crecimiento de una cultura de innovación que diferencie a la institución por su carácter inventivo.

## CONCLUSIONES

- La influencia de los proyectos de innovación educativa es significativa en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma, permitiendo que los estudiantes desarrollen competencias emprendedoras y empresariales a través de los proyectos de innovación educativa.
- Al aplicar los proyectos de innovación educativa los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma elevan significativamente su rendimiento en la gestión de procesos; permitiendo ampliar sus conocimientos videos de emprendimiento.
- Los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma lograron mejoras altamente positivas en los entornos virtuales; el uso de los proyectos de innovación educativa permitió mejorar su desenvolvimiento en el uso de recursos tecnológicos para emprender, familiarizarse y utilizarlo con mayor frecuencia.
- El uso de los proyectos de innovación educativa mejoró las capacidades en la gestión del aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma; mejorando su autonomía y desenvolvimiento dándoles la confianza de emprender con una cultura digital.

## **RECOMENDACIONES**

- Continuar con la aplicación de los proyectos de innovación educativa en estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma, para que se familiaricen y fortalezcan sus capacidades del área de educación para el trabajo.
- Ampliar el uso de los proyectos de innovación educativa en todas las áreas curriculares, tomando en cuenta los resultados positivos de la investigación.
- Replicar los proyectos de innovación educativa en todos los grados y secciones de secundaria, para contribuir en el aprendizaje del área de educación para el trabajo.
- Continuar con investigaciones relacionadas con las tecnologías de la información y comunicación para contribuir al logro de aprendizajes en estudiantes en todas las áreas curriculares.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez, W. (2018). *Proyecto crea para mejorar los niveles de logros de aprendizaje enel area de matemática del 4° grado en el nivel secundario de la i.e. “uriel garcía”*– T. TARDE. *Advanced Optical Materials*, 10(1), 1–9.
- Alvarado, O. (2005). *Gestión de proyectos educativos: lineamientos metodológicos*. Lima: Fondo Editorial UNMSM.
- Arancibia, H. (2018). *Innovacion Educativa Perspectivas y Desafios*. Chile: UniversidadValparaiso.
- Arias, H. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y. *Hamutay*,6(1), 82-95. doi:2313-7878
- Blanco, Á. (2019). Un método para conocer el estado del arte sobre la aplicación de la innovación educativa. La metáfora del camino. Zenodo.
- Cegarra, J. (2012). *Metodología de la investigación científica y tecnológica*. Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos.
- Chalco, M. (2019). *Herramientas Web 3.0 como recurso educativo en el aprendizaje del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa N° 56305 Ayaccasi distrito de Velille provincia de Chumbivilcas - Cusco*. *Repositorio.Undac.Edu.Pe*, 104.
- Cuenca, P., Solís, M., Guerrero, J., Rayón, A., Martínez, C., Téllez, L., & Hernández, B. R. (2007). Modelo de innovación educativa. Un marco para la formación y el desarrollo de una cultura de la innovación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 10(1), 145–173.
- De Greñu, S., Martínez, R., & Torrego, L. (2013). De la teoría a la práctica.

Profesorado y alumnado ante el desarrollo de un proyecto de innovación sobre la igualdad de género y la diversidad afectivo-sexual en las aulas de secundaria. *Profesorado*, 17(1), 111–127.

Espinoza, W. & Simeon, Y. (2021). *Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín - 2019*.

Espinoza, B., & Torres, I. (2019). Colebuntu como herramienta educativa y el aprendizaje del área de educación para el trabajo en estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Integrado N° 34678 Señor de los Milagros de Yanahuanca - Pasco.

Fernández, M., & Álvarez, Q. (2009). Un estudio de caso sobre un proyecto de innovación con TIC en un centro educativo de Galicia: ¿acción o reflexión? *Bordón. Revista de Pedagogía*, 61(1), 95–108.

Fidalgo, A. (2019). Un método para conocer el estado del arte sobre la aplicación de la innovación educativa.

Gonzales, J., Castillo, D., Wolff, A., & Casso, J. (2017). *Innovación en Educación para el Siglo XXI. ¿Cómo acelerar el cambio en América Latina y en el Caribe para que el niño y la niña no se quede atrás?* Chile: SUMMA.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F., México: McGraw-Hill.

Huaman, A. (2020). *Proyectos de Innovación Pedagógica Aplicados al área de Ciencia y Tecnología*. 1–68.

Huere, S. (2016). Programa CAT para Proyectos Productivos del Área Educación para el Trabajo en Estudiantes de Especialidad– Electrónica de la Institución Educativa

- Politécnico Regional del Centro - El Tambo 2015. *Repositorio Institucional - UCV*.
- Luqui, S. (2018). *Proyectos de innovación educativa y el desarrollo de la comprensión lectora (Tesis Pregrado)*. Lima: Universidad Inca Garcilazo de la Vega.
- Llacta, G. (2019). *Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área Educación para el Trabajo de la IE José Carlos Mariátegui*, 2018. 0–3.
- Mertens, L. (1997). *Competencia laboral: sistemas, surgimiento y modelos*. México: Cinterfor.
- MINEDU . (2006). *Innovación Educativa*. Lima: MINEDU-Perú.
- MINEDU. (2005). *Guía de Monitoreo y la Evaluación para Fortalecer los Procesos Innovadores*. Lima.
- MINEDU. (2010). *Manual pedagógico de formación y orientación laboral. Educación para el trabajo*. Lima: El Comercio S.A.
- MINEDU (2009). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Curricular*. Lima, Perú: World Perú Color.
- MINEDU (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico del Área de Educación para el Trabajo*. Lima, Perú: Corporación gráfica Navarrete.
- Ministerio de Educación (2016) *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima..
- Ministerio de educación - agencia española de cooperación internacional (1998) *Catálogo nacional de títulos y certificaciones*. Lima: Tarea.
- Ministerio de trabajo (2006). *Diagnóstico del Plan Sectorial 2006-2011*. Lima
- Monereo, C. (1998), y otros. *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Ediciones Grao,.

- Morales, F. (2011). Concepto de proyecto. Lecciones de experiencia. *Universidad Politécnica de Madrid*, 337-350.
- Navarro, E., Jiménez, V., Rappoport, S., & Thoilliez, B. (2017). *Fundamentos de la investigación y la innovación educativa*. La Rioja: Universidad Internacional de la Rioja S.A.
- Paccha, R. (2018). *Innovación Educativa y Desempeño Docente, en las Instituciones Educativas Nivel Secundaria del Distrito Chinchaypujio Anta - 2018 (Tesis Posgrado)*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Peñaloza, W. (1995). *El currículum integral*. Lima: Editores Optimice, Lima.
- Peñaloza, W. (2003) *Conocimientos, capacitación para el trabajo, actitudes y vivencias valorativas en educación*. Lima.
- Pickman, N. (2019). Enrique Guzmán y Valle Alma Mater del Magisterio Nacional. *La Dirección Institucional y La Calidad Del Desempeño Docente de Las Instituciones Educativas de Educación Primario de La RED N° 08 Del Distrito de San Juan de Lurigancho, Año 2012, 1*, 1–98.
- Pozo, J. y Monereo, C. (1999). *El aprendizaje estratégico, enseñar a aprender desde el currículo*. Madrid: Editorial Santillana.
- Quispe, A., Calla, K., Yangaly, J., Rodríguez, J., & Pumacayo, I. (2019). *Estadística no paramétrica aplicada a la investigación científica con software SPSS, MINITAB Y EXCEL. Enfoque práctico*. Colombia: Eidec.
- Rivas, M. (2000). *Innovación educativa. Teoría, procesos y estrategias*. España: Síntesis S.A.
- Rodríguez, Y. (2018). *Proyecto de innovación educativa proyecto de innovación educativa*. 2(3).
- Roman, P. (1999). *Aprendizaje y currículum – Didáctica socio cognitiva*

aplicada. Madrid: Editorial EOS.

Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima: Business Support Aneth SRL.

Sánchez, M. (2018). Perspectivas de la Innovación Educativa en Universidades de México. México: Red de Innovación Educativa.

Schunk, D. (2012). Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa. México D.F., México: Pearson educación.

Sein-Echaluze, M., Fidalgo, Á., & García, F. (2019). *Diseño de un proyecto de innovación educativa docente a partir de indicadores transferibles entre distintos contextos* (pp. 617–622). <https://doi.org/10.26754/cinaic.2019.0126>

Silvestre, J. (2019). Universidad Nacional Daniel Las herramientas ofimáticas y el aprendizaje cooperativo en el área educación para el trabajo de los estudiantes de la Institución Educativa “Juan Velasco Alvarado” de Misca – Chacayán 2018. *Repositorio.Undac.Edu.Pe*, 104.

Travezaño, M. (2015). *Estudio en aulas de innovación pedagógica para mejorar las capacidades tic en estudiantes de la institución educativa daniel alcides carrión del distrito de chaupimarca - pasco*.

Vara, A (2012). Desde La Idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales. Lima, Perú: Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Adm. Universidad de San Martín de Porres.

Vargas, F. (2002). Competencias en la formación y competencias en la gestión del talento humano. México: Cinterfor.

Zavaleta, E. (2013). Innovación Educativa. Guía de proyectos de innovación educativa. Lima: [https://issuu.com/edken/docs/innovaciones\\_educativas\\_edgar\\_zaval](https://issuu.com/edken/docs/innovaciones_educativas_edgar_zaval).

## **ANEXOS**

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

Escuela de Posgrado

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN - JUICIO DE EXPERTO

Los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma Junín 2020

*Indicaciones para la validación: Estimado Docente, luego de una rigurosa evaluación de los ítem del cuestionario que le mostramos, marque con aspa la casilla que de acuerdo a su criterio cuenta o no con los requisitos mínimos para su posterior aplicación. Usted puede realizar (es opcional) un comentario sobre los ítems y en general sobre el instrumento valorado. Agradecemos por anticipado su profesional y gentil colaboración.*

N°	Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Observaciones
1	Un emprendimiento, aparte de identificar una oportunidad de negocio, también puede partir de:					X		
2	Un emprendimiento no está necesariamente ligado a:					X		
3	A la herramienta que permite obtener información del entorno al que afectará el emprendimiento se la conoce como:					X		
4	Una adecuada investigación de campo permite al emprendedor:					X		
5	La libertad, la creación y la protección son parte de las llamadas necesidades:			X				
6	Dentro de las necesidades existenciales tenemos:					X		
7	A la manera en cómo a una población se le interesa en un producto que no necesita se le llama:			X				
8	Existen dos tipos de espacio en el emprendimiento, estos son:					X		
9	Los gustos, maneras de relacionarse y costumbres son parte de:					X		
10	Observar los entornos virtuales tienen que ver con:					X		
11	¿Qué es el universo en el estudio del entorno?			X				
12	La dinámica socioeconómica es:					X		
13	Si un producto logra satisfacer las necesidades de un mercado, se habla entonces de la:					X		
14	¿Qué es lo más importante para ser un emprendedor?			X				
15	Si usted emprende en un negocio de venta de equipos de computación, ¿qué variable consideraría importante valorar antes de tomar una decisión?			X				

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

Escuela de Posgrado

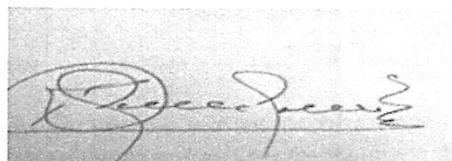
16	¿Qué factor cree usted que se debe analizar antes de iniciar un emprendimiento?			X			
17	Uno de los factores a estudiar previo a decidir el tipo de emprendimiento que se desea iniciar es:					X	
18	Antes de emprender en una idea de negocio y teniendo varias ideas de productos en la mente, ¿qué se debería hacer?					X	
19	Un elemento que debe considerar el emprendedor para no frustrarse en el emprendimiento es:			X			
20	Para que un emprendimiento se mantenga en el tiempo en un determinado sector, es necesario:					X	

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]   Aplicable después de corregir [ ]   No aplicable [ ]

Apellidos y nombres: .....CUEVAS CIPRIANO, Rudy.....   DNI: 0400867...

Título profesional/ especialidad: .....Licenciado en educación.....   Fecha: 06-05-2020

Grado académico:.....Doctor en Ciencias de la educación.....



Firma

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem responde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica.

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

Escuela de Posgrado

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN - JUICIO DE EXPERTO

Los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma Junín 2020

*Indicaciones para la validación: Estimado Docente, luego de una rigurosa evaluación de los ítem del cuestionario que le mostramos, marque con aspa la casilla que de acuerdo a su criterio cuenta o no con los requisitos mínimos para su posterior aplicación. Usted puede realizar (es opcional) un comentario sobre los ítems y en general sobre el instrumento valorado. Agradecemos por anticipado su profesional y gentil colaboración.*

Nº	Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Observaciones
1	Un emprendimiento, aparte de identificar una oportunidad de negocio, también puede partir de:					X		
2	Un emprendimiento no está necesariamente ligado a:					X		
3	A la herramienta que permite obtener información del entorno al que afectará el emprendimiento se la conoce como:					X		
4	Una adecuada investigación de campo permite al emprendedor:					X		
5	La libertad, la creación y la protección son parte de las llamadas necesidades:			X				
6	Dentro de las necesidades existenciales tenemos:					X		
7	A la manera en cómo a una población se le interesa en un producto que no necesita se le llama:			X				
8	Existen dos tipos de espacio en el emprendimiento, estos son:					X		
9	Los gustos, maneras de relacionarse y costumbres son parte de:					X		
10	Observar los entornos virtuales tienen que ver con:					X		
11	¿Qué es el universo en el estudio del entorno?			X				
12	La dinámica socioeconómica es:					X		
13	Si un producto logra satisfacer las necesidades de un mercado, se habla entonces de la:					X		
14	¿Qué es lo más importante para ser un emprendedor?			X				
15	Si usted emprende en un negocio de venta de equipos de computación, ¿qué variable consideraría importante valorar antes de tomar una decisión?			X				

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

Escuela de Posgrado

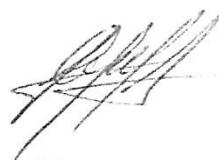
16	¿Qué factor cree usted que se debe analizar antes de iniciar un emprendimiento?			X			
17	Uno de los factores a estudiar previo a decidir el tipo de emprendimiento que se desea iniciar es:				X		
18	Antes de emprender en una idea de negocio y teniendo varias ideas de productos en la mente, ¿qué se debería hacer?				X		
19	Un elemento que debe considerar el emprendedor para no frustrarse en el emprendimiento es:			X			
20	Para que un emprendimiento se mantenga en el tiempo en un determinado sector, es necesario:				X		

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]           Aplicable después de corregir [ ]           No aplicable [ ]

Apellidos y nombres: .....LUIS VASQUEZ, Edith Roció.....           DNI: 04079668...

Título profesional/ especialidad: .....Licenciado en educación.....           Fecha:   06-05-2020

Grado académico:.....Doctor en Ciencias de la educación.....



Firma

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem responde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica.

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

Escuela de Posgrado

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN - JUICIO DE EXPERTO

Los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma Junín 2020

*Indicaciones para la validación: Estimado Docente, luego de una rigurosa evaluación de los ítem del cuestionario que le mostramos, marque con aspa la casilla que de acuerdo a su criterio cuenta o no con los requisitos mínimos para su posterior aplicación. Usted puede realizar (es opcional) un comentario sobre los ítems y en general sobre el instrumento valorado. Agradecemos por anticipado su profesional y gentil colaboración.*

Nº	Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Observaciones
1	Un emprendimiento, aparte de identificar una oportunidad de negocio, también puede partir de:					X		
2	Un emprendimiento no está necesariamente ligado a:					X		
3	A la herramienta que permite obtener información del entorno al que afectará el emprendimiento se la conoce como:					X		
4	Una adecuada investigación de campo permite al emprendedor:					X		
5	La libertad, la creación y la protección son parte de las llamadas necesidades:			X				
6	Dentro de las necesidades existenciales tenemos:					X		
7	A la manera en cómo a una población se le interesa en un producto que no necesita se le llama:			X				
8	Existen dos tipos de espacio en el emprendimiento, estos son:					X		
9	Los gustos, maneras de relacionarse y costumbres son parte de:					X		
10	Observar los entornos virtuales tienen que ver con:					X		
11	¿Qué es el universo en el estudio del entorno?			X				
12	La dinámica socioeconómica es:					X		
13	Si un producto logra satisfacer las necesidades de un mercado, se habla entonces de la:					X		
14	¿Qué es lo más importante para ser un emprendedor?			X				
15	Si usted emprende en un negocio de venta de equipos de computación, ¿qué variable consideraría importante valorar antes de tomar una decisión?			X				

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**Escuela de Posgrado**

16	¿Qué factor cree usted que se debe analizar antes de iniciar un emprendimiento?						X	
17	Uno de los factores a estudiar previo a decidir el tipo de emprendimiento que se desea iniciar es:						X	
18	Antes de emprender en una idea de negocio y teniendo varias ideas de productos en la mente, ¿qué se debería hacer?						X	
19	Un elemento que debe considerar el emprendedor para no frustrarse en el emprendimiento es:						X	
20	Para que un emprendimiento se mantenga en el tiempo en un determinado sector, es necesario:						X	

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres:** Litman Pablo PAREDES HUERTA    **DNI:** 41824196

**Título profesional/ especialidad:** Licenciado en Educación Secundaria    **Fecha:** 05-05-2020

**Grado académico:** Maestría en Didáctica y Tecnologías de la información



\_\_\_\_\_  
Firma

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem responde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Apellidos y nombres:.....

Grado:..... Sección:..... Fecha:.....

**Instrucción:** Lee las interrogantes y marca con un aspa (X) la respuesta correcta.

1. Un emprendimiento, aparte de identificar una oportunidad de negocio, también puede partir de:
  - a) El deseo de generar ganancias
  - b) La iniciativa del emprendedor
  - c) La identificación de un problema
  
2. Un emprendimiento no está necesariamente ligado a:
  - a) Una necesidad
  - b) Un lucro
  - c) Un anhelo
  
3. A la herramienta que permite obtener información del entorno al que afectará el emprendimiento se la conoce como:
  - a) Investigación del problema
  - b) Investigación de campo
  - c) Investigación de necesidades
  
4. Una adecuada investigación de campo permite al emprendedor:
  - a) Tomar las mejores decisiones para el emprendimiento
  - b) Ahorrar en gastos innecesarios
  - c) Elaborar un producto que sea barato y accesible
  
5. La libertad, la creación y la protección son parte de las llamadas necesidades...
  - a) Fisiológicas
  - b) Existenciales
  - c) Axiológicas
  
6. Dentro de las necesidades existenciales tenemos:
  - a) Hacer
  - b) Querer
  - c) Desear

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

Escuela de Posgrado

7. A la manera en cómo a una población se le interesa en un producto que no necesita se le llama:
  - a) Necesidad innecesaria
  - b) Necesidad fabricada
  - c) Necesidad inconsciente
8. Existen dos tipos de espacio en el emprendimiento, estos son:
  - a) Espacio físico y virtual
  - b) Espacio virtual y digital
  - c) C. Espacio físico y tangible
9. Los gustos, maneras de relacionarse y costumbres son parte de:
  - a) La gente
  - b) Los entornos naturales
  - c) La infraestructura
10. Observar los entornos virtuales tienen que ver con:
  - a) Las áreas tecnológicas
  - b) Disponibilidad de salud y vivienda digital
  - c) Calidad de infraestructura tecnológica
11. ¿Qué es el universo en el estudio del entorno?
  - a) Conjunto de elementos que forman parte de un conjunto
  - b) Conjunto de elementos que tienen algunas características en común
  - c) Conjunto de elementos que forman parte de un segmento
12. La dinámica socioeconómica es:
  - a) La relación entre demanda y crédito
  - b) La relación entre acreedores y clientes
  - c) C. La relación que existe entre la oferta y la demanda
13. Si un producto logra satisfacer las necesidades de un mercado, se habla entonces de la:
  - a) Aceptación del mercado
  - b) Aceptación del producto
  - c) Aceptación del precio
14. ¿Qué es lo más importante para ser un emprendedor?
  - a) Debe ser prepotente
  - b) Debe tener autoconfianza
  - c) Debe buscar la perfección
15. Si usted emprende en un negocio de venta de equipos de computación, ¿qué variable consideraría importante valorar antes de tomar una decisión?
  - a) La posible competencia ya instalada en el lugar

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

Escuela de Posgrado

- b) Los costos de importación
  - c) La edad de los clientes que comprarán sus productos
16. ¿Qué factor cree usted que se debe analizar antes de iniciar un emprendimiento?
- a) Emprendimientos que ya existan en el sector
  - b) Emprendimientos que aún no existen
  - c) Emprendimientos que han fracasado en el sector
17. Uno de los factores a estudiar previo a decidir el tipo de emprendimiento que se desea iniciar es
- a) Las necesidades de consumo de los habitantes del sector seleccionado
  - b) Los negocios que aún no existen en el sector seleccionado
  - c) Las probabilidades de éxito del negocio en el sector seleccionado
18. Antes de emprender en una idea de negocio y teniendo varias ideas de productos en la mente, ¿qué se debería hacer?
- a) Evaluación de la idea que mejor satisfaga a los clientes
  - b) Evaluación de la idea que mejores ganancias rinda
  - c) Evaluación de la idea que mayor tiempo de vida pueda tener
19. Un elemento que debe considerar el emprendedor para no frustrarse en el emprendimiento es:
- a) El riesgo que implica invertir en el emprendimiento
  - b) La sostenibilidad del emprendimiento en el tiempo
  - c) El tiempo en el que recuperar la inversión
20. Para que un emprendimiento se mantenga en el tiempo en un determinado sector, es necesario
- a) Generar beneficio a los dirigentes del sector
  - b) Generar beneficios para las autoridades que regulan los negocios del sector
  - c) Generar beneficios para toda la población

### RESULTADOS DEL PRETEST

Muestra de estudio	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	EPT	Dimension 1	Dimesion 2	Dimension 3
E1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	16	4	6	6
E2	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	6	2	2	2
E3	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	7	3	2	2
E4	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	13	4	5	4
E5	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	4	5	6
E6	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	13	4	4	5
E7	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	8	2	1	5
E8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	16	6	6	4
E9	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	5	1	3	1
E10	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15	5	6	4
E11	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	10	3	3	4
E12	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	9	3	2	4
E13	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	5	2	3	0
E14	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	14	4	6	4
E15	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	11	4	5	2
E16	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	12	4	4	4
E17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	13	5	6	2
E18	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	7	3	1	3
E19	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	5	1	2	2
E20	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	7	3	3	1

### RESULTADOS DEL POSTEST

Muestra de estudio	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Variable	Dimension 1	Dimension 2	Dimension 3	
E1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	5	7	6
E2	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	13	4	6	3	
E3	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	12	3	4	5	
E4	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	15	4	7	4	
E5	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	4	8	6	
E6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	16	5	6	5	
E7	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	5	4	5	
E8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	17	6	7	4	
E9	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	13	4	5	4	
E10	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	5	6	5	
E11	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	13	5	3	5	
E12	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	14	5	5	4	
E13	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	12	5	6	1	
E14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	5	7	4	
E15	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	4	6	4	
E16	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	12	4	4	4	
E17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	13	5	6	2	
E18	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	12	4	5	3	
E19	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13	3	6	4	
E20	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	12	4	6	2	

## PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

**UNIDAD 7**

**NÚMERO DE SESIÓN**

**1/4**

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : San Miguel - ACOBAMBA  
**1.2. AREA** : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
**1.3. SECCIÓN** : B  
**1.2. DOCENTE** : Lic. Wilder TIMOTEO ECHEVARRÍA  
**1.3. FECHA DE EJECUCIÓN** :27/06/20

<b>GRADO</b>	Cuarto de Secundaria.
<b>DURACIÓN</b>	3 horas pedagógicas.

### TÍTULO DE LA SESIÓN

**PROGRAMA DE EDICIÓN DE IMÁGENES DIGITALES**

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Comprensión Y Aplicación De Tecnologías.	Crea gráficos componiendo, retocando y editando imágenes.	✓ Utiliza las herramientas y filtros del programa con precisión.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

#### Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes.
- ☞ El docente pide a los estudiantes que observen la siguiente imagen (**Recurso 1**):



- ☞ Se le pregunta a los estudiantes:
  - ✓ ¿Qué representa la imagen?
  - ✓ ¿Tiene algún tipo de relación con la venta de un producto o servicio?

✓ ¿Qué tipo de programa será el más pertinente para desarrollar un producto similar y cuál sería el beneficio?

- ∅ El docente anota en la pizarra los programas propuestos por los estudiantes como parte de los saberes previos.
- ∅ El docente comenta a los estudiantes sobre la importancia de la publicidad en nuestros tiempos para poder ofertar productos y/o servicios, sobre todo si se tiene de aliada a la tecnología.
- ∅ El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión: Identificar las características básicas del programa **GIMP**, haciendo uso de las herramientas y filtros del programa para diseñar un afiche publicitario.

#### **Desarrollo: (50 minutos)**

- ∅ El docente explica las principales ventajas que presenta el software editor de imágenes.
- ∅ Los estudiantes de manera individual o grupal, usan la computadora para ingresar y utilizar Gimp, siguiendo las indicaciones dadas por el docente.

#### **Descripción General de Gimp:**

- ∅ Los estudiantes leen en la computadora la información presentada por el docente, abriendo el archivo ppt con el nombre de: **Recurso 2**.
- ∅ El docente hace énfasis en las ideas principales.
- ∅ Los estudiantes continúan comentando sobre los beneficios del programa y la facilidad de su uso en la edición de imágenes.

#### **Interfaz de Gimp:**

- ∅ Los estudiantes continúan con la lectura sobre la interfaz de Gimp, identificando los elementos de cada ventana de trabajo.

#### **Creación de un Afiche en Gimp:**

- ∅ El docente pide a los estudiantes que sigan los pasos para elaborar un Afiche Publicitario sobre: **MACETAS PERSONALIZADAS**. Se adjunta (**GUIA 1**) (**Recurso 3**).
- ∅ El docente recomienda que antes de elaborar un Afiche Publicitario, se deben ordenar las ideas a plantear en el diseño, señalando:
  - Definir el producto o servicio: "**MACETAS PERSONALIZADAS**".
  - Descargar imágenes del producto o servicio de preferencia sin fondo.
  - Insertar imágenes.
  - Mejorar el diseño con color, tipo de letra y tamaño apropiado.
- ∅ Los estudiantes siguen las indicaciones del docente para guardar el archivo creado.
- ∅ Finalmente, se presenta el Afiche y se guardan los cambios.

#### **Cierre: (25 minutos)**

- ∅ Se pide a los estudiantes que presenten sus productos finales: Afiche Publicitario "**MACETAS PERSONALIZADAS**".
- ∅ El docente finaliza la sesión planteando las siguientes interrogantes:
  - ❖ ¿Qué utilidad tiene la herramienta utilizada?
  - ❖ ¿En qué situaciones podemos utilizar lo que aprendimos?
  - ❖ ¿Qué dificultades han tenido y cómo las han superado?

- ☞ El docente recalca la importancia del software Gimp en distintas situaciones que requieran editar, componer y hacer un retoque fotográfico.
- ☞ El docente entrega una **Ficha de autoevaluación (Ficha de Autoevaluación)**, para determinar el avance personal de lo diseñado.

#### IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

- ☞ Los estudiantes desarrollarán un boceto a lápiz de un afiche publicitario para promocionar un producto o servicio, traer en su USB archivos de imágenes e información extra acerca del tema.

#### V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- ☞ Programa Gimp.
- ☞ Plumones.
- ☞ Computadoras, proyector multimedia.
- ☞ Imagen (**Recurso 1**), (**Recurso 3**).
- ☞ PPT (**Recurso 2**).
- ☞ Guía de trabajo (**GUIA 1**).
- ☞ Ficha de Autoevaluación (**Ficha de Autoevaluación**).

ACOBAMBA, JUNIO DEL 2020

Lic. Daniel Edgar AMERI SANTOS  
DIRECTOR

Lic. Wilder TIMOTEO ECHEVARRÍA  
DOCENTE

## PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

**UNIDAD 7**  
**NÚMERO DE SESIÓN**  
**2/4**

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : San Miguel - ACOBAMBA  
**1.2. AREA** : EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO  
**1.3. SECCIÓN** : B  
**1.2. DOCENTE** : Lic. Wilder TIMOTEO ECHEVARRÍA  
**1.3. FECHA DE EJECUCIÓN** : 02/05/20

<b>GRADO</b>	Cuarto de Secundaria.
<b>DURACIÓN</b>	3 horas pedagógicas.

### TÍTULO DE LA SESIÓN

**COMPONIENDO IMÁGENES PARA MI AFICHE PUBLICITARIO**

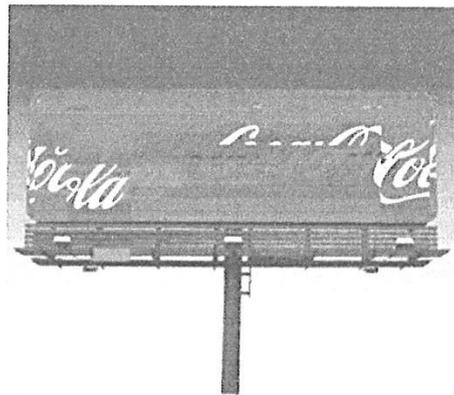
### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Comprensión Y Aplicación De Tecnologías.	Crea gráficos componiendo, retocando y editando imágenes.	✓ Compone y edita imágenes configurando tipos de gradientes.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

#### Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes.
- ☞ El docente pide a los estudiantes que observen la siguiente imagen (**Recurso 1**):



Fuente: <http://www.gifmania.com/Gif-Animados-Alimentos/Imagenes-Bebidas/Coca-Cola/Logos-De-Coca-Cola/>

- ☞ Se pregunta a los estudiantes:
  - ✓ ¿Qué elementos diferencian a la imagen de otras vistas anteriormente?
  - ✓ ¿Cómo podemos desarrollar este tipo de imágenes?
  - ✓ ¿Cómo se les denomina y cuál sería la ventaja de incluirla en un afiche publicitario?
- ☞ El docente anota en la pizarra las ideas claves, propuestas por los estudiantes como parte de los saberes previos.

- ☞ El docente comenta a los estudiantes sobre la importancia de las animaciones que realcen el afiche publicitario. Para poder ofertar productos y/o servicios, sobre todo si se tiene de aliada a la tecnología.
- ☞ El docente presenta a los estudiantes el propósito de la sesión: Componer y editar imágenes configurando tipos de gradientes en el programa Gimp, para diseñar un afiche publicitario.

### **Desarrollo: (55 minutos)**

- ☞ El docente pide a los estudiantes que inicien Gimp para continuar con el desarrollo de la sesión. Los estudiantes de manera individual o grupal, usan la computadora para continuar con la sesión en función a:

#### **Edición De Imágenes Mediante Gradientes:**

- ☞ El docente pide a los estudiantes que abran el archivo “**MACETAS PERSONALIZADAS**”, trabajado en la sesión anterior y sigan los pasos para editar el afiche publicitario. Se adjunta (**GUIA 2**).
- ☞ El docente les recuerda que, para editar el **AFICHE**, se debe recordar lo siguiente:
  - ✓ Definir el producto o servicio:” **MACETAS PERSONALIZADAS**”.
  - ✓ Descargar imágenes del producto o servicio de preferencia sin fondo.
  - ✓ Insertar imágenes.
  - ✓ Mejorar el diseño con color, tipo de letra y tamaño apropiado.
- ☞ Los estudiantes siguen las indicaciones del docente.

#### **Aplicando Retoque Fotográfico Y Animaciones**

- ☞ El docente monitorea constantemente las acciones que realizan los estudiantes y felicita el trabajo realizado al visualizar el retoque fotográfico y la aplicación de animaciones en las pantallas, enfatizando la perseverancia por lograr el producto final.
- ☞ El docente les indica que deben guardar los cambios en la carpeta asignada la sesión anterior para demostrar orden y administración de las carpetas.
- ☞ Finalmente, se presenta el Afiche y se guardan los cambios.

### **Cierre: (20 minutos)**

- ☞ Se pide a los estudiantes que presenten sus productos finales: Afiche Publicitario “**MACETAS PERSONALIZADAS**”.
- ☞ El docente finaliza la sesión entregando una **Ficha De Autoevaluación**, para determinar el avance personal de lo diseñado y recoger las apreciaciones de los estudiantes al finalizar esta experiencia; identificando dificultades, potencialidades en el uso de la herramienta para programar actividades de reforzamiento o apoyo a estudiantes destacados.
- ☞ El docente cierra la sesión, planteando las siguientes interrogantes:
  - ❖ ¿Qué lograron aprender en esta sesión?
  - ❖ ¿Qué utilidad tendrá en su vida, lo aprendido?
- ☞ El docente recalca la importancia del software Gimp, animando a los estudiantes a que puedan darle otras utilidades relacionadas a la edición de imágenes.

#### IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

- ∅ *Los estudiantes deben elegir un producto o servicio para desarrollar un afiche publicitario en la siguiente sesión:*
  - ✓ *Seleccionar imágenes y textos.*
- ∅ *Esta información debe estar guardada en un dispositivo de almacenamiento de datos.*

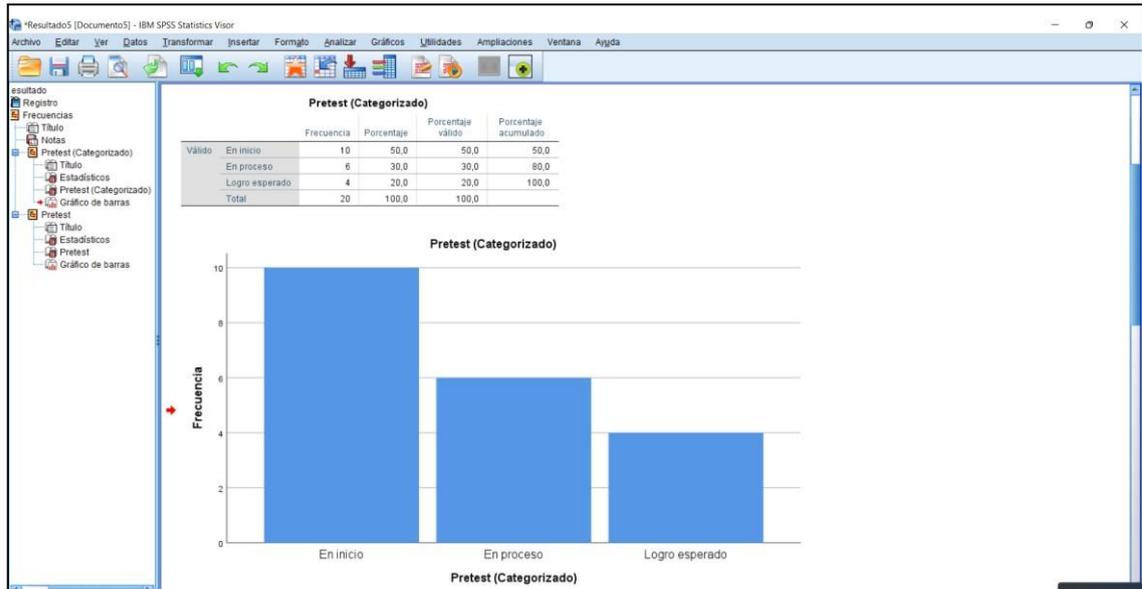
#### V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- ∅ *Programa Gimp.*
- ∅ *Plumones.*
- ∅ *Computadoras, proyector multimedia.*
- ∅ *Imagen (**Recurso 1**).*
- ∅ *Guía de trabajo (**GUIA 2**).*
- ∅ *Ficha de Autoevaluación (**Ficha De Autoevaluación**).*

ACOBAMBA, MAYO DEL 2020

*Lic. Daniel Edgar AMERI SANTOS*  
DIRECTOR

*Lic. Wilder TIMOTEO ECHEVARRÍA*  
DOCENTE



### Matriz de consistencia

Título: Los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma Junín 2020

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES				
<p><b>Problema General:</b> ¿Cómo influye los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo de los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b> - ¿Qué influencia tienen los proyectos de innovación educativa en la gestión de proyectos en los estudiantes del 4to grado de la Institución</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar la influencia de los proyectos de innovación educativa en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo de los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> - Determinar la influencia de los proyectos de innovación educativa en la gestión de proyectos en los estudiantes del 4to grado de la Institución</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> Los proyectos de innovación educativa influyen en el logro de aprendizajes del área de educación para el trabajo de los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.</p> <p><b>Hipótesis Específicos:</b> - Los proyectos de innovación educativa influyen en la gestión de proyectos en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.</p>	<b>Variable Independiente:</b> Proyectos de innovación educativa				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de Medición</b>	<b>Instrumento</b>
			Videos de emprendimiento	Desarrollar las capacidades emprendedoras Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo.		De intervalo	Evaluación
			Cultura digital	Diferentes entornos de aprendizaje Nuevo escenario cultural			
			<b>Variable dependiente:</b> Aprendizajes del área de educación para el trabajo				
			Gestión de proyectos	Crea propuestas de valor Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas Aplica habilidades técnicas Evalúa los resultados del	06	De intervalo	Evaluación

<p>Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020?</p> <p>- ¿Qué influencia tienen los proyectos de innovación educativa en entornos virtuales en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020?</p> <p>- ¿Qué influencia tienen los proyectos de innovación educativa en la gestión de aprendizaje en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020?</p>	<p>Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.</p> <p>- Determinar la influencia de los proyectos de innovación educativa en entornos virtuales en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.</p> <p>- Determinar la influencia de los proyectos de innovación educativa en la gestión de aprendizaje en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.</p>	<p>- Los proyectos de innovación educativa influyen en entornos virtuales en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.</p> <p>- Los proyectos de innovación educativa influyen en la gestión de aprendizaje en los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa San Miguel de Acobamba Tarma - Junín 2020.</p>	<p>Entornos virtuales</p> <p>Gestión de aprendizaje</p>	<p>proyecto de emprendimiento</p> <p>Personaliza entornos virtuales Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales Crea objetos virtuales en diversos formatos</p> <p>Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje</p>	<p>08</p> <p>06</p>		
--	--	--	---	---	---------------------	--	--