



ESCUELA DE POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Uso de la plataforma edmodo y la interactividad en las capacidades del área de Educación para el Trabajo en estudiantes de secundaria, 2016.

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

AUTOR:

Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo

ASESOR:

Dra. Flor de María Sanchez Aguirre

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

PERÚ – 2017

Dr. Rodolfo Talledo Reyes
Presidente

Dr. César Humberto Del Castillo Talledo
Secretario

Dra. Flor de María Sanchez Aguirre
Vocal

Dedicatoria:

A Dios por darme la vida, a mis padres Pedro Solis Espinoza y Paula Maria Trujillo de Solis, que son el apoyo para el logro de todos mis objetivos personales y profesionales.

Beymar

Agradecimiento:

A todos los docentes de la Escuela de Postgrado de la “Universidad César Vallejo” por su valiosa enseñanza y permanente orientación, durante mis estudios de doctorado, de manera especial a la Dra. Flor de María Sanchez Aguirre, por su excelente asesoría, a mi amigo Andagua Collazos Timoteo por su apoyo incondicional; y al personal directivo y a los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E “Ventura Ccalamaqui” Barranca, por su colaboración durante el desarrollo de la investigación.

Beymar

Declaratoria de autenticidad

Yo, **Beymar Pedro Solis Trujillo**, estudiante de la Escuela de Postgrado, Doctorado en Educación, de la Universidad César Vallejo, sede Lima- Norte; declaro el trabajo académico titulado “**Uso de la Plataforma edmodo y la interactividad en las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de secundaria, 2016**”, presentada, en 234 folios para la obtención del grado académico de Doctor en Educación, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 10 de diciembre del 2016

Beymar Pedro Solis Trujillo

DNI: 40290670

Presentación

Señores miembros de jurado:

Presento ante ustedes la tesis titulada **“Uso de la Plataforma Edmodo y la interactividad en las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de secundaria, 2016”**, con la finalidad de determinar la influencia del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para optar el grado de Doctor en Educación.

La aplicación de la presente tesis se ha desarrollado de la siguiente forma el capítulo I presenta la Introducción, antecedentes, fundamentación, justificación, problema, hipótesis y objetivos. En el capítulo II se desarrolla el marco metodológico; las variables, la operacionalización de las variables, metodología, tipos de estudio, diseño de la investigación, población, muestra u muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y el método de análisis de datos. En el capítulo III, se explican los resultados obtenidos del proceso estadístico a nivel descriptivo e inferencial. En el capítulo IV, se procede a discutir los resultados obtenidos con los antecedentes recopilados respecto al tema investigado y en capítulo V se concluye el tema de investigación de tesis haciendo referencia al análisis inferencial estadístico para posteriormente dar a conocer las recomendaciones en el capítulo VI, en el capítulo VII están las referencias bibliográficas y finalmente en el capítulo VIII se encuentran los anexos.

Espero señores miembros del jurado, que ésta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la universidad y merezca su aprobación.

Índice

	Página
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xiii
Resumen	xv
Abstract	xvi
Resumo	xvii
I. INTRODUCCIÓN:	18
1.1 Antecedentes	19
1.2 Fundamentación científica, técnica o humanística	29
1.3 Justificación	62
1.4 Problema	68
1.5 Hipótesis	69
1.6 Objetivos	70

II. MARCO METODOLÓGICO:	71
2.1. Variables	72
2.2. Operacionalización de variables	74
2.3. Metodología	76
2.4. Tipos de estudio	76
2.5. Diseño	76
2.6. Población, muestra y muestreo	77
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	80
2.8. Métodos de análisis de datos	84
2.9. Aspectos éticos	85
III. RESULTADOS	86
IV. DISCUSIÓN	112
V. CONCLUSIONES	118
VI. RECOMENDACIONES	120
VII. REFERENCIAS.	122
VIII. ANEXOS	129
Anexo 1: Matriz de Consistencia	
Anexo 2: Organización de las variables independientes: Plataforma Edmodo, interactividad	
Anexo 3: Matriz de Operacionalización de la variable dependiente	

Anexo 4: Constancia emitida por la Institución, donde se realizó la Investigación

Anexo 5: Base de datos

Anexo 6: instrumento

Anexo 7: Carta de autorización para realizar la Investigación

Anexo 8: Validación de instrumentos

Anexo 9: Presentación del trabajo de investigación

Anexo 10: Unidades y Sesiones

Anexo 11: Plataforma Edmodo

Anexo 12: Artículo científico

Índice de tablas

Tabla 1	<i>Organización del uso de la Plataforma Edmodo, interactividad</i>	74
Tabla 2	<i>Matriz de operacionalización de la variable de la variable dependiente: Capacidades del área de Educación para el Trabajo.</i>	75
Tabla 3	<i>Población de estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui”, 2016.</i>	78
Tabla 4	<i>Muestra de los estudiantes del segundo grado</i>	79
Tabla 5	<i>Organización del instrumento: cuestionario tipo prueba</i>	81
Tabla 6	<i>Juicio de expertos para los instrumentos de evaluación</i>	82
Tabla 7	<i>Resultado de confiabilidad mediante KR 20, planteada por Kuder y Richardson (1937).</i>	82
Tabla 8	<i>Valores y niveles de confiabilidad, según el coeficiente KR 20, planteada por Kuder y Richardson.</i>	83
Tabla 9	<i>Distribución de niveles de la dimensión gestión de procesos-pre test-grupo control.</i>	87
Tabla 10	<i>Distribución de niveles de la dimensión ejecución de procesos-pre test-grupo control.</i>	88
Tabla 11	<i>Distribución de niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías- pre test-grupo control</i>	89
Tabla 12	<i>Distribución de niveles de la variable educación para el trabajo- pre test-grupo control</i>	90
Tabla 13	<i>Distribución de niveles de la dimensión gestión de procesos-pre test-grupo experimental</i>	91

Tabla 14	<i>Distribución de niveles de la dimensión ejecución de procesos- pre test-grupo experimental</i>	92
Tabla 15	<i>Distribución de niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías- pre test-grupo experimental.</i>	93
Tabla 16	<i>Distribución de niveles de la variable educación para el trabajo- pre test-grupo experimental.</i>	94
Tabla 17	<i>Distribución de niveles de la dimensión gestión de procesos-post test-grupo control</i>	95
Tabla 18	<i>Distribución de niveles de la dimensión ejecución de procesos- post test-grupo control</i>	96
Tabla 19	<i>Distribución de niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías- post test-grupo control</i>	97
Tabla 20	<i>Distribución de niveles de la variable educación para el trabajo- post test-grupo control</i>	98
Tabla 21	<i>Distribución de niveles de la dimensión gestión de procesos-post test-grupo experimental.</i>	99
Tabla 22	<i>Distribución de niveles de la dimensión ejecución de procesos- post test-grupo experimental</i>	100
Tabla 23	<i>Distribución de niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías- post test-grupo experimenta</i>	101
Tabla 24	<i>Distribución de niveles de la variable educación para el trabajo- post test-grupo experimental</i>	102
Tabla 25	<i>Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov.</i>	103
Tabla 26	<i>Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis general</i>	104

Tabla 27	<i>Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 1</i>	106
Tabla 28	<i>Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 2</i>	108
Tabla 29	<i>Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 3</i>	110

Índice de figuras

<i>Figura 1</i>	Significado de la unidad didáctica	50
<i>Figura 2</i>	Fórmula de coeficiente KR 20, planteada por kuder y Richardson	82
<i>Figura 3</i>	Niveles de la dimensión gestión de procesos-pre test-grupo control	87
<i>Figura 4</i>	Niveles de la dimensión ejecución de procesos- pre test – en grupo control.	88
<i>Figura 5</i>	Niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-pre test-grupo control	89
<i>Figura 6</i>	Niveles de la variable Educación Para el Trabajo-pre test-grupo control	90
<i>Figura 7</i>	Niveles de la dimensión gestión de procesos-pre test-grupo experimental	91
<i>Figura 8</i>	Niveles de la dimensión ejecución de procesos-pre test-grupo experimental	92
<i>Figura 9</i>	Niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-pre test-grupo experimental	93
<i>Figura 10</i>	Niveles de la variable Educación Para el Trabajo-pre test-grupo experimental	94
<i>Figura 11</i>	Niveles de la dimensión gestión de procesos-post test-grupo control	95

<i>Figura 12</i>	Niveles de la dimensión ejecución de procesos-post test-grupo control	96
<i>Figura 13</i>	Niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-post test-grupo control	97
<i>Figura 14</i>	Niveles de la variable Educación Para el Trabajo-post test-grupo control	98
<i>Figura 15</i>	Niveles de la dimensión gestión de procesos-post test-grupo experimental	99
<i>Figura 16</i>	Niveles de la dimensión ejecución de procesos-post test-grupo experimental	100
<i>Figura 17</i>	Niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-post test-grupo experimental	101
<i>Figura 18</i>	Niveles de la variable Educación Para el Trabajo-post test-grupo experimental	102
<i>Figura 19</i>	Diferencias significativas del área Educación Para el Trabajo-post test-grupo experimental.	105
<i>Figura 20</i>	Diferencias significativas en la dimensión gestión de procesos-post test-grupo experimental	107
<i>Figura 21</i>	Diferencias significativas en la dimensión ejecución de procesos-post test-grupo experimental	109
<i>Figura 22</i>	Diferencias significativas en la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-post test-grupo experimental	111

Resumen

La presente investigación titulada, “Uso de la Plataforma Edmodo y la interactividad en las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016”, tuvo como objetivo determinar la influencia del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria.

La investigación obedece a un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, diseño experimental: cuasi - experimental, con un grupo experimental y otro grupo de control con pre y post prueba, para la confiabilidad del instrumento se utilizó el KR 20, planteada por Kuder y Richardson (1937); se utilizó la técnica de encuesta y un cuestionario tipo prueba como instrumentos de recolección de datos a una muestra de 38 estudiantes de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016. Asimismo, se aplicó un pre-test y post-test para observar el desarrollo de las capacidades antes y después de trabajar las variables independientes.

Considerando, que el grupo experimental alcanzó mejores resultados que el grupo de control, debido a ello, se arribó a la conclusión de, que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad, influyen significativamente en las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016; habiéndose obtenido un p-valor en la Prueba U de Mann-Whitney 0,000, lo que evidencia que existen diferencias significativas entre el pre y post test.

Palabras clave: Plataforma Edmodo, interactividad, capacidades, Educación Para el Trabajo.

Abstract

The present research entitled "Use of the Edmodo Platform and the interactivity in the capacities of the area of Education for Work in the second grade students of secondary of the School "Ventura Ccalamaqui" of Barranca, 2016 , aimed to determine the Influence of the pedagogical use of the Edmodo Platform and the interactivity in the development of the capacities of the area of Education for Work in the second grade students of secondary.

The research is based on a quantitative approach, applied type, experimental design: quasi - experimental, with an experimental group and another control group with pre and post test, for the reliability of the instrument was used KR 20, proposed by Kuder and Richardson (1937); The survey technique and a test questionnaire were used as data collection instruments for a sample of 38 students from the School "Ventura Ccalamaqui" Barranca, 2016. A pre-test and post-test were also applied to observe the development of the capacities before and after working the independent variables.

Considering that the experimental group achieved better results than the control group, due to this, it was concluded that the pedagogical use of the Edmodo Platform and interactivity significantly influence the capacities of the Education for Work area In high school students of the "Ventura Ccalamaqui" Educational Institution of Barranca, 2016; A p-value was obtained in Mann-Whitney U-Test 0.000, which shows that there are significant differences between the pre and post test.

Keywords: Edmodo platform, interactivity, capacities, education for work

Resumo

A presente pesquisa intitulada "Usando o Edmodo Platform e capacidades de interatividade na área da educação para o trabalho em estudantes da segunda série do Ensino Secundário" Ventura Ccalamaqui "Barranca de 2016", com o objetivo de determinar a influenciar o uso educacional da Plataforma Edmodo e interatividade no desenvolvimento das capacidades da área de Educação para o Trabalho em estudantes da segunda série do ensino médio.

A investigação segue uma abordagem quantitativa, tipo aplicada, design experimental: Quasi - experimental, com um grupo experimental e um grupo controle com teste de pré e pós para a confiabilidade do instrumento, o KR 20 foi utilizado, criado por Kuder e Richardson (1937); a técnica de levantamento e um teste de questionário tipo como ferramentas para a coleta de dados para uma amostra de 38 alunos da escola "Ventura Ccalamaqui" Barranca de 2016. Também foi utilizado um pós-teste pré-teste para observar foi aplicado e o desenvolvimento das capacidades antes e depois de trabalhar as variáveis independentes.

Considerando que o grupo experimental obteve melhores resultados do que o grupo controle, porque chega-se à conclusão de que o uso educacional da Edmodo Plataforma e interatividade influenciar significativamente as capacidades na área da educação para o trabalho alunos da segunda série na escola secundária "Ventura Ccalamaqui" Barranca de 2016; tendo obtido um valor-p na U Mann-Whitney 0000, o que mostra que há diferenças significativas entre pré e pós teste.

Palavras chave: Plataforma Edmodo, interatividade, capacidades, educação para o trabalho.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes

Revisando el material de estudio no se encontró antecedentes relacionados directamente al tema en investigación, pero se ha encontrado investigaciones internacionales y nacionales relacionadas de manera indirecta con el tema de investigación, estas son las que se mencionan.

Antecedentes internacionales.

Claro (2010) manifestó en su investigación doctoral *“Impactos de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes en el año 2010”*, que las políticas de la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación a la educación en América Latina y el mundo han estado acompañada de tres promesas o expectativas fundamentales: La primera, que los colegios prepararían a los estudiantes en las habilidades funcionales de manejo de las tecnologías para integrarse a una sociedad crecientemente organizada entorno a ellas, a lo que comúnmente se llama “alfabetización digital”. La segunda, que los colegios permitirían disminuir la brecha digital al entregar acceso universal a computadores e Internet. Y la tercera, que la tecnología mejoraría el rendimiento escolar de los estudiantes por medio de cambiar las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

El estudio muestra que, en distintos grados y dependiendo del nivel de desarrollo de los países, se han logrado avances importantes para acercarse y, en algunos casos, lograr el acceso universal de los estudiantes a las TIC. Esto ha permitido, especialmente en los países más ejecutados, superar de manera importante las desigualdades de acceso a computadores e Internet. Sin embargo, pareciera que los logros en términos de mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes son menos evidentes y las diferencias entre ellos al momento de sacar provecho de las tecnologías para sus aprendizajes representan un problema crecientemente preocupante.

Gámiz (2009), en su tesis doctoral *“Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación: implementación, experimentación y*

evaluación de la plataforma aulaweb”, planteó como objetivo principal de su investigación mejorar la calidad del periodo de prácticas usando el entorno virtual de formación AulaWeb, en cuanto a la metodología, la investigación es de tipo multimétodo, es decir, señala tres momentos distintos y que cada una de ellas aplica un método diferente: Fase inicial – método descriptivo-exploratorio; fase del desarrollo – método cuasi experimental y en la fase final – método descriptivo explicativo. De los resultados de su investigación, establece entre uno de sus principales conclusiones, que el perfil general de los estudiantes de educación es el de un estudiante que controla y utiliza habitualmente las TIC principalmente en su trabajo diario. Además, les sabe sacar todo el partido como herramientas de búsqueda de información y para facilitar las comunicaciones, y como pasatiempo en su ocio y tiempo libre. Sin embargo, el uso de las TIC como herramienta de formación es uno de los que menos extendido está entre ellos. Parece ser que, aunque en otros aspectos han asimilado bastante bien la incorporación de las TIC en sus acciones, en la vertiente formativa no se ha hecho tan notorio el impacto de las nuevas tecnologías;

Lopez (2012) en su trabajo de investigación a nivel doctoral: *“Redes para la socialización: una experiencia en la enseñanza secundaria”*, como uno de sus objetivos conocer el uso de Internet y de las principales herramientas telemáticas que hacen los docentes y estableció las siguientes conclusiones: La mayoría de profesores que ha participado en la experiencia usa con mucha frecuencia las redes telemáticas, mientras que no encontramos ningún docente que no use nunca Internet, algo que parece lógico al tratarse de profesores que han mostrado interés en participar en una experiencia colaborativa que iba a ser desarrollada a través de la red, requiriendo por parte de ellos cierto uso y dominio de la misma. Coincide que las herramientas que más usa el profesorado participante cuando accede a la red son algunas de las más populares y extendidas entre los usuarios, concretamente el buscador y el correo electrónico.

Las herramientas menos usadas por los docentes son aquellas que sirven para publicar fotos y vídeos, el blog, la mensajería instantánea, las redes sociales y las wikis ya que, exceptuando el caso de la mensajería instantánea donde los

docentes manifiestan estar dados de alta pero no usarla habitualmente, en todos los casos la mayoría de profesores indica que conoce la existencia de ese tipo de herramientas, pero no las ha usado nunca. Además, en el caso de las wikis existe un grupo de profesores que no sabe lo que es este tipo de herramientas. Por tanto, observamos que las herramientas menos utilizadas son aquellas que suelen ser usadas con frecuencia por los más jóvenes como es el caso de las redes sociales, la mensajería instantánea y las herramientas para publicar fotos y vídeos, pero también aquellas que tienen una fuerte orientación educativa como pueden ser los blogs y las wikis.

Asimismo, cabe destacar que, a pesar de mostrar interés en participar en la experiencia de colaboración entre docentes, ni la comunicación entre ellos ni la realización de actividades de reciclaje profesional son las actividades que más realiza el profesorado. Si la búsqueda de información es una de las actividades más realizadas por los docentes, la publicación de información es de las menos frecuentes, algo lógico si tenemos en cuenta que herramientas para publicar como wikis, blogs y redes sociales son las que menos usa el profesorado. Otra de las actividades que menos realizan los docentes es la descarga de archivos, quizás debido a que es una actividad asociada a los más jóvenes y que en muchos casos es ilícita. Teniendo en cuenta las conclusiones que se menciona con anterioridad; como conclusión final de su investigación establece que, un docente accede con mucha frecuencia a la red, principalmente para usar las tradicionales herramientas telemáticas (buscador y correo), ya que no experimenta con herramientas menos conocidas (por ejemplo, las wikis) o tradicionalmente asociadas a los más jóvenes (redes sociales). Estas herramientas las utiliza principalmente para buscar información y para comunicarse con personas que, a excepción del alumnado, no suelen pertenecer al ámbito laboral.

Sáez, Fernández y García (2012) en su artículo titulado “*descubriendo Edmodo: beneficios del microblogging en educación de adultos*”. La misma que ha sido publicada en la Fundación Dialnet, de una investigación realizada sobre la plataforma Edmodo. El estudio se llevó a cabo en el curso 2011-2012 en un centro de educación de adultos. Es por tanto un estudio de caso que analiza las valoraciones que 52 estudiantes proporcionan en un cuestionario mixto y los

mensajes que enviaron a la plataforma. Los datos se analizan estadísticamente tanto descriptivamente como mediante un contraste de medias. Concluyeron que esta herramienta propicia una mejora en las actividades, facilita el acceso al material, potencia la comunicación, desarrolla actitudes y capacidades positivas y potencia la motivación, entre el docente y los estudiantes.

UNESCO (2009) en la investigación titulada *“Educación y Trabajo: Lecciones desde la práctica innovadora en América Latina”* dividida en dos partes, siendo la primera *“Educación y trabajo: una mirada a la práctica en sectores marginados de América Latina* y la segunda *Educación para el trabajo: avances conceptuales y estudios de casos en Colombia”*. Puntualmente en esta segunda parte, estableció las siguientes conclusiones: Las posibilidades de innovación dependen en buena medida del enfoque que proyecte el currículo, el cual, a su vez, proviene de una interpretación de la realidad. El currículo es un marco ordenador social por cuanto fija funciones y restricciones a través de la selección de contenidos y prácticas escolares, lo que tiene efectos sociales en el acceso o limitación a códigos posibles de ser adquiridos en la vida escolar (como capital cultural adquirido). Esta selección de contenidos, consciente o inconsciente, que hacen los actores educativos, explica la estructuración de las diferencias sociales y la equidad. El currículo aporta un dato de la realidad, demarcando un tipo de racionalidad dominante en la práctica escolar, que termina siendo condicionada por la política y los mecanismos administrativos que intervienen en la modelación del currículo dentro del sistema escolar. El caso de innovación llevado a cabo por el Instituto Agroindustrial “San Clemente” llegó a la siguiente consideración: no basta con establecer la autonomía escolar a ultranza sin una estructuración del sistema social. Se requiere de un “marco ordenador” decisivo que permita a los actores educativos, docentes y sobre todo estudiantes, vislumbrar con facilidad pasarelas entre educación y trabajo, así como rutas posteriores laborales y/o educativas apropiadas a su contexto social. Esta estructuración ha sido tardía en el sistema educativo colombiano, cuya educación aún presenta una estructura “en escalera”; nivel tras nivel. A partir de la media se esperaría la configuración de salidas y pasarelas definidas hacia distintos destinos posibles.

En contextos rurales de pequeños productores, el marco ordenador debería integrar un enfoque sobre la política de desarrollo rural, de la cual se adolece en el país con el de la política educativa. Sin embargo, de un modelo de desarrollo centrado en los polos urbano-industriales se pasó a un vacío de política orientada al desarrollo rural. No hay enfoques asociados a un tipo de desarrollo endógeno. La proyección histórica de estas áreas depende fundamentalmente de las posibilidades que puedan derivarse de negociaciones inciertas con el TLC, ALCA y otros convenios²⁷. A pesar de que la autonomía escolar posibilita, en casos especiales, la aparición de experiencias educativas innovadoras y significativas; éstas son aisladas. Prevalen condicionantes estructurales e relación con la concepción o valoración social de la vida rural, el deber ser de éste nivel de formación y entradas, salidas y pasarelas hacia la posmedia.

UNESCO (2012) concluyó en su informe de seguimiento de la Educación para todos en el mundo *“Los jóvenes y las competencias: trabajar con la educación”*, que es una publicación independiente. El informe que consta de siete capítulos; específicamente en el capítulo cinco, titulada *“Enseñanza secundaria: allanar el camino para el trabajo”*, que la enseñanza secundaria brinda a los jóvenes las mejores perspectivas de adquirir competencias que los sitúen en una posición propicia para conseguir buenos empleos. En muchos países ha mejorado considerablemente el acceso a la enseñanza primaria, pero en el mundo en desarrollo todavía hay muchos jóvenes que no pasan a la enseñanza secundaria, en la que podrían consolidar sus competencias básicas y aprovecharlas para ampliar su formación. El fomento del tipo de competencias que, como han señalado en reiteradas ocasiones, los empleadores desean encontrar en los jóvenes que aspiran a un empleo tras haber concluido sus estudios resultaría más eficaz si los alumnos estuvieran en contacto con el trabajo a través del aprendizaje de oficios y se adoptaran otros métodos de enseñanza innovadores, como la utilización de las TIC para desarrollar competencias en materia de resolución de problemas.

Sin embargo, es poco probable que esas innovaciones beneficien a los jóvenes desfavorecidos, a menos que una mayor proporción de estos jóvenes logre

terminar el primer ciclo de la enseñanza secundaria.

Godina (2015) en su investigación doctoral *“interacción e interactividad con nuevas tecnologías en la resolución de problemas matemáticos”*, planteó como objetivo general: describir el proceso de resolución de un problema de optimización y la influencia de la interactividad en dicho proceso, en parejas de resolutores, empleando como recurso una actividad en formato web” llegando a las siguientes conclusiones:

La sección de las conclusiones del objetivo específico 1, dedicado especialmente al diseño de i-actividad, refleja lo complejo de proceso de elaboración de la i-actividad como un tipo de actividad en formato web. Además, la investigación pone de manifiesto como la i-actividad fomenta la interactividad y el tránsito por los distintos estadios del proceso de resolución. A su vez, durante la elaboración de la i-actividad son detectadas elementos relacionados con el propio proceso de resolución por parejas del problema de optimización y, de la influencia de la interactividad en el proceso. Por su parte, la sección de conclusiones del objetivo específico 2, dedicado especialmente a la descripción y análisis de resolución, refleja la obtención de una descripción macroscópica más fino del proceso de resolución puesto en juego por los estudiantes. El estudio de las relaciones y tránsitos entre estadios efectuado permite describir las distintas dinámicas del proceso de resolución de las parejas, así como el trabajo colaborativo de los estudiantes.

Por último, la sección de conclusiones del objetivo específico 3, dedicado especialmente a la descripción y análisis de la influencia de la interactividad, reflejan cómo influye la interactividad en el quehacer de los estudiantes y de la pareja. Este trabajo de investigación poner de manifiesto como la interactividad influye en los cambios cognitivos y meta cognitivos de los estudiantes durante su proceso de resolución, en el tránsito por los distintos estadios en resolución de problemas y, en la asunción de roles de trabajo colaborativo.

Antecedentes nacionales

Choque (2009) en su trabajo de investigación a nivel doctoral: “*Estudio En Aulas De Innovación Pedagógica Y Desarrollo De Capacidades Tic*”, planteó como objetivo general determinar si el estudio en las Aulas de Innovación Pedagógica mejora el desarrollo de capacidades en tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en los estudiantes de educación secundaria, frente al desarrollo de capacidades TIC convencionales, en cuanto a la metodología, la Investigación cuasi experimental, con posprueba, con grupo de comparación. La población de estudio estuvo constituida por 1,141 estudiantes del 4to. y 5to. Año de educación secundaria de la red educativa N° 11 de la Unidad de Gestión Educativa Local de San Juan de Lurigancho de Lima. Del total de esta población de estudio, el grupo experimental estuvo conformado por 581 estudiantes (265 hombres y 316 mujeres) y el grupo control por 560 estudiantes (266 hombres y 294 mujeres). Las variables analizadas fueron adquisición de información, trabajo en equipo y estrategias de aprendizaje. En la investigación se formuló una hipótesis general y tres hipótesis específicas, entre las principales conclusiones se tiene que se confirmó la hipótesis general, que el estudio en las Aulas de Innovación Pedagógica mejora el desarrollo de capacidades TIC en los estudiantes de educación secundaria, frente al desarrollo de capacidades TIC convencionales. Asimismo, se confirmó las hipótesis específicas, donde el estudio en las Aulas de Innovación Pedagógica mejora el desarrollo de las capacidades de adquisición de información, capacidad de trabajo en equipo y capacidad de estrategias de aprendizaje.

La verificación de las hipótesis fue hecha aplicando el test de Student. El estudio en las Aulas de Innovación Pedagógica mejora el desarrollo de capacidades TIC, puesto que los estudiantes en contacto con las nuevas TIC como la computadora y el Internet tienen efectos en su capacidad de su intelecto humano, puesto que aprenden de la tecnología ciertas capacidades tecnológicas que son cambios permanentes que se dan en los estudiantes. El autor de esta investigación establece claramente que los recursos que utiliza el docente tienen que ser innovadores, contemporáneos, entre ellos está el uso de las aulas de innovación que incorporan las tecnologías de información y comunicación contribuyendo al

logro de competencias deseadas en los estudiantes.

Pérez (2014) en su trabajo de investigación *“influencia del uso de la Plataforma Educaplay en el desarrollo de las Capacidades de Comprensión Y Producción de textos en el área de Inglés”*, cuyo objetivo general fue explicar cómo influye el uso pedagógico de la plataforma “Educaplay” en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del idioma inglés, en cuanto al estudio a nivel explicativo, cuyo diseño desarrollado fue el cuasi-experimental. El trabajo de investigación se desarrolló con alumnos de 1er. año de secundaria de una Institución Educativa Particular de Lima y resalta entre sus principales conclusiones, que el uso de la plataforma “Educaplay” en el curso de inglés ha sido innovadora y motivadora para los alumnos del grupo experimental, ya que despertó su interés por la diversidad de actividades y por la facilidad de acceso a la misma, lo que permitió que los alumnos lograran interactuar con la plataforma con satisfacción.

Cabe mencionar que algunos de los problemas que tuvieron se relacionaron con factores técnicos del centro educativo. Los resultados obtenidos en el pre-test y post-test a nivel global los grupos de control y experimental, muestran que el grupo experimental incrementó sus resultados en el post-test luego de trabajar diferentes actividades dentro de la plataforma “Educaplay” comparándolo con los resultados del grupo de control, los cuales disminuyeron luego de seguir trabajando con métodos tradicionales para la adquisición de nuevos conocimientos. La autora de esta investigación afirma que los recursos tecnológicos en la educación son recursos actuales que el docente tiene a su disposición para mejorar la calidad educativa. Asimismo concluyó que los resultados obtenidos luego de trabajar diferentes actividades con la plataforma “Educaplay” el grupo experimental incrementó sus resultados positivamente a diferencia del grupo de control.

Marzano (2014) en su trabajo de investigación a nivel doctoral *“aplicación del sistema multimedia interactivo (sami) en la enseñanza de física para el logro de aprendizajes de los estudiantes de la facultad de ciencias, de la Universidad Nacional de educación Enrique Guzmán y Valle”* de tipo experimental, y cuyo

objetivo fue probar la eficacia de la aplicación de un sistema de aprendizaje multimedia interactivo (SAMI) para la enseñanza de Física. Trabajó con dos grupos muestrales: grupos control (GC) y experimental (GE), en una investigación de diseño cuasiexperimental, pretest y postest. El investigador empleó la taxonomía de B. Bloom, para seleccionar indicadores de “Logros de aprendizajes” en evaluación. Los valores de estos indicadores de logros, se relacionó estadísticamente con los valores obtenidos de actitud hacia el SAMI, para evidenciar objetivamente fuertes correlaciones estadísticas observadas, en la mejora de aprendizajes en examinados, frente a la aplicación del sistema multimedia de aprendizaje interactivo.

Los resultados demostraron que el uso del Sistema de aprendizaje multimedia interactivo es ideal y aplicable, además de incrementar significativamente el aprendizaje y mejorar los niveles de atención e interacción en los estudiantes del ciclo inicial de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle", observándose mejoras en el aprendizaje, según la Taxonomía de B. Bloom, en sus niveles conceptuales denominados: “Conocimiento” y “Comprensión”.

El Banco de Desarrollo de América Latina,(CAF) y el Knowledge Sharing Program del gobierno de Corea del SurEste (2015) en su trabajo de investigación *“Educación Técnica y Formación Profesional en Perú”* donde analizó la situación actual del Perú, el estudio cuyo objetivo estuvo encaminado a mejorar la calidad y relevancia de la educación técnica y formación profesional (ETFP), enfocada particularmente en el sistema peruano de ETFP, las conclusiones que se presentan tienen en cuenta esta última consideración. Junto con una revisión de la literatura pertinente se utilizaron análisis cuantitativos y cualitativos para estudiar la situación actual y los problemas del sistema de ETFP. Con base en el análisis cuantitativo llegaron a las siguientes conclusiones: La ETFP en el Perú se clasifica como “educación básica regular” en el nivel de secundaria y como “educación superior no universitaria.” La educación básica regular en el área de Educación Para el Trabajo, busca mejorar las habilidades ocupacionales en general, así como el conocimiento y ciertas competencias empresariales; por su parte la educación superior no

universitaria se imparte en diversos institutos, de acuerdo con los siguientes niveles: Institutos post secundarios (IES), Institutos superiores tecnológicos (IST), e Institutos superiores pedagógicos (ISP).

No existen escuelas especializadas en formación técnica y vocacional en el sistema de educación secundaria del Perú. Hay algunas escuelas profesionales privadas que ofrecen entrenamiento técnico y profesional a nivel de instituto superior, y pueden considerarse como parte de la educación terciaria del país, pero su currículo e infraestructura todavía no están suficientemente desarrollados. Hasta cierto nivel puede decirse que está organizado un sistema razonablemente funcional para obtener títulos más avanzados o mayor entrenamiento después de recibir un grado de nivel de instituto superior, pero no se ha consolidado un enfoque de ETFP de por vida, que complemente el sistema.

La educación vocacional y técnica del Perú carece de programas e instituciones que puedan suministrar de manera sostenida los trabajadores calificados que requieren tanto el sector público como el privado. Cualquier persona que completa la educación pública regular del país puede, en cualquier momento, buscar formación profesional, pero la falta de buenos programas de formación técnica y profesional, así como el bajo nivel de inscripciones, implican serias dificultades para la efectividad de estas modalidades de educación en el Perú.

1.2. Fundamentación científica, técnica o humanística

1.2.1. Bases teóricas de la plataforma edmodo

Definición de las Tecnologías de Información y Comunicación.

Debemos tener en cuenta que la conceptualización de las Tecnologías de Información y Comunicación, ha evolucionado vertiginosamente a través del tiempo, por los cambios acelerados sufridos de la misma tecnología inmersa, al respecto el portar web EducaRed (2008) refirió que:

El desarrollo de las Tecnologías de Información y la Comunicación (en adelante las TIC) supone la incorporación de algo más que equipos informáticos en la escuela. En los últimos años se ha llevado a cabo un amplio desarrollo de los equipamientos de centros educativos y dotación de la infraestructura informática para el acceso a Internet y para el uso de determinados recursos informáticos. Las comunidades autónomas, a través de los Programas de Informática Educativa de sus respectivas Consejerías de Educación han hecho un amplio esfuerzo y desarrollo de su infraestructura informática para el equipamiento de redes y centros, hasta el punto de contar con una dotación estable, que se va ampliando y mejorando progresivamente en función del uso que se realiza a través de los mismos. Al mismo tiempo, el acceso a Internet se ha popularizado aún más y hoy día el aumento progresivo de usuarios, y por tanto de alumnos que se conectan, es significativo. (p.34)

Considerando lo que refiere EducaRed, podemos concluir que la incorporación de las TICs en las instituciones, no sólo se puede reducir al equipamiento tecnológico. También al mejoramiento y actualización de estas, a la instalación de programas informáticos educativos, y al equipamiento de redes; todo esto, según el uso que se le puede dar. Asimismo en la cita se destaca el aumento progresivo de usuarios que acceden al internet y de los estudiantes que se conectan al internet cada vez con mayor frecuencia.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación (UNESCO) (2013) indicó que:

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo. Por ese lado nos podemos dar cuenta que la revolución de las tecnologías en la educación es un tema que está en constante investigación para el buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. (p. 5)

Considerando lo que refiere La UNESCO, el uso de las TIC se convierte en un recurso fundamental en el sector educativo para ampliar y llegar a grupos de todas las edades y culturales con una educación de calidad y equitativa, por la forma de difundir y generar conocimientos para ofrecer un buen desarrollo de proceso enseñanza –aprendizaje de los estudiantes.

Caneiro (2013) indicó que:

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) son la palanca principal de transformaciones sin precedentes en el mundo contemporáneo. En efecto, ninguna otra tecnología originó tan grandes mutaciones en la sociedad, en la cultura y en la economía. La humanidad viene alterando significativamente los modos de comunicar, de entretener, de trabajar, de negociar, de gobernar y de socializar, sobre la base de la difusión y uso de las TIC a escala global. Es universalmente reconocido también que las TIC son responsables de aumentos en productividad, anteriormente inimaginables, en los más variados sectores de la actividad empresarial, y de manera destacada en las economías del conocimiento y de la innovación. Respecto a los comportamientos personales, las nuevas tecnologías vienen revolucionando además las percepciones del tiempo y del espacio; a su vez, Internet se revela intensamente social, desencadenando ondas de choque en el modo como las personas interactúan entre sí a una escala planetaria (p. 55).

El autor estableció claramente que, siendo la innovación y los conocimientos actualizados, y requisito para una enseñanza aprendizaje eficiente, las tecnologías de información y comunicación contribuyen en tiempos actuales a este propósito.

Este conocimiento sobre la importancia de las TIC, lo que representa y los cambios que involucra en los modos de interacción social; no ha sido sorpresivo, sino previsorio, aunque no a la velocidad con la que se ha venido a renovar en los últimos años, al respecto Pérez (2002) refirió lo siguiente:

La humanidad se encuentra actualmente en el “punto de viraje” de una transformación tecnológica sin precedentes. Al período de instalación de las TIC que tuvo lugar en los últimos treinta años con su cortejo de “destrucción creativa” y de generalización de un nuevo paradigma social, la sociedad de la información y del conocimiento— puede seguir un tiempo de implementación y de florecimiento del pleno potencial del nuevo paradigma triunfante. (p. 58).

El autor precisa claramente que todas las organizaciones tienen que adecuarse a esta realidad tecnológica, como bien lo dice en un proceso de recomposición institucional.

La Tecnología

El Diccionario de la Academia Española (2001) indicó que “la tecnología es conceptualizada como el conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico, La tecnología la entendemos como conjunto de conocimiento científico aplicado al sistema productivo, a fin de prestar servicio a la sociedad”. (p. 2144), así pues, la tecnología y la sociedad están en una constante interacción y desarrollo, los efectos de estas herramientas facilitan las formas de trabajo en diferentes ámbitos: social, empresarial, educativo, entre otros. El desarrollo de recursos tecnológicos no es bueno, ni malo ni tampoco neutral. Estos dependerán de los usos que se le quieran brindar y con qué fines se emplean.

Según lo que menciona el diccionario de la RAE, podemos concluir que la tecnología se le define como un conjunto de conocimientos científicos en desarrollo constante, que se usa en diferentes sectores de la sociedad tanto laboral, profesional como educativo. El uso que se les da no es bueno ni malo eso depende del aprovechamiento, un claro ejemplo es que para el docente es un recurso en mejora de calidad de la enseñanza aprendizaje para los alumnos.

Ramírez y Burgos (2011) consideraron a las “tecnologías de la información y la comunicación y a los profesores como agentes del cambio educativo para buscar resultados educativos de calidad tomando en cuenta que hoy en día las innovaciones dentro del aula son necesarias” (p. 10).

Incorporar las TIC e internet en clase

En cuanto a la incorporación de las Tics e internet en clases, el portal PERUEDUCA (2008) afirmó que:

Los alumnos ya están conectados a Internet de un modo u otro en líneas generales, tanto por sus conocimientos genéricos respecto a formas de uso de un ordenador como por el modo de desenvolverse respecto a un ordenador conectado a Internet; y sin embargo los profesores, aun teniendo en cuenta su experiencia como usuarios y el uso que hacen del mismo a nivel personal y profesional, no parece que aumenten significativamente respecto del uso que hacen de Internet en el aula. Por otra parte, y aunque pudiera parecer lo contrario, los profesores siguen Demandando y realizando cursos de formación continua sobre temas relacionados con TIC, tanto para el aprendizaje de programas de ofimática básica, como cursos específicos de aplicación informática para profesorado (...) No se trata tanto de llevar al aula informática a los alumnos para que se conecten a Internet y usen un buscador para localizar páginas sobre un tema (lo que supone una vía importante de aprendizaje, que los alumnos deben incorporar lo antes posible a sus estrategias de aprendizaje), sino un planteamiento más organizado y estructurado mediante el cual, determinados temas y módulos de contenido de la estructura del curso se van a llevar a cabo con el apoyo de Internet, porque se ha incluido en el diseño curricular de la asignatura el método para llevarlo a cabo y la aplicación práctica que deben realizar. (p.1)

Según la cita, el uso de medios informáticos ha aumentado en los últimos años a nivel de alumnos principalmente en el uso del internet para actividades escolares, el cual debe ser estructurado y organizado como apoyo; pero para los docentes todavía no es muy frecuente el uso de estos medios para desarrollar su asignatura ni para usarlo como medio auxiliar de apoyo a la misma.

Rol del docente e importancia de las TIC

Actualmente vivimos en cierta forma un mundo digital, donde en las instituciones educativas peruanas, contamos con estudiantes considerados “nativos digitales”; en ese sentido en rol de las TICs, es cada vez más importante para los nuevos enfoques educativos, al respecto Chacon (2010) mencionó que:

Las TICs representan un nuevo paradigma, no puede estar alejado del enfoque educativo constructivista por ser el que mejor adapta sus objetivos didácticos a su esquema de formulación. La utilización de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje dista de ser un modernismo o actualización digital, es un medio que nos ofrece digitalización de información y automatización de los trabajos por lo que aunado a la capacidad de almacenamiento con que cuentan nos permiten ese fácil acceso a un mundo de información. (...) El profesor juega un papel muy importante en el diseño de medios, materiales y recursos que deben ser adaptados a las características propias de los estudiantes. El profesor debe ser capaz de guiar a los alumnos en el desarrollo de experiencias colaborativas, monitorizar el progreso de los estudiantes y proporcionar en todo momento “Feedback” de apoyo al trabajo de los mismos. Investigador El docente debe ser investigador de su propio quehacer. Debe ser un especialista del saber, abierto al camino de la investigación y la actualización. (pp. 23-25)

En el enfoque constructivista el docente cumple un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero el eje del acto educativo es el estudiante. El docente se convierte en mediador, guía, orientador y ayuda al estudiante a conseguir sus objetivos brindándoles diversas perspectivas y herramientas de acuerdo a su realidad y necesidad. Fomentará en ellos el aprendizaje en el uso de ordenadores haciéndolo autodidáctico y colaborativo en un entorno que la tecnología brinda información ilimitada. Indudablemente, las TICs en la educación actual, se han convertido en un facilitador de contenidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto para el docente y los estudiantes. Al respecto Chacon (2010) refirió que:

El profesor contribuye a la creación del conocimiento especializado, centra la discusión sobre los puntos críticos, responde preguntas, responde a las contribuciones de los estudiantes, y sintetiza las contribuciones en orden a los tópicos o contenidos impartidos. Tecnológico El profesor debe poseer las habilidades mínimas técnicas para interactuar con los sistemas y apoyar a los

estudiantes en el desarrollo de los cursos (...) Las TIC no suplantán al profesor, son una herramienta que debe saber utilizar para enseñar a aprender. La tutoría docente, que es más que un mero papel orientador de la clase, se apoya en verbos como animar, motivar, guiar, resolver, fomentar, incitar, negociar, ayudar y finalmente evaluar toda la actividad estudiantil y de las TIC por sí mismas. Lo convierte en un reformulador del quehacer didáctico al ser en la distancia quien le enseñará al estudiante a aprender. La evaluación es transparente y se puede realizar en todas las etapas del proceso educativo. (pp.27-28)

En la investigación citada se manifiesta que el uso de las TICs no reemplaza al docente por el contrario pasa de ser un experto en contenidos a facilitador de los aprendizajes, estableciendo una planificación caracterizada al interés del estudiante y en este contexto los alumnos utilizando estos medios informáticos desarrollan mejor sus capacidades de aprendizaje y aprenden con mayor facilidad los contenidos y a la vez el que hacer didáctico se trasmite a distancia y la evaluación es transparente y se realiza en todas sus etapas.

El estudiante ante las TIC en la educación

Los estudiantes de los últimos años, en los diferentes ciclos y grados de nuestro sistema educativo, cada vez están en constante convivencia con la TIC, en ese sentido, Martínez (2011) indicó que:

Los estudiantes tienen un rol protagónico ante las TICs que exige de ellos un cambio de actitud. Este cambio conlleva un esfuerzo por aprender, no por aprobar un curso solamente o por obtener un título, sino por adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para el desarrollo profesional. Igualmente nos hace mención en su artículo, que en el rol protagónico del estudiante es imprescindible ser capaz de buscar información, seleccionarla (evaluarla, analizarla, y juzgar lo que es útil, recordando que el aprendizaje es un fenómeno social que acontece en el ámbito y como tal es intransferible. Es importante señalar que el estudiante debe aprender a aprender, y en cierta medida a desaprender lo que se aprendido inadecuadamente y esto trae consigo un reto personal e incertidumbre. (p. 22)

Indudablemente en esta publicación el autor, destaca el protagonismo del alumno ante el uso de las TICs, pues ya no son simples receptores de información, sino también emisores directos al elaborar y producir contenidos de este modo son agentes activos de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, por tanto a medida que estas sean implementadas, esto cumplirá sus funciones con mayor estímulo y motivación; también informa sobre el rol del docente referido a dar las herramientas necesarias para que el alumno logre aprender a aprender en el uso de las TICs.

Ventajas de usar las TIC en las aulas

Teniendo en cuenta las desventajas que tienen el uso de las Tics en el aula, es importante resaltar que el uso adecuado y bien orientado de estas herramientas en el aula, indudablemente ayudará a mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, al respecto, Trinidad (2012) manifestó que.

Su uso incrementa la motivación y el desarrollo de sus capacidades de los alumnos. Pero además permite acceder a información proveniente de fuentes diversas de alta actualidad, un aprendizaje activo y social, basar la enseñanza no solo en la palabra escrita y hablada sino también en la imagen fija, en la imagen en movimiento. Por otro lado, nos ayuda a acercar el mundo que está más allá de las paredes del aula y a su vez mostrar al mundo lo que sucede puertas adentro de las escuelas. Las ventajas son numerosas y varían según disciplina o dominio de conocimiento. En artes por ejemplo, existe una enorme cantidad de software y aplicaciones web que enriquecen la tarea creativa. Un aula TIC, aquella en la que el alumnado usa ordenadores con conexión a Internet como recurso educativo (TIC acrónimo de Tecnologías de la información y la comunicación). En cada centro se elige entre los docentes un coordinador en TIC, que es el encargado de su mantenimiento y recibe por ello liberación horaria semanal y formación especializada. (pp. 87-92)

Es indudable lo que autor nos menciona que las tics se han convertido en una herramienta casi indispensable para el proceso de enseñanza- aprendizaje por los distintos beneficios que nos presenta, como la motivación que su uso produce en los estudiantes, el acceso rápido a una variedad de información que muchas

veces ha estado fuera de nuestro alcance, cuando la enseñanza se tornaba solo con la información del docente.

Uso educativo de las redes sociales

Al hablar, del uso educativo de las redes sociales en las aulas, debemos destacar que esta no ofrecerá una serie de ventajas muy notables en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre estas ventajas podemos resaltar que nos ofrecen diversas herramientas interactivas. Así mismo, las redes sociales en la actualidad, están integrados con diversas aplicaciones como: blogs, chat, email, entre otros. La integración de estos servicios, permiten que el docente que utiliza estos recursos puede enseñar sus estudiantes a trabajar de manera colaborativa entre sus compañeros u otros docentes que usan estas redes, al respecto Arróspide (2007) refirió que:

A pesar de algunos inconvenientes las redes sociales son una herramienta positiva para la socialización y el aprendizaje de los estudiantes, pero siempre supervisada por tutores. Y, dentro de las redes sociales, la red por excelencia es Facebook, una de las más utilizadas en España. Sus posibilidades de uso son diversas. Por ejemplo, se pueden crear grupos en Facebook para que los alumnos puedan chatear con el profesor, publicar contenidos interesantes relacionados con la asignatura, plantear preguntas..., entre otras funciones como, por ejemplo, la creación de un grupo por parte de los alumnos para practicar idiomas. Aparte, los padres pueden seguir también lo que hacen sus hijos en el aula y las tareas que tienen que realizar. Además, al estar moderado por un adulto, en este caso, el profesor, los alumnos “pueden distinguir que se trata de un contexto formal de aprendizaje, pero no tan restringido en el tiempo y el espacio como un aula”. Un potencial que próximamente se va a incrementar con el reciente anuncio de la nueva herramienta de Facebook para entrar de lleno en las aulas (...) Pero aún hay más redes sociales que son útiles en el aula. Otra de las más utilizadas, sobre todo, por los más jóvenes es Tuenti. Esta red igualmente tiene usos en el aula, similares a los de Facebook, como es el caso de la comunicación entre profesores y alumnos, subir información de interés, estar en contacto con los padres, anunciar fechas de exámenes e, incluso, realizar enlaces útiles como a la web del Ministerio de Educación para que se pueda acceder directamente a información sobre becas o cumplimentar las solicitudes. (pp. 12-14)

En la cita el autor destaca los beneficios del uso de las redes sociales como por ejemplo el Facebook, Tuenti y Twitter si es utilizado desde un contexto formal desarrollando una interacción educativa sin tanta presión de horarios en que se permite que los estudiantes y docentes intercambien información sobre temas importantes, los mismos que pueden ser supervisados por los padres de familia siguiendo las actividades que desarrollan sus hijos como estudiantes.

Comunidades virtuales

Las comunidades virtuales de aprendizaje son redes sociales cuyo objetivo principal está relacionado con el aprendizaje. Además el internet proporciona espacios compartidos que permiten intercambiar información de manera eficaz, facilitando así la realización de actividades entre alumnos. El éxito de las redes sociales educativas radica en el interés que estos espacios ya despiertan por sí solos en la sociedad actual. Algunas de las ventajas que las redes sociales pueden aportar a la práctica docente son las siguientes:

- Aumento de la impresión en toda la comunidad educativa para alumnos y los maestros, debido al efecto de proximidad que producen las diferentes redes sociales.
- Admiten reunir en un solo lugar todas las actividades de los maestros y estudiantes de una Institución Educativa.
- Benefician la comunicación a los estudiantes y sus pares, esencialmente cuando se realizar trabajos en equipo, incrementando así las habilidades sociales.
- Aproxima la figura del docente a los estudiantes. El profesor ya resulta ser más accesible con el uso de las redes sociales
- El proceso de enseñanza y aprendizaje, resulta ser más agradable para los estudiantes, acrecentándose su grado de motivación ante la inminente posibilidad lograr un aprendizaje colaborativo entre sus pares (ser instruidos y a la vez convertirse en instructores de sus propios compañeros).

- Las utillajes que las redes sociales proporcionan al docente, le permiten al hacer un seguimiento exhaustivo de su clase, y en consecuencia se convierte en testigo del proceso de trabajo y aprendizaje de sus estudiantes
- Disponen de una amplia variedad de recursos educativos abiertos para estudiantes en formato digital. De esta manera, se evita en gran cantidad el consumo de papel y contribuimos a la protección del medio ambiente
- Contribuyen a la formación integral de la persona, ya que se ponen en juego una serie de competencias y habilidades relacionadas con la colaboración, el espíritu crítico y la expresión creativa.

Las comunidades virtuales de aprendizaje son un grupo de personas que se organizan para aprender dentro de un espacio digital como las redes sociales que son motivadoras para los usuarios, así compartir información sobre temas de interés en común, socializar, discutir, exponer sus puntos de vista a través de un trabajo cooperativo entre alumnos y alumno- docente.

Uso de plataformas educativas en el aula

Los maestros del siglo XXI enfrentan al reto de adecuar los recursos tecnológicos para instruir al alumnado de la era digital, ya que, ellos reemplazaron el papel por las computadoras y redes sociales como medios de comunicación. Ramírez y Burgos (2011) indicaron que.

Uno de los grandes desafíos para los docentes es crear caminos dentro de estos nuevos ambientes de aprendizaje, los cuales conduzcan a un aprendizaje significativo para los alumnos. Para ello, los docentes tendrán que utilizar de forma adecuada las nuevas herramientas tecnológicas. Otra de las tareas primordiales que tienen los docentes es encontrar cómo las tecnologías pueden ayudar a mejorar la educación dejando de lado lo que las herramientas digitales pueden hacer por sí solas. Los docentes tienen que familiarizarse con las tecnologías, conocer qué recursos existen, dónde buscarlos y aprender a integrarlos adecuadamente a sus clases (p. 12).

Teniendo en cuenta la cita de los autores, podemos destacar que la tarea de los profesores es estar capacitados para ayudar a los estudiantes a aprender utilizando herramientas digitales. El rol del maestro deja de ser fuente de conocimiento tradicional para ser como guía de los escolares, otorgándoles el uso de las herramientas digitales necesarias para explorar y elaborar nuevos conocimientos y habilidades.

Software educativo

Software educativo son programas de computadora que nos ayuda como herramienta importante en la educación. Los cuales pueden adaptarse a cualquier curso ofreciendo un ambiente de interacción entre los alumnos. Tenemos varias definiciones que al pasar los años al igual que la tecnología han ido evolucionando. Para Sánchez, (2006), el software educativo, como: “Cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar”. (p.12)

Estos programas educativos son creados en las computadoras con el objetivo específico de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje; al respecto Bezanilla y Martínez, (1996) indicaron que;

Los softwares educativos, son aquellos programas capaces de servir de ayuda al aprendizaje del alumno y de apoyo, nunca de sustituto, a la labor pedagógica del profesor, y además, dados las cualidades de los mismos (interacción, dinamismo, colorido, multimedia, etc.), posibilitadores de mejoras del aprendizaje del alumno (p. 164).

Asimismo, se considera un software educativo, a todo programa de computadora que se utiliza con la finalidad de generar aprendizajes en el usuario que lo maneje.

Tipos de software

Existen diversos tipos de softwares en las redes sociales, Marqués (2013) clasificó de la siguiente manera:

- **Tutoriales:** Programas que, en su mayor o menor medida, tutoriza el trabajo de los alumnos, pretenden que a partir de una información y mediante la realización de actividades previstas de antemano, los estudiantes pongan en juego determinadas capacidades y aprendan y refuercen unos conocimientos y/o habilidades.
- **Base de datos:** Proporcionan unos datos organizados en un entorno estático, según determinados criterios y facilitan su exploración y consulta selectiva. Estas bases de datos pueden tener una estructura jerárquica, relacional o documental.
- **Simuladores:** Presentan un modelo o entorno dinámico y facilitan la exploración y modificación a los alumnos, que pueden realizar aprendizajes inductivos o deductivos mediante la observación y manipulación de la estructura subyacente. Facilita un aprendizaje significativo por descubrimiento.
- **Constructores:** facilitan a los usuarios unos elementos simples con los cuales pueden construir elementos más complejos o entornos. Potencian el aprendizaje heurístico (construcción de sus propios aprendizajes).
- **Herramienta:** Son programas que proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar... (Procesadores de texto, gestores de base de datos, hojas de cálculo, editores gráficos, entre otros (p. 26).

Según Márquez los tipos de software son una sumatoria de reglas, programas, datos e instrucciones que permiten la ejecución de diversas tareas de un ordenador y actúa como nexo entre el usuario y el ordenador de un computador basándose en transmitir el conocimiento por descubrimiento en mejora de la enseñanza-aprendizaje.

Plataforma

Las plataformas o recursos tecnológicos en estos últimos tiempos han alcanzado un protagonismo alto en la sociedad, pero el avance que no nos anule como personas sino más bien sean un facilitador que potencie nuestros conocimientos

como individuos para el mejoramiento de nuestra educación. Gilbert y Katz (2013) indicaron que;

Los recursos tecnológicos evolucionan como parte de la sociedad. Es por ello que al tratar de adaptarnos a un nuevo recurso tecnológico vemos que al poco tiempo aparece una nueva versión y la innovación es necesaria constante como medida de supervivencia en esta era digital. (p. 20)

Según la cita el autor resalta que el gran desarrollo tecnológico en la actualidad es frecuente y en menos tiempo, en consecuencia, los usuarios en diferentes ámbitos de lo social necesitamos estar acorde al cambio o adaptación a estas nuevas tecnologías ya que la información física pasó a ser digitalizada.

Plataformas educativas

La enseñanza tradicional obstaculiza el avance de los aprendizajes del siglo XXI, ya que, los estudiantes son cada día bombardeados por cantidades de información provenientes de diferentes medios sofisticados, esto hace que el profesor deje a un lado los medios educativos anticuados para poder atraer y motivar la atención de los alumnos. En el proceso de enseñanza-aprendizaje el docente deja de ser la figura central de la clase para dar protagonismo a los estudiantes. En ese aspecto podemos ver que las computadoras son pieza clave en el mundo educativo, para que los púberes aprendan manipulando.

Dentro de la variedad de recursos tecnológicos, podemos mencionar las plataformas educativas:

Cmap Tools

Donde quiera que haya un quehacer educativo, el uso de los mapas conceptuales como un andamio para lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes, se ha convertido en uno de los organizadores visuales más utilizados. La plataforma Cmap Tools, nos ayuda realizar este tipo de organizadores de manera interactiva y dinámica; al respecto, Cañas (2004) indicó que:

Es una herramienta muy poderosa para que los estudiantes expresen sus conocimientos sobre algún tema, trabajen colaborativamente y para que los docentes conozcan detalladamente cada una de las acciones que ha realizado el alumno, ya que queda grabado en un espacio de la web, desde donde puede acceder cualquier persona y editar quienes pertenecen al equipo de trabajo y cuentan con los permisos respectivos. Esta herramienta promueve además el aprendizaje significativo, se basa en la idea en que cada persona construye su propio conocimiento, cada persona tiene una estructura cognitiva individual que está basada en sus experiencias, en lo que ha aprendido (p. 89).

Según el autor la plataforma Cmap Tools, tiene la función construir, visualizar y clasificar las ideas, sobre un determinado tema lo que permite llevar a cabo trabajos individuales o en red, para facilitar trabajos en grupos o colaborativos; al docente le facilita evaluar a los estudiantes de una forma diferente y enseñarles un mejor desarrollo intelectual y científico.

Plataforma Edmodo

Las plataformas o recursos tecnológicos en estos últimos tiempos han alcanzado un protagonismo alto en la sociedad, pero el avance que no nos anule como personas sino más bien sean un facilitador que potencie nuestros conocimientos como individuos para el mejoramiento de nuestra educación. Sáez, Fernández y García (2012) refirieron que:

Edmodo, es una plataforma de aprendizaje social gratuita y segura tanto para profesores como para estudiantes. Organiza los grupos, datos, asignaciones y notas de un modo estructurado (Learning Management System, LMS). Se estructuran las asignaciones, que pueden partir de un repositorio. Se administran las calificaciones y, en definitiva, organiza perfectamente el proceso de enseñanza aprendizaje, pues permite al docente manejar y desarrollar todo tipo de proyectos (p. 56).

Origen de Edmodo

Edmodo es una plataforma social educativa gratuita que fue creada en el año 2008 por Jeff O'Hara y Nic Borg. Su objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos en un entorno cerrado y privado. Se basa en un servicio de redes sociales creado para ser usado específicamente en educación. Este servicio proporciona al docente un espacio virtual en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas.

Ventajas de Edmodo

Tiene dos ventajas fundamentales con respecto a otras redes sociales que pueden ser utilizadas en el ámbito educativo:

- La primera ventaja es que los alumnos no necesitan dar ningún dato personal, más allá de su nombre, para utilizar la red social. El profesor crea un grupo privado y genera un código que será utilizado por los alumnos para acceder a la plataforma la primera vez.
- La segunda ventaja es el control paternal: las familias pueden disponer de un acceso especial a la red social, gracias al cual pueden acceder al calendario, notas, mensajes del alumno y enviar o recibir mensajes del profesor.

Funciones de Edmodo

Las funciones son muy diversas, entre las cuales Edmodo nos permite:

- Crear grupos privados con acceso limitado a docentes, alumnos y padres.
- Disponer de un espacio de comunicación entre los diferentes roles mediante mensajes y alertas.
- Compartir recursos multimedia tales como archivos, enlaces, vídeos, otros.
- Incorporar los contenidos de nuestros blogs.
- Hacer encuestas a los alumnos.
- Asignar tareas a los alumnos y gestionar las calificaciones de las mismas.
- Gestionar un calendario en clase.

- Crear comunidades donde agrupar a todos los docentes y alumnos de nuestro centro educativo.

Redes sociales aplicadas a la educación: EDMODO

- Dar acceso a los padres a los grupos en los que estén asignados sus hijos y tener la posibilidad de comunicación con los profesores.
- Conceder insignias a los alumnos como premios a su participación en el grupo.
- Gestionar los archivos y recursos compartidos a través de la biblioteca.
- Crear subgrupos para facilitar la gestión de grupos de trabajo.
- Disponer de un espacio público donde mostrar aquella actividad del grupo que el profesor estime oportuna.

Algunas de las características de esta plataforma educativa son:

- Acercamiento profesor/alumno.
- Incremento de la comunicación.
- Aumento del sentimiento de comunidad educativa.
- Facilita el aprendizaje (espacio común).
- Facilita la coordinación del trabajo.
- Se incrementa el aprendizaje informal.
- Fomenta y democratiza las relaciones.
- Enseñar a convivir a los alumnos en Internet, respetando su privacidad y la de los demás.
- Enseñar a respetar el trabajo y las ideas de los demás.
- Fomentar el trabajo en equipo, en colaboración con otros, mediante las redes sociales.
- Fomentar el autoaprendizaje, enseñando a establecer las conexiones necesarias entre compañeros.

Edmodo es una plataforma de aprendizaje considerada como red social vertical, lo que quiere decir que permite establecer conexiones entre profesor, alumnos y padres, pero no permite que los alumnos se relacionen se relacionen

demasiado entre ellos en lo personal, más allá de la información educativo en el muro y el intermediario siempre es el profesor quien incentivara el trabajo en equipo. Al respecto, Holland y Muilenburg (2011) en referencia a edmodo, mencionaron que “dentro en un entorno seguro y moderado por el docente, los alumnos aprenden a pensar críticamente respecto al propósito de su comunicación a través de asignaciones formales en escritura o por la naturaleza de la escritura informal” (p.3232).

El docente esgrime los diferentes grupos y subgrupos que crea en la plataforma edmodo, los estudiantes, necesitan estrictamente tener un correo, por lo que es opcional, el docente tan solo le proporciona un código con la cual los estudiantes puedan acceder a su grupo.

1.2.2. Bases teóricas de la Interactividad

En pleno siglo XXI donde nos encontramos, donde cada vez más el proceso de enseñanza y aprendizaje no sólo se da en ambientes cerrados como el aula. El avance vertiginoso de las TICs (internet, redes sociales, plataformas virtuales, entre otros) hace que el docente y el estudiante pueden utilizar sus ventajas para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es en este punto donde la interactividad adquiere un valor de mucha importancia que cada vez los hace máspreciado e innovador.

En este sentido, la interactividad se podría definir como la utilización activa de las TIC de parte de los usuarios (profesionales, estudiantes, padres de familia, entre otros). Lo que haría posible una comunicación agradable entre el usuario y el ordenador y por otra parte el tiempo de respuesta del ordenador a las acciones que realice el usuario seria casi al instante. Según la R.A.E (2014) interactividad es “la cualidad de interactivo que es el dicho de un programa que permite la interacción, a modo de dialogo, entre la computadora y el usuario”

La interactividad es la relación que se da entre el ser humano y la computadora, consiguiendo fines del usuario a partir de la acción que ejerce sobre ella; al respecto, Rost (2006) señaló dos modalidades interactivas:

Interactividad selectiva alude a la relación que establece el lector con los contenidos del medio o con el sistema informático. Consiste en que el lector “pregunta” y el sistema le responde automáticamente. El lector es básicamente un receptor que se le presenta una diversidad de opciones predeterminadas para seleccionar (...) los servicios de búsqueda y de recuperación de la información son otras de las formas que adquiere este tipo de interactividad y que dan acceso a las capas más profundas entre los contenidos del medio. Por último, las distintas modalidades de personalización de contenidos son también posibilidades interactivas de selección (...) interactividad comunicativa aplica relaciones más complejas debido a que aquí todos los actores son personas que entran en el contacto en contextos diversos. El lector es aquí no solo un receptor (interactivo) sino también un productor de contenidos. Con este tipo de interactividad, el lector puede expresar su opinión y comunicarse a otras personas. (p.15)

Desde el punto de vista del autor, podemos concebir que la interactividad no solo ve a los usuarios como simples receptores, sino también que estos pueden aportar con sus propias ideas a los contenidos que encuentra y selecciona principalmente en los medios digitales.

Bedoya (1997) indicó que la “Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico”. (p.1), en ese sentido, en una comunicación asincrónica no existe coincidencia temporal entre el envío y recepción de mensaje esto permitirá al receptor analizar detenidamente el contenido con apoyo de otras herramientas.

Meritxell (2013) definió que;

La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). El grado de interactividad del producto viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales. (p.1)

Con el boom tecnológico y digital que se encuentra en pleno auge el mundo, muchos conceptos se simplifican, otros se extienden, otros cambian completamente de significado, y otros son relegados al olvido. La palabra que nos ocupa en este capítulo, ha tenido todos estos cambios y ninguno.

Niveles de interactividad

La interactividad no es algo absoluto, aunque podemos decir que algunas cosas son interactivas y otras no lo son, en la mayoría de los casos existen ciertos grados o niveles de interactividad, esto se determina dependiendo del grado de control, retroalimentación, creatividad, comunicación, capacidad de adaptación y productividad que se presente. Salinas (2012) refirió que la interactividad tiene los siguientes niveles:

Nivel 0: Falta de interactividad, este correspondería por ejemplo a un discurso en medio de un evento, no elegimos escucharlo, no existe ningún tipo de control sobre el mismo u otro elemento de la interactividad.

Nivel 1: No intervención, es decir que no requiere ningún tipo de intervención por parte del individuo. Por ejemplo, un programa de televisión, un periódico o una revista. Eliges verlo, pero no lo controlas.

Nivel 2: Intervención mental. La actividad requiere del individuo cierta actividad al plantear preguntas, estimular el comentario, recapitular las ideas fundamentales, anunciar ciertos pasajes relevantes. Por ejemplo, una pintura, una escultura o una conferencia donde se plantean cuestionamientos a los asistentes.

Nivel 3: Intervención en el ritmo de presentación del mensaje. Es similar al anterior, pero se señalan pausas, en las que se desarrollan distintos tipos de actividades ya sean orales, consultas, cumplimentación de material de apoyo etc. Se controla el ritmo de la actividad, su flujo, su continuidad. Por ejemplo, una página web, ya que en ella el usuario puede trasladarse de un contenido a otro interrumpiendo la lectura lineal.

Nivel 4: Intervención en el mensaje (Selección información/ respuestas). En este nivel existe un mayor control, se puede alterar el mensaje por medio de la retroalimentación, es decir, es posible seleccionar la información deseada. El individuo tiene la opción de decidir cómo, cuándo y qué parte de la actividad desea desarrollar. Por ejemplo, un libro interactivo donde se eligen las decisiones del personaje y esto conlleva a situaciones diferentes, o un foro de opinión en Internet, donde el participante puede expresar su opinión y ésta puede ser motivo de otras opiniones alterando el sentido del mensaje.

Nivel 5: Intervención más allá del mensaje. Este nivel es el de máxima interacción, donde el individuo tiene la posibilidad de retroalimentación, el control, creatividad,

comunicación, capacidad de adaptación y productividad. Se dan todas las cualidades de la interactividad, un ejemplo de este caso es un grupo de niños jugando a las escondidas, una conversación o la construcción y decoración de una casa. (pp. 3-4)

El autor establece una cierta tipología de las formas de interactividad presentes en los webs considerando cinco niveles que funcionan de acuerdo al grado de interactividad que existiera entre el usuario y el medio de comunicación referido desde un periódico hasta un sitio de foro en la web o entre un emisor y un receptor intercambiando papeles modificando información inicial dándose una función cualitativa.

Programaciones didácticas

Las programaciones didácticas, son documentos de planificación a largo, mediano y corto plazo y las más utilizadas por las instituciones educativas son: la programación anual, unidad de aprendizaje y la sesión de aprendizaje. Para el desarrollo de la presente investigación se tomó los temas ya programadas por los docentes encargados del área de Educación Para el Trabajo al inicio del año académico 2016.

Las programaciones didácticas que se elaboraron en el trabajo de investigación fueron: las unidades didácticas y las sesiones de aprendizaje. La significancia y sus elementos, se detallan a continuación.

Unidad de aprendizaje

La unidad didáctica es un documento de planificación de corto plazo y su duración es variable, lo cual depende de la cantidad de contenido temática se pretende programar. En la unidad didáctica, se encuentra organizado el conjunto de actividades de enseñanza y aprendizaje, las mismas que se concretizarán en cada uno de las sesiones de aprendizaje programadas. Escamilla (1993) definió a las unidades de aprendizaje como:

Una forma de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje alrededor de un elemento de contenido que se convierte en eje integrador del proceso, aportándole consistencia y significatividad. Esta forma de organizar conocimientos y experiencias debe considerar la diversidad de elementos que contextualizan el proceso (nivel de desarrollo del alumno, medio sociocultural y familiar, Proyecto Curricular, recursos disponibles) para regular la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que pretende conseguir, las pautas metodológicas con las que trabajará, las experiencias de enseñanza-aprendizaje necesarios para perfeccionar dicho proceso. (p.39)

García Aretio (2009) mencionó que este tipo de programación es:

El conjunto integrado, organizado y secuencial de los elementos básicos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, relaciones con otros conocimientos, objetivos, contenidos, métodos y estrategias, actividades y evaluación) con sentido propio, unitario y completo que permite a los estudiantes, tras su estudio, apreciar el resultado de su trabajo. (p.1)

MINEDU (2010) definió a la unidad didáctica como:

La programación de corto plazo y en la herramienta principal para el trabajo pedagógico del docente en el aula. Se deriva de la programación anual. Esta debe dar respuesta a: Qué aprendizajes se van a desarrollar en un periodo académico; cómo se realizará el proceso de enseñanza y aprendizaje (actividades y estrategias metodológicas); con qué se enseñará (medios y materiales); cuándo se enseñará (duración - cronograma) y cómo se va a evaluar (indicadores de evaluación) (p. 63)

La siguiente figura, nos permite entender mejor el significado de una unidad didáctica



Figura 1. Significado de la Unidad didáctica

Tomado de las “Orientaciones Técnico Pedagógicas para el área de Educación para el Trabajo” por MINEDU 2010. Lima, Perú.

Elementos de la unidad didáctica

Basándonos en Orientaciones para el Trabajo Pedagógico del área de Educación Para el Trabajo, a unidad didáctica debe contener los siguientes elementos básicos:

- Nombre, tipo.
- Datos generales.
- Justificación.
- Tema transversal.
- Valores y actitudes.
- Organización de la unidad.
- Matriz de evaluación.
- Bibliografía básica.

Sesión de aprendizaje

La sesión de aprendizaje se debe programar para cada día de encuentro: debemos planificar detalladamente la secuencia de acciones que se llevarán a cabo como parte de cada sesión, señalando cuánto tiempo requerimos para cada una de ellas. Esta secuencia debe ser lógica y coherente. Las acciones deben ser expresadas de manera específica.

La sesión es el desarrollo de lo planificado en la unidad de aprendizaje. Debe tener principio y fin. Se considerarán métodos, procedimientos, técnicas, así como materiales, recursos, ambiente y las situaciones de evaluación que servirán para la toma de decisiones. El Portal MINEDU (2016) definió a las sesiones de aprendizaje como:

Las unidades y sesiones de aprendizaje son secuencias pedagógicas a modo de ejemplos para potenciar el trabajo docente. Son consideradas herramientas curriculares, dado que en las unidades se expresan los aprendizajes esperados y el total de secuencias sugeridas para lograrlos durante el año escolar, así como los momentos sugeridos para el desarrollo de cada sesión. (p.1)

¿Para qué sirven las Sesiones de Aprendizaje?

Todo educador dedicado a su labor académica, preocupado en el logro del aprendizaje de sus estudiantes, organiza y planifica su quehacer diario en una programación a corto plazo (sesión de aprendizaje); al respecto, el Portal MINEDU, (2016) indicó que la sesión de aprendizaje:

Sirve para orientar la labor pedagógica en las principales áreas curriculares. Incluyen una cartilla para orientar la planificación anual de los y las docentes e recomendaciones de cómo usar las unidades y sesiones de acuerdo a las necesidades de aprendizaje identificadas en los y las estudiante (p.1)

Elementos de la sesión de aprendizaje

La sesión de aprendizaje contiene los siguientes elementos:

- Datos informativos
- Título de la sesión
- Aprendizajes esperados, que contenga la competencia, capacidad y los indicadores
- Secuencia didáctica (inicio, desarrollo cierre)
- Materiales o recursos a utilizar
- Evaluación

1.2.3. Bases teóricas de las Capacidades del área de Educación Para el Trabajo

Concepto de Educación

Discover Education. La palabra educación viene de la palabra latina educare que significa guiar, conducir o de educare que significa formar o instruir, y puede definirse como: todos aquellos procesos que son bi-direccionales mediante los cuales se pueden transmitir conocimientos, costumbres, valores y formas de actuar. La educación es un fenómeno social que se da en una sociedad determinada. Es un proceso intencionado de influencias sobre la formación y desarrollo personal de cada ser humano, en cuanto ser social, para que desempeñe un rol en el sistema de relaciones sociales vigentes y de esa manera, para su integración o cuestionamiento a tal sociedad determinada.

Fernández y Sarramona, (2001), definieron a la educación “como el proceso de preparar a la gente que encuadre bien esa compleja estructura social y desempeñe papeles sociales particulares como miembros de más de un grupo institucional”. (p. 2). La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

Villavicencio (2001) indicó que:

La educación es la acción que se ejerce sobre el hombre para que adquiera determinada concepción del mundo (sistema de valores, sistema de vida, ideología) y se capacite para el desempeño de una función social, acorde con esa concepción. La educación es creación y acción social humana (p.12).

La educación es un hecho intencionado que conlleva al individuo a un estado de madurez que lo capacite para enfrentar la realidad de manera consciente, equilibrada y eficiente para actuar en el sistema político, económico y social. Al respecto Morales (2000) señaló que:

La educación con frecuencia ha reflejado y reforzado los valores vigentes. La educación ha servido para perpetuar ciertas formas de denominación interna, cierta manera de entender al hombre, que realmente no van a favor de la justicia, ni están en la línea de los derechos de la persona. La educación puede convertirse en una aliando peligrosísima de una concepción del hombre y de la sociedad que no corresponde a nuestra historia, a nuestra cultura y nuestros valores. (p. 25)

Sin duda la educación fomenta y refuerza los valores, teniendo en cuenta que es un tema complejo pues no se trata de conducir información y actitudes que no sean importantes para el estudiante, sino más bien que tenga significado para él. No se trata de formar personas más rudas que vayan en contra el desarrollo social y al acomodo de un país sino es formarlo como personas para ser bueno y útil en la sociedad.

Educación es un proceso social y colectivo donde todos participan y trascienden, los valores éticos y morales con el fin de potenciar sus talentos, fortalezas, reducir las debilidades del individuo y convertirlos en cualidades. Es un proceso consciente e inconsciente donde puede ser formal y planificado, o informal y empírico, que se lleva durante toda la vida y llegar hasta el fin de nuestros días.

La educación es un fenómeno que en la actualidad prepara a las personas para interpretar la realidad y fomentar la participación activa con un uso de razón adquirido a través del aprendizaje de valores tanto morales y de crecimiento de la persona, como intelectuales.

Sistema Educativo Nacional en el Perú

Es el conjunto ordenado e interrelacionado de elementos, procesos y sujetos a través de los cuales se desarrolla la acción educativa, de acuerdo con las características, necesidades e intereses de la realidad histórica, económica y cultural. En el sistema educativo nacional peruano, se integran los componentes siguientes:

Ministerio de Educación: Es la Institución del Estado responsable de coordinar y ejecutar las políticas educativas, determinadas por el Sistema Educativo Nacional.

Dirección regional: Es la institución inmediato inferior después del Ministerio de Educación, encargada de ejecutar las políticas educativas a nivel regional.

Ugels: Está a cargo de la circunscripción local.

Instituciones Educativas: Son establecimientos de carácter público, privado o por cooperativas a través de los cuales se ejecutan los procesos de educación escolar. Están integrados por educandos, padres de familia, educadores y personal administrativo.

El Sistema Educativo Nacional, se conforma con los ciclos, grados y niveles. Siendo en la Educación Básica Regular (EBR), tal como se detalla a continuación:

Educación Inicial: En este nivel se encuentran los dos primeros ciclos de estudio, siendo el primer ciclo donde se encuentran los niños de cero a dos años y en el segundo ciclo, los niños de tres a cinco años

Educación Primaria: En este nivel se ubican el tercer ciclo (primer y segundo grado), cuarto ciclo (tercer y cuarto grado) y el quinto ciclo (quinto y sexto grado).

Educación Secundaria: Pertenece al último nivel de la EBR, donde se encuentran ubicados los dos últimos ciclos, siendo el sexto ciclo (primer y segundo grado de secundaria) y el séptimo ciclo (tercer, cuarto y quinto grado de secundaria)

Fines de la educación peruana:

El DCN (2009) precisó que;

Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento. Contribuir a formar una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz que afirme la identidad nacional sustentada en la diversidad cultural, étnica y lingüística, supere la pobreza e impulse el desarrollo sostenible del país y fomente la integración latinoamericana teniendo en cuenta los retos de un mundo globalizado (p. 10).

Según la cita, la sociedad requiere de personas que actúen en beneficio y aporten a ella, esto se verá reflejado por el desarrollo integral que el estudiante en relación a sus capacidades, conocimiento, valores y habilidades productivas alcanzando su autorrealización y accederá al mundo profesional o mundo laboral, todo esto lo adquiere durante el proceso educativo.

Diseño curricular nacional en el Perú

De acuerdo con el artículo 33° de la Ley General de Educación, los currículos básicos nacionales se diversifican en las instancias regionales y locales, en coherencia con las necesidades, demandas y características de los estudiantes y de la realidad social, cultural, lingüística, económico-productiva y geográfica en cada una de las regiones y localidades de nuestro país.

Enseñanza de educación para el Trabajo en las instituciones educativas

La enseñanza de educación para el trabajo es fundamental en el desarrollo de las capacidades innatas de la persona y su incorporación a la cultura. La formación es lo que hace a los individuos ser lo que son, esto es, portadores de determinados sistemas específicos de creencias, de conocimientos, de patrones de valoración y

de comportamientos. Estos sistemas y, concretamente, los individuos singulares que los encarnan sólo son inteligibles y sólo tienen existencia real dentro de los grupos, de los cuales, los más característicos y relevantes son las clases sociales. La formación constituye la desembocadura de distintos procesos de interacción, combinación de relaciones sociales y relaciones con la naturaleza. Si bien no es la única, la vía estratégica de la formación, vía imprescindible y que determina los efectos más profundos y más duraderos, es la educación.

Formando parte de los procesos de interiorización de los principios de una cultura, la educación es precisamente el proceso particular que, primero, tiene ese objetivo expreso, segundo, es prolongado, y, tercero, se realiza por medio de sistemas de agentes específicos.

Áreas curriculares

Pizano (1998) refirió que las áreas curriculares;

Comportan la estructuración del contenido del currículo, se constituyen en un espacio que posibilita el ejercicio de las competencias. Allí se plantean y analizan diversas formas de entender el mundo, explicarlo, argumentar y dar sentido a la acción; se conocen procedimientos para anticiparse a los problemas, enfrentarlos y buscar su solución; se incentiva desde varias perspectivas el cultivo de múltiples potencialidades y aptitudes humanas; se viven procesos que permiten a cada uno ubicarse, comprometerse y crecer en sus relaciones con el ambiente, con los demás y consigo mismo (p. 13)

Tomando la cita del autor, debemos resaltar que en el currículo, las áreas curriculares son organizadores del currículo en la que cada área tiene un conjunto de aprendizajes orientados desarrollo de las competencias, el docente al momento de realizar su programación, toma en cuenta las características particulares de los estudiantes, sus necesidades, sus creencias, valores y cultura de este modo está contextualizando a la realidad del alumno.

Capacidades

Las capacidades vienen a ser potencialidades, destrezas que una persona desarrolla a lo largo de su vida, en ese sentido, Barnett, (2001), mencionó que “las competencias, sean del orden que fueren, seguirán siendo comportamientos y capacidades para actuar de maneras definidas por otros. En este sentido, las competencias reducen la autenticidad de la acción humana”. (pp. 121-122). Según definiciones generales la competencia integra un conjunto de capacidades efectiva, real, pero según autor, las competencias presentan sus límites en los conceptos que se emplean, para el significa simplemente estar capacitado o bien habilitado para efectuar los trabajos que requiere nuestra sociedad.

Rué (2002) indicó que:

El enfoque educativo por competencias modifica los puntos de vista convencionales sobre la forma de aprender y de enseñar, pues el aspecto central, como vimos, no es la acumulación primaria de conocimientos, sino el desarrollo de las posibilidades que posee cualquier individuo, mediante fórmulas de saber, de saber hacer y de saber ser, en contextos determinados. (p. 132)

La capacidad, hace referencia a una serie de recursos, condiciones, cualidades o aptitudes, especialmente intelectuales que tiene el ser humano, en las diferentes etapas de su vida, para librar una determinada tarea. Vinculado a la educación, para el desarrollo de las capacidades en los estudiantes, es de suma importancia que se realice un proceso de incorporación de nuevas herramientas.

El DCN (2009) indicó que

El área de Educación para el Trabajo en la Educación Básica Regular tiene por finalidad desarrollar en los estudiantes capacidades y actitudes productivas, emprendedoras y empresariales para ejercer actividades laborales y económicas, capitalizando las oportunidades que brinda el mercado local, nacional y global en el marco de una cultura exportadora y orientada hacia el logro de competencias laborales identificadas con participación del sector productivo. El área Educación para el Trabajo adquiere vital importancia en la formación integral del estudiante, debido a que desarrolla capacidades y actitudes que le permitirán lograr su auto sostenimiento, realización personal y eficiente desempeño en sus actividades laborales y profesionales futuras (...) El área desarrolla capacidades (...)

Comprensión y Aplicación de Tecnologías, Capacidad para aplicar las tecnologías para mejorar la calidad y proporcionarle valor agregado al producto (p. 215)

Según lo que indica el DCN, el desarrollo integral de los estudiantes es un propósito imprescindible para el área de educación para el trabajo que busca vincular su relación al sistema productivo ya que crea su capacidad emprendedora esto conlleva a que el estudiante se inserte en mercado laboral y a un desarrollo económico y social del país y de la misma manera reduce su pobreza.

Educación Para el trabajo

Al hablar de Educación Para el Trabajo (EPT), en este caso, en el nivel básico del sistema educativo peruano, tiene como objetivo principal que nuestros estudiantes en futuro cercano, puedan asegurar su empleabilidad ya sea de manera dependiente o independiente. Todo esto gracias a que en este tipo de formación asegurará en nuestros discentes un mejor desarrollo de competencias y capacidades emprendedoras. Tomando en cuenta lo dicho, en las circunstancias actuales que vivimos en nuestro país, los educadores cumplimos un rol preponderante. Hernández (2008) refirió que:

La educación y trabajo en la dinámica social actual forman una interesante combinación que no se puede pasar por alto a la hora de plantearse un estudio de este tipo. Es así como el trabajo significa toda acción realizada por el hombre cualquiera sea la característica o situación en la que sea ejecutado; es toda actividad que encierra un esfuerzo creador y transformador de sí mismo y de la materia prima. El hombre en su afán creador se encuentra atado al trabajo, predispuesto por la naturaleza humana a la que pertenece. La naturaleza del hombre como la esencia y propiedad que lo caracteriza no permanece intacta ante el efecto modificador de conductas que genera todo proceso educativo y el trabajo. En este sentido, este último juega un papel decisivo como agente formador y transformador de esa condición (...)

Bajo este contexto, en el nivel de Educación Básica, se conciben los ejes transversales, entre los que vale la pena destacar el de trabajo. Este eje busca que el estudiante transfiera los conocimientos teóricos y prácticos ejecutando procesos básicos en la solución de problemas y en la satisfacción de necesidades personales

y del entorno familiar y comunitario. Dicha conformación permite una relación de participación, protagonismo y trabajo en equipo, generándose una co-responsabilidad entre el personal docente, familia y comunidad (pp. 20-22)

Dimensiones del área de Educación para el Trabajo

Gestión de procesos:

El DCN (2009) precisó que:

Comprende capacidades para realizar estudios de mercado, diseño, planificación y dirección, comercialización y evaluación de la producción en el marco del desarrollo sostenible del país. A partir del tercer grado se articula a las competencias laborales identificadas con participación del sector productivo para una especialidad ocupacional técnica de nivel medio o elemental. (p. 462)

Según la cita, la dimensión de gestión de procesos, se trata de un sistema metodológico que comprende el entendimiento y el control de todos los procesos con el fin de aumentar la eficiencia y eficacia de una empresa. Esta capacidad se inserta en la curricular nacional, con la finalidad de promover en ellos habilidades productivas responsables en el desarrollo de negocios emprendedores.

Ejecución de procesos

El DCN (2009) precisó que:

Comprende capacidades para utilizar tecnología adecuada, operar herramientas, máquinas y equipos y realizar procesos o tareas para producir un bien o prestar un servicio. A partir del tercer grado se articula a las competencias laborales identificadas con la participación del sector productivo para una especialidad ocupacional técnica de nivel medio o elemental. (p. 462)

De acuerdo a la cita, la dimensión de ejecución de procesos, se trata de un proceso dinámico de convertir en realidad la acción planeada, preparada y organizada; el alumno se debe apropiarse de este proceso así desarrolla habilidades y destrezas para emplear los recursos tecnológicos adecuados y pertinentes, con

la finalidad de brindar servicios en un negocio emprendedor. La ejecución de procesos, se conceptúa como el saber hacer.

Comprensión y Aplicación de tecnologías

El DCN (2009) precisó que:

Comprende capacidades para la movilización laboral de los estudiantes dentro de un área o familia profesional, capacidades para comprender y adaptarse a los cambios e innovaciones tecnológicas, capacidades para aplicar principios científicos y tecnológicos que permitan mejorar la funcionabilidad y presentación del producto que produce, así como para gestionar una microempresa también involucra capacidades y actitudes para ejercer sus derechos y deberes laborales en el marco de la legislación nacional y los convenios internacionales relacionados al trabajo. (p. 462)

Según la cita, la dimensión de comprensión y aplicación de tecnologías, tiene como objetivo principal de desarrollar en los estudiantes capacidades para adaptarse a los cambios e innovaciones tecnológicas, como también habilidades para ejercer sus derechos y deberes laborales. Estas capacidades y habilidades serán imprescindibles posteriormente al emprender su propio negocio. De esta manera los jóvenes a partir de su propia iniciativa van aprendiendo experiencias donde ellos pueden tomar riesgos, manejar los resultados y aprender de estos.

1.3. Justificación

Justificación teórica

El presente trabajo de investigación sobre la plataforma edmodo y la interactividad en las capacidades de Educación Para el Trabajo en los estudiantes de segundo grado de secundaria, permitió mejorar positivamente el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo. El área de Educación Para el Trabajo en estos últimos tiempos se ha convertido una actividad más didáctica, dinámica con el empleo de software que el Ministerio de Educación viene adaptando en las enseñanzas escolares, ya que la vida cotidiana exige permanentemente, al respecto el DCN (2009) precisó que:

Las innovaciones tecnológicas, la aplicación de principios científicos y tecnológicos permitirán mejorar la funcionabilidad y presentación del producto que produce, así como para gestionar una microempresa también involucra capacidades y actitudes para ejercer sus derechos y deberes laborales en el marco de la legislación nacional y los convenios internacionales relacionados al trabajo. (p.462)

Edmodo es una plataforma que nos permite desarrollar y participar de un aprendizaje social gratuita y segura, esta plataforma permite a los profesores organizar a sus estudiantes de diferentes grados y secciones en grupos independientes y cerrados, donde se puede colgar y enlazar diferentes datos, asignaciones y notas de un modo estructurado, al respecto Garrido (2011) refirió que:

Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Se trata de un servicio de redes sociales basado en el microblogging creado para su uso específico en educación que proporciona al docente de un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas. (p.4)

La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). El grado de interactividad del producto viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales. (Meritxell, 2013, p.1)

Justificación práctica

En el presente trabajo de investigación se muestra una serie de evidencias trabajadas en la Institución Educativa con los estudiantes del segundo grado de secundaria; con quienes en nuestra practica pedagógica se ha hecho uso de la plataforma edmodo y la interactividad en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo.

El dominio práctico de plataforma edmodo, resulta ser un aprendizaje objetivo. Chumpitaz (2005) señaló que:

La incorporación de video, gráficos, textos, sonido y animación en un sistema puede ser una gran ayuda al estudiante para poder recibir, procesar y actuar sobre la gran cantidad de información presentada, además de permitirle desarrollar su potencial individual y mantenerlo activo, flexible y adaptable al cambio social y tecnológico". (p. 20)

La manipulación continua y didáctica de la plataforma ayudo a desarrollar las capacidades de gestión de procesos; ejecución de proceso y comprensión y aplicación de tecnologías en el área de Educación para el Trabajo.

Minedu, DCN (2009) indicó que:

El área de Educación para el Trabajo tiene por finalidad desarrollar competencias laborales, capacidades y actitudes emprendedoras, que permitan a los estudiantes insertarse en el mercado laboral [...] Una actividad laboral se aprende haciendo y en situaciones concretas de trabajo, que se enmarquen en las demandas de formación del sector productivo y en los intereses y aptitudes vocacionales de los estudiantes. Por tal razón, el área se orienta a desarrollar intereses y aptitudes vocacionales, competencias laborales identificadas con participación del sector

productivo (empresarios y trabajadores expertos); que le permitan desempeñarse en uno o más puestos de trabajo de una especialidad ocupacional, y capacidades emprendedoras que le permitan crear su propio puesto de trabajo. (p. 461)

Dentro de la práctica pedagógica, donde se tiene el uso de una computadora, la interactividad juega un papel preponderante en la relación de participación del estudiante con los programas educativos, plataformas, redes sociales, entre otros aplicativos. Es decir la interactividad es un asunto de comunicación entre los humanos y ordenadores, al respecto, Colomina (2001) señaló que:

La interactividad es considerada como la articulación del complejo entramado de actuaciones del profesor y los estudiantes en torno a una tarea o contenido de aprendizaje determinado, que implica formas de organización de la actividad conjunta con varios aspectos básicos por considerar. (p. 5)

Justificación metodológica

En el presente trabajo de investigación, se e ha empleado un nuevo instrumento de evaluación denominado cuestionario, tipo prueba para medir las capacidades del área de Educación Para el Trabajo, desde diferentes dimensiones que una vez validadas no solamente servirán para otros estudios metodológicos, sino que validarán un importante constructo teórico.

El instrumento que se esgrimió, en el presente trabajo, fue expuesto a validación de su contenido a través de juicio de expertos y en su consistencia interna a través de una prueba piloto. De esta manera se contará con un instrumento idóneo que queda a la consideración de la comunidad científica.

Justificación epistemológica

Al respecto de la justificación epistemológica. Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), parte del enfoque constructivista. La teoría constructivista con sus grandes exponentes como: Piaget, Bruner, Vygotsky, entre otros, se

enfocan en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto. Una de las grandes aportaciones que hizo Vygotsky al área de la educación fue su concepto denominado zona de desarrollo próximo, que es el área que existe entre la zona de desarrollo real (ejecución espontánea que realiza el niño o el adolescente utilizando sus propios recursos) y la zona de desarrollo potencial (el nivel que puede alcanzar cuando recibe apoyo externo). Vygotsky, subraya que el motor del aprendizaje es siempre la actividad del sujeto, condicionada por dos tipos de mediadores: “herramientas” y “símbolos”, ya sea autónomamente en la “zona de desarrollo real”, o ayudado por la mediación en la “zona de desarrollo potencial”. Hernández (2008) refirió que;

El constructivismo ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años. Con la llegada de estas tecnologías (wikis, redes sociales, blogs...), los estudiantes no sólo tienen a su alcance el acceso a un mundo de información ilimitada de manera instantánea, sino que también se les ofrece la posibilidad de controlar ellos mismos la dirección de su propio aprendizaje. (...) Cambiar el esquema tradicional del aula, donde el papel y el lápiz tienen el protagonismo principal, y establecer un nuevo estilo en el que se encuentren presentes las mismas herramientas, pero añadiéndoles las aplicaciones de las nuevas tecnologías, aporta una nueva manera de aprender, que crea en los estudiantes una experiencia única para la construcción de su conocimiento (p. 26).

Seitzinger (2006) refirió que:

El aprendizaje en línea se apoya en una pedagogía constructivista en la cual el aprendizaje colaborativo juega un papel importante, en esa línea, según Miers (citado en Seitzinger, 2006), El aprendizaje constructivista debe involucrar a los estudiantes en el aprendizaje significativo y las características críticas son que el aprendizaje debe ser:

Activo y manipulable: Involucra a los estudiantes, de manera que sean ellos mismos quienes interactúan y exploran; además de darles oportunidad de concientizar el resultado de su manipulación del aprendizaje.

Constructivo y reflexivo: Permite al estudiante hacerse con nuevos conocimientos y acomodarlos a los previos, lo cual lleva a la reflexión de su aprendizaje.

Intencional: Permite que sea el estudiante quien propone metas a alcanzar y además le lleva a monitorear hasta qué punto logra sus metas.

Auténtico, retador y contextualizado: Ayuda a que el estudiante sitúe su aprendizaje en situaciones reales, lo cual le prepara para futuros retos.

Cooperativo, colaborativo y conversacional: Fomenta la interacción entre estudiantes para discutir problemas, aclarar dudas y compartir ideas (p. 3).

La interactividad también parte del enfoque constructivista, teniendo en cuenta, que el enfoque fomenta: La interacción entre estudiantes para discutir problemas y el aprendizaje colaborativo con sus pares. Actualmente la interactividad está relacionada fundamentalmente en la comunicación de las personas con la computadora. Los estudiantes del siglo XXI, considerados “nativos digitales”, su aprendizaje está basado primordialmente, en la interacción que tienen con la tecnológica, el conocimiento es resultado de un proceso afanoso e interactivo mediante el cual la información que se encuentra en el exterior es dilucidada principalmente por la mente de los niños y adolescentes, los mismos que van construyendo de manera progresiva y paulatina sus conocimientos cada vez más complicados, Seitzinger (2006) refirió que:

En el año 2000, en la cúspide del e-Learning, la página-turner e-Learning fue un fenómeno común. Si los participantes pudieran hacer clic en los botones para navegar, se etiquetó como aprendizaje interactivo, lo cual era una extraña suposición, ya que nunca se aceptaría que un estudiante que hojeaba las páginas de un libro esté aprendiendo automáticamente. Afortunadamente, la interactividad ahora significa un compromiso activo con los elementos del curso, que puede ser el entorno informático, el propio proceso de aprendizaje del estudiante, los materiales de aprendizaje, otros estudiantes o el facilitador (p. 5).

En cuanto a la justificación epistemología de la Educación Para el Trabajo, Polanco (2001) refirió lo siguiente:

El trabajo constituye una experiencia fundamental de la experiencia humana. Ha producido éxitos y fracasos, pero, sobre todo a modelado las personas y la sociedad, en su carácter externo sino con mayor énfasis en su carácter interno, íntimo, donde el hombre elabora el sentido de la existencia (...) En la perspectiva de la concepción humanista, se hace indispensable la relación entre Educación y

trabajo, ya que es a través del trabajo que el ser humano proyecta a su ser, como persona, sus sentimientos. Él trabajó no es un apéndice del hombre, es su forma de ser y de vivir; con el trabajo se realiza como persona (...) El trabajo es pues un componente fundamental del entero proceso formativo. La Educación para el Trabajo busca, asegurar en el futuro una progresiva toma de conciencia de su propia identidad personal y de sus propias capacidades, una progresiva conciencia crítica de las conquistas de la civilización tecnológica, una creciente adaptación de las necesidades cognoscitivas y operativas de las personas a las exigencias de profesionalización del propio entorno socio-cultural, una mejor adaptación en la vida en sociedad, un desarrollo de habilidades que faciliten la comprensión del proceso productivo en su compleja articulación con los cambios sociales (p. 22).

Desde el punto de vista de la autora, la Educación Para el trabajo no busca tanto la calidad de la actividad laboral productiva, más al contrario, busca que en el futuro la persona pueda tener una mejor adaptación en un mundo laboral con el desarrollo de sus capacidades, las mismas que felicitarán la comprensión de todo un proceso productivo en una sociedad cada vez más competitiva.

1.4. Formulación del problema

Problema general

¿Cómo influye el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016?

Problemas Específicos.

En el trabajo de investigación se plantearon los siguientes problemas específicos de investigación:

Problema específico 1

¿Cómo influye el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “¿Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016?

Problema específico 2

¿Cómo influye el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo en el desarrollo de la capacidad de Ejecución de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “¿Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016?

Problema específico 3

¿Cómo influye el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo en el desarrollo de las capacidades de Comprensión y Aplicación de Tecnología del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “¿Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016?

1.5. Hipótesis:

Hipótesis general

El uso pedagógico de la plataforma “edmodo” y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

Hipótesis Específicas

En el trabajo de investigación se esbozaron tres hipótesis específicas:

Hipótesis específica 1

El uso pedagógico de la plataforma “edmodo” y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

Hipótesis específica 2

El uso pedagógico de la plataforma “edmodo” y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de ejecución de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

Hipótesis específica 3

El uso pedagógico de la plataforma “edmodo” y la interactividad influyen influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

1.6. Objetivos

Objetivo general

Determinar la influencia del uso pedagógico de la plataforma “edmodo” y la interactividad en el desarrollo de las capacidades del área de educación para el trabajo en alumnos de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016, para conocer la efectividad del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo.

Objetivos específicos

En el trabajo de investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos:

Objetivo específico 1

Determinar la influencia del uso pedagógico de la plataforma “edmodo” y la interactividad en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016, para conocer la efectividad del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo.

Objetivo específico 2

Determinar la influencia del uso pedagógico de la plataforma “edmodo” y la interactividad en el desarrollo de la capacidad de Ejecución de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016, para conocer la efectividad del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo.

Objetivo específico 3

Determinar la influencia del uso pedagógico de la plataforma “edmodo” y la interactividad en el desarrollo de las capacidades de Comprensión y Aplicación de Tecnología del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016, para conocer la efectividad del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo.

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Variables

Variable independiente 1: Plataforma “edmodo”

Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Se trata de un servicio de redes sociales basado en el microblogging creado para su uso específico en educación que proporciona al docente de un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas. (Garrido, 2011, p.4)

Variable independiente 2: Interactividad

La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). El grado de interactividad del producto viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales. (Meritxell, 2013, p.1)

Variable dependiente: Capacidades del área de educación para el trabajo

El área de Educación para el Trabajo en la Educación Básica Regular tiene por finalidad desarrollar en los estudiantes capacidades y actitudes productivas, emprendedoras y empresariales para ejercer actividades laborales y económicas, capitalizando las oportunidades que brinda el mercado local, nacional y global en el marco de una cultura exportadora y orientada hacia el logro de competencias laborales identificadas con participación del sector productivo. El área Educación para el Trabajo adquiere vital importancia en la formación integral del estudiante, debido a que desarrolla capacidades y actitudes que le permitirán lograr su autosostenimiento, realización personal y eficiente desempeño en sus actividades laborales y profesionales futuras (...) El área desarrolla capacidades (...) comprensión y aplicación de tecnologías, capacidad para aplicar las tecnologías

para mejorar la calidad y proporcionarle valor agregado al producto (DCN ,2009, p. 215).

Dimensiones de la variable dependiente:

Dimensión Gestión de Procesos

Comprende capacidades para realizar estudios de mercado, diseño, planificación y dirección, comercialización y evaluación de la producción en el marco del desarrollo sostenible del país. A partir del tercer grado se articula a las competencias laborales identificadas con participación del sector productivo para una especialidad ocupacional técnica de nivel medio o elemental (DCN, 2009, p. 462).

Dimensión Ejecución de Posesos

Comprende capacidades para utilizar tecnología adecuada, operar herramientas, máquinas y equipos y realizar procesos o tareas para producir un bien o prestar un servicio. A partir del tercer grado se articula a las competencias laborales identificadas con la participación del sector productivo para una especialidad ocupacional técnica de nivel medio o elemental (DCN, 2009, p. 462).

Dimensión Comprensión y aplicación de tecnologías

Comprende capacidades para la movilización laboral de los estudiantes dentro de un área o familia profesional, capacidades para comprender y adaptarse a los cambios e innovaciones tecnológicas, capacidades para aplicar principios científicos y tecnológicos que permitan mejorar la funcionabilidad y presentación del producto que produce, así como para gestionar una microempresa también involucra capacidades y actitudes para ejercer sus derechos y deberes laborales en el marco de la legislación nacional y los convenios internacionales relacionado al trabajo (DCN, 2009, p. 462)

2.2. Operacionalización de variables

2.2.1. Organización de las variables independientes: Uso de la Plataforma Edmodo y la interactividad

Tabla 1

Organización del uso de la Plataforma Edmodo, interactividad

Contenidos	Estrategias	Metodología	Tiempo
<p>La aplicación de programa consta de 8 sesiones de actividades</p> <p>El objetivo central es mejorar las capacidades del área de Educación Para el Trabajo, mediante el uso de la Plataforma “Edmodo” y la interactividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mejora significativamente el desarrollo la capacidad de Gestión de Procesos 2. Mejora significativamente el desarrollo la capacidad de Ejecución de Procesos 3. Mejora significativamente el desarrollo la capacidad de Comprensión y Aplicación de Tecnologías 	<p>Aplicación de la Plataforma “Edmodo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creando grupos de trabajo con interfaz para el estudiante y el docente. • Trabajar actividades utilizando textos cortos, videos, mapas conceptuales, entre otros 	<p>Método activo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperativo e interactivo. <p>Método pasivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clase tradicional 	<p>90 minutos por sesión</p> <p>1 trimestre de 16 sesiones</p>

2.2.2. Matriz de operacionalización de la variable dependiente.

Tabla 2

Matriz de operacionalización de la variable dependiente: Capacidades del área de Educación para el Trabajo.

Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición	Niveles o rangos
Capacidades de Educación para el Trabajo	Es un proceso que tiene a desarrollar en los estudiantes capacidades y actitudes productivas, emprendedoras y empresariales para ejercer actividades laborales y económicas, capitalizando las oportunidades que brinda el mercado local, nacional y global en el marco de una cultura exportadora y orientada hacia el logro de competencias laborales identificadas con participación del sector productivo. Minedu, (DCN, 2009 p. 215)	Se aplicó un cuestionario tipo prueba, con ítems para medir las dimensiones de la variable Capacidades de Educación para el Trabajo.	Gestión de Procesos	- Procesos de investigación de mercados.	1,2	Vigesimal 0-20	Malo
				- Organización y ejecución de procesos de diseño.	3,4		
				- Planificación y comercialización de opciones ocupacionales.	5,6		
				- Realización de procesos básicos de control de calidad			
			Ejecución de Procesos	- Interpretación de órdenes de trabajo.	7, 8		Regular
				- Aplicar las especificaciones técnicas para la prestación de un servicio.	9, 10		
				- Selección y organización de espacio, materiales, equipos e insumos para la prestación de servicios.	11,12		
				- Realización de tareas y procesos básicos para la prestación de servicios			
			Comprensión y aplicación de tecnologías	- Diferenciación de los elementos básicos.			Bueno
				- Identificar los procesos del diseño.	13, 14		
- Aplicación de normas de formatos (rotulación y tipos de líneas en la elaboración de dibujos de taller)	15,16 17,18						
- Realización de cálculos.	19,20						
				- Analiza las características del mercado local, regional y global.			

2.3. Metodología

La metodología empleada en la presente investigación ha sido el método hipotético deductivo, debido a que es el primer camino de las inferencias lógicas deductivas para posteriormente arribar a las conclusiones particulares a partir de las hipótesis planteadas, las mismas que después se pueden comprobar con el trabajo de campo. Según Hernández, Fernández y Baptista, (2010), el método hipotético deductivo “es el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica”. (p. 78)

2.4. Tipo de estudio

La investigación se realizó bajo el tipo de estudio aplicada. Según Landeau, (2007), “tiene como finalidad la resolución de problemas prácticos. El propósito de realizar aportaciones al conocimiento teórico es secundario. Un estudio sobre el método de lectura para niños con dificultades perceptivas, sería un ejemplo de esta modalidad”. (p. 55)

2.5. Diseño de investigación

El diseño que se ha esgrimido en la investigación se circunscribe en los lineamientos del diseño experimental: cuasi - experimental, con un grupo experimental y otro grupo de control con pre y post prueba.

Hernández, Fernández y Baptista, (2010, p. 148), “en los diseños cuasi - experimentales los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento, son grupos intactos”.

El esquema utilizado para la investigación se presenta de la siguiente forma. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010):

G.E.: O1	X	O3
G.C.: O2	-	O4

Dónde:

G.E. : El grupo experimental (Alumnos del 2° Sección “D”)

G.C. : El grupo control (Alumnos del 2° Sección “G”)

X : Variables Experimentales (Influencia del uso de plataforma Edmodo y la interactividad)

01 : Pre test del grupo experimental.

02 : Pre test del grupo control.

03 : Pos test del grupo de experimental

04 : Post test del grupo de control.

Con respecto a este tipo de diseño, Carrasco (2009) refirió que:

Este diseño presenta dos grupos: uno recibe el estímulo experimental y el otro no. Asimismo a los grupos se le asignan pre prueba, para determinar el grado de equivalencia inicial de los grupos. La post prueba se administra con el propósito de medir los efectos de la variable independiente sobre la dependiente.
(p.70)

En el trabajo de investigación, con el grupo experimental se esgrimió la plataforma edmodo y la interactividad, mientras que en el grupo de control se mantiene la enseñanza tradicional. Asimismo, los grupos son evaluados antes y después de la aplicación de las variables independientes para determinar las diferencias en ambas mediciones en cuanto a las capacidades del área de Educación Para el Trabajo y en consecuencia poder determinar el efecto de las variables independientes sobre la dependiente.

2.6. Población, muestra y muestreo**Población**

La población estuvo conformada por 510 estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, que es una Institución Educativa Mixta, cuenta con estudiantes de ambos géneros,

en este paso particular son estudiantes de 13 a 14 años, de los cuales el 80% vive en el mismo distrito de Barranca y los otros 20% en sus alrededores.

Hernández, Fernández y Baptista (2010) refirió que “La población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (...) Las poblaciones deben situarse claramente en torno a sus características de contenido, de lugar y en el tiempo”. (p. 174)

Tabla 03

Población de estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui”, 2016.

Grado	Sección	Número de estudiantes
2°	“A”	37
2°	B	38
2°	C	35
2°	D	38
2°	E	37
2°	F	35
2°	G	38
2°	H	32
2°	I	36
2°	J	36
2°	K	36
2°	L	39
2°	M	35
2°	N	38
TOTAL		510

Nota: Tomado de la secretaria de la Institución Educativa Emblemática “Ventura Ccalamaqui” de Barranca

Muestra

La muestra ha sido no probabilística.

La unidad de muestreo estuvo constituida por cada uno de los elementos que conformarán la unidad de investigación. Para esta investigación cada uno de los estudiantes constituirá la unidad de muestreo. La muestra fue no probabilística porque “la elección no depende de la probabilidad, sino de causas vinculadas a las características de la investigación o de quien hace la muestra” (Hernández, *et al.*, 2010, p. 176).

Asimismo, Carrasco (2006) planteó “es una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población”. (p. 237).

Tabla 04:

Muestra de los estudiantes del segundo grado

Estudiantes	Sección	Total
Segundo grado (Grupo Experimental)	“D”	38
Segundo grado (Grupo Control)	“G”	38
TOTAL		76

Muestreo

Muestreo fue intencional. Arias (2012) refirió que en este tipo de muestreo “los elementos son escogidos con base en criterios o juicios preestablecidos por el investigador”. (p. 85), en ese sentido tal como refiere el autor, el conjunto de personas o cosas que representan a un determinado grupo, son seleccionados en base a los discernimientos estrictos del investigador.

Criterios de selección

Se utilizó criterio de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Estudiantes de ambos sexos: femenino y masculino
- Edades entre 12 a 14 años
- Asisten regularmente en las sesiones del área de Educación Para el Trabajo

Criterios de exclusión

- Estudiantes asisten irregularmente
- Algunos estudiantes tienen 15 a 18
- Participación agresiva en las sesiones
- Estudiantes trabajadores

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Se empleó la técnica de encuesta, al respecto Arias (2012) definió como “una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (p. 72).

Instrumentos de recolección de los datos

Se utilizó un cuestionario de tipo prueba elaborado por el autor, revisado y aprobado por expertos, dicho instrumento consta de 20 preguntas totales. A continuación, el detalle:

Tabla 05:

Organización del instrumento: cuestionario tipo prueba

Nombre	Cuestionario, tipo prueba
Autor	Beymar Pedro Solis Trujillo
Administración	Individual
Duración	20 minutos
Significación	El instrumento, mide las capacidades del área de Educación Para el Trabajo
Descripción	El instrumento consta de 20 preguntas, los mismo que el estudiante responde en una escala dicotómica – Vigesimal de 0 a 20 puntos, donde. 1 es correcto y 0 incorrecto
Dimensiones:	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión de procesos (6 ítems). - Ejecución de procesos (6 ítems). - Comprensión y Aplicación de Tecnologías (8 ítems).

Procedimientos de recolección de datos

Se aplicó una prueba piloto de tipo cuestionario para recolectar datos. Si la respuesta es correcta se asignará (1) un punto, de lo contrario se puntuará con 0 puntos.

Validación y confiabilidad de instrumentos**Validez**

Se realizó la validez de contenido, por medio de juicio de expertos conformado por doctores de la Universidad César Vallejo y/o de otras universidades donde se revisó: Pertinencia, relevancia y claridad.

En la siguiente tabla se observa los resultados hallados:

Tabla 6*Juicio de expertos para los instrumentos de evaluación*

Expertos	Resultados
Dra. Flor de María Sánchez Aguirre	Hay suficiencia
Dr. Felipe Guizado Oscoco	Hay suficiencia
Dr. Angel Salvatierra Melgar	Hay suficiencia

Confiabilidad

Carrasco (2009) mencionó que la confiabilidad “es la cualidad o propiedad de un instrumento de medición que le permite obtener los mismos resultados, al aplicarse uno a más veces a la misma persona o grupos de personas en diferentes momentos de tiempo” (p. 339).

El instrumento se sometió a la confiabilidad mediante KR 20, planteada por kuder y Richardson (1937) citado por Costa (1996), que determinan la confiabilidad de instrumentos que se califican con los reactivos medidos en forma dicotómica.

Tabla 7

Resultado de confiabilidad mediante KR 20, planteada por Kuder y Richardson (1937)

TEST DE :	KR 20 (Kuder y Richardson)
- Gestión de procesos	
- Ejecución de procesos	0,764
- Comprensión y aplicación de tecnologías	

$$PKR20 = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum_{j=1}^K 1P_jQ_j}{\sigma^2} \right)$$

Figura 2. Fórmula de coeficiente KR 20, planteada por kuder y Richardson

Donde:

- K : El número de ítems
- P : Probabilidad de haber respondido correctamente al ítem
- q : Probabilidad de haber respondido incorrectamente al ítem
- $\sum_{j=1}^K 1P_jQ_j$: Sumatoria de las varianzas de los ítems
- σ^2 : La varianza total de la prueba
- Kr20 : Coeficiente de kuder y Richardson

Por lo tanto, el cuadro anterior nos muestra que el instrumento es muy confiable y puede recoger los datos que realmente queremos extraer.

Además, la confiabilidad se demuestra según los valores expresados en la siguiente

Tabla 8

Valores y niveles de confiabilidad, según el coeficiente KR 20, planteada por Kuder y Richardson

VALORES	NIVELES DE CONFIABILIDAD
0 – 0.49	Confiabilidad baja
0.50 - 0.75	Confiabilidad moderada
0.76 -0.98	Confiabilidad fuerte
0.99 -1	Confiabilidad Alta

2.8. Métodos de análisis de datos

Para el análisis de los datos se emplea técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, de tal manera que pudo evidenciarse cómo se ha presentado las variables y sus dimensiones.

Fase descriptiva:

La estadística descriptiva o análisis exploratorio de datos ofrece modos de presentar y evaluar las características principales de los datos a través de tablas, gráficos y medidas resúmenes.

Los resultados son presentados en tablas de frecuencias y figuras estadísticas en función de la naturaleza y volumen de la información. El objetivo de cimentar gráficos estadísticos que posteriormente nos permitirá apreciar dichos datos como un todo e identificar sus características sobresalientes. El tipo de gráfico a seleccionar depende del tipo de variable que nos interese representar por esa razón distinguiremos en la presentación gráficos para variables categóricas y para variables numéricas.

Fase inferencial

En la estadística inferencial, se hizo la generalización de los resultados encontrados en la muestra de acuerdo con los objetivos de la investigación, nos ofrece resultados a través de tablas y figuras estadísticas en función de la naturaleza y volumen de la información

Para la prueba de normalidad y determinar si los datos presentan una distribución normal se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, (también prueba **K-S**) que determina la bondad de ajuste de dos distribuciones de probabilidad entre sí.

Planteo de la hipótesis

H_0 : El conjunto de datos del presente trabajo siguen una distribución normal

H_1 : El conjunto de datos del presente trabajo no siguen una distribución normal

Regla de contraste:

Si el Valor $p > 0.05$, se acepta la H_0 . Si Valor $p < 0.05$, se rechaza H_0 .

Los resultados de la prueba de normalidad según Kolmogorov-Smirnov, nos mostraron valores inferiores a 0.05 indicándonos que pertenecen a una distribución no paramétrica, en ese sentido, para realizar la comprobación de hipótesis, se utilizó el estadígrafo no paramétrico U de Mann-Withney. Los datos fueron procesados mediante el SPSSv21.

U Mann Whitney, las pruebas no paramétricas de contraste estadístico que presentamos deben entenderse como una alternativa o las pruebas paramétricas se utiliza en caso de incumplimiento de la condición de aplicación de la T de Student de grupos de independientes (Rial, Varela 2008, p.140).

2.9 Aspectos éticos

En la presente investigación se consideró los aspectos éticos que son fundamentales ya que se trabajaron con estudiantes en proceso de formación, por lo tanto, el sometimiento a la investigación se contó con la autorización del Director y de los mismos participantes. Asimismo, se mantiene la particularidad y el anonimato, así como el respeto hacia el evaluado en todo momento y resguardando los instrumentos respecto a las respuestas minuciosamente sin juzgar que fueron las más acertadas para el participante.

III. RESULTADOS

3.1 Análisis descriptivo

Pre Test

Tabla 9

Distribución de niveles de la dimensión gestión de procesos-pre test-grupo control

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Malo [00, 02]	3	7.9
Regular [03, 04]	21	55.3
Bueno [05, 06]	14	36.8
Total	38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

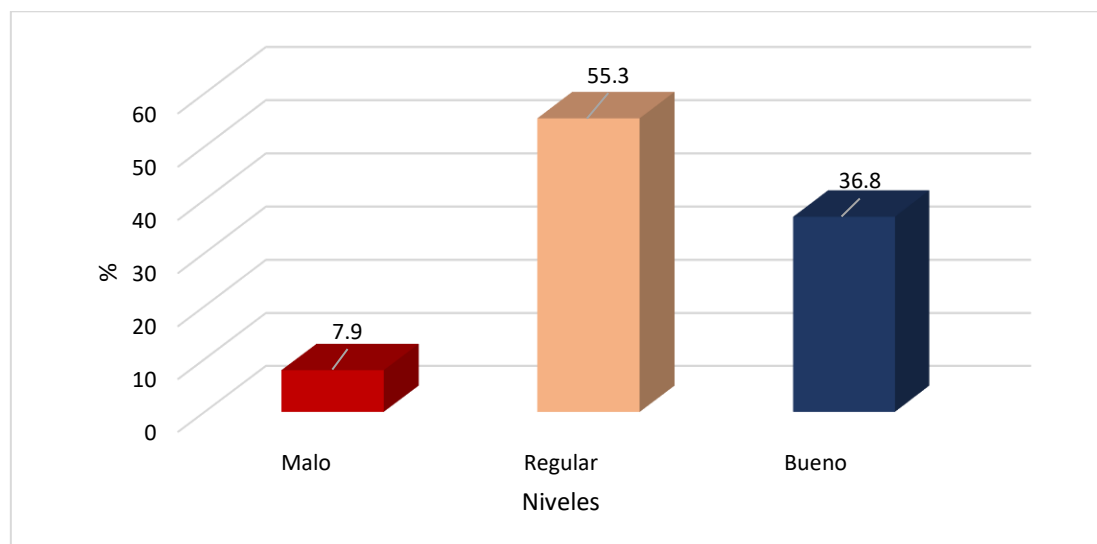


Figura 3. Niveles de la dimensión gestión de procesos-pre test-grupo control

Interpretación

En la figura 1 se observa que, con respecto a la dimensión gestión de procesos en el pre test del grupo control, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 55,3% presenta un nivel regular, el 36,8% un nivel bueno y el 7,9% un mal nivel; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan niveles deficientes en la dimensión gestión de procesos.

Tabla 10

Distribución de niveles de la dimensión ejecución de procesos-pre test-grupo control

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 02]	29	76.3
Regular	[03, 04]	9	23.7
Bueno	[05, 06]	0	0
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

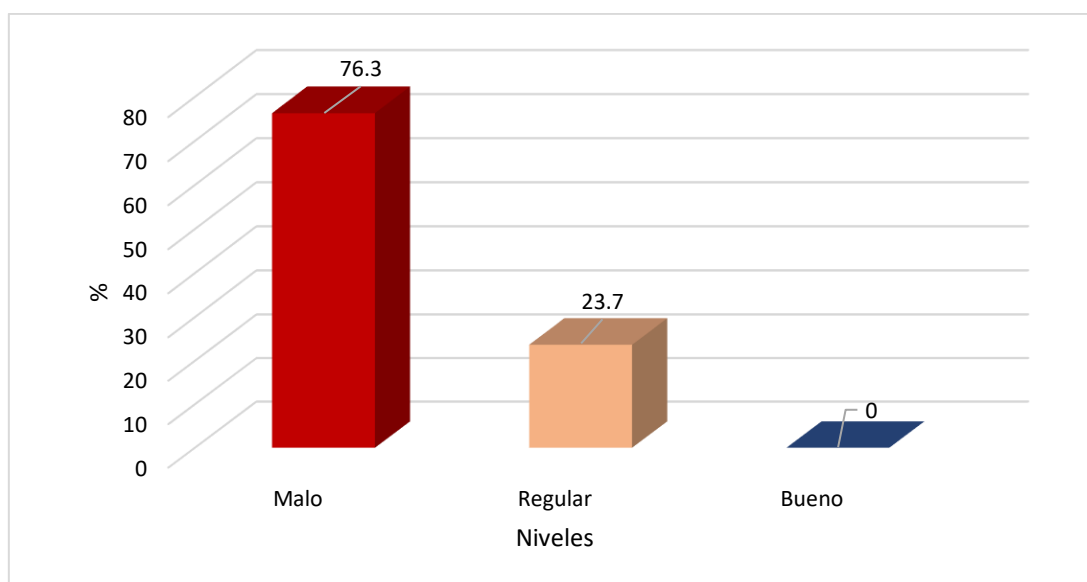


Figura 4. Niveles de la dimensión ejecución de procesos-pre test-grupo control

Interpretación

En la figura 2 se observa que, con respecto a la dimensión ejecución de procesos en el pre test del grupo control, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 76,3% presenta un mal nivel, el 23,7% un nivel regular; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan un mal nivel en la dimensión gestión de procesos.

Tabla 11

*Distribución de niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-
pre test-grupo control*

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 03]	26	68.4
Regular	[04, 06]	12	31.6
Bueno	[07, 08]	0	0
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

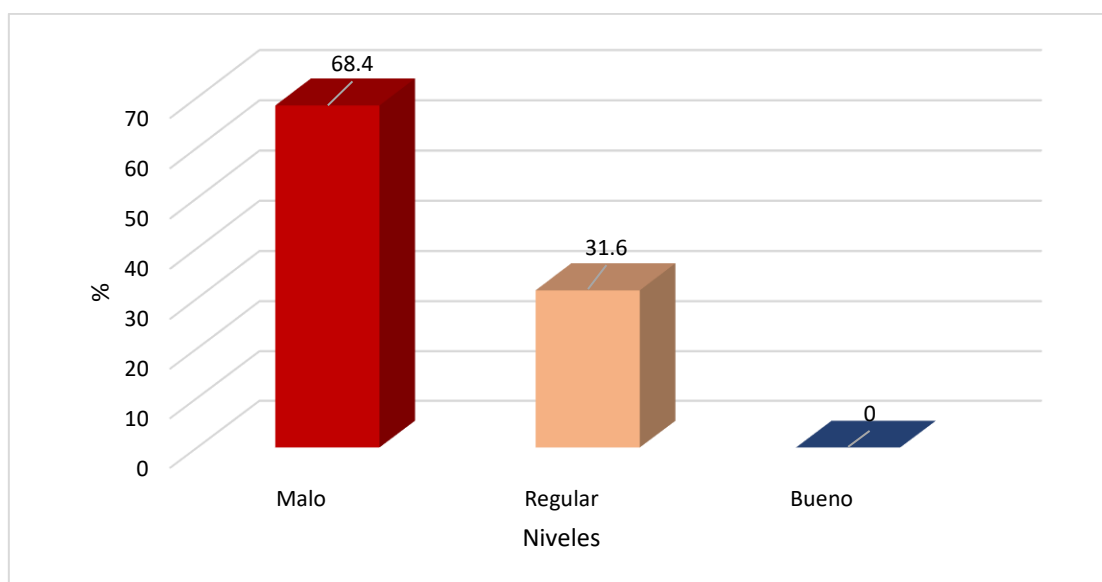


Figura 5. Niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-pre test-grupo control

Interpretación

De acuerdo a la figura 3 se observa que, con respecto a la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías en el pre test del grupo control, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 68,4% presenta un mal nivel, y el 31,6% un nivel regular; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan un mal nivel en la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías.

Tabla 12

Distribución de niveles de la variable educación para el trabajo- pre test-grupo control

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 06]	2	5.3
Regular	[07, 13]	36	94.7
Bueno	[14, 20]	0	0
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

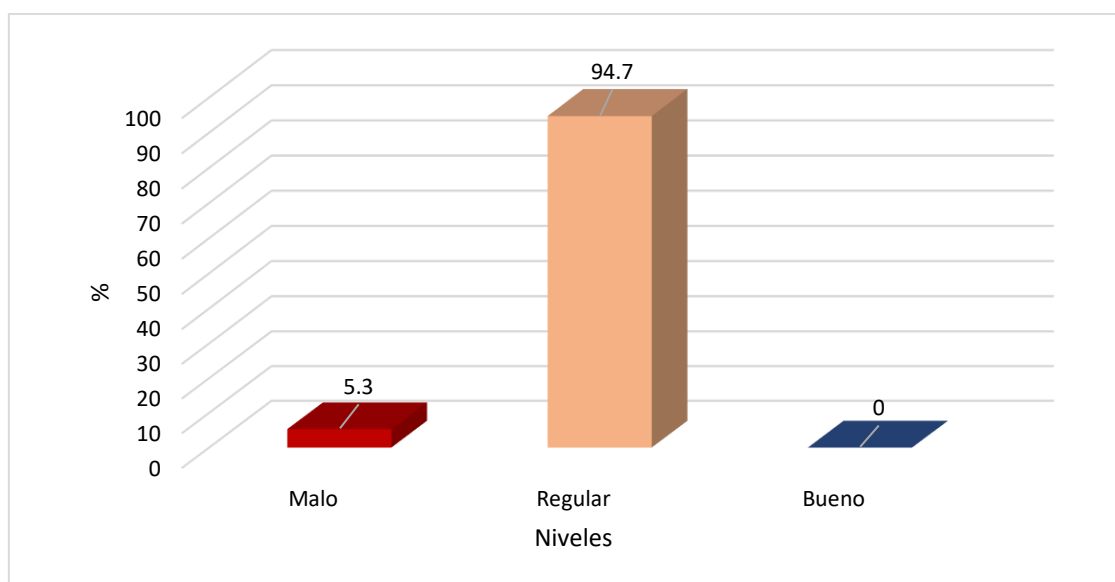


Figura 6. Niveles de la variable Educación Para el Trabajo-pre test-grupo control

Interpretación

De acuerdo a la figura 3 se observa que, con respecto a la variable Educación Para el Trabajo en el pre test del grupo control, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 94,7% presenta un nivel regular, y el 5,3% un mal nivel; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan un nivel regular en la variable Educación Para el Trabajo.

Tabla 13

Distribución de niveles de la dimensión gestión de procesos-pre test-grupo experimental

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 02]	7	18.4
Regular	[03, 04]	28	73.7
Bueno	[05, 06]	3	7.9
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

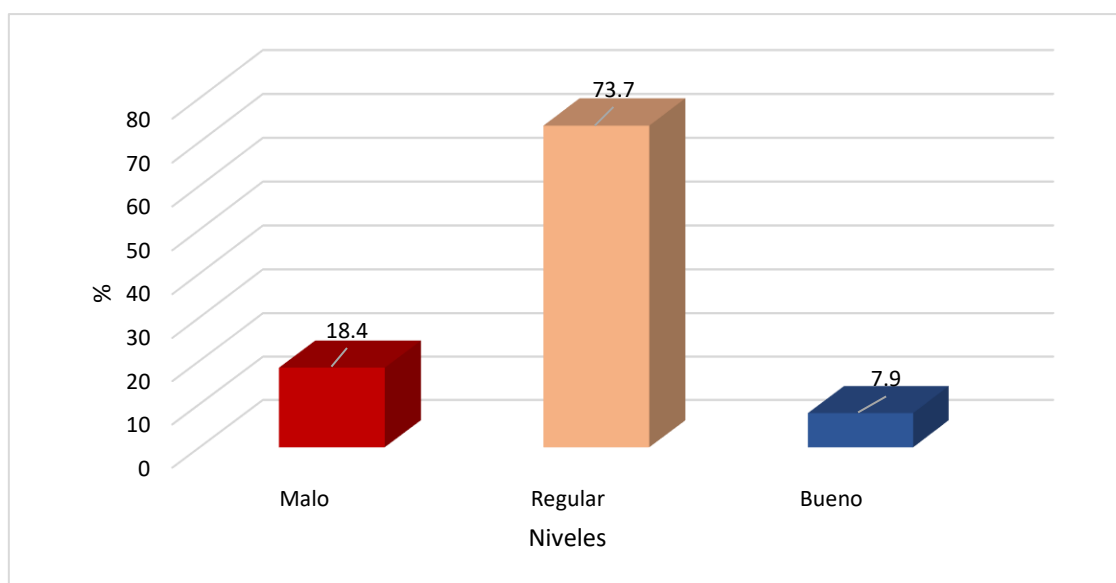


Figura 7. Niveles de la dimensión gestión de procesos-pre test-grupo experimental

Interpretación

En la figura 5 se observa que, con respecto a la dimensión gestión de procesos en el pre test del grupo experimental, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 73,7% presenta un nivel regular, el 18,4% un mal nivel y el 7,9% un nivel bueno; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan niveles deficientes en la dimensión gestión de procesos.

Tabla 14

Distribución de niveles de la dimensión ejecución de procesos-pre test-grupo experimental

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo		30	78.9
Malo	[00, 02]	8	21.1
Regular	[03, 04]	0	0
Bueno	[05, 06]	38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

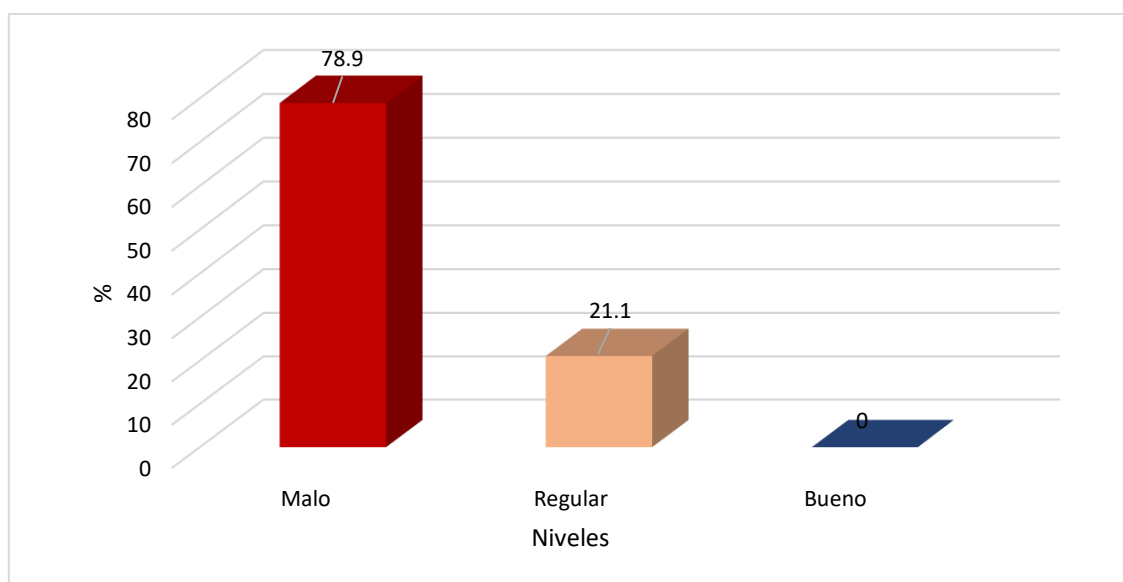


Figura 8. Niveles de la dimensión ejecución de procesos-pre test-grupo experimental

Interpretación

En la figura 6 se observa que, con respecto a la dimensión ejecución de procesos en el pre test del grupo experimental, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 78,9% presenta un mal nivel, y el 21,1% un nivel regular; ante ello se puede afirmar que, la totalidad de los estudiantes presentan niveles deficientes en la dimensión ejecución de procesos.

Tabla 15

*Distribución de niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-
pre test-grupo experimental*

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 03]	27	71.1
Regular	[04, 06]	10	26.3
Bueno	[07, 08]	1	2.6
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

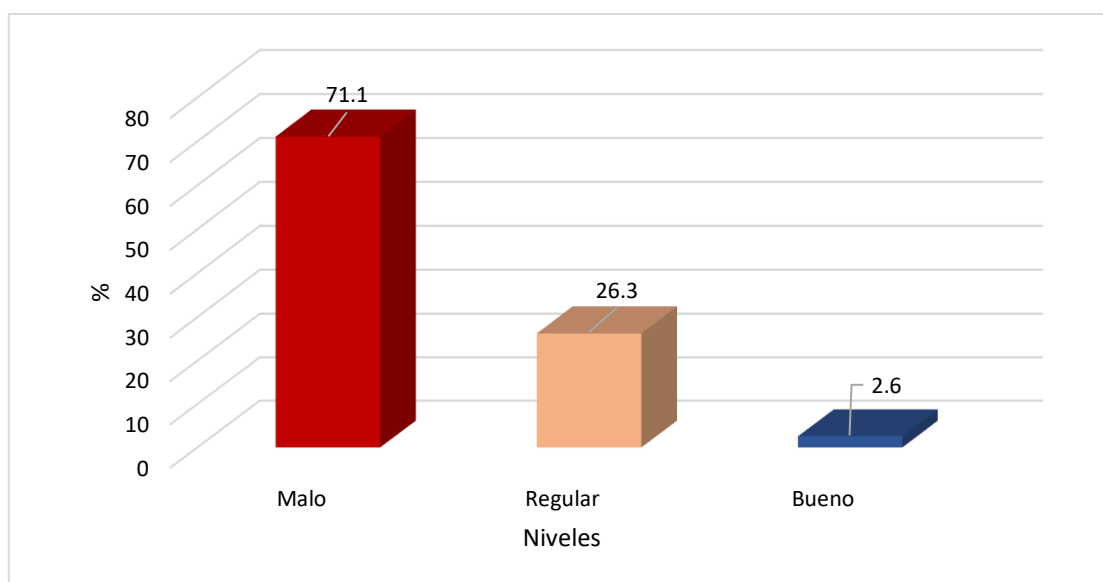


Figura 9. Niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-pre test-grupo experimental

Interpretación

En la figura 7 se observa que, con respecto a la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías en el pre test del grupo experimental, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 71,1% presenta un mal nivel, el 26,3% un nivel regular y el 2,5% un buen nivel; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan un mal nivel en la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías.

Tabla 16

Distribución de niveles de la variable Educación Para el Trabajo- pre test-grupo experimental

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 06]	11	28.9
Regular	[07, 13]	27	71.1
Bueno	[14, 20]	0	0
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

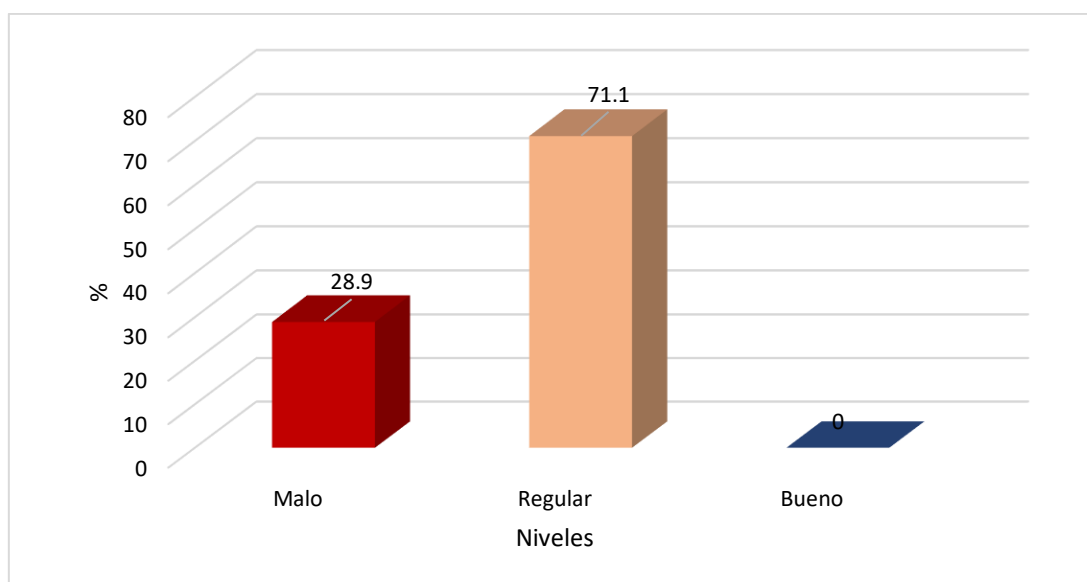


Figura 10. Niveles de la variable Educación Para el Trabajo-pre test-grupo experimental

Interpretación

En la figura 8 se observa que, con respecto a la variable Educación Para el Trabajo en el pre test del grupo experimental, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 71,1% presenta un nivel regular, y el 28,9% un mal nivel; ante ello se puede afirmar que, la totalidad de los estudiantes presentan niveles deficientes en la variable Educación Para el Trabajo.

Post test

Tabla 17

Distribución de niveles de la dimensión gestión de procesos-post test-grupo control

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 02]	4	10.5
Regular	[03, 04]	24	63.2
Bueno	[05, 06]	10	26.3
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

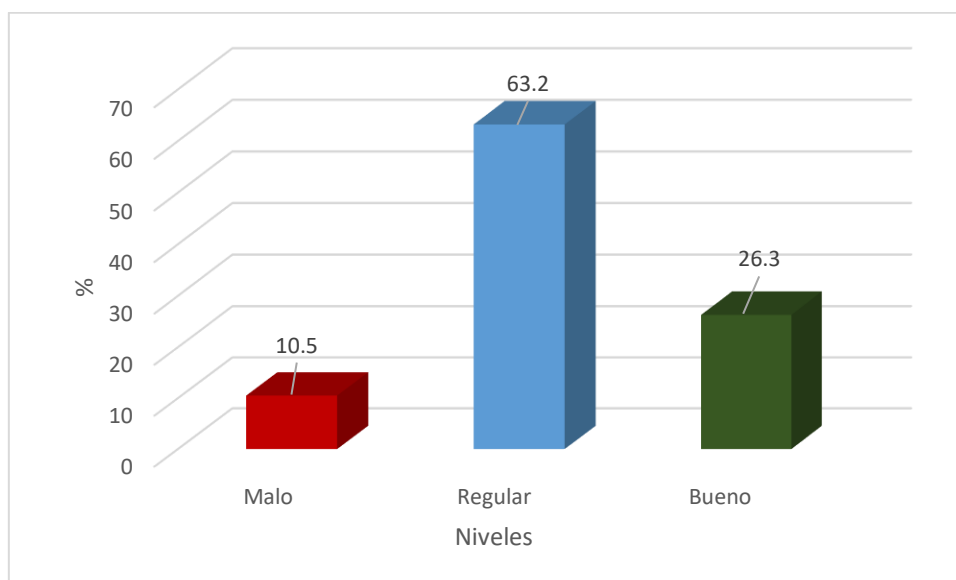


Figura 11. Niveles de la dimensión gestión de procesos-post test-grupo control

Interpretación

En la figura 9 se observa que, con respecto a la dimensión gestión de procesos en el post test del grupo control, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 63,2% presenta un nivel regular, el 26,3% un nivel bueno y el 10,5% un mal nivel; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan niveles deficientes en la dimensión gestión de procesos del grupo control según el post test.

Tabla 18

Distribución de niveles de la dimensión ejecución de procesos-post test-grupo control

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 02]	28	73.6
Regular	[03, 04]	8	21.1
Bueno	[05, 06]	2	5.3
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

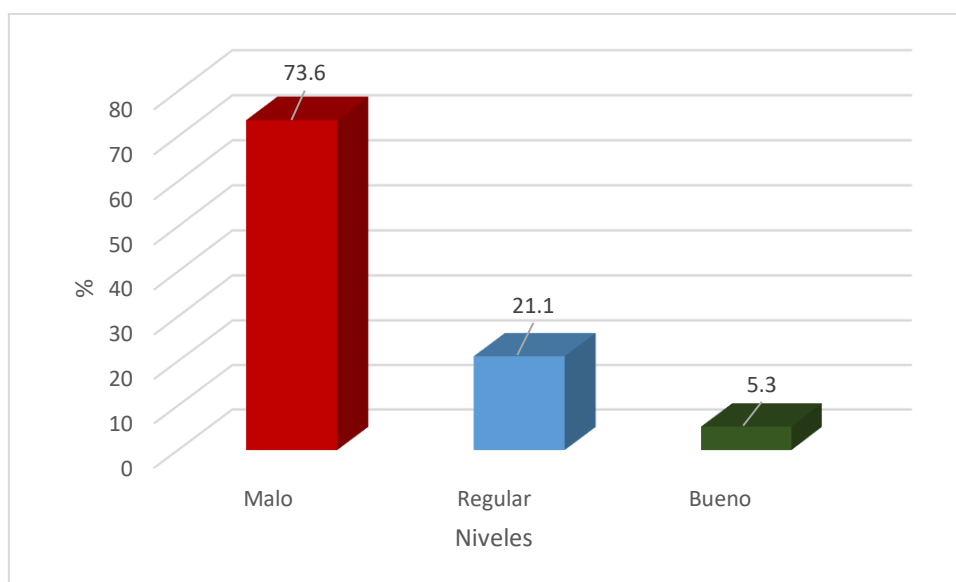


Figura 12. Niveles de la dimensión ejecución de procesos-post test-grupo control

Interpretación

En la figura 10 se observa que, con respecto a la dimensión ejecución de procesos en el post test del grupo control, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 73,6% presenta un mal nivel, el 21,1% un nivel regular y el 5,3% un nivel bueno; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan un mal nivel en la dimensión gestión de procesos.

Tabla 19

*Distribución de niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-
post test-grupo control*

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 03]	26	68.4
Regular	[04, 06]	10	26.3
Bueno	[07, 08]	2	5.3
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

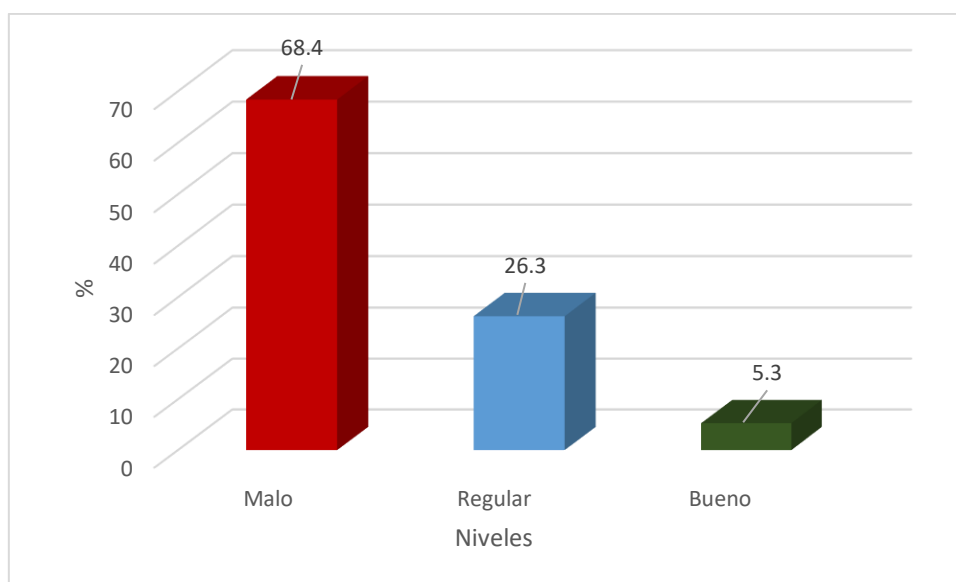


Figura 13. Niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-
post test-grupo control

Interpretación

De acuerdo a la figura 11 se observa que, con respecto a la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías en el post test del grupo control, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 68,4% presenta un mal nivel, el 26,3% un nivel regular, y el 5,3% un nivel bueno; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan un mal nivel en la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías.

Tabla 20

Distribución de niveles de la variable Educación Para el Trabajo- post test-grupo control

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 06]	8	21.1
Regular	[07, 13]	30	78.9
Bueno	[14, 20]	0	0
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

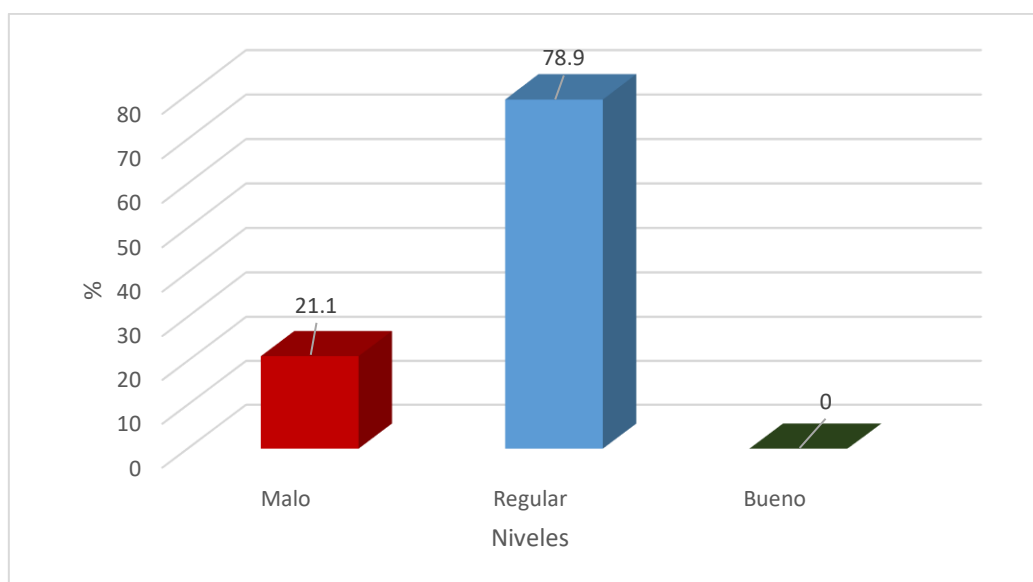


Figura 14. Niveles de la variable Educación Para el Trabajo-post test-grupo control

Interpretación

De acuerdo a la figura 12 se observa que, con respecto a la variable Educación Para el Trabajo en el post test del grupo control, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 78,9% presenta un nivel regular, y el 21,1% un mal nivel; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan un nivel regular en la variable Educación Para el Trabajo.

Tabla 21

Distribución de niveles de la dimensión gestión de procesos-post test-grupo experimental

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Malo [00, 02]	0	0
Regular [03, 04]	7	18.4
Bueno [05, 06]	31	81.6
Total	38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

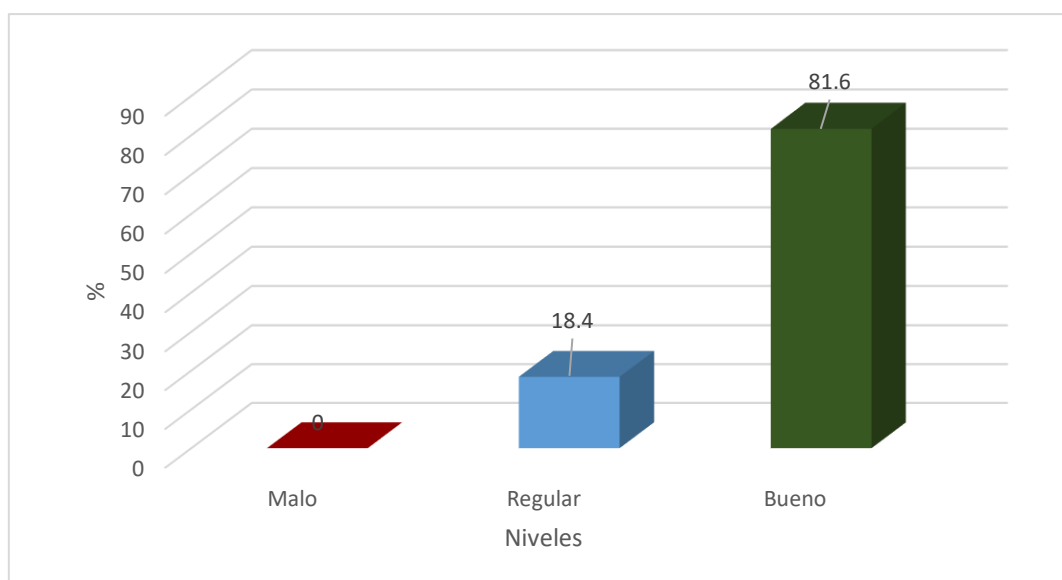


Figura 15. Niveles de la dimensión gestión de procesos-post test-grupo experimental

Interpretación

En la figura 5 se observa que, con respecto a la dimensión gestión de procesos en el post test del grupo experimental, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 81,6% presenta un buen nivel, el 18,4% nivel medio; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan un buen nivel en la dimensión gestión de procesos, después de haber aplicado la plataforma Edmodo.

Tabla 22

Distribución de niveles de la dimensión ejecución de procesos-post test-grupo experimental

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Malo	3	7.9
Malo [00, 02]	6	15.8
Regular [03, 04]	29	76.3
Bueno [05, 06]	38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

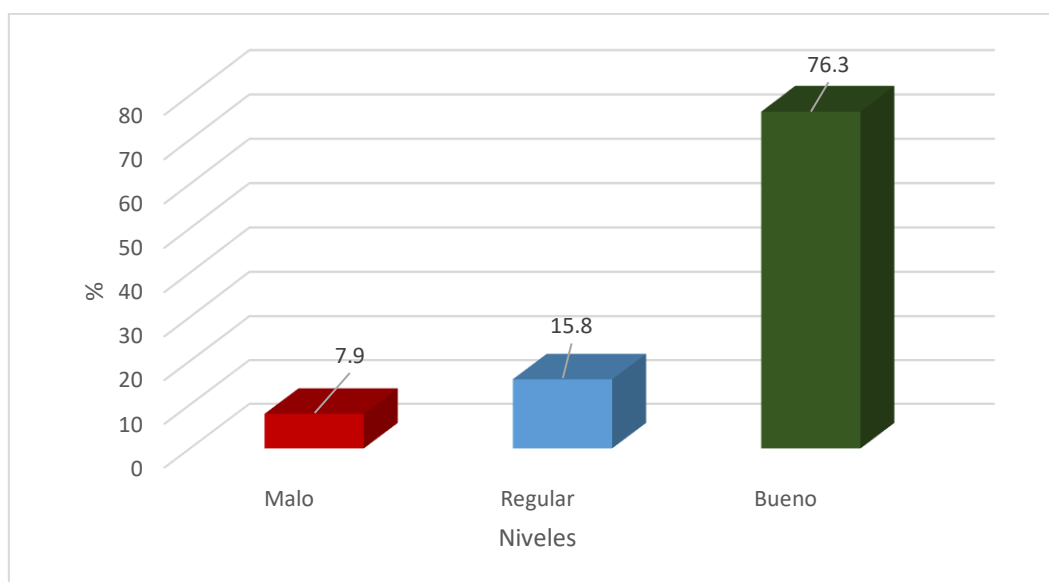


Figura 16. Niveles de la dimensión ejecución de procesos-post test-grupo experimental

Interpretación

En la figura 14 se observa que, con respecto a la dimensión ejecución de procesos en el post test del grupo experimental, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 76,3% presenta un buen nivel, el 15,8% un nivel regular y el 7.9% un mal nivel; ante ello se puede afirmar que, la totalidad de los estudiantes presentan un buen nivel en la dimensión ejecución de procesos; después de haber aplicado la plataforma Edmodo.

Tabla 23

*Distribución de niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-
post test-grupo experimental*

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 03]	0	0
Regular	[04, 06]	21	55,3
Bueno	[07, 08]	7	44.7
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

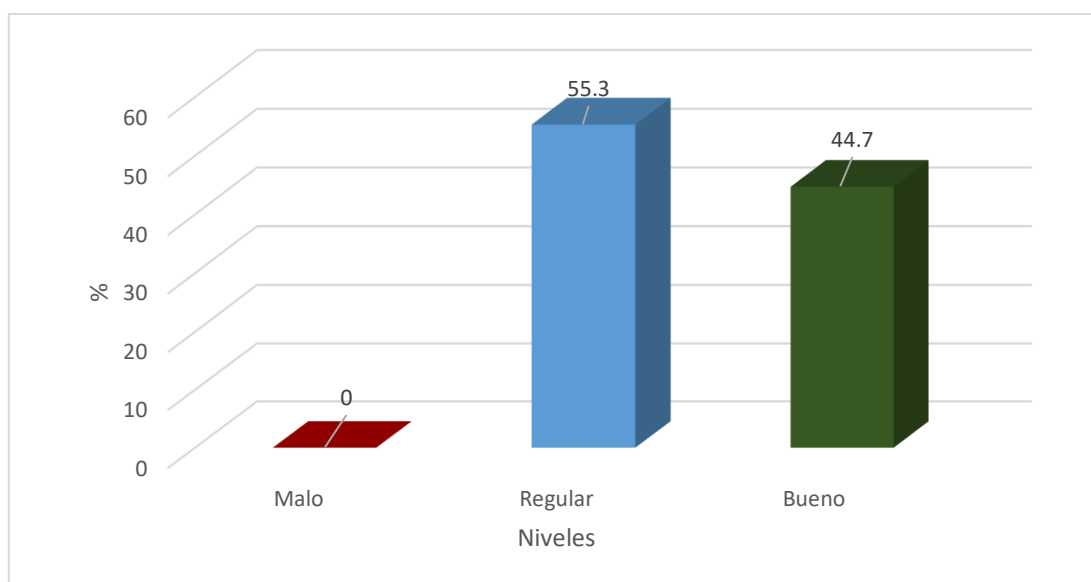


Figura 17. Niveles de la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-post test-grupo experimental

Interpretación

En la figura 15 se observa que, con respecto a la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías en el pre test del grupo experimental, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 55.3% presenta un nivel medio, el 44,7% un buen nivel; ante ello se puede afirmar que, la mayoría de los estudiantes presentan niveles aceptables en la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías.

Tabla 24

Distribución de niveles de la variable Educación Para el Trabajo- post test-grupo experimental.

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Malo	[00, 06]	0	0
Regular	[07, 13]	1	2.6
Bueno	[14, 20]	37	97.4
Total		38	100.0

Nota: Tomado de la base de datos

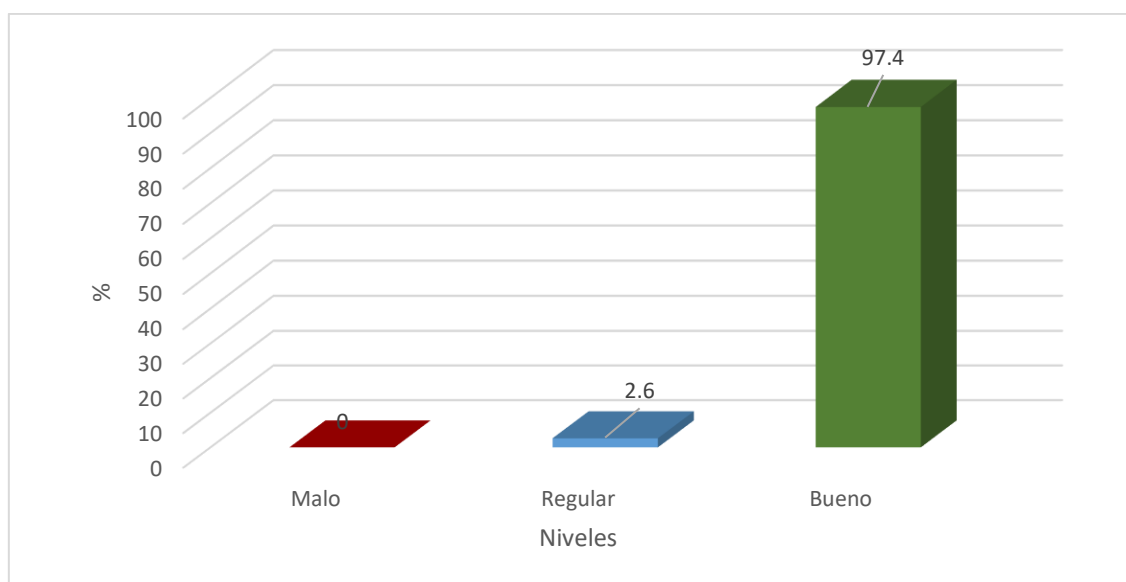


Figura 18. Niveles de la variable Educación Para el Trabajo-post test-grupo experimental

Interpretación

En la figura 16 se observa que, con respecto a la variable Educación Para el Trabajo en el post test del grupo experimental, del 100% de la muestra que comprende 38 estudiantes, el 97,4% presenta un buen nivel y el 2,6% un nivel medio; ante ello se puede afirmar que, la totalidad de los estudiantes presentaron un buen nivel en la variable Educación Para el Trabajo.

3.2 Prueba de normalidad

Para la prueba de normalidad y determinar si los datos presentan una distribución normal se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, (también prueba **K-S**) que determina la bondad de ajuste de dos distribuciones de probabilidad entre sí.

Planteo de la hipótesis:

H_0 : El conjunto de datos del presente trabajo siguen una distribución normal

H_1 : El conjunto de datos del presente trabajo no siguen una distribución normal

Regla de contraste:

Si el Valor $p > 0.05$, se acepta la H_0 . Si Valor $p < 0.05$, se rechaza H_0 .

Tabla 25

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test grupo control	,162	38	,014
Pre test grupo experimental	,173	38	,006
Post test grupo control	,125	38	,138
Post test grupo experimental	,205	38	,000

Como se observa en la tabla, el valor obtenido de $p = ,000$ para las variables son menores que 05, a excepción del grupo control post test; entonces se rechaza la Hipótesis Nula y se puede afirmar con un 95% de probabilidad que el conjunto de datos del presente trabajo no siguen una distribución normal, por lo tanto se utilizará el estadígrafo no paramétrico U de Mann-Whitney.

3.3 Prueba y contrastación de hipótesis

Hipótesis general

H₀ El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad no influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016

H₁ El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016

Tabla 26

Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis general

Nivel	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control n=38	Experimental n=38	
Pre test			
Malo	5.3	28.9	U=608,000 p=0,053
Regular	94.7	71.1	
Bueno	0	0	
Post test			
Malo	21.1	0	U=-8071 p=0,000
Regular	78.9	2.6	
Bueno	0	97.4	

En la tabla se observa que, el desarrollo de las capacidades del área Educación Para el Trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones similares (U-Mann-Whitney: $p=0,053$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en las capacidades del área de

Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa "Ventura Ccalamaqui" de Barranca, 2016.

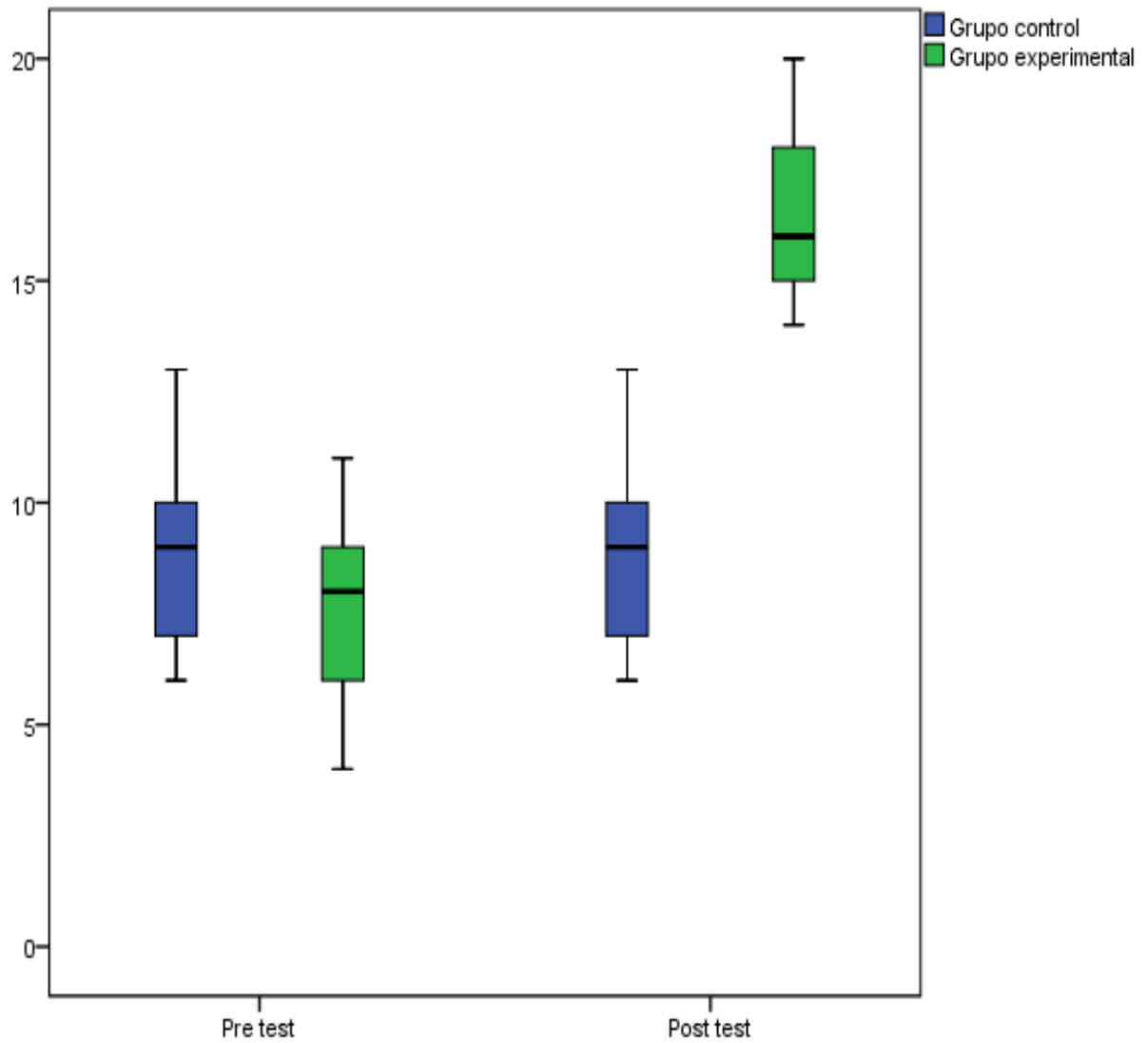


Figura 19. Diferencias significativas del área educación para el trabajo-post test-grupo experimental.

Hipótesis específica 1

- H₀ El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad no influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016
- H₁ El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016

Tabla 27

Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 1

Nivel	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control n=38	Experimental n=38	
Pre test			
Malo	7.9	18.4	U=640,000 p=0,329
Regular	55.3	73.7	
Bueno	36.8	7.9	
Post test			
Malo	10.5	0	U=165,500 p=0,000
Regular	63.2	18.4	
Bueno	26.3	81.6	

En la tabla se observa que, el desarrollo de la capacidad de gestión de procesos del área Educación Para el Trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones similares (U-Mann-Whitney: $p=0,329$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en la

capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

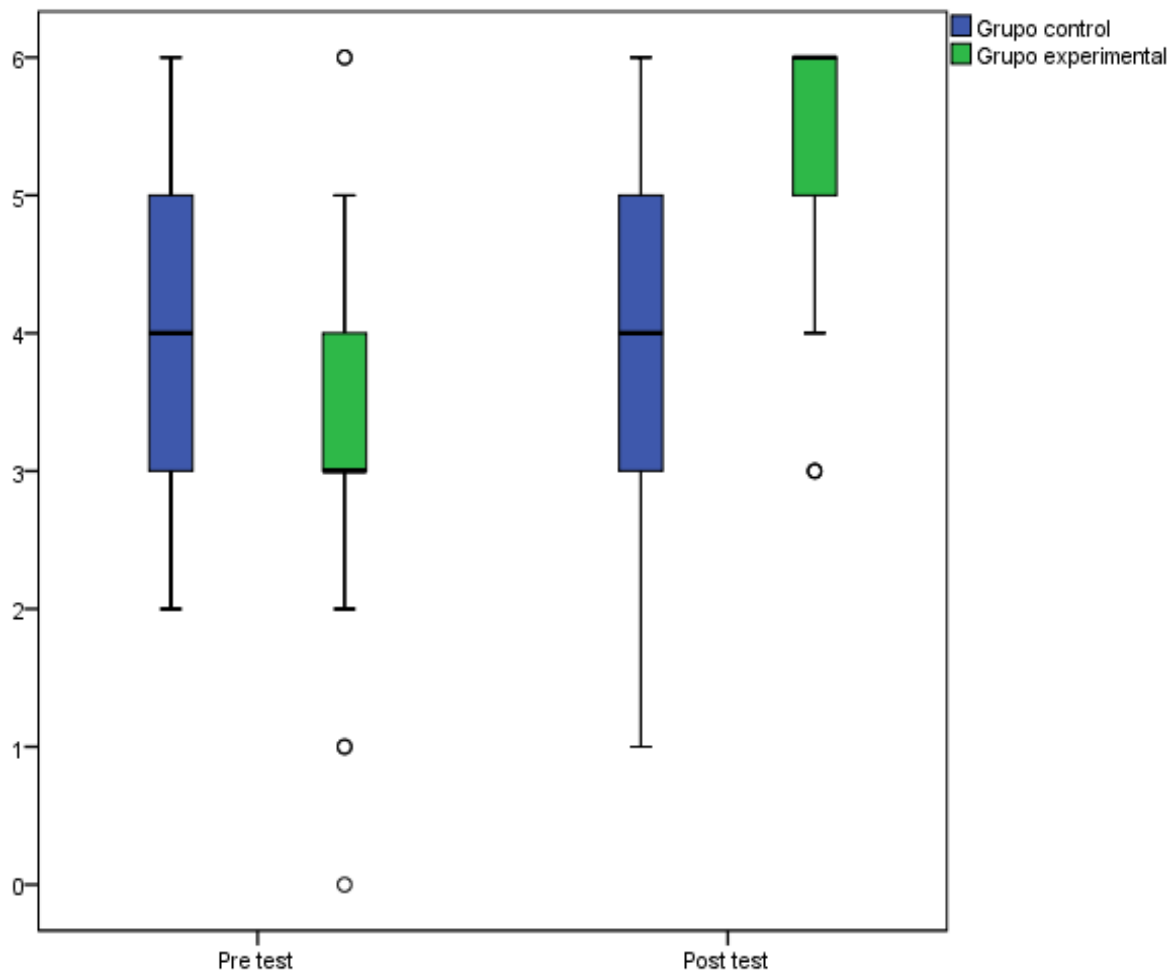


Figura 20. Diferencias significativas en la dimensión gestión de procesos-post test-grupo experimental

Hipótesis específica 2

- H₀ El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad no influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016
- H₁ El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016

Tabla 28

Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 2

Nivel	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control n=38	Experimental n=38	
Pre test			
Malo	76.3	78.9	U=694,000 p=0,699
Regular	23.7	21.1	
Bueno	0	0	
Post test			
Malo	73.6	7.9	U=93,000 p=0,000
Regular	21.1	15.8	
Bueno	5.3	76.3	

En la tabla se observa que, el desarrollo de la capacidad de ejecución de procesos del área Educación Para el Trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones similares (U-Mann-Whitney: $p=0,699$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en la

capacidad de ejecución de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

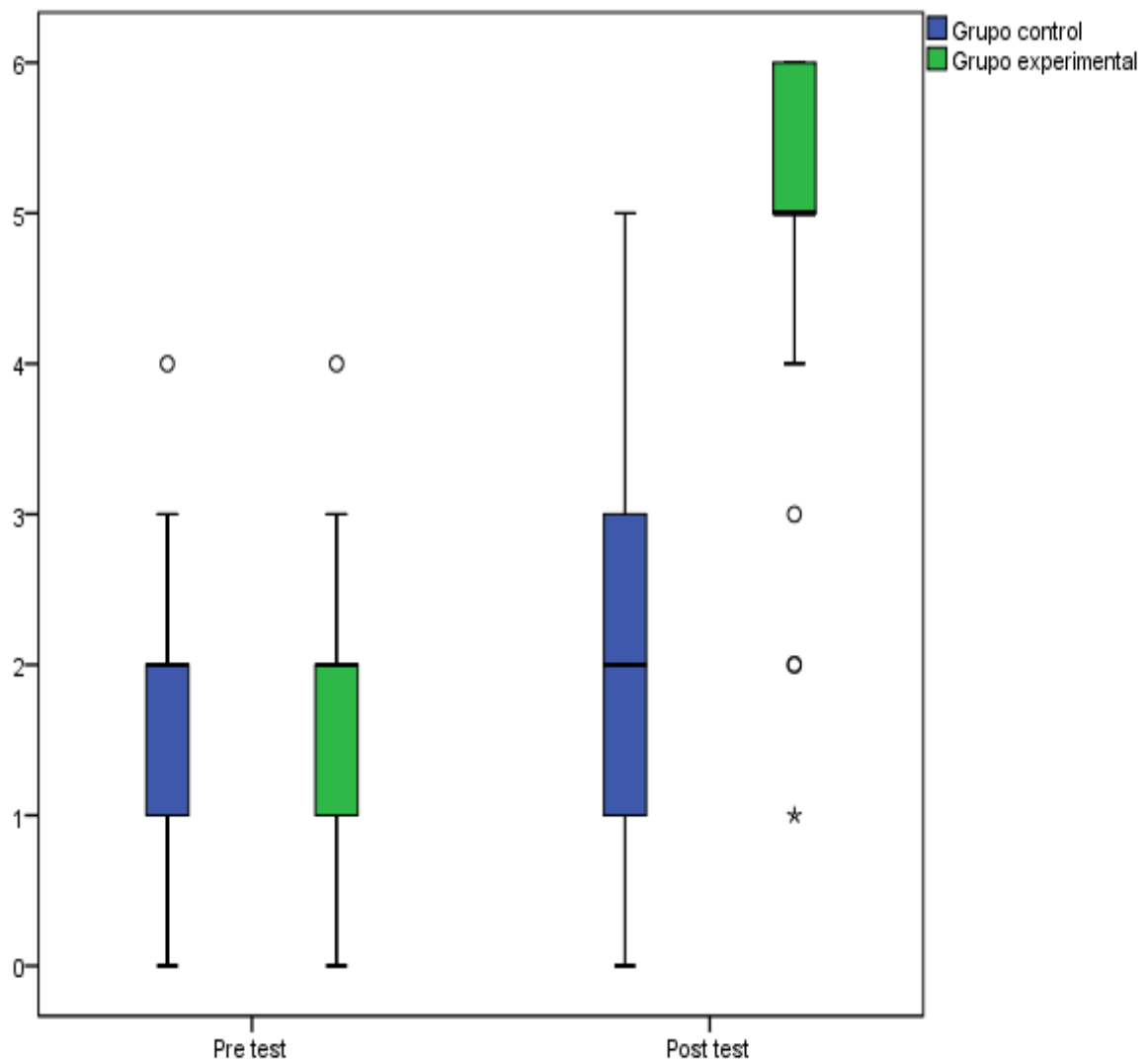


Figura 21. Diferencias significativas en la dimensión ejecución de procesos-post test-grupo experimental

Hipótesis específica 3

H₀ El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad no influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

H₁ El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

Tabla 29

Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 3

Nivel	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control n=38	Experimental n=38	
Pre test			
Bajo	68.4	71.1	U=710,000 p=0,878
Medio	31.6	26.3	
Alto	0	2.6	
Post test			
Bajo	68.4	0	U=134,500 p=0,000
Medio	26.3	55,3	
Alto	5.3	44.7	

En la tabla se observa que, el desarrollo de la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área Educación Para el Trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones similares (U-Mann-Whitney: $p=0,878$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen

significativamente en la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

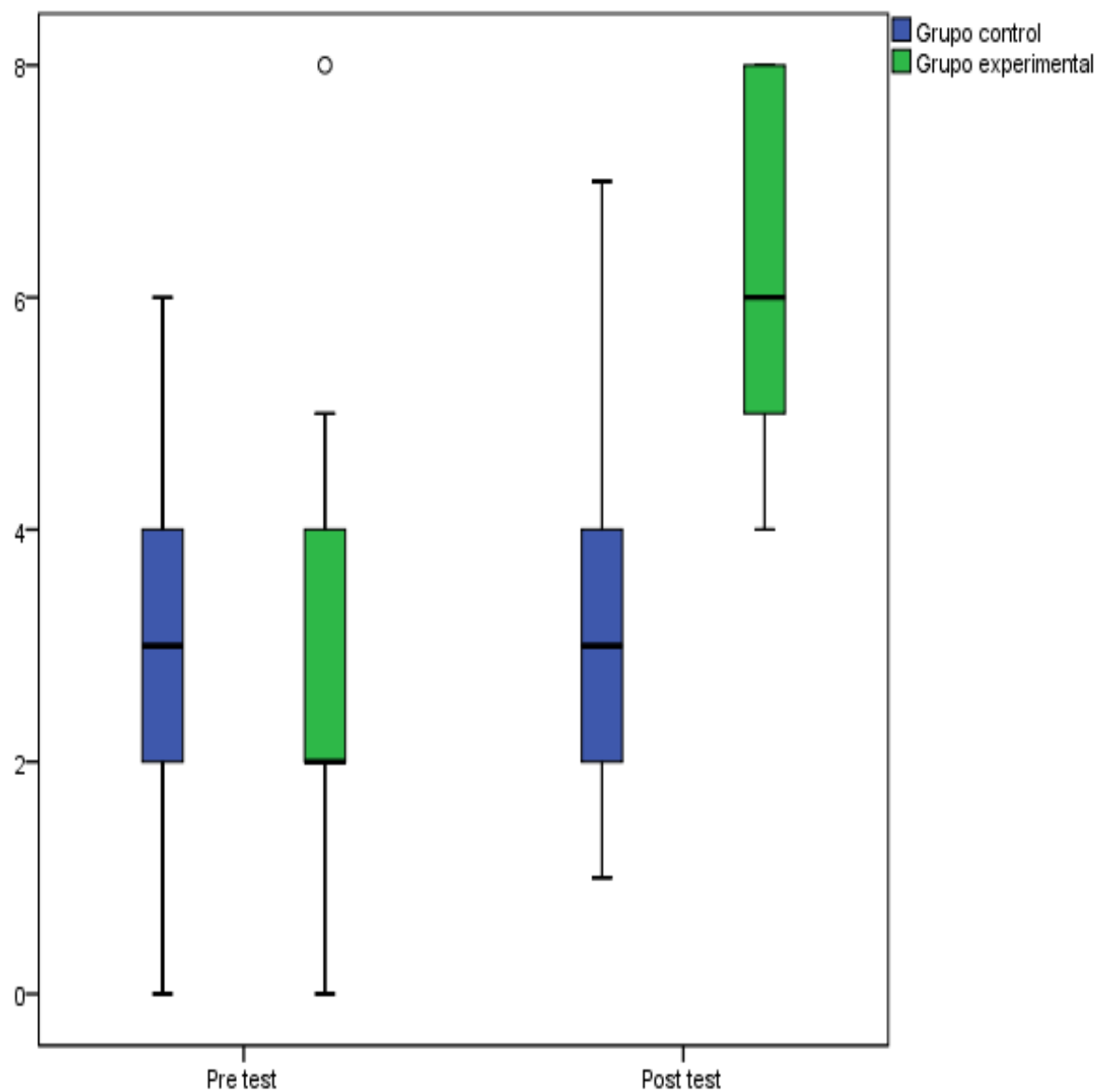


Figura 22. Diferencias significativas en la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-post test-grupo experimental

IV. DISCUSIÓN

En esta parte del trabajo, procedo a realizar la discusión de los resultados de la investigación.

En primer lugar, la educación del siglo XXI, está ante el impacto de la tecnología de la información y comunicación (TIC). Frente a esta situación, podemos asegurar que solo existen dos posibilidades: ser digital o no ser; frecuentemente salen versiones que el analfabeto no sólo el que no sabe leer ni escribir, sino, aquel que desconoce el uso adecuado de las TIC (productos electrónicos y digitales; programas computacionales avanzados; acceso a información vía internet: en las páginas web, blogs, plataformas educativas, redes sociales, entre otros). En el campo educativo, en los diferentes niveles de nuestro sistema educativo y en este caso particular en el nivel secundario de la Educación Básica Regular. El docente tiene que estar preparado para enseñar mediante el uso de las TIC, así como menciona: Chumpitaz, (2007) “que el profesorado debe tener la formación necesaria para poder orientar y mediar los procesos de aprendizaje de los estudiantes cuando usen la tecnología”; justamente en es te punto es donde la interactividad adquiere un valor de mucha importancia que cada vez los hace máspreciado e innovador. La interactividad viene a ser, la utilización activa de las TIC de parte de los usuarios (profesionales, estudiantes, padres de familia, entre otros). Lo que hace posible una comunicación agradable entre el usuario y el ordenador y por otra parte el tiempo de respuesta del ordenador a las acciones que realice el usuario es prácticamente al instante.

Debido a estos planteamientos es que se decidió realizar la investigación acerca del uso de la plataforma edmodo y la interactividad en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general, que establece que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016. Por lo que de acuerdo al prueba de hipótesis y viendo los puntajes de los estudiantes del grupo

experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016, según tabla N° 24.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Sáez, Fernández y García (2012) que el uso de la plataforma Edmodo, propicia una mejora en las actividades, facilita el acceso al material, potencia la comunicación, desarrolla actitudes y capacidades positivas y potencia la motivación. En esa misma dirección, teniendo en cuenta que la plataforma edmodo, tiene similitudes con la red social Facebook, coincido con lo que sostiene, Arróspide (2007) que refiere, que las redes sociales son una herramienta positiva para la socialización y el aprendizaje de los estudiantes, pero siempre supervisada por tutores y dentro de las redes sociales, la red por excelencia es Facebook, (...) sus posibilidades de uso son diversas. Por ejemplo, se pueden crear grupos en Facebook para que los alumnos puedan chatear con el profesor, publicar contenidos interesantes relacionados con la asignatura, plantear preguntas, entre otras cosas (...). Aparte, los padres pueden seguir también lo que hacen sus hijos en el aula y las tareas que tienen que realizar. Este último tiene concordancia con lo que sostiene Garrido, (2011) sobre la Plataforma Edmodo, quien afirma, que es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores padres de familia y alumnos. Se trata de un servicio de redes sociales basado en el microblogging creado para su uso específico en educación que proporciona al docente de un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas. Por último con respecto a Educación para el trabajo, coincido con la afirmación de, El Banco de Desarrollo de América Latina, (2015). La educación básica regular en el área de Educación Para el Trabajo, busca mejorar las habilidades ocupacionales en general, así como el conocimiento y ciertas competencias empresariales

En conexión a la primera hipótesis específica, cuyo resultado se observa en la tabla N° 25, se observa que, la capacidad de gestión de procesos del área educación para el trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones similares (U-Mann-Whitney: $p=0,329$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

El resultado de la primera hipótesis específica, guarda relación con lo que sostiene Pérez (2014), que los recursos tecnológicos en la educación son recursos actuales que el docente tiene a su disposición para mejorar la calidad educativa y los resultados obtenidos luego de trabajar diferentes actividades con la plataforma “Educaplay” en su investigación, el grupo experimental incremento sus resultados positivamente en el desarrollo de sus capacidades a diferencia del grupo de control. Esta afirmación tiene similitud con la afirmación de Choque, (2009), el estudio en las Aulas de Innovación Pedagógica mejora el desarrollo de capacidades TIC, puesto que los estudiantes en contacto con las nuevas TIC como la computadora y el Internet tienen efectos en su capacidad de su intelecto humano, puesto que aprenden de la tecnología ciertas capacidades tecnológicas que son cambios permanentes que se dan en los estudiantes. Con respecto a la influencia de interactividad en la capacidad gestión de proceso; coincido con lo referido por Godina, (2015), quien sostiene que la interactividad influye en los cambios cognitivos y meta cognitivos de los estudiantes durante su proceso de resolución, en el tránsito por los distintos estadios en resolución de problemas y, en la asunción de roles de trabajo colaborativo.

En relación a la segunda hipótesis específica, cuyo resultado se observa en la tabla N° 26, la capacidad de ejecución de procesos del área educación para el trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones

similares (U-Mann-Whitney: $p=0,699$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en la capacidad de ejecución de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

El resultado de la segunda hipótesis específica, tiene similitudes con lo que sostiene Trinidad (2012) quien refiere que el uso de las TIC, incrementa la motivación y el desarrollo de sus capacidades de los alumnos. Pero además permite acceder a información proveniente de fuentes diversas de alta actualidad, un aprendizaje activo y social. Con relación a la influencia de interactividad en la capacidad ejecución de proceso; tiene similitudes con lo referido por Marzano (2014), que el uso del Sistema de aprendizaje multimedia interactivo es ideal y aplicable, además de incrementar significativamente el aprendizaje y mejorar los niveles de atención e interacción en los estudiantes.

Y por último referido a la tercera hipótesis específica, cuyo resultado se observa en la tabla N° 27, la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área educación para el trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones similares (U-Mann-Whitney: $p=0,878$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

El resultado de la última hipótesis específica, guarda relación con lo que sostiene la, UNESCO, (2012), la enseñanza secundaria brinda a los jóvenes las mejores perspectivas de adquirir competencias que los sitúen en una posición propicia para conseguir buenos empleos. Con respecto a la influencia de interactividad en la capacidad comprensión y aplicación de tecnológicas; también coincido con

lo referido por Godina, (2015), quien sostiene que la interactividad influye en los cambios cognitivos y meta cognitivos de los estudiantes durante su proceso de resolución, en el tránsito por los distintos estadios en resolución de problemas y, en la asunción de roles de trabajo colaborativo.

Finalmente, tengo una posición renuente, en aceptar, parte del afirmación de Claro, (2010), que en su investigación doctoral *“Impactos de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes en el año 2010”*, manifiesta que el acceso universal de los estudiantes a las TIC, en términos de mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes son menos evidentes y las diferencias entre ellos al momento de sacar provecho de las tecnologías para sus aprendizajes representan un problema crecientemente preocupante.

Desde mi punto de vista el acceso universal de los estudiantes a las TIC, puede arribar a la mejora de su rendimiento escolar y al desarrollo de sus competencias, en las diferentes áreas de enseñanza; de manera significativa. Pero para lograr lo mencionado, es muy importante el rol del docente, en ese sentido estoy muy de acuerdo con lo que afirma, Chacon (2010): Existe una relación simbiótica entre el docente y el estudiante con el uso de las Tics (...) El profesor juega un papel muy importante en el diseño de medios, materiales y recursos que deben ser adaptados a las características propias de los estudiantes. El profesor debe ser capaz de guiar a los alumnos en el desarrollo de experiencias colaborativas, monitorizar el progreso de los estudiantes y proporcionar en todo momento “Feedback” de apoyo al trabajo de los mismos.

V. CONCLUSIONES

Terminado el trabajo de investigación, se arribó a las siguientes conclusiones:

- Primera El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad sí influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016; habiéndose obtenido un p-valor en la Prueba U de Mann-Whitney 0,000, lo que evidencia que existen diferencias significativas entre el pre y post test
- Segunda El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad sí influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016; habiéndose obtenido un p-valor en la Prueba U de Mann-Whitney 0,000, lo que evidencia que existen diferencias significativas entre el pre y post test.
- Tercera El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad sí influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de ejecución de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016; habiéndose obtenido un p-valor en la Prueba U de Mann-Whitney 0,000, lo que evidencia que existen diferencias significativas entre el pre y post test.
- Cuarta El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad sí influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016, habiéndose obtenido un p-valor en la Prueba U de Mann-Whitney 0,000, lo que evidencia que existen diferencias significativas entre el pre y post test.

VI. RECOMENDACIONES

Concluida el trabajo de investigación, se puede hacer las siguientes recomendaciones:

- Primera: Fortalecer a través del buen uso de la tecnología las capacidades del área de Educación para el Trabajo, para que los estudiantes amplíen su conocimiento tecnológico, ya que forma parte de la formación integral de la persona humana.
- Segunda: Que la plataforma edmodo sea aplicada en las diferentes instituciones privadas y públicas que tienen en su currículo el área de Educación Para el Trabajo. Y publicar los resultados obtenidos para que los docentes de otras áreas articulen y apliquen en sus sesiones de aprendizaje
- Tercera: Proponer a las UGELs que capaciten a los docentes del área de Educación para el Trabajo en el uso de la plataforma edmodo para elevar la capacidad de los estudiantes en el campo educativo.
- Cuarta: Que otros investigadores a partir de la presente investigación tomen mayor interés e iniciativa en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (ordenadores, software educativo, redes sociales, plataformas, entre otros) con la finalidad que la información pueda enriquecer, la metodología en la de área de Educación para el Trabajo, sin dejar de lado las otras áreas y lograr un aprendizaje significativo en integral en los estudiantes
- Quinta: Involucrar a toda plana jerárquica, docentes y padres de familia de la Institución Educativa Emblemática “Ventura Ccalamaqui” en uso de la plataforma endmodo, para un aprendizaje interactivo entre la plataforma y todos los usuarios.

VII. REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). *El Proyecto de investigación*. Caracas-República Bolivariana de Venezuela: Episteme.
- Arrospide, J. (2007). *Competencias en Tecnologías de Información y Comunicación*. España: (s.e).
- Banco de Desarrollo de América Latina y Knowledge Sharing Program, (2015) educación técnica y formación profesional en el Perú. (Diciembre de 2015). *scioteca.caf.com*. Obtenido de <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/826/ETFP%20Per%C3%BA%20Final%205.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barnett, R. (2001). *Los límites de la competencia. el conocimiento, la educación superior y la sociedad*. Barcelona, España: Gedisa.
- Bedoya, A. (1997). ¿Que es interactividad? *Revista Electronica*, 1.
- Bezanilla, M., & Martines, J. (1996). Bases técnico-pedagógicas para la elaboración de software educativo. *scielo_peru*, 164.
- Caneiro, R. (2013) Las Tecnologías de la Información (TIC) en la Educación. (25 de Junio de 2016). <http://www.fundacionsantillana.com/>. Obtenido de http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/paginas/200906/xxii_semana_monografica.pdf
- Cañas, A., & Novak, J. (2004). *Construyendo sobre nuevas ideas constructivistas y la herramienta cmap Tools para crear un nuevo modelo de educación*. . Spain: universidad pública de Navarra: Pamplona.
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. . Lima: San Marcos .
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: San Marcos.
- Chacon, M. (2010). *La educación en la sociedad de las tecnologías, en la red*. Muralla: Publicaciones ODIE.

- Choque. (2009). *Estudios en aulas de innovación pedagógica y desarrollo de capacidades TIC*. trabajo de investigación a nivel doctoral.
- Chumpitaz, L. (2005). *Informática aplicada a los procesos de enseñanza y aprendizaje*, Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima-Perú: CISE.
- Chumpitaz, L. (2007). *La formación de docentes de Educación Básica en el uso educativo de las TIC y la reducción de la brecha digital*. Perú: Fondo Editorial CISE.
- Claro, M. (2010). *Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes*. Santiago de Chile: Claro Editora.
- Colomina, R., Mayordomo, R., & Onrubia, J. (2001). *análisis de la actividad discursiva en la interacción educativa. algunas opciones teóricas y metodológicas*. Madrid: Fundacion Infancia y aprendizaje.
- DCN. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- EducaRed (2010) Enseñar aprender, I. e. (2010). <http://educared.fundacion.telefonica.com.pe/>. Obtenido de <http://educared.fundacion.telefonica.com.pe/>
- Escamilla, H. (2009) perspectivas de la tecnología educativa. (11 de Setiembre de 2016). Obtenido de <http://www.scribd.com/doc/15790655/Perspectivas-de-laTecnologia-Educativa>.
- Fernandez, A., & Sarramona, J. (2001). *Educación CRAC*. Barcelona: TRILLA.
- Gámiz. (2009). *Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación: implementación, experimentación y evaluación de la plataforma aulaweb*.
- García Aretio, L. (2009). CUED. (14 de Julio de 2016). Obtenido de <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/boletin.html>
- Garrido, A. (2011). *Edmodo- Redes sociales para el aula* . Madrid.

- Gilbert, M., & Katz, J. (2013). *Building an information society: a Latin American and Caribbean perspective*. Santiago: CEPAL.
- Gobierno Regional de Ayacucho. (Diciembre de 2012). Plan de mediano plazo en Educación 2012- 2016. Ayacucho, Ayacucho, Perú. Obtenido de www.regionayacucho.gob.pe
- Godina, A. (2015). *Interaccion e Interactividad con nuevas tecnologías en la resolución de problemas matemáticos*. Granada : Universidad de Granada. Tesis Doctorales.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mcgraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. De C.V.
- Hernandez, A. (2008), Una construcción modélica en educación para el trabajo bajo el enfoque de la educación permanente. (02 de Octubre de 2016). Obtenido de http://www.scielo.org/ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872008000100009
- Hernandez, A. (2008). *Una construcción modélica en educación para el trabajo bajo el enfoque de la educación permanente*. Maracay: scielo.
- Hernandez, R. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje . *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento* , 1.
- Holland, C.; Muilenburg, L. (2011) upporting Student Collaboration: Edmodo in the Classroom. In M. Koehler & P. Mishra (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2011*, (p. 3232-3236). Chesape. (14 de Setiembre de 2016). Obtenido de <http://www.editlib.org/p/36816>
- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación (las ed.)* . Caracas-Venezuela: Alfa.

- Ley General de Educación N° 28044, 2. (17 de julio de 2013).
www.minedu.gob.pe. Obtenido de
http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Lopez, P. (2012). *Redes para la socialización: Una experiencia en la enseñanza secundaria*. Murcia- España.
- Lucrecia, C. (2005). *Informática aplicada a los procesos de enseñanza y aprendizaje*, Pontificia Universidad Católica. Perú: CISE.
- Marquez, P. (2013). Uso didactico de los contenidos digitales. *ciencias*, 26.
- Martines, A.(2011) mundo digital. (s.f.). Obtenido de
http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/articles-172430_archivo.pdf
- Marzano, R. (2014). *Aplicación del sistema multimedia interactivo (sami) en la enseñanza de física para el logro de aprendizajes de los estudiantes de la facultad de ciencias, de la Universidad Nacional de educación “Enrique Guzmán y Valle”*. LIMA: USMP.
- Meritxell, E. (2013). Interactividad e Interacción. *Revista latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1.
- Minedu. (2009). *Diseno Curricular Nacional*. Lima - Perú.
- MINEDU. (2010). *Orientaciones para el Trabajo pedagogico*. Lima: Biblioteca nacional del peru.
- Morales, A. (2000). *El hombre interior segun San Juan Bautista de La salle*. Lima: Bruño.
- Perez, C. (2002). *Technological revolutions and financial capital: the dynamics of bubbles and*. Cheltenham: Edward Elgar.
- Pérez, S. (2014). *Influencia del uso de la Plataforma Educaplay en el desarrollo de las Capacidades de Comprensión y Producción de textos en el área de*

Inglés, durante el año 2014 en su tesis de Maestría. Perú: Ponticia Universidad Católica del Perú.

PERUEDUCA (2008) el sistema Digital de Aprendizaje, . (s.f.).
<http://www.perueduca.pe>. Obtenido de
<http://www.perueduca.pe/recursos-educativos>,

Pizano, G. (1998), Currículo por competencias. (22 de Setiembre de 2016).
 Obtenido de
<http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/7460/6490>

Polando, Y. (2001). Bases teoricas de la Educación Para el Trabajo. *Revista Electronica* , 22.

Portal MINEDU, (2016). Sesiones de aprendizaje. (25 de setiembre de 2016).
 Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/>

R.A.E. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Madrid.

Ramirez, M., & Burgos, J. (2011). *Transformando ambientes de aprendizaje en la educación básica con recursos educativos abiertos*. CIITE: Monterrey.

Rial, A., & Varela, J. (2008). *Modelización con Estructuras de Covarianzas en Ciencias Sociales*. España: Netlibro.

Rost, A. (2006). *La interactividad en el periódico digital*. Belaterra.

Rué, J. (2002). *Qué enseñar y por qué. Elaboración y desarrollo de proyectos de formación*. Barcelona- España: Paidós.

Sáez, J., Fernandez, M., & Garcia, J. (2012). Descubriendo Edmodo:beneficios del microblogging en educación de adultos. *Campo Abierto*, 53-69.

Salinas, J. (2012). Interactividad y diseño de videos didactivos. *Revista interuniversitaria de didactica*, 3-4.

- Sánchez, H., & Reyes, C. (1998). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Man.
- Sanchez, J. (1999). Construyendo y Aprendiendo con el computador. Integración de medios interactivos para la capacitación de profesores en informática educativa. *Revista Electronia*, 12.
- Seitzinger, J. (2006). Be constructive: Blogs, podcasts, and wikis as constructivist learning tools. *Learning*. (15 de Julio de 2016). Obtenido de <http://www.elearningguild.com/pdf/2/073106DES.pdf>
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa.
- Trinidad, L. (2012). *Las competencias tecnologicas en todo docente*. Lima: Macro.
- UNESCO (2013) Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación, Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Tecnología. (12 de Junio de 2016). <http://www.unesco.org>. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>
- UNESCO, (2009) Educación y Trabajo,. (10 de agosto de 2016). <http://www.unesco.org>. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001608/160881s.pdf>
- UNESCO, (2012) los jóvenes en las competencias. (15 de Setiembre de 2016). www.unesdoc.unesco.org. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002180/218083s.pdf>
- United Nations Educational Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2013). *Situación Educativa de América Latina y el Caribe: Hacia la educación de calidad para todos al 2015*. Santiago: Ediciones del Imbunche.
- Villavicencio, A. (2010). *Teoría general de la Educación*. Los Olivos - Lima: Fondo Editorial del UCH.

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de consistencia

TÍTULO: Uso de la plataforma edmodo y la interactividad en las capacidades de área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de secundaria, 2016

Autor: Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general
¿Cómo influye el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016?	Determinar la influencia del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016	El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas
Pe1 ¿Cómo influye el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de la capacidad de gestión de procesos en el área de educación para el trabajo en alumnos de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016?	Oe1 Determinar la influencia del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.	H1 El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016

<p>Pe2 ¿Cómo influye el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de la capacidad de ejecución de procesos en el área de educación para el trabajo en alumnos de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016?</p>	<p>Oe2 Determinar la influencia del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de la capacidad de Ejecución de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016</p>	<p>H2 El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de ejecución de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016</p>
<p>Pe3 :¿Cómo influye el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de la capacidades de comprensión y aplicación de tecnología en el área de educación para el trabajo en alumnos de segundo grado de secundaria secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016?</p>	<p>Oe3 Determinar la influencia del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016</p>	<p>H3 El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016</p>

Metodología		
Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos de evaluación
<p>TIPO: Aplicado</p> <p>DISEÑO: Experimental</p> <p>TIPO: Cuasi-experimental</p> <p>MÉTODO: Hipotético deductivo</p>	<p>POBLACION</p> <p>La población está constituida por estudiantes del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática “Ventura Ccalamaqui”</p> <p>MUESTRA: 76</p> <p>GRUPO DE CONTROL: 38</p> <p>Alumnos del segundo Sección “G”</p> <p>GRUPO DE EXPERIMENTAL: 38</p> <p>Alumnos del segundo Sección “D”</p> <p>MUESTRA:</p> <p>NO PROBABILISTICO</p>	<p>Variable Dependiente: Capacidades del área de Educación Para el Trabajo</p> <p>Técnicas: Encuestas</p> <p>Instrumentos: Cuestionario tipo prueba</p> <p>Autor: Beymar Pedro Solis Trujillo</p> <p>Año : 2016</p>

Anexo 2:

Organización de las variables independientes: Plataforma Edmodo, interactividad

Contenidos	Estrategias	Metodología	Tiempo
La aplicación de programa consta de 8 sesiones de actividades	Aplicación de la Plataforma “Edmodo”	Método activo:	90 minutos por sesión
El objetivo central es mejorar las capacidades del área de Educación Para el Trabajo, mediante el uso de la Plataforma “Edmodo” y la interactividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Creando grupos de trabajo con interfaz para el estudiante y el docente. • Trabajar actividades utilizando textos cortos, videos, mapas conceptuales, entre otros 	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperativo e interactivo. 	1 trimestre de 16 sesiones
4. Mejora significativamente el desarrollo la capacidad de Gestión de Procesos		Método pasivo	
5. Mejora significativamente el desarrollo la capacidad de Ejecución de Procesos		<ul style="list-style-type: none"> • Clase tradicional 	
6. Mejora significativamente el desarrollo la capacidad de Comprensión y Aplicación de Tecnologías			

Anexo 3:

Matriz de operacionalización de la variable dependiente

Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición	Niveles o rangos
Capacidades de Educación para el Trabajo	Es un proceso que tiene a desarrollar en los estudiantes capacidades y actitudes productivas, emprendedoras y empresariales para ejercer actividades laborales y económicas, capitalizando las oportunidades que brinda el mercado local, nacional y global en el marco de una cultura exportadora y orientada hacia el logro de competencias laborales identificadas con participación del sector productivo. Minedu, (DCN, 2009 p. 215)	Se aplicó un cuestionario tipo prueba, con ítems para medir las dimensiones de la variable Capacidades de Educación para el Trabajo.	Gestión de Procesos	- Procesos de investigación de mercados.	1,2	Vigesimal 0-20	Malo
				- Organización y ejecución de procesos de diseño.	3,4		
				- Planificación y comercialización de opciones ocupacionales.	5,6		
				- Realización de procesos básicos de control de calidad			
			Ejecución de Procesos	- Interpretación de órdenes de trabajo.	7, 8		Regular
				- Aplicar las especificaciones técnicas para la prestación de un servicio.	9, 10		
				- Selección y organización de espacio, materiales, equipos e insumos para la prestación de servicios.	11,12		
			Comprensión y aplicación de tecnologías	- Realización de tareas y procesos básicos para la prestación de servicios			Bueno
				-			
				- Diferenciación de los elementos básicos.	13, 14		
- Identificar los procesos del diseño.	15,16						
	- Aplicación de normas de formatos (rotulación y tipos de líneas en la elaboración de dibujos de taller)	17,18					
	- Realización de cálculos.	19,20					
	- Analiza las características del mercado local, regional y global.						

Anexo 4: Constancia emitida por la institución donde se realizó la investigación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA VENTURA CCALAMAQUI



“AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU”

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA “VENTURA CCALAMAQUI” DE BARRANCA, QUE SUSCRIBE;

HACE CONSTAR:

Que el Mg. **Beymar Pedro SOLIS TRUJILLO**, docente nombrado en el área de Educación Para el Trabajo en esta Institución Educativa, ha culminado con el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“USO DE LA PLATAFORMA EDMODO Y LA INTERACTIVIDAD EN LAS CAPACIDADES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “VENTURA CCALAMAQUI” DE BARRANCA, 2016”**

Se expide la presente, a solicitud del interesado, para los fines que estime conveniente

Barranca, 18 de Noviembre del 2016



cc.
Archivo

13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	18
15	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	8
16	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	9
17	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	6
18	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	11
19	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	16
20	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12
21	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11
22	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	8
23	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6
24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	15
25	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	9
26	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	11
27	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	10
28	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	10
29	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
30	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	12
31	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16
32	1	1	1	1	1	3	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	14
33	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	15
34	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	8
35	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10

P	0.97	0.94	0.66	0.63	0.46	0.34	0.51	0.34	0.37	0.51	0.49	0.66	0.54	0.6	0.54	0.83	0.43	0.63	0.2	0.63
q	0.03	0.06	0.34	0.37	0.54	0.66	0.49	0.66	0.63	0.49	0.51	0.34	0.46	0.4	0.46	0.17	0.57	0.37	0.8	0.37
P*Q	0.03	0.05	0.23	0.23	0.25	0.23	0.25	0.23	0.23	0.25	0.25	0.23	0.25	0.24	0.25	0.14	0.24	0.23	0.16	0.23
K	20																			
$\sum(p*q)$	4.2																			
varianza	15.3																			

KR20 **0.764**

CONFIABILIDAD FUERTE

GRUPO CONTROL – PRE TEST

N°	GESTIÓN DE PROCESOS							EJECUCIÓN DE PROCESOS							COMP. Y APLIC. DE TECNOLOGÍA							Total		
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	ST	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	ST	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19		Item 20	ST
1	1	1	1	0	0	0	3	0	0	0	1	1	1	3	1	0	1	0	1	0	0	0	3	9
2	1	1	1	0	0	0	3	0	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	6
3	1	0	1	1	0	1	4	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	2	7
4	1	1	0	1	0	0	3	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	5	9
5	1	1	1	1	1	0	5	1	0	0	0	0	1	2	0	1	0	1	0	0	0	1	3	10
6	0	1	1	0	1	0	3	0	0	1	0	1	0	2	0	1	1	1	0	0	1	1	5	10
7	1	1	1	1	1	1	6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	3	9
8	1	1	0	1	0	0	3	1	0	1	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
9	1	0	0	1	1	0	3	1	0	1	0	0	0	2	0	1	0	1	0	0	1	0	3	8
10	1	1	0	0	1	0	3	0	0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	1	0	1	1	5	10
11	1	0	0	1	0	1	3	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	0	1	1	0	3	8
12	1	1	1	1	1	0	5	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	4	9
13	1	1	1	1	1	0	5	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	4	10
14	1	1	1	1	1	0	5	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	2	7
15	1	1	1	1	0	1	5	1	0	1	0	0	0	2	0	0	1	1	1	0	0	0	3	10
16	1	1	1	1	0	1	5	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	3	9
17	1	0	1	0	1	0	3	0	0	0	1	1	1	3	0	0	1	1	1	0	0	1	4	10
18	1	1	1	0	1	1	5	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	4	10
19	1	1	0	1	0	0	3	1	0	1	0	0	1	3	0	0	1	0	0	1	1	1	4	10
20	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	1	1	0	0	0	3	7
21	1	1	1	1	0	1	5	1	0	0	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	1	1	4	11
22	1	1	1	1	0	0	4	1	0	0	0	1	1	3	0	1	1	0	0	0	0	0	2	9
23	1	1	0	1	0	1	4	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	2	7
24	1	1	0	1	0	1	4	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	2	7
25	1	1	1	1	1	1	6	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	6	13
26	1	1	1	0	0	1	4	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	2	7
27	1	1	1	0	0	1	4	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	2	7

28	1	0	0	1	0	1	3	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	2	6
29	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	8
30	1	1	0	1	0	0	3	0	0	1	0	0	1	2	0	1	1	1	1	1	0	0	5	10
31	1	0	1	1	1	0	4	0	0	0	1	1	0	2	1	0	1	0	0	0	1	0	3	9
32	1	1	1	1	1	1	6	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	1	0	0	0	1	3	11
33	1	1	1	1	1	0	5	0	0	0	1	1	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	8
34	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	0	3	0	1	1	0	0	0	0	0	2	11
35	1	1	1	0	0	1	4	1	1	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	1	1	2	9
36	1	1	1	0	0	1	4	1	1	0	0	0	1	3	0	0	0	1	0	0	1	1	3	10
37	1	1	0	0	0	0	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	0	1	1	2	8
38	1	1	1	1	1	1	6	1	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	1	1	2	10

GRUPO EXPERIMENTAL – PRE TEST

	GESTIÓN DE PROCESOS							EJECUCIÓN DE PROCESOS							COMP. Y APLIC. DE TECNOLOGÍA							Total		
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6		Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12		Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19		Item 20	
1	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	4	8
2	1	1	0	1	1	0	4	0	0	1	1	1	1	4	0	0	1	0	0	0	0	1	2	10
3	1	1	1	0	1	0	4	1	0	1	0	0	0	2	0	1	1	1	1	0	0	1	5	11
4	1	1	1	1	0	0	4	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	2	7
5	1	0	1	1	0	0	3	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	2	6
6	1	1	1	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	5
7	1	1	1	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	5
8	1	1	0	1	0	0	3	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	4	8
9	1	0	0	1	1	0	3	0	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	0	0	0	1	2	7
10	1	1	0	1	0	0	3	1	1	0	0	1	0	3	0	0	0	1	1	0	0	0	2	8
11	1	1	1	1	1	1	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	3	9
12	1	1	0	0	0	0	2	0	0	1	0	1	1	3	0	0	1	1	0	1	0	1	4	9
13	1	1	0	1	1	0	4	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	1	0	1	0	0	2	8
14	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	4	6
15	1	1	1	1	0	0	4	1	0	1	1	0	0	3	0	1	0	1	1	1	0	0	4	11
16	1	1	0	1	1	0	4	1	1	0	0	1	0	3	0	0	0	0	0	1	0	1	2	9
17	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	10
18	1	1	0	1	1	0	4	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	1	0	0	0	1	2	8
19	0	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	1	1	3	0	0	1	0	0	0	0	1	2	8
20	0	1	1	0	1	0	3	0	0	0	1	0	1	2	0	1	0	1	1	1	0	0	4	9
21	0	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	1	0	0	1	7
22	0	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	2	1	0	1	1	1	0	0	1	5	9
23	0	1	1	1	1	0	4	1	0	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	1	0	1	4	10
24	0	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	1	1	2	0	1	0	1	0	0	1	1	4	9
25	0	1	1	0	0	0	2	0	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	0	1	0	0	3	7
26	1	1	1	1	1	1	6	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	3	10
27	1	1	0	1	0	1	4	0	1	0	0	0	1	2	1	1	0	0	1	0	0	0	3	9

28	1	1	1	1	1	0	5	0	1	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	0	1	8	
29	1	1	0	1	0	0	3	1	0	1	0	0	1	3	1	1	0	0	1	0	0	0	3	9
30	1	1	1	1	0	0	4	1	0	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1	0	0	2	8
31	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	3	4
32	1	0	1	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	5
33	1	1	0	1	1	0	4	1	0	0	1	0	0	2	0	1	1	0	0	0	0	0	2	8
34	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	1	0	3	5
35	1	1	0	1	0	1	4	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
36	1	1	0	1	0	1	4	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
37	1	1	0	1	0	0	3	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	2	6
38	1	1	0	1	0	0	3	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	2	6

GRUPO CONTROL – POST TEST

N°	GESTIÓN DE PROCESOS							EJECUCIÓN DE PROCESOS							COMP. Y APLIC. DE TECNOLOGÍA							Total		
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	ST	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	ST	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19		Item 20	ST
1	0	0	0	1	1	1	3	0	0	0	1	1	1	3	1	0	1	0	1	0	0	0	3	9
2	1	1	1	1	1	0	5	1	0	0	0	1	1	3	1	0	0	0	0	1	0	0	2	10
3	1	0	1	1	0	1	4	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	2	7
4	1	1	0	1	0	0	3	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	5	9
5	1	1	0	1	1	0	4	1	0	0	0	0	1	2	0	1	0	1	0	0	0	1	3	9
6	0	1	1	0	1	0	3	0	0	1	0	1	0	2	0	1	1	1	0	0	1	1	5	10
7	1	0	0	1	1	1	4	0	1	1	0	0	0	2	1	0	0	1	0	0	0	1	3	9
8	1	1	0	1	0	0	3	1	0	1	0	0	1	3	1	1	0	0	0	0	0	0	2	8
9	1	0	0	1	1	0	3	1	0	1	0	0	0	2	0	1	0	1	0	0	1	0	3	8
10	1	1	0	0	1	0	3	0	0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	1	0	1	1	5	10
11	1	1	1	1	1	1	6	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	0	1	1	0	3	11
12	1	1	1	1	1	0	5	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	4	9
13	1	1	1	1	1	0	5	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	4	10
14	1	1	1	1	1	0	5	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	1	1	0	0	0	2	9
15	1	1	1	1	0	1	5	1	0	1	1	1	1	5	0	0	1	1	1	0	0	0	3	13
16	1	1	0	1	0	1	4	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	2	7
17	1	0	1	0	1	0	3	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	4	8
18	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	4	7
19	1	1	0	1	0	0	3	1	0	1	0	0	1	3	0	0	1	0	0	1	1	1	4	10
20	1	1	1	1	0	0	4	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	1	1	0	0	0	3	9
21	0	1	1	1	0	1	4	1	0	0	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	1	1	4	10
22	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	3	0	1	1	0	0	0	0	0	2	6
23	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	2	6
24	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	2	6
25	0	1	0	1	1	1	4	1	0	0	1	0	0	2	0	1	0	1	1	1	1	1	6	12

26	1	1	1	0	0	1	4	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	6
27	1	1	1	0	0	1	4	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	6
28	1	0	0	1	0	1	3	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	2	6
29	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
30	1	1	0	1	0	0	3	0	0	1	0	0	1	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
31	1	0	1	1	1	0	4	1	1	0	1	1	0	4	1	0	1	0	0	0	1	0	3	11
32	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	1	4	1	0	0	1	0	0	0	1	3	13
33	1	1	1	1	1	0	5	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	7
34	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	0	4	0	1	1	0	0	0	0	0	2	12
35	1	1	1	0	0	1	4	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	2	7
36	1	1	1	0	0	1	4	1	1	1	1	0	1	5	0	0	0	1	0	0	1	1	3	12
37	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	1	1	2	6
38	1	1	1	1	1	1	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	8

28	1	1	1	1	1	0	5	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	18
29	1	1	1	1	1	0	5	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	18
30	1	1	1	1	1	0	5	1	0	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	17
31	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	1	0	0	4	14	
32	1	0	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	0	0	5	15	
33	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	0	7	18	
34	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	1	1	0	5	17	
35	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	0	7	18	
36	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	1	1	1	6	18	
37	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	0	7	18	
38	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	1	1	0	5	17	

ANEXO 6: INSTRUMENTO



Cuestionario tipo prueba para medir las capacidades del Área de Educación para el Trabajo



Estimado estudiante

Antes de iniciar con el cuestionario, quisiera que des lectura lo siguiente:

CARTA INTRODUCTORIA

Buenos tardes estimadas estudiantes:

Mi persona está trabajando en un estudio que servirá para elaborar una tesis profesional acerca del *“Uso de la Plataforma Edmodo y la interactividad en las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria, 2016”*.

Quisiera pedir tu ayuda para que contestes algunas preguntas que no te llevará mucho tiempo. Tus respuestas serán importantes.

Preciado estudiante te pido que contestes este cuestionario con la mayor sinceridad y empeño posible.

Lee las siguientes instrucciones cuidadosamente.

INSTRUCCIONES

- Emplee un lápiz o un bolígrafo de tinta negra para rellenar el cuestionario. Todas las preguntas tienen cuatro opciones de respuesta.
- Marque con claridad la opción elegida con una cruz o aspa, o bien, una “paloma” (símbolo de verificación). Recuerde: solo hay una respuesta correcta, NO se deben marcar dos opciones. Marque así:



- Si no puedes contestar una pregunta o si no entiendes la pregunta, por favor pregúntele a la persona que le entregó este cuestionario y le explicó la importancia de su participación.

De antemano:

¡MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!



CUESTIONARIO TIPO PRUEBA PARA MEDIR LAS CAPACIDADES DEL
ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

APELLIDOS Y

NOMBRES: _____

GRADO: Segundo

SECCIÓN:

FECHA:

.....

GESTIÓN DE PROCESOS

1. Son acciones que realiza el hombre, transformando y aprovechando los recursos naturales en bienes y riquezas que satisfacen sus necesidades vitales
 - a) Actividades económicas
 - b) Actividades deportivas
 - c) Actividades educativas
 - d) Actividades de computación
2. Es una organización o institución dedicada a actividades o persecución de fines económicos o comerciales para satisfacer las necesidades de bienes o servicios de los solicitantes
 - a) La familia
 - b) La empresa
 - c) Los talleres
 - d) Los colegios
3. Son las entradas de efectivo o su equivalente que tiene la empresa, ya sea de manera directa por las ventas de productos o servicios prestados, dependiendo del giro del negocio
 - a) Balance
 - b) Déficit
 - c) Egresos
 - d) Ingresos
4. Permite que exista un equilibrio entre lo que ingresa y lo que se gasta
 - a) Balance
 - b) Presupuesto
 - c) Control
 - d) Inventario

5. Se caracteriza por la realización de inspecciones y ensayos para comprobar si una determinada materia prima, un semielaborado o un producto terminado, cumple con las especificaciones establecidas previamente
 - a) Control de presupuesto
 - b) Control de costos
 - c) Control de calidad
 - d) Control de ingresos y salidas

6. Es el documento que registra todos los procesos de fabricación de un producto desde que nace hasta que llegue al usuario final
 - a) Ficha técnica
 - b) Contrato
 - c) Balance
 - d) Proceso de elaboración

EJECUCIÓN DE PROCESOS

7. Es el contrato mediante el cual una persona, normalmente un profesional en algún área, se obliga con respecto a otra a realizar una serie de servicios a cambio de un precio.
 - a) Contrato laboral
 - b) Contrato de prestación de servicio
 - c) Contrato de personal
 - d) Contrato de trabajo

8. Son los documentos en los cuales se definen las normas, exigencias y procedimientos a ser empleados y aplicados en todos los trabajos de construcción de obras, elaboración de estudios, fabricación de equipos, prestación de servicios, etc.
 - a) Fichas técnicas
 - b) Contrato de prestación de servicio
 - c) Especificaciones de trabajo
 - d) Especificaciones técnicas

9. Son espacios que permiten introducir cambios en su estructura para la prestación de servicios
 - a) Ampliables
 - b) Convertibles
 - c) Maleables
 - d) Adaptables

10. En un taller donde se presta servicios de reparación y mantenimiento de computadoras; nos facilitan **la realización de una tarea específica** que requiere del uso de una fuerza, nos referimos a...
- Las herramientas
 - Las computadoras
 - Los programas
 - Los sistemas operativos
11. Debido a las características del trabajo que se realiza en un taller donde se trabaje con equipos eléctricos y se usa materiales inflamables y que pueden provocar accidentes de diversa consideración, lo primero que se debe conocer y hacer es conocer son los...
- Espacios de trabajo
 - Equipos y herramientas
 - Materiales de limpieza
 - Elementos de seguridad
12. Son reglas que resulta necesaria e importante promulgar y difundir con la anticipación adecuada en un taller de servicios y que debe seguirse para evitar los daños que puedan derivarse de la ejecución de un determinado trabajo
- Normas de convivencia
 - Normas de higiene
 - Normas de seguridad
 - Normas de trabajo

COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍA

13. Es lo que da la pauta para la realización de un proyecto.
- Diseño
 - Dibujo
 - Prototipo
 - Esquema
14. Es uno de los elementos de diseño más utilizado, lo cual es una sucesión continua de puntos
- Contorno
 - Línea
 - Punto
 - Forma

15. Es el arte de escribir letras y números
- Dibujar
 - Pintar
 - Rotular
 - Diseñar
16. Son tipos de líneas más utilizados en la elaboración de dibujos de taller
- Vertical, horizontal, curvas y onduladas
 - Transversal, curvas y divididas
 - Horizontal, transversal e imaginarias
 - Cerradas, abiertas y largas
17. Es un tipo de documento, que permite manipular datos numéricos y alfanuméricos dispuestos en forma de tablas compuestas por celdas
- Hoja de datos
 - Documentos de presupuesto
 - Hoja de calculo
 - Hoja de presupuesto
18. Es una forma de representar gráficamente un conjunto de datos o valores y son usados para comparar dos o más valores.
- Histograma
 - Gráfico de sectores
 - Polígono de frecuencias
 - Histogramas
19. Consiste en una iniciativa empresarial con el fin de hacerse una idea sobre la viabilidad comercial de una actividad económica en un determinado lugar
- Estudio de mercado
 - Estudio de empresa
 - Estudio de personas
 - Estudio del ambiente
20. Son las características que distinguen a los empresarios de éxito
- Capacidad de éxito
 - Capacidad de estudio
 - Perseverancia
 - Capacidad emprendedora

ANEXO 7: Carta de autorización para realizar el trabajo de investigación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA VENTURA CCALAMAQUI



“AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU”

AUTORIZACIÓN

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA “VENTURA CCALAMAQUI” DE BARRANCA, QUE SUSCRIBE;

AUTORIZA:

Al Mg. **Beymar Pedro SOLIS TRUJILLO**, realizar el desarrollo del trabajo de investigación nivel doctoral, titulado: **“USO DE LA PLATAFORMA EDMODO Y LA INTERACTIVIDAD EN LAS CAPACIDADES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “VENTURA CCALAMAQUI” DE BARRANCA, 2016”**

Para la escuela de Postgrado, de la Universidad Cesar Vallejo

Se brindan las facilidades en cuanto a disposición del aulas y centro de cómputo para realizar el Trabajo de Investigación en el área de Educación Para el Trabajo, las misma que redundará en beneficio de nuestra Institución

Barranca, 26 de Julio del 2016



ANEXO 8:

Certificados de validez de contenido del instrumento que mide las capacidades del área de Educación Para el Trabajo

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Capacidades del área de Educación para el Trabajo.

UCV
UNIVERSIDAD
CENTRO VENEZOLANO
ESCUELA DE POSTGRADO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Gestión de procesos							
1	Son acciones que realiza el hombre, transformando y aprovechando los recursos naturales en bienes y riquezas que satisfacen sus necesidades vitales.	X		X		X		
2	Es una organización o institución dedicada a actividades o persecución de fines económicos o comerciales para satisfacer las necesidades de bienes o servicios de los solicitantes.	X		X		X		
3	Son las entradas de efectivo o su equivalente que tiene la empresa, ya sea de manera directa por las ventas de productos o servicios prestados, dependiendo del giro del negocio.	X		X		X		
4	Permite que exista un equilibrio entre lo que ingresa y lo que se gasta.	X		X		X		
5	Se caracteriza por la realización de inspecciones y ensayos para comprobar si una determinada materia prima, un semielaborado o un producto terminado, cumple con las especificaciones establecidas previamente.	X		X		X		
6	Es el documento que registra todos los procesos de fabricación de un producto desde que nace hasta que llegue al usuario final	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Ejecución de procesos	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Es el contrato mediante el cual una persona, normalmente un profesional en algún área, se obliga con respecto a otra a realizar una serie de servicios a cambio de un precio.	X		X		X		
8	Son los documentos en los cuales se definen las normas, exigencias y procedimientos a ser empleados y aplicados en todos los trabajos de construcción de obras, elaboración de estudios, fabricación de equipos, prestación de servicios, etc.	X		X		X		
9	Son espacios que permiten introducir cambios en su estructura para la prestación de servicios.	X		X		X		
10	En un taller don se presta servicios de reparación y mantenimiento de computadoras; nos facilitan la realización de una tarea específica que requiere del uso de una fuerza, nos referimos a...	X		X		X		
11	Debido a las características del trabajo que se realiza en un taller donde se trabaja con equipos eléctricos y se usa materiales inflamables y que pueden provocar accidentes de diversa consideración, lo primero que se debe conocer y hacer es conocer son los...	X		X		X		
12	Son reglas que resulta necesaria e importante promulgar y difundir con la anticipación adecuada en un taller de servicios y que debe seguirse para evitar los daños que puedan derivarse de la ejecución de un determinado trabajo	X		X		X		

DIMENSIÓN 3: Comprensión y aplicación de tecnologías		Si	No	Si	No	Si	No
13	Es lo que da la pauta para la realización de un proyecto.	X		X		X	
14	Es uno de los elementos de diseño más utilizado, lo cual es una sucesión continua de puros	X		X		X	
15	Es el arte de escribir letras y números.	X		X		X	
16	Son tipos de líneas más utilizados en la elaboración de dibujos de taller	X		X		X	
17	Es un tipo de documento, que permite manipular datos numéricos y alfanuméricos dispuestos en forma de tablas compuestas por celdas.	X		X		X	
18	Es una forma de representar gráficamente un conjunto de datos o valores y son usados para comparar dos o más valores.	X		X		X	
19	Consiste en una iniciativa empresarial con el fin de hacerse una idea sobre la viabilidad comercial de una actividad económica en un determinado lugar.	X		X		X	
20	Son las características que distinguen a los empresarios de éxito	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

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

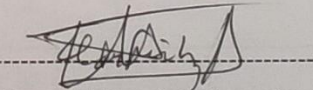
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: DR. SANCHEZ AGUIRRE FLOR DE MARÍA DNI: 09104533

Especialidad del validador: DR. EN EDUCACIÓN

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

11 de Junio del 2016



Firma del Experto Informante.



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Capacidades del área de Educación para el Trabajo.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Gestión de procesos							
1	Son acciones que realiza el hombre, transformando y aprovechando los recursos naturales en bienes y riquezas que satisfacen sus necesidades vitales.	✓		✓		✓		
2	Es una organización o institución dedicada a actividades o persecución de fines económicos o comerciales para satisfacer las necesidades de bienes o servicios de los solicitantes.	✓		✓		✓		
3	Son las entradas de efectivo o su equivalente que tiene la empresa, ya sea de manera directa por las ventas de productos o servicios prestados, dependiendo del giro del negocio.	✓		✓		✓		
4	Permite que exista un equilibrio entre lo que <u>ingresa</u> y lo que se <u>gasta</u> .							
5	Se caracteriza por la realización de inspecciones y ensayos para comprobar si una determinada materia prima, un semielaborado o un producto terminado, cumple con las especificaciones establecidas previamente.	✓		✓		✓		
6	Es el documento que registra todos los procesos de fabricación de un producto desde que nace hasta que llegue al usuario final	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Ejecución de procesos	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Es el contrato mediante el cual una persona, normalmente un profesional en algún área, se obliga con respecto a otra a realizar una serie de servicios a cambio de un precio.	✓		✓		✓		
8	Son los documentos en los cuales se definen las normas, exigencias y procedimientos a ser empleados y aplicados en todos los trabajos de construcción de obras, elaboración de estudios, fabricación de equipos, prestación de servicios, etc.	✓		✓		✓		
9	Son espacios que permiten introducir cambios en su estructura para la prestación de servicios.	✓		✓		✓		
10	En un taller don se presta servicios de reparación y mantenimiento de computadoras, nos facilitan la realización de una tarea específica que requiere del uso de una fuerza, nos referimos a...	✓		✓		✓		
11	Debido a las características del trabajo que se realiza en un taller donde se trabaje con equipos eléctricos y se usa materiales inflamables y que pueden provocar accidentes de diversa consideración, lo primero que se debe conocer y hacer es conocer son los...	✓		✓		✓		
12	Son reglas que resulta necesaria e importante promulgar y difundir con la anticipación adecuada en un taller de servicios y que debe seguirse para evitar los daños que puedan derivarse de la ejecución de un determinado trabajo	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Comprensión y aplicación de tecnologías	Si	No	Si	No	Si	No	

13	Es lo que da la pauta para la realización de un proyecto.	✓	✓	✓	
14	Es uno de los elementos de diseño más utilizado, lo cual es una sucesión continua de puros	✓	✓	✓	
15	Es el arte de escribir letras y números.	✓	✓	✓	
16	Son tipos de líneas más utilizados en la elaboración de dibujos de taller	✓	✓	✓	
17	Es un tipo de documento, que permite manipular datos numéricos y alfanuméricos dispuestos en forma de tablas compuestas por celdas.	✓	✓	✓	
18	Es una forma de representar gráficamente un conjunto de datos o valores y son usados para comparar dos o más valores.	✓	✓	✓	
19	Consiste en una iniciativa empresarial con el fin de hacerse una idea sobre la viabilidad comercial de una actividad económica en un determinado lugar.	✓	✓	✓	
20	Son las características que distinguen a los empresarios de éxito	✓	✓	✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Quirado Oscar Felicit DNI: 3468557

Especialidad del validador: Docente temático

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

12 de junio del 20.16


Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Capacidades del área de Educación para el Trabajo.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Gestión de procesos							
1	Son acciones que realiza el hombre, transformando y aprovechando los recursos naturales en bienes y riquezas que satisfacen sus necesidades vitales.	✓		✓		✓		
2	Es una organización o institución dedicada a actividades o persecución de fines económicos o comerciales para satisfacer las necesidades de bienes o servicios de los solicitantes.	✓		✓		✓		
3	Son las entradas de efectivo o su equivalente que tiene la empresa, ya sea de manera directa por las ventas de productos o servicios prestados, dependiendo del giro del negocio.	✓		✓		✓		
4	Permite que exista un equilibrio entre lo que ingresa y lo que se gasta.	✓		✓		✓		
5	Se caracteriza por la realización de inspecciones y ensayos para comprobar si una determinada materia prima, un semielaborado o un producto terminado, cumple con las especificaciones establecidas previamente.	✓		✓		✓		
6	Es el documento que registra todos los procesos de fabricación de un producto desde que nace hasta que llegue al usuario final	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Ejecución de procesos	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Es el contrato mediante el cual una persona, normalmente un profesional en algún área, se obliga con respecto a otra a realizar una serie de servicios a cambio de un precio.	✓		✓		✓		
8	Son los documentos en los cuales se definen las normas, exigencias y procedimientos a ser empleados y aplicados en todos los trabajos de construcción de obras, elaboración de estudios, fabricación de equipos, prestación de servicios, etc.	✓		✓		✓		
9	Son espacios que permiten introducir cambios en su estructura para la prestación de servicios.	✓		✓		✓		
10	En un taller don se presta servicios de reparación y mantenimiento de computadoras; nos facilitan la realización de una tarea específica que requiere del uso de una fuerza, nos referimos a...	✓		✓		✓		
11	Debido a las características del trabajo que se realiza en un taller donde se trabaje con equipos eléctricos y se usa materiales inflamables y que pueden provocar accidentes de diversa consideración, lo primero que se debe conocer y hacer es conocer son los...	✓		✓		✓		
12	Son reglas que resulta necesaria e importante promulgar y difundir con la anticipación adecuada en un taller de servicios y que debe seguirse para evitar los daños que puedan derivarse de la ejecución de un determinado trabajo	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Comprensión y aplicación de tecnologías	Si	No	Si	No	Si	No	

13	Es lo que da la pauta para la realización de un proyecto.	✓	✓	✓	
14	Es uno de los elementos de diseño más utilizado, lo cual es una sucesión continua de puros	✓	✓	✓	
15	Es el arte de escribir letras y números.	✓	✓	✓	
16	Son tipos de líneas más utilizados en la elaboración de dibujos de taller	✓	✓	✓	
17	Es un tipo de documento, que permite manipular datos numéricos y alfanuméricos dispuestos en forma de tablas compuestas por celdas.	✓	✓	✓	
18	Es una forma de representar gráficamente un conjunto de datos o valores y son usados para comparar dos o más valores.	✓	✓	✓	
19	Consiste en una iniciativa empresarial con el fin de hacerse una idea sobre la viabilidad comercial de una actividad económica en un determinado lugar.	✓	✓	✓	
20	Son las características que distinguen a los empresarios de éxito	✓	✓	✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Angel Salvatierra Melgar DNI: 19873533

Especialidad del validador: matemático - estadístico

17 de 08 del 2016

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 Firma del Experto Informante.

ANEXO 9:

**Presentación del Trabajo de investigación ante de la Institución Educativa
“Ventura Ccalamaqui”**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

USO DE LA PLATAFORMA EDMODO Y LA INTERACTIVIDAD EN LAS CAPACIDADES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “VENTURA CCALAMAQUI”

AUTOR:

Mg. BEYMAR PEDRO SOLIS TRUJILLO



JUSTIFICACIÓN:

El área de Educación para el Trabajo en estos últimos tiempos se ha convertido una actividad más didáctica, dinámica con el empleo de software que el Ministerio de Educación viene adaptando en las enseñanzas escolares, ya que la vida cotidiana exige permanentemente.

La plataforma Edmodo, permite la comunicación entre profesores y alumnos en un entorno cerrado y privado. Se basa en un servicio de redes sociales creado para ser usado específicamente en educación. Este servicio proporciona al docente un espacio virtual en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas.

El uso pedagógico de la plataforma “Edmodo” y la interactividad en los estudiantes de segundo grado de secundaria, ayuda a mejorar positivamente el desarrollo de las capacidades de del área de Educación para el Trabajo.

OBJETIVOS:

General

El principal objetivo de la presente investigación es, que mediante el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad, mejorar las capacidades de gestión de procesos, ejecución de procesos y comprensión y aplicación de tecnologías en el área de Educación Para el Trabajo de los estudiantes de segundo grado de secundaria.

Específicos:

Entre los objetivos específicos tenemos:

1. intercambiar información de los temas del que se desarrollan en las sesiones de manera eficaz, facilitando así la realización de actividades entre alumnos.

FRECUENCIA DE TRABAJO.

Se realizó cada sesión de 90 minutos, totalizando 16 sesiones, según el cronograma que antecede

DURACIÓN: 13 semanas

RECURSOS:

Humanos : 38 estudiantes.
 Infraestructura: Centro de Computo de la Institución Educativa
 Materiales : Proyector, computadoras, ecran, entre otros

EVALUACIÓN INICIAL

Se aplicó el Pre test a los estudiantes del grupo experimental. Este instrumento consta de 20 preguntas seguidas cada una de ellas, de cuatro alternativas.

SUJETOS

El programa se aplicó a los estudiantes de 2ro “D” de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui”- Barranca

METODOLOGIA PROPUESTA:

La propuesta del presente trabajo de investigación es, que mediante el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad, busca mejorar el desarrollo capacidades de *gestión de procesos, ejecución de procesos y comprensión y aplicación de tecnologías en el área de Educación Para el Trabajo* de los estudiantes de segundo grado de secundaria, a través de una metodología colaborativa entre docente-estudiante, entre padres de familia-estudiantes y finalmente entre compañeros.

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 16
 I.E. VENTURA CICALAMAQUI
 Mg. *Monica C. Pérez Escate*
 SUB - DIRECTORA T II

Lucia Castillo
 Lic. Lucia castillo Jaimes
 Coordinadora del área

Beymar Pedro Solis
 Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
 Docente del área

ANEXO 10: UNIDADES Y SESIONES

UNIDAD DIDÁCTICA – INIC. LABO-N°03

I. DATOS GENERALES:

1.1.	UGEL	: N° 16 Barranca
1.2.	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Ventura CCalamaqui
1.3.	ÁREA	: Educación Para el Trabajo
1.4.	FAMILIA PROFESIONAL	: Computación e Informática
1.5.	CICLO / GRADO	: VI- 2do de Secundaria
1.6.	COMPONENTE	: Iniciación laboral
1.7.	HORAS SEMANALES	: 02 horas pedagógicas
1.8.	DOCENTE A CARGO	: Mg. Beymar Pedro Solís Trujillo
1.9.	DURACIÓN	: 08-08-16 Al 07-10-16

II. NOMBRE DEL PROYECTO

“Realizando presupuestos, planillas de pago y boletas de venta con el programa Microsoft Excel”

III. JUSTIFICACIÓN:

Con la finalidad de desarrollar en los estudiantes del 2do grado de Educación Secundaria, capacidades e intereses vocacionales para las ocupaciones laborales de trabajos en computación e informática se realizará el proyecto **“presupuestos, planillas de pagos y boletas de venta de microempresas del entorno local, utilizando el programa de Microsoft Excel”**. Las actividades de enseñanza y aprendizaje que se realizan en el proyecto, se orientan a desarrollar las capacidades de gestión y ejecución de procesos, por lo que en la ejecución del proyecto los estudiantes realizarán los procesos de investigación de mercado, diseño, planificación de la producción, comercialización y evaluación de la producción.

IV. TEMA TRANSVERSAL

Conciencia ambiental y adecuado uso de residuos sólidos en la I.E.E Ventura Ccalamaqui

VIII EVALUACIÓN

Criterio de evaluación	Capacidad	Indicador	Instrumento
Gestión de Procesos	Realiza procesos de investigación de mercado para la prestación de servicios de computación e informática.	<ul style="list-style-type: none"> Realizan estudios de mercado antes de presentar su idea de negocio Identifica las actividades económicas de microempresas de computación e informática en un mapa mental. 	Organizador de visual
	Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación, y comercialización de la opción ocupacional de computación e informática.	<ul style="list-style-type: none"> Organizan y ejecutan los procesos de diseños para la presentación de servicio 	Especificaciones técnicas DOP Ficha de observación
	Realiza el proceso básico de evaluación y control de Calidad.	<ul style="list-style-type: none"> Aplican los procesos básicos de evaluación de control de calidad para la prestación de servicio 	Rubricas sobre los organizadores de la información.
Ejecución de Procesos	Selecciona y organiza espacio, materiales, equipos e insumos para la prestación de un servicio.	<ul style="list-style-type: none"> Formula y aplica especificaciones técnicas para la prestación de servicios organiza su espacio de trabajo para la prestación de servicio 	Guías prácticas. Control de actividades en la Plataforma Edmodo
	Realiza tareas y procesos básicos para la prestación de servicios, considerando las normas de seguridad y control de calidad.	<ul style="list-style-type: none"> Realizar procesos básicos para la prestación de servicios de computación Considera las normas de seguridad para la prestación de un buen servicio de computación 	

VIII.- BIBLIOGRAFÍA

ESTUDIANTE	DOCENTE
<ul style="list-style-type: none"> http://www.monografias.com/trabajos26/tipos-empresas/tipos-empresas.shtml 	<ul style="list-style-type: none"> Portal PERU EDUCA MINEDU EPT- JEC MINEDU <u>Manual para desarrollar capacidades emprendedoras y abordar el diseño de planes de negocios desde el aula</u>

Barranca, Agosto del 2016

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 18
LEONARDO CCALAMAQUI
Mg. *Monika C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Beymar Pedro Solis Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Lucia Castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área



UNIDAD DIDACTICA Nº 03

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. UGEL	: 16 BARRANCA
1.2. I. E	: Ventura CCalamaqui
1.3. GRADO Y SECCION	: 2do "D"
1.4. AREA CURRICULAR	: Educación para el trabajo
1.5. OPCIÓN OCUPACIONAL	: Computación e Informática
1.6. Componente	: Tecnología de Base
1.7. HORAS Semanales	: 2 Horas pedagógicas Académicas
1.8. DOCENTE A CARGO	: Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
1.9. DURACIÓN	: 08-08-2016 hasta 07-10-2016

II. NOMBRE DEL PROYECTO

“Diseñamos un proyecto y emprendemos en lo que nos gusta”

III. FUNDAMENTACIÓN

La unidad de aprendizaje se orienta a desarrollar capacidades y conocimientos que permiten a los estudiantes identificar los elementos, procesos y campos de aplicación del diseño. Asimismo, se orienta a desarrollar capacidades y conocimientos para representar gráficamente bocetos y croquis aplicando técnicas de dibujo a mano alzada y con instrumentos.

También en la presente unidad se pretende desarrollar ciertas capacidades emprendedoras en los estudiantes, teniendo en cuenta que estas capacidades, independientemente de la edad que tengan nuestros estudiantes (cuanto antes empiece mejor), el sexo, el nivel educativo, etc. Hará que las personas sean valiosas con valores.

[...] Ser emprendedor es una actitud que combina el liderazgo, la perseverancia, la visión de futuro, la autonomía, el compromiso, el optimismo, la autoconfianza, la iniciativa, el autogobierno, la capacidad para solucionar problemas, entre otros; cualidades que nos permiten innovar y generar cambios en la sociedad (MINEDU, JEC, 2015: 4).

IV. TEMA TRANSVERSAL

Conciencia ambiental y adecuado uso de residuos sólidos en la I.E.E Ventura Ccalamaqui.

VII EVALUACIÓN

ORGANIZADOR DE ÁREA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Comprensión y Aplicación de tecnología	Diferencia los elementos básicos y los procesos del diseño de bienes	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los elementos básicos del diseño: Punto, línea, plano, textura de un objeto en un organizador de información Identifica los procesos de diseño en un organizador de información. 	Lecturas Rubricas sobre los organizadores de la información. Guías prácticas. Control de actividades en la Plataforma Edmodo. Evaluaciones en la plataforma Edmodo
	Aplica normas de formatos, rotulación y tipos de líneas en la elaboración de dibujo de taller.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza dibujos geométricos considerando los tipos de línea y la uniformidad de trazo. Realiza bocetos y croquis del proyecto que se está elaborando, considerando las normas de dibujo de taller (rotulación y tipos de líneas) 	
	Analiza las características del mercado regional y global, y la importancia de la capacidad emprendedora para las personas, la empresa y la sociedad	<ul style="list-style-type: none"> Analiza y comprende las características del mercado local, regional y global, para generar una idea de negocio y emprender un negocio Identifican la importancia de las capacidades y actitudes emprendedoras para una persona, empresas y la sociedad 	
	Realiza tareas y operaciones con el programa de MS Excel para la realización de planillas de pago, boletas de ventas y registro de notas.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza cálculos básicos en el programa Excel, para realizar sus presupuestos 	

VIII.- BIBLIOGRAFÍA

ESTUDIANTE	DOCENTE
<ul style="list-style-type: none"> 10 casos de emprendimiento - Pro Inversión – Ministerio de Trabajo <ul style="list-style-type: none"> http://es.slideshare.net/contactofaum/elementos-de-diseo Guía informativa de Rotulado AulaClic- Internet "Aula Clic"-Zona Clic- http://www.clic.xtec.cat/es/jclic Manual de la plataforma Edmodo 	<ul style="list-style-type: none"> Portal PERU EDUCA MINEDU EPT- JEC MINEDU Manual del diseño- tecnología de base MINEDU Manual para desarrollar capacidades emprendedoras y abordar el diseño de planes de negocios desde el aula Manual de la plataforma edmodo

Barranca, Agosto del 2016

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 18
 I.E. "VENTURA CCALAMAQUI"
 Mg. *Monica C. Pérez Escate*
 SUB - DIRECTORA T II

Beymar Pedro Solis Trujillo
 Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
 Docente del área

Lucia Castillo Jaimes
 Lic. Lucia castillo Jaimes
 Coordinadora del área

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Tecnología de base
Ciclo y grado	VI- Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° "D")
Duración	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	<ul style="list-style-type: none"> Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	09 de Agosto del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

El diseño y sus elementos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Comprensión y aplicación de tecnologías	Comprende y aplica elementos y procesos básicos del diseño, y principios tecnológicos de estructuras que se utilizan para la producción de un bien o servicio	<ul style="list-style-type: none"> Analiza y organiza los elementos del diseño (punto, línea, forma, etc) en un mapa mental Gráfica objetos geométricos utilizando los elementos del diseño con estética.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ El docente pide a los estudiantes que realicen un dibujo en forma libre y luego les plantea las siguientes preguntas:
 - ❖ ¿Qué es diseño para ustedes?
 - ❖ ¿A partir de qué has realizado tu dibujo? ¿Qué forma, tamaño tiene tu dibujo? ¿Qué mensaje nos da tu dibujo?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de "**lluvia de ideas**" y comparten con sus compañeros y a la vez el docente organiza en la pizarra las opiniones de los estudiantes
- ☞ El docente comunica que hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:

Analizar y organizar los elementos básicos del diseño, y Graficar objetos geométricos utilizando los elementos del diseño
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:
 - ❖ Una Ficha de autoevaluación y coevaluación
 - ❖ Ficha de metacognición

- Lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

- El docente emplea una dinámica para organizar en equipos a sus estudiantes y conforma seis equipos de trabajo. A continuación, el docente hace entrega de una guía sobre **“El diseño y sus elementos”**. Los estudiantes leen de manera comprensiva, luego haciendo uso de la técnica del subrayado y en forma grupal analizan cada elemento del diseño
- Los estudiantes organizados en equipo de trabajo discuten y elaboran un organizador visual en el que se expliciten los elementos básicos de diseño. El docente observa y orienta la correcta ejecución del proceso.
- Cada equipo utilizando el organizador visual que elaboró explican sus conclusiones.
- El docente escucha la exposición de los grupos, canaliza las preguntas de los estudiantes y aclara los aspectos que no fueron explicados en profundidad por los equipos de trabajo.
- El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas:
 - ¿Qué aprendí hoy?, ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión?, y ¿Por qué es importante el diseño y sus elementos?
 De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación
 El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.
 Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas, para su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- Guía o separata sobre el tema.
- Videos sobre el tema
- Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- Ficha de metacognición
- Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- Computadora
- Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 16
 LE AVENTURA CICALA RAQUI
 Mg. *Monica C. Perez Escate*
 SUB - DIRECTORA T II

Lucia Castillo Jaimes
 Lic. Lucia castillo Jaimes
 Coordinadora del área

Beymar Pedro Solis Trujillo
 Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
 Docente del área

Actividad de extencion de la Sesión 01 en edmodo

Yo a ■ **ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA**

S1_DISEÑO Y SUS ELEMENTOS

Estimados estudiantes, luego de participar activamente en la sesión de aprendizaje sobre "El diseño y sus elementos", y con el apoyo de la separata, el vídeo relacionado al tema, puedes realizar la siguiente actividad

1. ¿Por qué es importan el diseño?
2. Realizar un plano de tu casa respetando sus medidas básicas.
3. Realiza cualquier dibujo que observas en la naturaleza y luego identifica al menos 4 elementos del diseño

Nota:
Las dos ultimas preguntas, lo puedes realizar en tu cuaderno y luego lo puedes tomar una foto para finalmente pasar a la computadora y subir a esta plataforma...

11/05/2016 📅 📅 11 ▾ : 45 ▾ PM ▾

guia 01 - TB- DISEÑO y sus elementos.docx

344.4KB

✖

Los Elementos del DiseÃ±o.

www.youtube.com

✖

🗨
🔗
📖

Cancelar o
Guardar

Mostrar más respuestas...

jeferson c.

el diseño es importante sirve para representarnos si no fuera por el diseño no estaríamos aquí porque DIOS nos represento como una obra y fue gracias al diseño

Me Gusta (1) • Respuesta (0) • 3 de nov. de 2016

Christian R.

El diseño es importante ya que es el primer paso que se debe dar cuando se quieres llevar a cabo un proceso y abarca desde la planificación previa de este hasta la definición del aspecto final que tie [Más...](#)

Me Gusta (1) • Respuesta (0) • 3 de nov. de 2016

Mathiu V.

EL DISEÑO :

Es tan importante, que nada en este mundo se mueve, sino existe un diseño antes.

Me Gusta (6) • Respuesta (0) • 4 de nov. de 2016

carlos rivera s.

El Diseño : Es importante por que sin el diseño no estaríamos , y por el diseño estamos hacia gracias al diseño.

No me gusta (4) • Respuesta (0) • 4 de nov. de 2016

Lorena C.

Sin el diseño no hubiera modelo,ni forma para las cosas y dibujos ,porque es muy importante en el mundo.

No me gusta (4) • Respuesta (0) • 4 de nov. de 2016

keiko c.

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Tecnología de base
Ciclo y GRADO	VI– Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° “D”)
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	<ul style="list-style-type: none"> Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	13 de Agosto del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Principios básicos del diseño

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Comprensión y aplicación de tecnologías	Comprende y aplica elementos y procesos básicos del diseño, y principios tecnológicos de estructuras que se utilizan para la producción de un bien o servicio	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y analiza los principios básicos del diseño (simplicidad, proporción, énfasis, entre otros) en un organizador visual Realiza dibujos, teniendo en cuenta los principios básicos de diseño

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ El docente le muestra a los estudiantes diferentes laminas con dibujos y luego les plantea las siguientes preguntas:
 - ❖ ¿Qué entiendo por dibujo ustedes?
 - ❖ ¿A partir de los dibujos que han observado? ¿Qué forma y tamaño tienen los dibujos?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de “*lluvia de ideas*” y comparten con sus compañeros y a la vez el docente organiza en la pizarra las opiniones de los estudiantes
- ☞ El docente comunica que hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:

Identificar y analizar los principios básicos del diseño

- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:

- ❖ Una Ficha de autoevaluación y coevaluación
 - ❖ Ficha de metacognición
- 🕒 Lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

- 🕒 El docente emplea una dinámica para organizar en equipos a sus estudiantes. A continuación, el docente hace entrega de una guía sobre **“Los principios de diseño”**. Los estudiantes leen de manera comprensiva, luego haciendo uso de la técnica del subrayado y en forma grupal analizan cada principio del diseño-
- 🕒 Los estudiantes organizados en equipo de trabajo discuten y elaboran un organizador visual en el que se expliciten los principios básicos de diseño. El docente observa y orienta la correcta ejecución del proceso.
- 🕒 El docente le pide a los estudiantes que cada equipo realice un dibujo, aplicando un principio básico, finalizado el dibujo cada equipo utilizando el organizador visual que elaboró explican sus conclusiones,
- 🕒 El docente escucha la exposición de los grupos, canaliza las preguntas de los estudiantes y aclara los aspectos que no fueron explicados en profundidad por los equipos de trabajo.
- 🕒 El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- 🕒 Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas:
- ❖ ¿Qué aprendí hoy?, ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión?, y ¿Por qué es importante saber sobre los principios básicos del diseño?
- De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación
- El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.
- Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- 🕒 El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- 🕒 Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- 🕒 El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- 🕒 El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

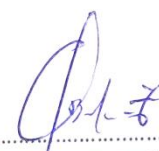
IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- 🕒 Guía o separata sobre el tema.
- 🕒 Videos sobre el tema
- 🕒 Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- 🕒 Ficha de metacognición
- 🕒 Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- 🕒 Computadora
- 🕒 Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 16
 I.E. VENTURA CCALAÑACUI

 Mg. Moníca C. Pérez Escate
 SUB - DIRECTORA T II


 Lic. Lucia castillo Jaimes
 Coordinadora del área


 Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
 Docente del área

Actividad de extencion de la Sesión 02 en edmodo

Yo a  **ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA**

S2 PRINCIPIOS DE DISEÑO

Entregas (14) Fecha Límite: Noviembre 09, 2016 18:45

Estimados estudiantes, luego de participar activamente en la sesión de aprendizaje sobre "Principios del diseño", y con el apoyo de la separata, el vídeo relacionado al tema, puedes realizar la siguiente actividad

1. Comenta...¿Por qué es importante conocer los principios de diseño?...
2. Realizar diversos diseños, donde este plasmado al menos tres principios de diseño

Nota:
Las la ultima pregutna, lo puedes realizar en tu cuaderno y luego lo puedes tomar una foto para finalmente pasar a la co Más...


 **guia 02 - DISEÑO principios basicos°.docx**
482.3KB




equilibrio simetria

www.youtube.com

Me Gusta (7) • 12 Respuestas • Siguiendo 1 de nov. de 2016


 **nila j.**
compañeros reflexiones sobre este vídeo vean las letras y reflexionen como están y cambien:
<https://www.youtube.com/watch?v=4YbBs-XEUUU>
Me Gusta • Respuesta (0) • 7 de nov. de 2016

 **Mathiu V.**
Personalmente, me gusta mucho la definición de Sir George Cox,sobre el diseño:

"El diseño es lo que relaciona a la creatividad y a la innovación. Modela las ideas para que se conviertan en propuesta [Más...](#)
Me Gusta (3) • Respuesta (0) • 7 de nov. de 2016

 **Yo**
Hijos por favor, antes de hacer los comentarios, respecto a cada actividad, primero tienen que hacer click en ENTREGAR, luego ya pueden hacer comentario o subir archivo....
Me Gusta (4) • 5 Respuestas • 8 de nov. de 2016

[Mostrar más respuestas...](#)

 **Yessenia S.**
Es importante para la organización de la información y su ilustracion , ya sea insertando imagenes d [Más...](#)
Me Gusta • 9 de nov. de 2016

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Iniciación laboral
Ciclo y GRADO	VI- Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° "D")
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	• Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	23 de Agosto del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

La empresa y su clasificación

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Gestión de procesos	Realiza procesos de investigación de mercado para la prestación de servicios básicos de computación e informática.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica los diferentes tipos de empresa en su localidad, según: su actividad, forma jurídica, dimensión, etc. ✓ Analiza el tipo de empresa que pondría para la prestación de servicio de computación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (10 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes:
 - ❖ ¿Qué entiendes por empresa?
 - ❖ ¿Será igual empresa a negocio?
 - ❖ ¿Conoces algún tipo de empresa?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de **lluvia de ideas** y comparten con sus compañeros
- ☞ El docente organiza en la pizarra las opiniones de los estudiantes y comenta para reforzar las ideas de sus estudiantes. Luego el docente comunica que hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:

Reconocer que es una empresa y a la vez identificar los diferentes tipos de empresa que existen en nuestra provincia y región.
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:
 - ❖ Una Ficha de autoevaluación.

- Lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (60 minutos)

- El docente emplea una dinámica para organizar en equipos a sus estudiantes y conforma seis equipos de trabajo. A continuación, el docente hace entrega de una guía sobre **“La Empresa y su clasificación”**.
- Los estudiantes leen de manera comprensiva, luego haciendo uso de la técnica del subrayado identifican los tipos de empresas que existen
- Los estudiantes organizados en equipo de trabajo discuten y elaboran un organizador visual en el que se expliciten que es una empresa y su clasificación. El docente observa y orienta la correcta ejecución del proceso.
- Cada equipo utilizando el organizador visual que elaboró explican sus conclusiones.
- El docente escucha la exposición de los grupos, canaliza las preguntas de los estudiantes y aclara los aspectos que no fueron explicados en profundidad por los equipos de trabajo.
- El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas:
 - ❖ ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión?, ¿Qué aprendí hoy? y ¿Cómo lo aprendí?
 De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación
 El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.
 Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR


- Guía o separata sobre el tema.
- Videos
- Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- Computadora
- Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 16
LE VENTURA CCALARAQUIP
Mg. *Monica C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Beymar Pedro Solis Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Lucia Castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área


Actividad de extencion de la Sesión 03 en edmodo


 Yo a **ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA**

S3_La Empresa y tipos

Entregas (38) Fecha Límite: Octubre 26, 2016 23:45

Estimado estudiante:
 Luego de escuchar la clase en el aula, leer la separata y ver el vídeo que se enlaza; realice la actividad sobre "tipos de empresa" que se encuentra detallada en la separata.
 Finalmente del vídeo "que es una empresa", ¿cual es la diferencia entre negocio y empresa?

 **guia 2-la empresa- gestion de proce.pdf**
 868.0KB



¿Qué es una empresa?

www.youtube.com


Mostrar 1 archivo más...

Me Gusta (9) • 17 Respuestas • Siguiendo 20 de oct. de 2016

 **angelo a.**

QUE ES EMPRESA:
 Una empresa es una organización o institución dedicada a actividades o persecución de fines económicos o comerciales para satisfacer las necesidades de bienes o servicios de los solici [Más...](#)

Me Gusta • 1 Respuesta • 22 de oct. de 2016

 **Yo**
 Muy bien hijo
 Me Gusta • en unos segundos



 **fredy v.**

LA EMPRESA ES una unidad economico_social integrada por elementos humanos,materiales y tecnicos. el objetivo de odtener utilidades atraves de su participacion en el mercado de bienes y servicios.
[Traducir](#)

No me gusta (1) • Respuesta (0) • 22 de oct. de 2016



 [Cancelar o](#) [Comentar](#)

 **fredy v.**

DIFERENCIA ENTRE EMPRESA_NEGOCIO algunos piensan que un **NEGOCIO** es lo mismo que una **EMPRESA** pero no veamos sus diferencias "NEGOCIO"viene del latin negotium,una palabra formada por "otium" que es ocio [Más...](#)
[Traducir](#)

No me gusta (3) • Respuesta (0) • 22 de oct. de 2016

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Iniciación laboral
Ciclo y GRADO	VI- Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° "D")
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	• Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	31 de Agosto del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Actividades económicas productivas y de servicio del entorno local

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Gestión de procesos	Gestiona procesos de investigación de mercado para la prestación de servicios básicos de computación e informática.	✓ Identifica y analiza las actividades económicas que realizan las microempresas en su entorno local.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes:
 - ❖ ¿Qué entiendes por actividad económica?
 - ❖ ¿Conoces algún tipo de empresa?
 - ❖ ¿Qué actividad económica realizan sus padres?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de **"lluvia de ideas"** y comparten con sus compañeros
- ☞ El docente organiza en la pizarra las opiniones de los estudiantes de acuerdo al sector productivo y plantea la siguiente pregunta. *¿Qué actividades económicas hay en la provincia de Barranca? ¿Qué actividades realizan las microempresas de computación?*
- ☞ El docente, luego de las respuestas de los estudiantes, comenta para reforzar las ideas de sus estudiantes. Luego el docente comunica que hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:

Identificar y analizar las actividades económicas que realizan las microempresas en nuestra localidad
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:

❖ Una Ficha de autoevaluación y coevaluación

- 🕒 Lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

- 🕒 El docente emplea una dinámica para organizar en equipos a sus estudiantes y conforma seis equipos de trabajo. A continuación, el docente hace entrega de una guía sobre **“Actividades económicas”**. Los estudiantes leen de manera comprensiva, luego haciendo uso de la técnica del subrayado identifican actividades económicas de las empresas
- 🕒 Los estudiantes organizados en equipo de trabajo discuten y elaboran un organizador visual en el que se expliciten q las actividades económicas de las empresas y microempresas. El docente observa y orienta la correcta ejecución del proceso.
- 🕒 Cada equipo utilizando el organizador visual que elaboró explican sus conclusiones.
- 🕒 El docente escucha la exposición de los grupos, canaliza las preguntas de los estudiantes y aclara los aspectos que no fueron explicados en profundidad por los equipos de trabajo.
- 🕒 El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- 🕒 Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas:
 - ❖ ¿Qué aprendí hoy?, ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión? y ¿Cómo lo aprendí?
 De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.
Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- 🕒 El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- 🕒 Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- 🕒 El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- 🕒 El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- 🕒 Guía o separata sobre el tema.
- 🕒 Videos
- 🕒 Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- 🕒 Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- 🕒 Computadora
- 🕒 Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 16
LE. VENTURA CCALANQUI
Mg. *Monica C. Perez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Beymar Pedro Solis Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Lucia Castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Actividad de extencion de la Sesión 04 en edmodo



Yo a  ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

S4- ACTIVIDADES ECONÓMICAS:

Estudiantes, se les pide leer la siguiente separata, para reforzar tus conocimientos sobre las actividades económicas. Seguidamente escribe un caso, donde se considera las tres actividades juntas. Por ejemplo, la leche que nos da la vaca (actividad primaria), pasa un proceso hasta convertirse en una leche enlatada (actividad secundaria) y por ultimo esta leche se comercializa, se transporta para finalmente llegar a tu mesa (actividad terciaria) [Menos...](#)



SESION 1- ACTIV. ECONOMICAS -2DO.docx

1.7MB



Me Gusta (13) • 13 Respuestas • Compartir • Siguiendo

13 de oct. de 2016

[Mostrar más respuestas...](#)



Jose Leonardo G.

!!!Profesor le saludo cordialmente!!!

Le presento aquí mi trabajo.



[Año de la Consolidación del Mar de Grau.docx](#)

Me Gusta (2) • Respuesta (0) • 19 de oct. de 2016



namiki e.

La Agricultura: primero se cultiva el trigo y luego se cosecha (actividad primaria)

Luego se Lleca a la fábrica para convertirla en harina (actividad secundaria)

Finalmente se llevan a los supermer [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 20 de oct. de 2016

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Tecnología de base
Ciclo y GRADO	VI– Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° “D”)
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	<ul style="list-style-type: none"> Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	06 de Setiembre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Conocemos los tipos de letras y elaboramos nuestro logotipo

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Comprensión y aplicación de tecnologías	Aplica normas de formatos, rotulación y tipos de líneas en la elaboración de dibujo de taller y logotipos	<ul style="list-style-type: none"> Identifica normas de rotulación y tipos de líneas al hacer un dibujo de taller Aplica los tipos de letras y tamaño, para elaborar su logotipo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ El docente les muestra a los estudiantes diferentes tipos de letras, laminas con logotipos de empresa, seguidamente les plantea las siguientes preguntas:
 - ❖ ¿Qué les pareció los logotipos presentados?
 - ❖ ¿Te gustaría diseñar tu propio logotipo?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de “*lluvia de ideas*” y comparten con sus compañeros y a la vez el docente organiza en la pizarra las opiniones de los estudiantes
- ☞ El docente comunica que hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:

Identificar diversos tipos de letras y diseñar nuestro propio logotipo
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:
 - ❖ Una Ficha de progreso
 - ❖ Ficha de metacognición
- ☞ Lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión
- ☞ .

Desarrollo: (55 minutos)

- ☞ El docente pide a sus estudiantes que se organicen en equipos de trabajo. A continuación, el docente hace entrega de dos guías **“los tipos de letras y “creando un logotipo”** Los estudiantes leen de manera comprensiva, luego haciendo uso de la técnica del subrayado y en forma grupal identifican y analizan los diferentes tipos de letra.
- ☞ Los estudiantes organizados en equipo de trabajo discuten y elaboran un organizador visual en el que se expliciten los tipos de letras y los pasos para crear logotipos. El docente observa y orienta la correcta ejecución del proceso.
- ☞ El docente les pide a los estudiantes que cada equipo realice un logotipo de un negocio, aplicando los diferentes tipos de letras. Para el diseño, también puede utilizar en programa Word en la computadora.
- ☞ Finalizado el diseño cada equipo utilizando el organizador visual que elaboró y sus láminas de su logotipo explican sus conclusiones.
- ☞ El docente escucha la exposición de los grupos, canaliza las preguntas de los estudiantes y aclara los aspectos que no fueron explicados en profundidad por los equipos de trabajo.

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- ☞ Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas:
 - ❖ ¿Qué aprendí hoy?, ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión?, y ¿Qué te pareció diseñar tu logotipo?
- De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación
El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.
Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- ☞ El docente pide a los estudiantes, realizar un logotipo de una empresa ex, utilizando el programa Word u otro programa y luego lo subirá a la PLATAFORMA EDMODO.
- ☞ Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- ☞ El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- ☞ El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR


- ☞ Guía o separata sobre el tema.
- ☞ Videos sobre el tema
- ☞ Ficha de progreso
- ☞ Ficha de metacognición
- ☞ Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- ☞ Computadora
- ☞ Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 18
LEONARDO CCALAMAQUI
Mg. *Monica C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Lucia Castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Beymar Pedro Solis Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Actividad de extencion de la Sesión 05 en edmodo


 Yo a **ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA**


S5_Elaboramos nuestro logotipo

Entregas (11) Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 18:45

Estimados estudiantes, luego de participar activamente en la sesión de aprendizaje sobre "Creando mi logotipo", y con el apoyo de la separata, el vídeo relacionado al tema, puedes realizar la siguiente actividad:

- Comenta
 - Importancia de crear un buen logotipo para nuestra empresa
 - Importancia de escoger el mejor tipo de letra y tamaño, al crear nuestro logotipo
- Diseña in logotipo para tu negocio de manera manual o con un programa en un computadora y luego cargar a la plataforma

 [guia 05 -TB- creando logotipo.docx](#)
1.5MB



www.publicidadpixel.com

Mostrar 2 más archivos adjuntos

 **Carmin Dony E.**

1.La importancia de crear un buen logotipo para nuestra empresa ?
- Es importante porque es el simbolo o elemento de la empresa o producto .
El objetivo del logotipo es conectar a la gente con la [Más...](#)

Traducir

Me Gusta • 1 Respuesta • 16 de nov. de 2016

 **Yo**
Bien hija
Me Gusta • en unos segundos



 **blanca c.**

1.La importancia de crear un buen logotipo para nuestra empresa ?
- Es que asi sabremos sobre que es la empresa, que produce y/o vende.
Su objetivo: que las personas puedan conectarse con la empresa. [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 16 de nov. de 2016

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Iniciación laboral
Ciclo y GRADO	VI– Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° “D”)
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	• Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	13 de Setiembre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

El presupuesto y su importancia

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Gestión de procesos	Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación, y comercialización de la opción ocupacional de Computación e informática	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica las partes del presupuesto (ingresos, egresos, ahorro) en un organizador visual ✓ Elabora su presupuesto familiar con eficiencia.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes, seguidamente comenta sobre la importancia de realizar el presupuesto en nuestra vida personal y familiar, para controlar los gastos excesivos que hacemos e incentivar al ahorro
- ☞ El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes:
 - ❖ ¿Qué entiendes por presupuesto?
 - ❖ ¿Alguna vez has realizado un presupuesto?
 - ❖ ¿Tienes alguna de idea de ingreso y egreso?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de “*lluvia de ideas*” y comparten con sus compañeros
- ☞ El docente, luego de las respuestas de los estudiantes, comenta para reforzar las ideas de sus estudiantes. En seguida el docente comunica que hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:

Elaborar un presupuesto familiar o de alguna actividad, considerando sus partes.
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:
 - ❖ Una Ficha de autoevaluación y coevaluación

Desarrollo: (55 minutos)

- ☞ El docente emplea una dinámica para organizar en equipos a sus estudiantes y conforma seis equipos de trabajo. A continuación, el docente presenta la siguiente situación a los estudiantes.

Según las informaciones oficiales que se tiene la mayoría de los hogares no planean sus gastos semanales, mensuales menos anuales, es de decir en la mayoría de las familias no se realiza un presupuesto mensual de gastos de acuerdo a los ingresos que se tiene.

Planear los gastos con un presupuesto es muy importante pero mucho más aún cuando la situación económica no es la ideal o si tienes deudas que cumplir u honrar; tener un presupuesto te ayudara a acostumbrarte a gastar sólo lo planeado. Pero no debemos olvidarnos también de los ingresos, ya que ahí es cuando un presupuesto se puede crear y ser realmente útil. Un presupuesto consiste en hacer que los ingresos sean mayores o iguales a los gastos que se tiene.

- ☞ Seguidamente los estudiantes expresan sus opiniones y el docente refuerza la importancia de elaborar un presupuesto familiar.
- ☞ El docente hace entrega de una guía sobre **“El presupuesto”**. Los estudiantes leen de manera comprensiva, luego haciendo uso de la técnica del subrayado identifican actividades económicas de las empresas
- ☞ Los estudiantes organizados en equipo de trabajo discuten y elaboran un organizador visual en el que se expliciten el presupuesto, sus partes y su importancia. El docente observa y orienta la correcta ejecución del proceso.
- ☞ Cada equipo utilizando el organizador visual que elaboró explican sus conclusiones.
- ☞ El docente escucha la exposición de los grupos, canaliza las preguntas de los estudiantes y aclara los aspectos que no fueron explicados en profundidad por los equipos de trabajo.
- ☞ Los estudiantes con la guía de docente, realizan un presupuesto de una actividad económica (pollada, parrillada, fiesta de cumpleaños, etc.)

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- ☞ Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas:
 - ❖ ¿Qué aprendí hoy?, ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión?, ¿Cómo lo aprendí? Y ¿Por qué es importante hacer un presupuesto?
- De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación
El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.
Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- ☞ El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas, para su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- ☞ Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- ☞ El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- ☞ El docente recalca que el presupuesto que se van a realizar, será utilizando una hoja de cálculo Excel la misma que subirá a la PLATAFORMA EDMODO

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- ☞ Guía o separata sobre el tema.
- ☞ Videos
- ☞ Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- ☞ Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- ☞ Computadora
- ☞ Plataforma EDMODO y el programa Excel

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 16
LEONARDO CCALAMAQUI
Mg. *Monika C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Lic. Lucia castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Mg. Beymar Pedro Solís Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solís Trujillo
Docente del área

Actividad de extencion de la Sesión 06 en edmodo



Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA ▼

S6_EL PRESUPUESTO

Entregas (11)

Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 18:45

Estimados estudiantes, luego de participar activamente en la sesión de aprendizaje sobre "El presupuesto", y con el apoyo de la separata, el vídeo relacionado al tema, puedes realizar la siguiente actividad:

1. Comenta sobre:
 - La importancia de tener presupuesto familiar
2. Realiza un presupuesto para realizar una de las actividades económicas: Pollada y viajes de promoción o de un cumpleaños – Puedes utilizar el programa EXCEL, para luego cargar a esta PLATAFORMA

Nota:
Es importante consider [Más...](#)



guia 06 - el presupuesto.docx

449.4KB





[¿Por qué tener un presupuesto?](#)

www.youtube.com



[Arma tu presupuesto](#)

www.youtube.com



Esconder 1 archivo

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Iniciación laboral
Ciclo y GRADO	VI– Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° “D”)
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	<ul style="list-style-type: none"> Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	20 de Setiembre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Vendemos con la técnica AIDDA

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Gestión de procesos	Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación, y comercialización de la opción ocupacional de Computación e informática	✓ Aplica técnica de ventas AIDDA, para vender su producto o servicio

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ El docente realiza la siguiente pregunta a los estudiantes:
 - ❖ ¿Creen que los vendedores aplican alguna técnica para vender?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de **“lluvia de ideas”** y comparten con sus compañeros
 - ☞ Luego de las respuestas de los estudiantes el docente comenta que efectivamente la venta sigue una técnica llamada AIDDA parecida a lo que ya lo vimos en una sesión de elaboración de anuncios publicitarios.
 - ☞ Luego el docente comenta el propósito de la sesión a los estudiantes

Elaborar y emplear una técnica de venta que permita lograr vender nuestro producto o servicio con nuestros posibles clientes.
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos:
 - ❖ Una Ficha de autoevaluación y coevaluación
- ☞ Lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

- 🕒 El docente menciona que la misma técnica que se empleó para redactar los anuncios publicitarios se emplea para vender sin embargo se le añade un paso más que es la **D** de **demostración**. Invita a los estudiantes que vean la **guía: técnica de venta AIDDA** y la **Ficha de trabajo: Aplicamos la técnica AIDDA para cerrar una venta**.
- 🕒 El docente pide a los estudiantes formados en equipos que den lectura a la guía para saber de que se trata esta técnica; para luego proceder a trabajar la ficha de trabajo
- 🕒 El docente acompaña a los estudiantes en la realización de la actividad, respondiendo preguntas y dudas de los estudiantes.
- 🕒 Concluida la actividad, el docente solicita que cada equipo, mediante un juego de roles, exponga el diálogo entre vendedor y un posible cliente. El docente interviene cuando sea necesario para hacer precisiones.
- 🕒 El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados. Luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)**Metacognición**

- 🕒 Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas: ¿Qué aprendí hoy?, ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión? y ¿Cómo lo aprendí?, ¿Les gustaría ser agente vendedor? ¿Cuáles serían los pasos que seguirían?

De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación

El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.

Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- 🕒 El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- 🕒 Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- 🕒 El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- 🕒 El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- 🕒 Ficha informativa N° 01/02: Aplicamos la técnica AIDDA para cerrar una venta
- 🕒 Videos
- 🕒 Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- 🕒 Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- 🕒 Computadora
- 🕒 Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 18
LE VENTURA CCALANQUI
Mg. *Monica C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Lic. Lucia castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Actividad de extencion de la Sesión 07 en edmodo



Yo a ■ **ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA**

S7_Vendemos con AIDDA

Entregas (12)

Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 18:45

Pequeños, luego de participar activamente en la sesión de aprendizaje sobre "Vendemos con AIDDA", y con el apoyo de la separata, el vídeo relacionado al tema, puedes realizar la siguiente actividad..

1. Comenta u opina sobre:
-La técnica AIDDA
2. La ficha de trabajo "APLICAMOS LA TÉCNICA AIDDA PARA CERRAR UNA VENTA" que se encuentra en la separada y que avanzaste en el aula con tus compañeros.

Ahora puedes terminar, utilizando el programa WORD y luego subirlo a EDMODO



[guia 07- vendemos con AIDDA.docx](#)


417.2KB





[Métodos de venta AIDA y SPIN](#)

www.youtube.com



[keiko c.](#)

Es uno de los métodos más utilizados por los vendedores hacia los compradores:

A: Atención. el vendedor , captar la atención del cliente.

I : Interés. tenemos que generar interés en nuestro producto [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 19 de nov. de 2016



[Carmin Dony E.](#)

Es una de las tecnicas muy utilizadas por los vendedores :

A: Atención : captar la atencion del cliente.

I: Interés : generar interes en nuestro producto

D : Demostración: demostrar el producto

D : [Más...](#)

[Traducir](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 19 de nov. de 2016



[Jose Leonardo G.](#)

1. Comenta u opina sobre:
-La técnica AIDDA

1.- AIDDA es una técnica muy antigua pero eficaz para convencer al comprador para que compre el producto y vuelva otra vez.

Me Gusta • Respuesta (0) • 19 de nov. de 2016

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Tecnología de base
Ciclo y GRADO	VI- Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° "D")
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	<ul style="list-style-type: none"> Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	27 de Setiembre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

EL MERCADO: Características del mercado local, regional y nacional

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Comprensión y aplicación de tecnología	Analiza las características del mercado regional y global, y la importancia de la capacidad emprendedora para las personas, la empresa y la sociedad	✓ Realizar el estudio del mercado local y regional con la finalidad de colocar un negocio.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ El docente realiza la siguiente pregunta a los estudiantes:
 - ❖ ¿Qué entienden por mercado?
 - ❖ ¿Cuándo se dice que es un mercado local, regional o global?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de "*lluvia de ideas*" y comparten con sus compañeros y a la vez el docente organiza en la pizarra las opiniones de los estudiantes
- ☞ El docente comunica que hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:

Conocer y analizar las características del mercado local, regional y nacional.

- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:
 - ❖ Una Ficha de autoevaluación y coevaluación
 - ❖ Ficha de metacognición

- Lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

- El docente emplea una dinámica para organizar en equipos a sus estudiantes y conforma seis equipos de trabajo. A continuación, el docente hace entrega de una guía sobre **“El mercado y su clasificación”**. Los estudiantes leen de manera comprensiva, luego haciendo uso de la técnica del subrayado y en forma grupal analizan cada elemento del diseño
- Los estudiantes organizados en equipo de trabajo discuten y elaboran un organizador visual en el que se expliciten los elementos básicos de diseño. El docente observa y orienta la correcta ejecución del proceso.
- Cada equipo utilizando el organizador visual que elaboró explican sus conclusiones.
- El docente escucha la exposición de los grupos, canaliza las preguntas de los estudiantes y aclara los aspectos que no fueron explicados en profundidad por los equipos de trabajo.
- El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados. Luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas: ¿Qué aprendí hoy?, ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión? y ¿Cómo lo aprendí?

De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación

El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.

Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR


- Guía o separata sobre el tema.
- Videos sobre el tema
- Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- Computadora
- Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 18
LE VENTURA CCALANACUI
Mg. Moniça C. Pérez Escate
SUB - DIRECTORA T II

Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Actividad de extencion de la Sesión 08 en edmodo



Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

S8_EL MERCADO

Entregas (15)
Fecha Límite: Noviembre 30, 2016 18:45


Queridos hijos, les pido realizar la siguiente actividad relacionado a la tema de "EL MERCADO", para realizar esta actividad contarás con la separata, un vídeo relacionado al tema.

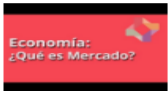
1. Comenta sobre:
 - Que es un mercado
 - Podemos afirmar que ¿El mercado está en todas partes? Explique
2. Qué se realiza en un mercado'
3. ¿Cuándo decimos que el mercado es local?
4. ¿Cuándo se inicia la comercialización de productos y como se realizaba?
5. Señale cinco ejemplos de mercado de bienes y cinco ej [Más...](#)



[guia 08 -TB-EL MERCADO.docx](#)

3.1MB






[¿Qué es Mercado?](#)

www.youtube.com

Me Gusta (6) • 17 Respuestas • Siguiendo
11 de nov. de 2016

[Mostrar más respuestas...](#)




nila j.

¿QUE ES EL MERCADO?

El mercado es el contexto en donde tienen lugar los intercambios de productos y servicios. Es decir que en ese contexto es en dónde se llevan a cabo las ofertas, las demandas, las [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 14 de nov. de 2016




JAIR O.

¿Que es el mercado ?

La teoría económica dice que es el lugar físico donde interactúan la oferta y la demanda (compradores y vendedores) donde el comprador le entrega una cantidad de dinero al vende [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 15 de nov. de 2016




namiki e.

1.-¿Que es el mercado ?

Lugar donde habitualmente se reúnen los compradores y los vendedores para efectuar sus operaciones comerciales . La idea de mercado ha sido unida siempre a la de un lugar geogr [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 15 de nov. de 2016



Yo

Muy bien, para los alumnos que ya estén avanzando...¡Felicitaciones!

Me Gusta (2) • Respuesta (0) • 16 de nov. de 2016

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Iniciación laboral
Ciclo y GRADO	VI– Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° “D”)
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	<ul style="list-style-type: none"> Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	04 de Octubre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Control de calidad

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Gestión de procesos	Realiza el proceso básico de evaluación y control de Calidad.	✓ Aplica una ficha técnica de control de calidad para su producto o servicio

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes:
 - ❖ ¿Qué entienden por control de calidad?
 - ❖ ¿Saben algo sobre una ficha técnica?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de “*lluvia de ideas*” y comparten con sus compañeros
- ☞ El docente, luego de las respuestas de los estudiantes, comenta para reforzar las ideas de sus estudiantes. Seguidamente el docente comunica que hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:

Elaborar y emplear una ficha técnica para el control de calidad de un servicio de reparación de computadora

- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:
 - ❖ Una Ficha de autoevaluación y coevaluación
- ☞ Lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

- 🕒 El docente emplea una dinámica para organizar en equipos a sus estudiantes. A continuación, el docente hace entrega de una guía sobre “**Control de calidad**”. Los estudiantes leen de manera comprensiva, luego haciendo uso de la técnica del subrayado identifican la importancia del control de calidad en los productos o servicios
- 🕒 Los estudiantes organizados en equipo de trabajo discuten y elaboran un organizador visual sobre el tema. El docente observa y orienta la correcta ejecución del proceso.
- 🕒 Cada equipo utilizando el organizador visual que elaboró explican sus conclusiones.
- 🕒 El docente escucha la exposición de los grupos, canaliza las preguntas de los estudiantes y aclara los aspectos que no fueron explicados en profundidad por los equipos de trabajo.
- 🕒 El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- 🕒 Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas:
¿Qué aprendí hoy?, ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión? y ¿Cómo lo aprendí?

De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación

El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.

Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- 🕒 El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- 🕒 Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- 🕒 El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- 🕒 El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- 🕒 Guía sobre control de calidad y ficha técnica
- 🕒 Videos
- 🕒 Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- 🕒 Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- 🕒 Computadora.
- 🕒 Software (Word)
- 🕒 Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 18
LEONARDO CCALAMAQUI
Mg. *Monika C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Actividad de extencion de la Sesión 09 en edmodo




Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

S9_CONTROL DE CALIDAD

Entregas (12)
Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 23:45

HIJOS, les pido realizar la siguiente actividad relacionado a la tema de "CONTROL DE CALIDAD", para realizar esta actividad contarás con la separata, un vídeo relacionado al tema, también el apoyo de mi persona en linea, si lo crees necesario


1. Comenta sobre:
La importancia del control de calidad para los productos o servicios, antes de ofrecer al público
- 2.- Continúa con las actividades que están en la separata, muy bien detalladas



guia 09 -control de calidad.docx


1.3MB





Calidad en el Servicio al Cliente

www.youtube.com



Jose Leonardo G.

1.-La importancia del control de calidad:
Para la implantación de programas, mecanismos, herramientas o técnicas en una empresa para la mejora de la calidad de sus productos, servicios y productividad [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 19 de nov. de 2016



jose r.

El control de calidad es el conjunto de los mecanismos, acciones y herramientas realizadas para detectar la presencia de errores.

La función principal del control de calidad es asegurar que los produ [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • hace 2 días



moises r.

El control de calidad es el conjunto de los mecanismos, acciones y herramientas realizadas para detectar la presencia de errores.

La función principal del control de calidad es asegurar que los produ [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • hace 2 días



Escribe una respuesta...

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Tecnología de base
Ciclo y GRADO	VI- Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° "D")
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	<ul style="list-style-type: none"> • Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	11 de Octubre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Me conozco más, para identificar mis fortalezas.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Comprensión y aplicación de tecnología	Analiza las características del mercado regional y global, y la importancia de la capacidad emprendedora para las personas, la empresa y la sociedad	✓ Identifica sus fortalezas y capacidades emprendedoras para emprender un negocio, dentro de su localidad

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ El docente realiza la siguiente pregunta a los estudiantes:
 - ❖ ¿Ustedes conocen sus fortalezas y debilidades?
 - ❖ ¿Puedes mencionar tus fortalezas?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de "**lluvia de ideas**" y comparten con sus compañeros y a la vez el docente organiza en la pizarra las opiniones de los estudiantes
- ☞ El docente y les menciona a los estudiantes la importancia de desarrollar en ellos la habilidad socioemocional de **TRABAJO EN EQUIPO**, habilidad muy solicitada hoy en el mundo del empleo.
- ☞ El docente también le comenta a los estudiantes que es importante implementar proyectos a partir de sus fortalezas y el campo de interés que tengan. Para lograr esta meta es importante que descubran sus intereses, gustos, vocaciones y así lo relacionen con el proyecto que emprenderán.
- ☞ El docente comunica que hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:

Identificar sus fortalezas
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:
 - ❖ Ficha de metacognición El Portafolio personal, (que es un cuaderno de 100 hojas, o un folder oficio), donde irán incorporando las actividades de las sesiones que se desarrollen a lo largo del año escolar.
 - ❖ Una Ficha de autoevaluación.

- Lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

- El docente emplea una dinámica para organizar en equipos a sus estudiantes y conforma seis equipos de trabajo. A continuación, el docente hace entrega de una guía sobre **“historia de Panchito y Fortunato”**. Los estudiantes leen de manera comprensiva, para luego responder las fortalezas que tuvieron Panchito y Fortunato para emprender su negocio.
- El docente les reparte la **Ficha de Trabajo N° 01/01: “Recordando mis éxitos”**. Les explica que para trabajar dicha ficha deben remontarse a recordar su niñez, los éxitos que alcanzaron cuando estaban en el Jardín, luego en la primaria (en qué destacaron en cada año). El docente les comenta que ellos siempre han sido ganadores, posiblemente algunos de Uds. fueron buenos en algún deporte, cantando, bailando, en las matemáticas, declamando poesías, etc., siempre han destacado en algo hasta llegar al día de hoy que están en el colegio, escriban esos éxitos en la **Ficha de trabajo 01: Recordando mis éxitos**.
- El docente solicita que algunos estudiantes socialicen sus respuestas y comenta la importancia de conocerse así mismo, esto genera autoconfianza para emprender cualquier reto en la vida.
- Luego el docente les solicita que cada estudiante, represente mediante un escudo las virtudes y fortalezas que poseen y que los enrumbaron al éxito hasta ahora, ese será el escudo personal de cada uno (**El escudo de mi vida**), que siempre les recordará de que son triunfadores debido a determinadas fortalezas, virtudes que poseen.
 - El docente entrega los instrumentos de autoevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados. Luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas: ¿Qué aprendí hoy?, ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión? y ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve el escudo de mi vida?
- De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación
El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.

Actividades Extensión

- El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR


- Guía o separata con la historia de Panchito y Fortunato
- http://clasescun.pbworks.com/w/file/fetch/66278117/Ahora_descubra%252520sus%252520fortalezas.pdf
- Videos sobre el tema
- Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- Computadora
- Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 18
LEONARDO CCALARAQUI
Mg. *Monica C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Beymar Pedro Solis Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Lucia Castillo Jaimes
Lic. Lucia Castillo Jaimes
Coordinadora del área

Actividad de extencion de la Sesión 10 en edmodo




Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

S10_ DESCUBRO MIS CAPACIDADES EMPRENDEDORAS

Entregas (12)
Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 18:45


Estimado estudiante, luego de participar de la sesión, ahora tienes que realizar la siguiente actividad relacionado al tema de "Descubriendo mis capacidades emprendedoras", para realizar esta actividad contarás con la separata, un vídeo relacionado al tema, también el apoyo de mi persona en línea, si lo crees necesario


1. Comenta sobre.
 - .- La importancia del emprendimiento
 - .- ¿Qué te pareció, la historia de Panchito y Fortunato
2. ¿Qué capacidades emprendedoras son las que más id [Más...](#)



guia 10 -TB- panchito y fortunato.docx


1.8MB







guia 10 -TB-Descubriendo mis capacidades emprend...

208.6KB




Mostrar 1 archivo más...

Mostrar más respuestas...



Brittany C.

FORTUNATO .. Abrir una jugueria es una idea innovadora ya que la clave del exito de Fortunato fue que el mismo era su proveedor de frutas frescas , el supo ofrecer un jugo natural de calidad y vari [Más...](#)

No me gusta (1) • Respuesta (0) • 17 de nov. de 2016



Brittany C.

PANCHITO.. Es bueno que Panchito pensara en ganarse la vida de una manera muy practica ya que emprender es una tarea exigente , el tuvo una visión clara de como comunicarse con sus clientes y así mej [Más...](#)

No me gusta (1) • Respuesta (0) • 17 de nov. de 2016



blanca c.

Importancia: No sólo a nivel económico, personal y social sino también a nivel del autoestima y la confianza que una persona puede desarrollar por lo que se va logrando.

Fortunato.- Su pensamiento a [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 18 de nov. de 2016

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Tecnología de base
Ciclo y GRADO	VI– Segundo “D”
Grupo de trabajo	Experimental (2° “D”)
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	• Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	13 de Octubre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Emprendemos en lo que nos gusta.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Comprensión y aplicación de tecnologías	Analiza las características del mercado regional y global, y la importancia de la capacidad emprendedora para las personas, la empresa y la sociedad	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la necesidad de emprender un negocio, en lo que se sienta realizado.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ El docente comenta lo que se trabajó en la sesión anterior y realiza las siguientes preguntas a algunos
 - ❖ ¿Cuáles fueron los éxitos que recordaste?
 - ❖ ¿Qué fortalezas crees que fueron las que te llevaron al éxito?
 - ❖ Basado en las fortalezas que posees ¿Crees que alcanzarás otros logros en tu vida? ¿Por qué?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de **“lluvia de ideas”** y comparten con sus compañeros y a la vez el docente organiza en la pizarra las opiniones de los estudiantes
- ☞ En seguida, el docente comenta que sin embargo no basta tener las fortalezas para el éxito (comprendida como realización de la persona) sino debe desarrollarse en lo que le gusta en el campo de su interés. El docente comenta la frase de **Henry Ford “Un negocio que no hace otra cosa más que dinero es un negocio pobre”**. Explica brevemente quien es Henry Ford, Luego el docente comunica que precisamente hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:
 - ☞ ***Reconocer que la característica básica de una persona emprendedora es la de emprender en lo que se sienta realizado.***
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:

- ❖ El Portafolio personal, donde irán incorporando las actividades de las sesiones que se desarrollen en la presente sesión.
- ❖ Una Ficha de autoevaluación.

🕒 Lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

🕒 El docente reparte un número de tarjetas iguales, con nombres de animales como: perro, gato, pollito y gallo, luego solicita que de acuerdo al nombre del animal emitan un sonido, con la finalidad de identificarse solo por los sonidos, con esta dinámica u otra que el docente quiera emplear, conforma seis grupos de trabajo.

🕒 Luego el docente entrega a cada grupo lecturas diferentes de casos de emprendimiento y solicita que respondan las preguntas de la **Ficha de Trabajo N° 01/02: “Los emprendedores, emprenden lo que les gusta”**, teniendo como base para sus respuestas la lectura que le correspondió a su equipo. El docente solicita que cada grupo exponga al pleno las respuestas que trabajaron.

🕒 El docente concluye resaltando que en los cuatro casos las personas emprendieron proyectos en el campo que les gustaba y era de su interés, aún en contra de la opinión de sus padres.

🕒 El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- 🕒 Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas:
- ❖ ¿Qué aprendí hoy?, ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión?, De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación
- El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.
Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- 🕒 El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- 🕒 Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- 🕒 El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- 🕒 El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- 🕒 Ficha de trabajo N° 01/02: Los emprendedores, emprenden lo que les gusta.
- 🕒 Videos sobre el tema
- 🕒 Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- 🕒 Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- 🕒 Computadora
- 🕒 Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 16
L.E. "VENTURA CCALAMAQUI"
Mg. *Monica C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Beymar Pedro Solís Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solís Trujillo
Docente del área

Lucía Castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Actividad de extencion de la Sesión 11 en edmodo



Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

S11_ Emprendemos lo que nos gusta

Entregas (12)

Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 18:45

Estimado estudiante, luego de participar de la sesión, ahora tienes que realizar la siguiente actividad relacionado al tema de "EMPRENDEMOS LO QUE NOS GUSTA", para realizar esta actividad contarás con la separata, un vídeo relacionado al tema, también el apoyo de mi persona en linea, si lo crees necesario

1. Comenta sobre:
 - Las historias emprendedoras que están en la separata.
2. ¿Te consideras un emprendedor? ¿Porque?
3. De las historias emprendedoras que tienes en esta guía, escoge uno de e Más...



guia 11 -TB-EMPRENDEMOS los que nos gusta.docx

1.1MB





Historias de Emprendedores | McDonald's y Ray Kroc

www.youtube.com

Britt

Brittany C.

EMPRENDEMOS LO QUE NOS GUSTA Muchos de nosotros hemos escuchado hablar sobre como emprender un negocio , Más...

Me Gusta • Respuesta (0) • 17 de nov. de 2016




blanca c.

Podemos llegar a ser muy grandes si nos esforzamos y no nos rendimos nada es imposible.

Si, porque trato de esforzarme en salir adelante.

Me Gusta (1) • Respuesta (0) • 18 de nov. de 2016



angelo a.

EMPRENDEMOS LO QUE NOS GUSTA Muchos de nosotros hemos escuchado hablar sobre como emprender un negocio , ahora nos damos cuenta que cada vez más gente abraza su propio sueño

Me Gusta • Respuesta (0) • 18 de nov. de 2016



Carmin Dony E.

EMPRENDEMOS LO QUE NOS GUSTA

- Que con empeño y dedicacion se puede lograr todo , tan solo necesitamos un motivo o una razón para poner en marcha nuestro proyecto o nuestras

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Iniciación laboral
Ciclo y GRADO	VI– Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° “D”)
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	• Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	18 de Octubre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS PARA HACER EL PROYECTO?

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Ejecución de procesos.	Selecciona y organiza espacio, materiales, equipos e insumos para la prestación de un servicio.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica los tipos de recursos que utilizará en su proyecto ✓ Determina los recursos necesarios para ejecutar su proyecto.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente da la bienvenida a los estudiantes y los invita a formar sus equipos de trabajo. Una vez organizados los equipos realiza las siguientes interrogantes:
 - ❖ ¿Qué entiende por recursos?
 - ❖ ¿Por qué será importante contar con recursos para cualquier actividad??
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de **“lluvia de ideas”** y socializan sus ideas, el docente comenta que hasta el momento hemos trabajado sobre la base de objetivos, actividades y relaciones entre ellas y es importante que les mencione, que existe otro elemento muy importante que se denomina recursos. Cualquier actividad por pequeña que sea lleva asociado uno o más recursos que pueden ser humanos, físicos y/o económicos
- ☞ El docente, comunica que hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán:

Determinar los recursos necesarios para ejecutar nuestro proyecto
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:
 - ❖ El Portafolio del equipo, donde irán incorporando los productos o actividades realizadas en clase.
 - ❖ Instrumento de autoevaluación y coevaluación
- ☞ Seguidamente el docente lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

- ☞ El docente menciona que todo proyecto requiere para su realización una serie de recursos necesarios, y pregunta a los estudiantes ¿han considerado que recursos necesitan para ejecutar las actividades planificadas? Los estudiantes plantean sus respuestas o sus dudas. Luego el docente comenta que los recursos que necesitan pueden ser recursos económicos o tal vez hace falta manejar algún conocimiento específico, es decir capacitarse para poder elaborar el producto o servicio del proyecto.
- ☞ El docente manifiesta que en primer lugar los equipos deben de identificar los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades que han programado en el plan de acción, entrega a cada equipo la **Ficha de Trabajo N° 09/02: Identificando los recursos necesarios para desarrollar el proyecto.**
- ☞ Una vez finalizada la ficha de trabajo explica que cada equipo ha determinado los recursos necesarios para el desarrollo de su proyecto, ahora deben de planificar la estrategia para conseguir los recursos con los cuales el equipo no cuenta y presenta la **Ficha de Trabajo N° 10/02: Estrategias para obtener los recursos.** En todo momento el docente acompaña a los equipos
- ☞ Culminada la actividad en equipo, el docente invita a los representantes de algunos equipos a socializar sus trabajos realizados. En caso de ser necesario el docente retroalimenta a los equipos que no han logrado determinar los recursos y estrategias para obtenerlos
- ☞ El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)**Metacognición**

- ☞ Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas:
 - ❖ ¿Qué aprendí hoy?, ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión? y ¿Cómo lo aprendí?
 De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación
 El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.
 Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.


Actividades Extensión

- ☞ El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- ☞ Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- ☞ El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea
- ☞ El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- ☞ Ficha de trabajo N° 09/02: Identificando los recursos necesarios para desarrollar el proyecto.
- ☞ Ficha de Trabajo N° 10/02: Estrategias para obtener los recursos.
- ☞ Videos
- ☞ Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- ☞ Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- ☞ Computadora
- ☞ Plataforma EDMODO






 Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
 Docente del área



 Lic. Lucia castillo Jaimes
 Coordinadora del área

Actividad de extencion de la Sesión 12 en edmodo



Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

S12_RECursos


Entregas (14)

Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 18:45

Pequeños míos, luego de participar de la sesión, ahora tienes que realizar la siguiente actividad relacionado al tema de "RECURSOS".


Para realizar esta actividad contarás con la separata, vídeos que puedes encontrar en línea y el apoyo de mi persona en línea, si lo crees necesario:

1. Comenta sobre:
 - .- La importancia de saber, con que recursos se va contar para lleva acabo nuestro proyecto de negocio
2. Continúa con las preguntas, que están detalladas en la separata




guia 12 -RECURSOS PARA EL NEGOCIO.docx

1.9MB



Mostrar más respuestas...




Mathiu V.

¿Porque es importante saber, con que recursos se va acontar para llevar acabo nuestro proyecto de negocio?

Es importante saber con que recursos trabajar (porque son diferentes),para tener un buen proy [Más...](#)


Me Gusta • 1 Respuesta • 19 de nov. de 2016




Yo

Muy bien hijo

Me Gusta • en unos segundos




Escribe una respuesta...



jose r.

El plan de negocios es un documento fundamental para el empresario, tanto para una gran compañía como para una pyme. En distintas situaciones de la vida de una empresa se hace necesario mostrar en un [Más...](#)

Me Gusta (1) • 1 Respuesta • hace 2 días



Yo

Ok hijo

Me Gusta • en unos segundos

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Iniciación laboral
Ciclo y GRADO	VI– Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° “D”)
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	• Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	20 de Octubre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

BUSCAMOS INSUMOS DE CALIDAD

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR.
Ejecución de procesos.	Selecciona y organiza espacio, materiales, equipos e insumos para la prestación de un servicio.	✓ Selecciona proveedores de materias primas e insumos de calidad para la prestación de servicio.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente da la bienvenida a los estudiantes y los invita a formar sus equipos de trabajo. Una vez organizados los equipos realiza las siguientes interrogantes:
 - ❖ ¿Qué entiende por insumos?
 - ❖ ¿Qué recurso le parece más complicado obtener a su equipo?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de “*lluvia de ideas*” y socializan sus ideas con sus compañeros.
- ☞ En función a las respuestas el docente comenta que busquemos algunos colaboradores, por ejemplo, sus familiares y así proporcionarles algunos consejos para la obtención de los insumos
- ☞ Luego el docente continúa dialogando con los estudiantes y menciona que si queremos ofrecer productos o servicios de primer nivel es necesario contar con materias primas e insumos de calidad. En seguida les menciona el propósito de la sesión de hoy.

Seleccionar proveedores de insumos o materias primas de calidad
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:
 - ❖ El Portafolio del equipo, donde irán incorporando los productos o actividades realizadas en clase.
 - ❖ Instrumento de autoevaluación y coevaluación
- ☞ Seguidamente el docente lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

- ☞ El docente escribe en la pizarra la siguiente frase: **“Bueno y barato no entran en un zapato”**, luego solicita a los equipos que redacten qué significa la frase para ellos y mencionen una situación de su vida cotidiana que ejemplifique la frase. Posteriormente un representante comparte las ideas del equipo.
El docente promueve el diálogo orientando a la conclusión de que es necesario contar con materias primas e insumos de calidad como principio básico en la relación que vamos a entablar con nuestros clientes. **Por lo tanto, es fundamental seleccionar los proveedores que garanticen la calidad de estos.**
- ☞ Luego el docente menciona que cada equipo tiene que realizar un listado de todos los insumos o materias primas que van a necesitar para la producción de su producto o para prestar un servicio y hace entrega de la **Ficha de Trabajo N° 11/02: Seleccionando a nuestros proveedores de materias primas e insumos**. El docente acompaña a los equipos de los estudiantes en la realización de la actividad, apoya al equipo que lo requiera para despejar dudas.
- ☞ Culminada la actividad en equipo, el docente invita a los representantes de algunos equipos a socializar sus trabajos realizados. En caso de ser necesario el docente retroalimenta a los equipos que no han logrado determinar los recursos y estrategias para obtenerlos
- ☞ El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)**Metacognición**

- ☞ Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas:
¿Qué aprendí hoy?, ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión?, ¿Cómo lo aprendí?, ¿Han identificado a sus posibles proveedores? y ¿Qué importa más, el precio o la calidad?
De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación
El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes.
Los estudiantes comentan sobre sus logros y dificultades.

Actividades Extensión

- ☞ El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas y explicadas su realización en la PLATAFORMA EDMODO.
- ☞ Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- ☞ El docente les menciona a los estudiantes que para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- ☞ El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR


- ☞ Ficha de Trabajo N° 11/02: Seleccionando a nuestros proveedores de materias primas e insumos
- ☞ Videos sobre el tema
- ☞ Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- ☞ Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- ☞ Computadora
- ☞ Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 16
LE. VENTURA CCALAMAQUI
Mg. *Monica C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Beymar Pedro Solís Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solís Trujillo
Docente del área

Lucia Castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Actividad de extencion de la Sesión 13 en edmodo



Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA


S13- INSUMOS DE CALIDAD

Entregas (14)

Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 18:45


HIJOS, les pido realizar la siguiente actividad relacionado al tema de "INSUMOS DE CALIDAD", para realizar esta actividad contarás con la separata, información extra de Internet y también el apoyo de mi persona en linea, si lo crees necesario

1. Comenta sobre:
.-La importancia de contar con un proveedor confiables de insumos para nuestro negocio o empresa
2. Continúa con las preguntas, que están detalladas en la separata



guia 13 -INSUMOS DE CALIDAD.docx

1.3MB





Carmin Dony E.

Son un elemento vital para una empresa y generalmente no se les trata con la importancia que tienen, gracias a los que ellos te proporcionan tu puedes otorgar a tus clientes el servicio o producto que [Más...](#)

Traducir

Me Gusta • Respuesta (0) • 18 de nov. de 2016



Yo

No olviden, primero hacer clic en entregar, luego hacer sus comentarios por favor

Me Gusta (1) • Respuesta (0) • 18 de nov. de 2016



angelo a.

Este requisito tiene el propósito de asegurar que los bienes o servicios que son propiedad del cliente o que son suministrados por él para incorporarse a los servicios o procesos, se manejen con base [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 18 de nov. de 2016



keiko c.

INSUMOS DE CALIDAD Es disponible para el ser humano y también la calidad del producto ,también se deben de fijarse la fecha de caducidad para ver si el producto esta en buen estado y tener un vinculo [Más...](#)

Me Gusta • Respuesta (0) • 19 de nov. de 2016



Jose Leonardo G.

1.- La importancia es tener un proveedor confiable por sus productos de buena calidad y con entrega a tiempo.

Me Gusta • Respuesta (0) • 19 de nov. de 2016

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Tecnología de base
Ciclo y GRADO	VI- Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° "D")
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	<ul style="list-style-type: none"> Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	25 de Octubre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Administración de Hojas y Libros de Cálculo

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Comprensión y Aplicación de Tecnologías.	Realiza tareas y operaciones con el programa de MS Excel, aplicando formatos, para la realización de planillas de pago, boletas de ventas, presupuesto, etc.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las herramientas para aplicar los diversos formatos en Excel. Aplica diversos formatos de celdas a sus trabajos que realiza en Excel.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente inicia la sesión saludando amablemente a los estudiantes
- ☞ Luego para formar grupos diversos de estudiantes, el docente utiliza la dinámica "Los Caramelos". Reparte caramelos al azar con envolturas de diferentes colores y se les pide que no lo coman todavía. Una vez que todos tienen sus caramelos les pide que se reúnan con los que tienen el mismo color de envoltorio de esa forma se agrupan equipos de 5 integrantes
- ☞ Luego el docente le presenta a los estudiantes un caso de un emprendedor Cajamarquino... **(Recurso 1)**
 - ☞ Posteriormente el docente plantea las siguientes interrogantes:
 - a) ¿De qué se trata el caso presentado?
 - b) ¿Qué documentos financieros necesita el señor Isauro Vásquez?
 - c) ¿Para qué necesita esos documentos?
 - d) ¿Qué programa emplearías para diseñar esos documentos? ¿Por qué crees que es el adecuado?
 - ☞ Seguidamente en grupo los estudiantes socializan y escriben en una tarjeta sus respuestas.
 - ☞ Luego un integrante de cada grupo va dando lectura a su tarjeta de respuestas.
 - ☞ Seguidamente, el docente precisa el propósito de la sesión:

Crear, administrar y darle formato a la hoja de cálculo y libros.

Desarrollo: (55 minutos)

- ☞ Luego de que los estudiantes ya conozcan el propósito de la sesión el docente entrega una guía sobre el tema "Formato de celdas en Excel" a los estudiantes, para puedan guiarse a desarrollar la **Actividad 1**.

Los estudiantes ingresan a la hoja de cálculo y con la ayuda de su **guía**, diseñan un cheque (**Actividad 1**), aplicando los procedimientos necesarios.

A continuación, los estudiantes diseñan un cheque (**Actividad N° 1. Cheque**), siguiendo el modelo presentado. Pero no se puede limitar al estudiante a este modelo, ya que cada estudiante puede diseñar el modelo que sea de su agrado pero teniendo en cuenta las partes importantes que debe contener un cheque.

Para que los estudiantes logren diseñar su cheque es necesario que el docente los acompañe en todo momento.

En todo momento los estudiantes interactúan con la computadora

Después de un tiempo determinado el docente solicita a 3 estudiantes voluntarios para que muestren a sus compañeros sus cheques.

Los estudiantes guardan su trabajo en función a las indicaciones del docente.

Cierre: (20 minutos)

El docente finaliza la sesión y verifica si los estudiantes han logrado el objetivo, es por ello que pregunta a los estudiantes:

- ¿Qué procedimientos se ha utilizado para diseñar un cheque?
- ¿De qué otra forma podría diseñar un cheque?
- ¿Puedo aplicar lo aprendido en otros cursos?

Para recoger las respuestas el docente distribuye una tarjeta en blanco. Luego verifica su respuesta para reforzar la siguiente sesión.

El docente evaluará la sesión durante todo el proceso de aprendizaje a través de una **Lista de Cotejo**.

Actividades Extensión

El docente solicita a los estudiantes que diseñen una **letra de cambio**, según el modelo que se adjunta en la guía. Una vez terminado, los estudiantes deben colgar a la plataforma EDMODO

Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)

El docente menciona a los estudiantes que, para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.

El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- Guía o separata “formato de celdas en Excel”
- Videos sobre formatos en Excel
- Lista de cotejo
- Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- Computadora con el Software Excel
- Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 18
LEONARDO CCALAMAQUI
Mg. *Monica C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Lic. Lucia castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Actividad de extencion de la Sesión 14 en edmodo



Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

S14- FORMATO DE CELDAS- EXCEL

Entregas (12)

Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 18:45

Queridos hijos, les pido realizar la siguiente actividad relacionado a la tema de "FORMATO DE CELDAS- EXCEL", para realizar esta actividad contarás con la separata, un vídeo relacionado al tema y la asesoría de mi persona

1. Comenta:

.- ¿Por qué es importarte, aplicar formatos a nuestros trabajos que realizamos en excel?

2. Realiza el diseño de una LETRA DE CAMBIO, los pasos y las especificaciones están detalladas en la GUIA. En seguida subir el archivo a esta plataforma



guia 14 - TB-EXCEL - FORMATO DE CELDAS 1.docx
1.1MB



guia 14 - TB-EXCEL - FORMATO DE CELDAS.docx
565.5KB



Los formatos de celda en Excel. (Clase 15 de 25)
www.youtube.com



Excel 2010: 3.1 Formato de Celdas
www.youtube.com

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Tecnología de base
Ciclo y GRADO	VI- Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° "D")
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	<ul style="list-style-type: none"> • Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	27 de Octubre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Creación de fórmulas en Excel

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Comprensión y Aplicación de Tecnologías.	Realiza tareas y operaciones con el programa de MS Excel, aplicando formatos, para la realización de planillas de pago, boletas de ventas, presupuesto, etc.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica las diversas formas para insertar una fórmula en Excel. ✓ Crea fórmulas en la hoja de cálculo al realizar sus planillas de pago.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente al ingresar al aula saluda cordialmente a los estudiantes y les hace recordar los productos que han elaborado en la unidad anterior en forma verbal.
- ☞ Luego les brinda algunos alcances sobre la unidad (Creación de fórmulas, función suma, funciones estadísticas básicas y gráficos) y sobre los productos que se deben elaborar hasta culminar la unidad.
- ☞ Seguidamente el docente les muestra en PPT "**Ingresando al mundo de los negocios**" (**Recurso 1**).
- ☞ Luego el docente presenta las siguientes interrogantes:
 - e) ¿Por qué Elena y sus socios deben de emitir un recibo por honorarios?
 - f) ¿En qué programa pueden diseñar este documentos? y ¿Por qué?
- ☞ El docente mediante la técnica de lluvia de ideas recoge las opiniones de los estudiantes.
 - ☞ El docente al finalizar el diálogo con los estudiantes les presenta el tema de esta sesión y su propósito: **Crear fórmulas y el producto que diseñarán (recibo por honorarios).**

Desarrollo: (55 minutos)

Luego de que los estudiantes ya conozcan el propósito de la sesión el docente entrega una guía sobre el tema "**formulas en Excel**" y en seguida les muestra un ejemplo del producto que deben elaborar durante el desarrollo de la sesión. (**Actividad 1**) (**Recibo por Honorarios**).

- f) Utilizando la **guía**, diseñan el formato de un Recibo por Honorarios (como se muestra en la **Actividad 1** o pueden buscar en la web y diseñar sus propios formatos), aplicando los procedimientos necesarios:
- Convierten la hoja de cálculo en cuadrículas.
 - Insertan bordes inferiores.
 - Seleccionan la cantidad de columnas y filas que necesitan para darle un borde a su Recibo por Honorarios.
 - Inserta fondo, tipos de letra, tamaño, estilo, etc., para darle un formato adecuado.
 - Digitan el texto en las filas que sea necesario.
 - Utilizando el diseño de página observar que el formato este en una sola hoja para que puedan imprimirlo.
- f) El docente acompaña en todo momento de la sesión a sus estudiantes para brindarles el apoyo necesario durante el diseño de su producto.
- f) Una vez terminado su producto el docente solicita a 3 estudiantes voluntarios para que expongan sus formatos de Recibo por Honorarios.
- f) Los estudiantes guardan su producto con el nombre de **Recibo_por_Honorarios_Nombre_Grado_y_Sección** en su Pc.

Cierre: (20 minutos)

- f) Al finalizar la sesión el docente plantea las siguientes interrogantes para verificar si los estudiantes han logrado el propósito de la sesión.
- ¿Qué he aprendido hoy?
 - ¿Para qué me servirá emitir un Recibo por Honorarios?
 - ¿Cuáles han sido los pasos que he seguido para elaborarlo?
- f) El docente hace entrega de una tarjeta en forma individual para recoger sus respuestas. Luego verifica en forma rápida sus respuestas para reforzar en la siguiente sesión.
- f) La evaluación del docente es en todo momento de la sesión para verificar el proceso de aprendizaje a través de una **Lista de Cotejos**.

Actividades Extensión

- f) El docente solicita a los estudiantes que diseñen **boleta de venta** según el modelo que se adjunta en la guía. Una vez terminado, los estudiantes deben colgar a la plataforma EDMODO
- f) Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- f) El docente menciona a los estudiantes que, para realizar dicha actividad contarán con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- f) El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- f) Guía o separata “formulas en Excel”,
- f) **Recurso 1**
- f) Videos sobre fórmulas en Excel
- f) Lista de cotejo
- f) Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- f) Computadora con el Software Excel
- f) Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 18
LE VENTURA CICALANQUI
Mg. *Monica C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Beymar Pedro Solis Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Lucia Castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Actividad de extencion de la Sesión 15 en edmodo



Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

S15_ CREACIÓN DE FORMULAS EN EXCEL

Entregas (12)

Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 18:45

Mis pequeños, luego de participar activamente en la sesión, ahora les pido realizar la siguiente actividad relacionado al tema de "CREACIÓN DE FORMULAS- EXCEL", para realizar esta actividad contarás con la separata, un vídeo relacionado al tema y la asesoría de mi persona

1. Comenta:

- ¿Por qué, es importante saber crear formulas correctamente en excel?

2. Realiza el diseño de una BOLETA DE VENTA, los pasos y las especificaciones están detalladas en la GUIA. En seguida subir el archivo a esta [Más...](#)



[guia 15 - TB-EXCEL - FORMULAS 1.docx](#)

350.9KB





[guia 15 - TB-EXCEL - FORMULAS.docx](#)


382.0KB





[Excel: Como sumar, restar, multiplicar y dividir](#)

www.youtube.com




Jose Leonardo G.

1.-¿por que, es importante saber crear formulas correctamente en Excel?

Para facilitar los trabajos que pueden ser de matematica como suma, resta, multiplicacion, division, etc

Me Gusta • Respuesta (0) • 19 de nov. de 2016




Mathiu V.

- ¿Por qué, es importante saber crear formulas correctamente en excel?

Es para tener una buena respuesta de la operación escrita en la celda.

Me Gusta • Respuesta (0) • 19 de nov. de 2016



Lorena C.

excel es importante para sacar nuestros cálculos y que nos ayuda a comprender mas de la matemática para sacar nuestro de lo que gastamos

Me Gusta • Respuesta (0) • 19 de nov. de 2016

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16



I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Emblemática	Ventura Ccalamaqui
Área Curricular	Educación Para el Trabajo
Componente	Iniciación laboral
Ciclo y GRADO	VI- Segundo
Grupo de trabajo	Experimental (2° "D")
DURACIÓN	2 horas pedagógicas.
Docente responsable	<ul style="list-style-type: none"> Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Fecha	02 de noviembre del 2016

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

DETERMINAMOS EQUIPOS DE PROTECCIÓN CONTRA ACCIDENTES LABORALES

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Ejecución de procesos.	Realiza tareas y procesos básicos para la prestación de servicios, considerando las normas de seguridad y control de calidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica los tipos de accidentes que puede ocurrir en un determinado negocio ✓ Determina los equipos de protección contra accidentes laborales que puede ocurrir en un negocio.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio: (15 minutos)

- ☞ El docente da la bienvenida a los estudiantes y los invita a formar sus equipos de trabajo. Una vez organizados los equipos realiza las siguientes interrogantes:
 - ❖ ¿Qué entienden por accidentes laborales?
 - ❖ ¿Alguna vez has realizado un trabajo?
 - ❖ ¿Cómo te has protegido para no sufrir accidentes?
- ☞ Los estudiantes responden activamente las preguntas mediante las técnicas de **"lluvia de ideas"** y socializan sus ideas con sus compañeros.
- ☞ Seguidamente a manera de motivar, el docente pregunta a ciertos estudiantes **¿Cuál es su deporte favorito?** El docente anota las respuestas en la pizarra, luego elige un deporte y pregunta **¿Para practicar este deporte se requiere de ciertos equipos de protección?** A través de una lluvia de ideas los estudiantes manifiestan que deben tener los equipos para realizar el deporte seleccionado.
- ☞ Luego el docente comenta que, así como existen equipos de protección para practicar un deporte, **existen diferentes equipos para protegernos cuando elaboramos un producto o frecesmos un servicio.**
- ☞ En seguida les menciona el propósito de la sesión de hoy.

Determinar cuál es el equipo de protección según el producto o servicio que caracteriza su proyecto
- ☞ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos como:

- ❖ El Portafolio del equipo, donde irán incorporando los productos o actividades realizadas en clase.
 - ❖ Instrumento de autoevaluación y coevaluación
- ☞ Seguidamente el docente lee o hace leer a un estudiante, los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.

Desarrollo: (55 minutos)

- ☞ El docente hace entrega de una guía sobre **“Salud laboral y accidentes laborales”**. Los estudiantes leen de manera comprensiva, luego haciendo uso de la técnica del subrayado resaltan las ideas principales del tema.
- ☞ Los estudiantes organizados en equipo de trabajo discuten y elaboran un organizador visual en el que se expliciten las importancias de los equipos de protección para evitar accidentes laborales. El docente observa y orienta la correcta ejecución del proceso.
- ☞ El docente entrega la **Ficha de trabajo N° 13: Determinado los equipos de protección personal**, donde deberán en forma especificar que equipos de protección requiere usar el proyecto del equipo y menciona la clasificación de los equipos de protección personal. El docente acompaña a los equipos de los estudiantes en la realización de la actividad, resuelve sus dudas o interrogantes.
- ☞ Culminada la actividad el docente solicita a algunos equipos expongan al pleno sus trabajos realizados
- ☞ El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.

Cierre: (20 minutos)

Metacognición

- ☞ Los alumnos reflexionan sobre su proceso de aprendizaje respondiendo a las preguntas: ¿Qué aprendí hoy?, ¿Para qué me sirve lo aprendido en esta sesión?, ¿Cómo lo aprendí?, ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron al identificar los equipos de protección personal en el trabajo de su proyecto?

De acuerdo a las respuestas si hay algunos vacíos, el docente hace una pequeña retroalimentación
El docente felicita el esfuerzo de los estudiantes. Y el trabajo en equipo

Actividades Extensión

- ☞ El docente pide a los estudiantes, realizar las actividades que estarán detalladas en la PLATAFORMA EDMODO, con el apoyo de material bibliográfico, videos y el asesoramiento del docente en línea.
- ☞ Los estudiantes realizarán sus actividades en la plataforma de manera interactiva (**estudiante – ordenador**)
- ☞ El docente recalca que para la entrega de las actividades hay una fecha límite.

IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- ☞ Guía “salud laboral y accidentes laborales”
- ☞ Ficha de trabajo N° 13: Determinado los equipos de protección personal
- ☞ Videos sobre el tema
- ☞ Instrumento de autoevaluación y coevaluación.
- ☞ Plumones, papelotes, lapiceros, entre otros
- ☞ Computadora
- ☞ Plataforma EDMODO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA N° 18
LE. VENTURA CCALARAQUI
Mg. *Monica C. Pérez Escate*
SUB - DIRECTORA T II

Beymar Pedro Solis Trujillo
Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo
Docente del área

Lucia Castillo Jaimes
Lic. Lucia castillo Jaimes
Coordinadora del área

Actividad de extencion de la Sesión 16 en edmodo



Yo a ■ **ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA** ▼

S16-EQUIPOS DE PROTECCIÓN

Entregas (13)
Fecha Límite: Noviembre 19, 2016 18:45

HIJOS, les pido realizar la siguiente actividad relacionado al tema de "EQUIPOS DE PROTECCIÓN"; para realizar esta actividad contarás con la separata, información extra de Internet y también el apoyo de mi persona en línea, si lo crees necesario

1. Comenta u opina sobre:
 - Los equipos de protección persona, en un centro de trabajo
 - Estrés laboral
2. ¿Crees que en el Perú se respeta las condiciones de trabajo y seguridad?
3. ¿Si fueras empresario(a) mejorarías las condiciones de trabajo a tus e

[Más...](#)



[guia 16 - Condiciones laboras- equipos de protec.docx](#)

333.2KB






[Curso de Equipo de Protección Personal \(EPP\)](#)

www.youtube.com



[ESTRES LABORAL 2015 DEFINICION](#)

www.youtube.com




Lorena C. ▼

-Que son importantes para la seguridad de las personas que trabajan para nuestro bienestar

-que los trabajadores padres de familias que trabajan y tienen estrés laboral y que no tienen mucho tiempo pa [Más...](#)

No me gusta (1) • Respuesta (0) • 19 de nov. de 2016



jose r.

Los EPP comprenden todos aquellos dispositivos, accesorios y vestimentas de diversos diseños que emplea el trabajador para protegerse contra posibles lesiones.

- Los equipos de protección personal ([Más...](#)

ANEXO 11:
Plataforma Edmodo y las actividades principales.

PORTADA PRINCIPAL

The screenshot shows the main interface of a Microsoft Teams group. The header bar includes navigation icons and a search bar with the text "Buscar mensajes, grupos, usuarios y mas". On the left, a sidebar lists "Grupos" with the current group selected. The main content area is titled "I.E.E. 'VENTURA CCALAMAQUI' - BARRANCA" and "Mr. SOLIS TRUJILLO - 1st Nivel-5th Nivel - Tecnología de Computación". It features tabs for "Mensajes", "Carpetas", and "Miembros 41". A "Nota" section is visible with a text input field and a search bar. Below it, a "Mensajes del Grupo" section shows a message from "nila j." with a link to a YouTube video. On the right, there are promotional cards for "Edmodo + Google" and "Centro de Asignaciones". The bottom of the screen shows a taskbar with a PDF file named "ETFP Perú Final 5.pdf".

PORTADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL 2° "D"

This screenshot displays the "Miembros" (Members) tab of the Microsoft Teams group "ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA". The header indicates the group was created for "temas del área de Educación Para el Trabajo" and is a "Grupo pequeño para I.E.E. 'VENTURA CCALAMAQUI' - BARRANCA". The "Miembros" section lists three members: "Mr. BEYMAR SOLIS TRUJILLO" (Profesor (Propietario)), "angelo alberto" (Alumno, ALBERTO_2D), and "Aracely Amacifuentes Pinillos" (Alumno, Aracely_2D). Each member entry includes a profile picture, name, role, and options to "Eliminar" (Remove) or "Administrar" (Manage). The right sidebar contains the same promotional cards as the main interface. The bottom of the screen shows a taskbar with the same PDF file "ETFP Perú Final 5.pdf".

Invitación para unirse al grupo de la Institución Educativa



Mr SOLIS TRUJILLO desea que te unes a
**I.E.E. "VENTURA
 CCALAMAQUI" - BARRANCA**

Código del Grupo

vt7ck7

Paso 1

Navega a
www.edmodo.com
 desde tu ordenador o
 teléfono



Paso 2

Haz clic (o presiona) el
 botón "Únete a un
 Grupo"

Únete a un grupo

Paso 3

Introduce tu Código de
 Grupo y sigue las
 instrucciones

vt7ck7

OK

También puedes unirse al Grupo usando nuestras aplicaciones móviles.



Invitación Para los Padres de Familia



Invitation for angelo alberto's Parents
from Mr SOLIS TRUJILLO
**Stay on top of your child's classroom
 activity**

Código de Padres

p6c342f

Paso 1

Get "Edmodo for
 Parents" app or visit
www.edmodo.com
 from your computer or
 phone



Paso 2

Register

I'm a Parent

Paso 3

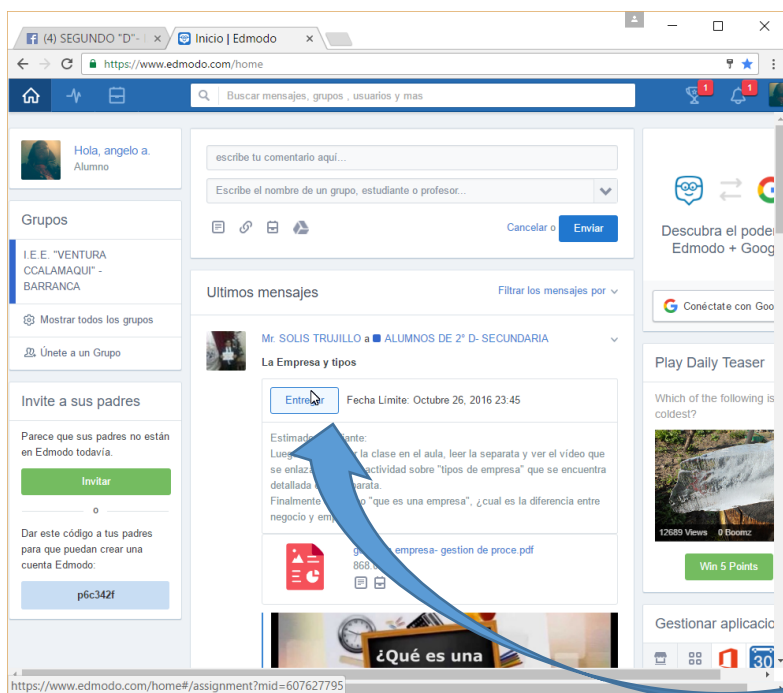
Connect with your
 child's account by
 entering the Parent
 Code below

p6c342f

OK



Pasos presentar una actividad en Edmodo



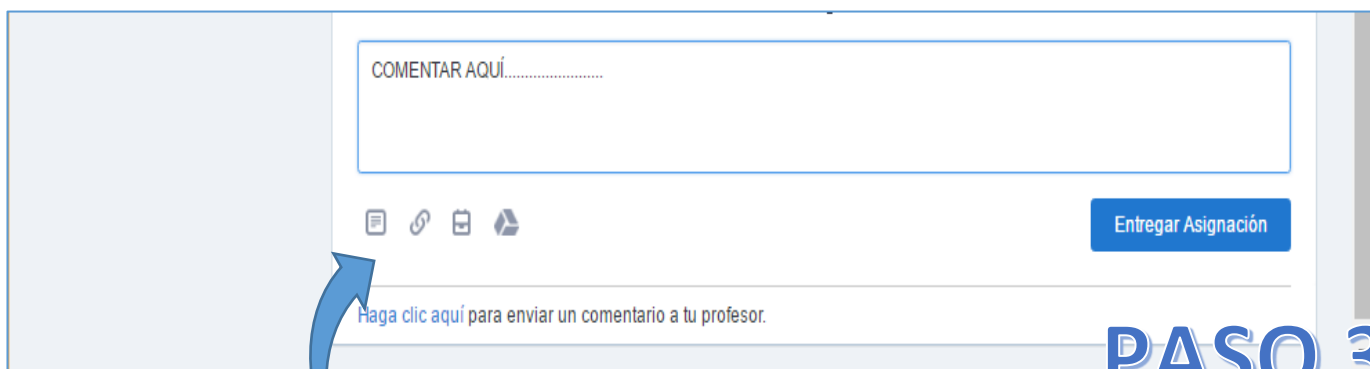
PASO 1

Click en ENTREGAR



PASO 2

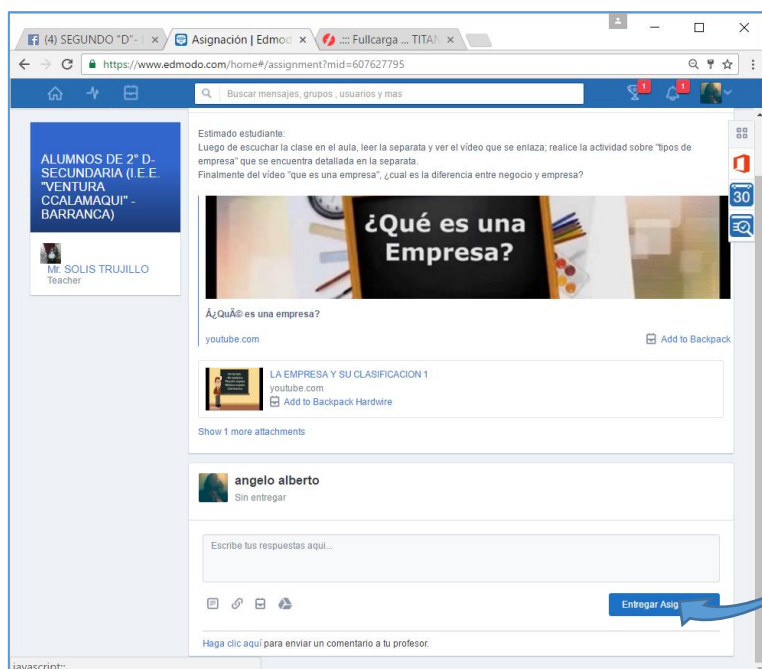
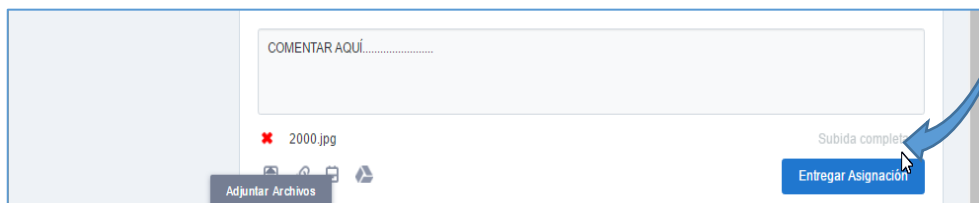
Responde a todas las preguntas de la actividad, en la opción. "Hacer comentario"



PASO 3

Si el trabajo lo tienes en un documento Word o Power point, en el comentario solo escribes diciendo "Profesor adjunto mi trabajo" y hacer click en Adjuntar archivo, buscas tu archivo, click en abrir, esperas que cargue, hasta que salga un mensaje de **subida completa** en la parte inferior

Puedes obviar este paso si tu respuesta solo estará en el comentario y no



PASO 4

Finalmente hacer Click en...Entregar Asignación

Registro de entrega y calificación por cada asignación

🏠 ⚡ 📖

🔍 🔔 8 👤

S1_DISEÑO Y SUS ...
Fecha de entrega 6 de noviembre, 2016

Mostrando: Todo

- ALUMNOS DE 2° D-SECUNDARIA (I.E.E. "VENTURA CCALAMAQUI" - BARRANCA)
- 👤 angelo alberto
- 👤 Aracely Amacifuentes Pinillos
- 👤 Abigail Armejo garcia
- 👤 Pierina Barreto Velazques Barreto Velasquez ⚠️
- 👤 Brittany Caceres Sanchez
- 👤 keiko caqui nunura
- 👤 **blanca castillo torre**

S1_DISEÑO Y SUS ELEMENTOS

Opciones de la asignación ▾

Fecha de entrega: nov 6, 2016 @ 4:45 a.m.

Vista general de calificaciones
Detalle de la Asignación

Nota media calculada 80%

21
2
16

No entregado Sin Calificar Calificado

Mostrando solo **Calificado**
✕

<input type="checkbox"/> Nombre:	Última Entrega	Calificación
<input type="checkbox"/> 👤 angelo alberto	8 de noviembre, 2016 @ 2:19 p.m.	15 / 20
<input type="checkbox"/> 👤 Aracely Amacifuentes Pinillos	21 de noviembre, 2016 @ 1:40 a.m.	15 / 20
<input type="checkbox"/> 👤 Abigail Armejo garcia	8 de noviembre, 2016 @ 2:23 p.m.	14 / 20
<input type="checkbox"/> 📄 Brittany Caceres Sanchez	6 de noviembre, 2016 @ 2:17 a.m.	19 / 20
<input type="checkbox"/> 👤 keiko caqui nunura	8 de noviembre, 2016 @ 2:23 p.m.	17 / 20
<input type="checkbox"/> 👤 jeferson coz	8 de noviembre, 2016 @ 2:19 p.m.	14 / 20
<input type="checkbox"/> 👤 Lorena Crisanto	5 de noviembre, 2016 @ 12:48 a.m.	17 / 20
<input type="checkbox"/> 📄 Jose Leonardo Guzman	5 de noviembre, 2016 @ 6:26 p.m.	19 / 20
<input type="checkbox"/> S sonia Huata	4 de noviembre, 2016 @ 12:02 p.m.	19 / 20
<input type="checkbox"/> 👤 nila jaimes rodriguez	3 de noviembre, 2016 @ 2:33 p.m.	19 / 20

📅

☰

📌

📅

30

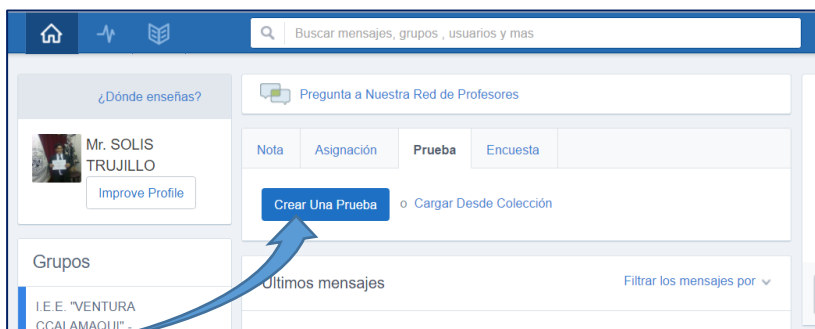
📄 ETFP Perú Final 5.pdf
Show all ✕

EVALUACIÓN EN EDMODO

1.- Pasos que el docente deber seguir, para preparar la evaluación de los estudiantes en edmodo

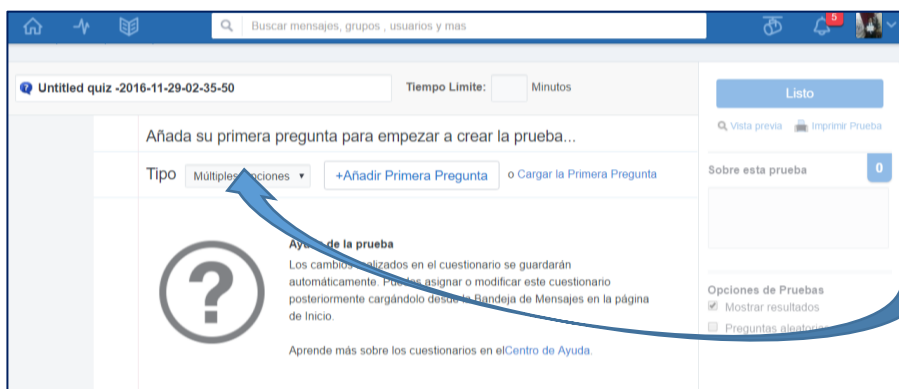
PASO 1

En la portada principal, hacer click en la opción **Prueba** y seguidamente seleccionar la opción **crear una prueba**



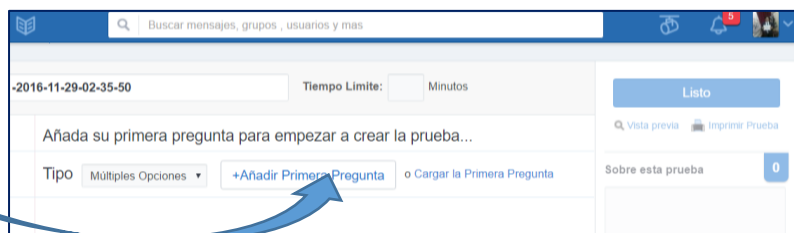
PASO 2

Luego del paso 1, aparece la ventana que se muestra, donde se tiene que escoger, de que tipo será la evaluación (**opción múltiple, V o F, respuesta corta, entre otros**)



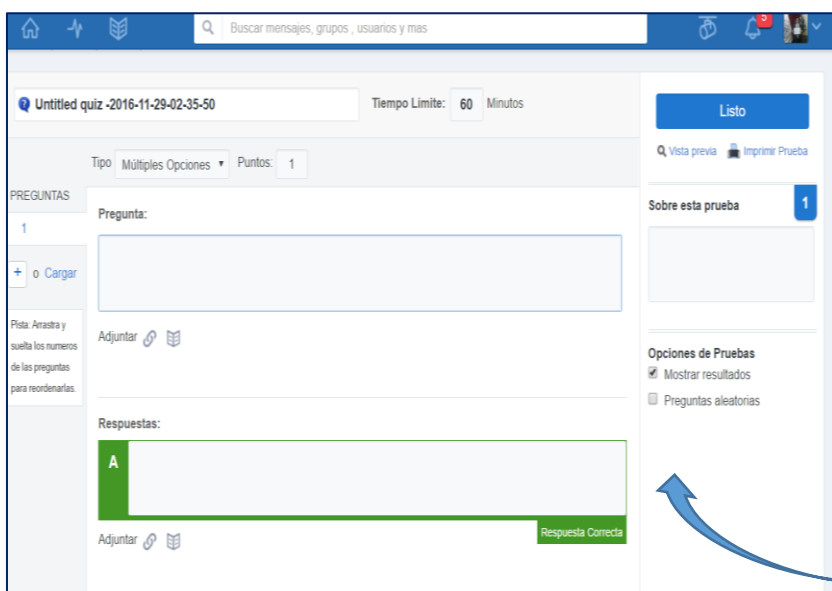
PASO 3

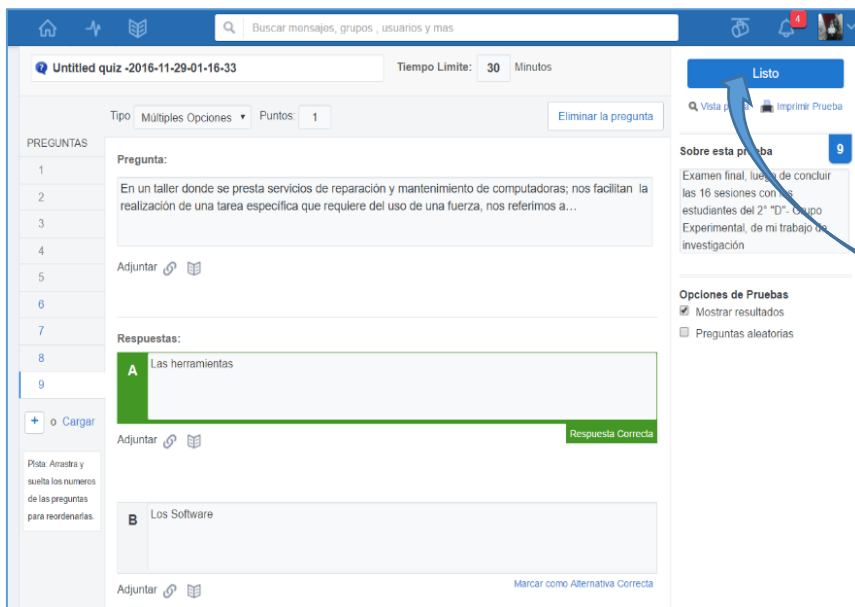
En seguida, hacer click en **añadir primera pregunta**.



PASO 4

Del paso anterior, aparece esta ventana, donde: se ira agregando cada uno de las preguntas seleccionando por supuesto cual será la alternativa correcta, los puntos que se asignaran a cada pregunta, el tiempo límite de la evaluación, entre otros.



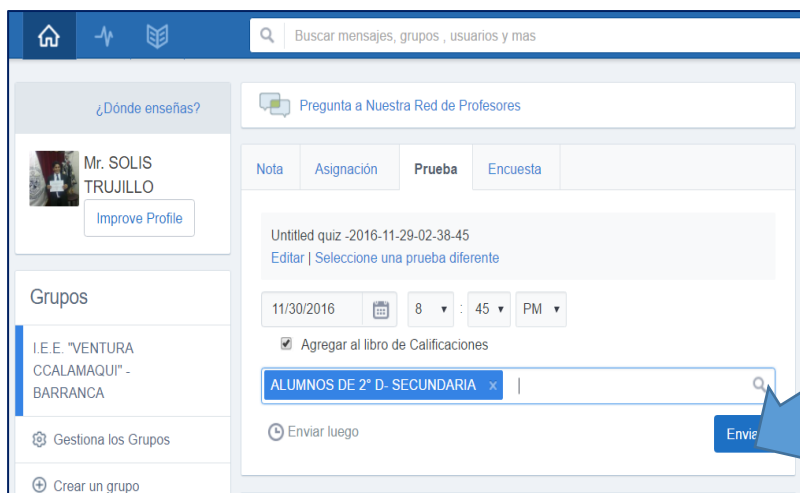
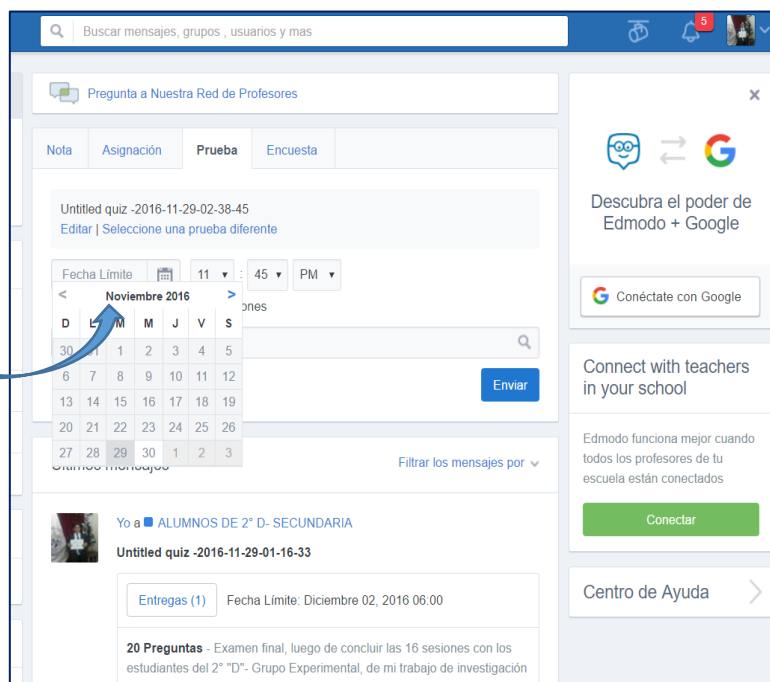


PASO 5

Una vez finalizado de agregar todas las preguntas. Hacer click en la opción **Listo**

PASO 7

Hecho el paso anterior, aparece la siguiente ventana, donde Ud. debe escoger la fecha y hora límite, donde termina la evaluación

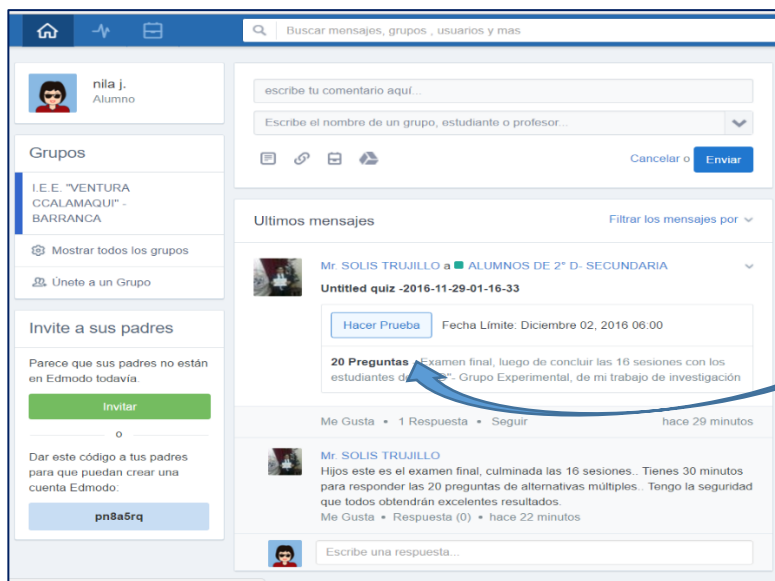


PASO 8

Finalmente, seleccionar el grupo a quien se va enviar y en seguida click en **enviar**, para que los estudiantes lo puedan ver y realizar su evaluación

2.- PASOS QUE DEBE SEGUIR EL ESTUDIANTE PARA REALIZAR SU EVALUACIÓN

el estudiante al ingresar con su cuenta, apreciará la siguiente ventana, en seguida debe seguir los siguientes pasos para realizar su evaluación



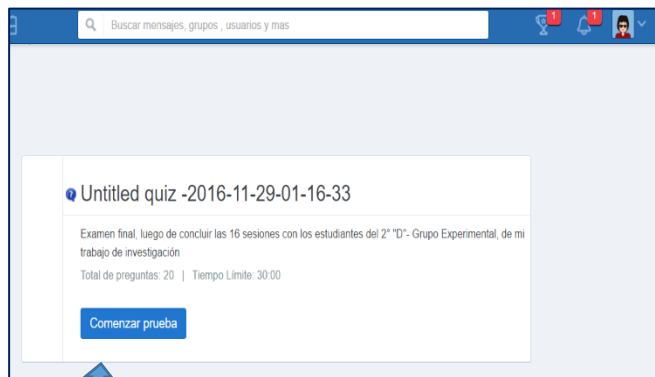
PASO 1

Click en la opción **hacer prueba**

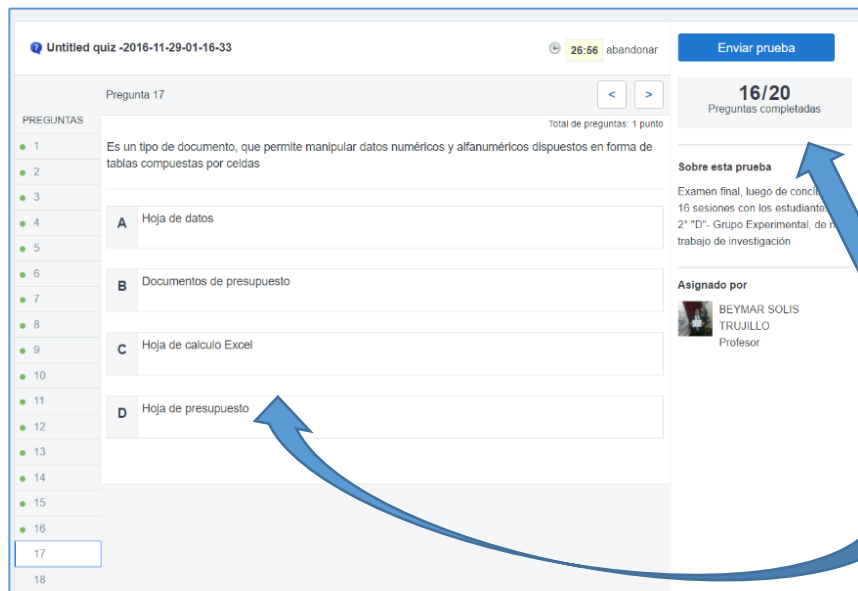
PASO 2

Una vez hecho el paso anterior, el estudiante debe estar seguro de iniciar de responder las preguntas de su evaluación, por lo que su tiempo empezará avanzar.

De estar seguro de lo dicho, el estudiante debe hacer click en **comenzar la prueba**

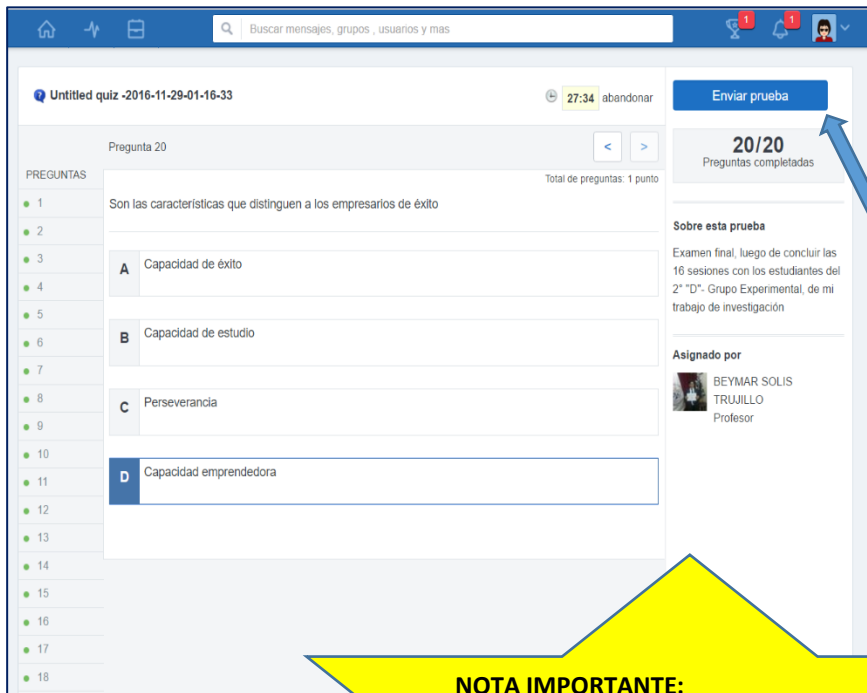


PASO 3



Del paso anterior, aparecen las preguntas preparadas por el docente, donde el estudiante debe responder cada una de ellas, en este caso, como es de tipo opción múltiple, seleccionar una de las alternativas.

En la parte superior aparece, cuantas preguntas va completando el estudiante



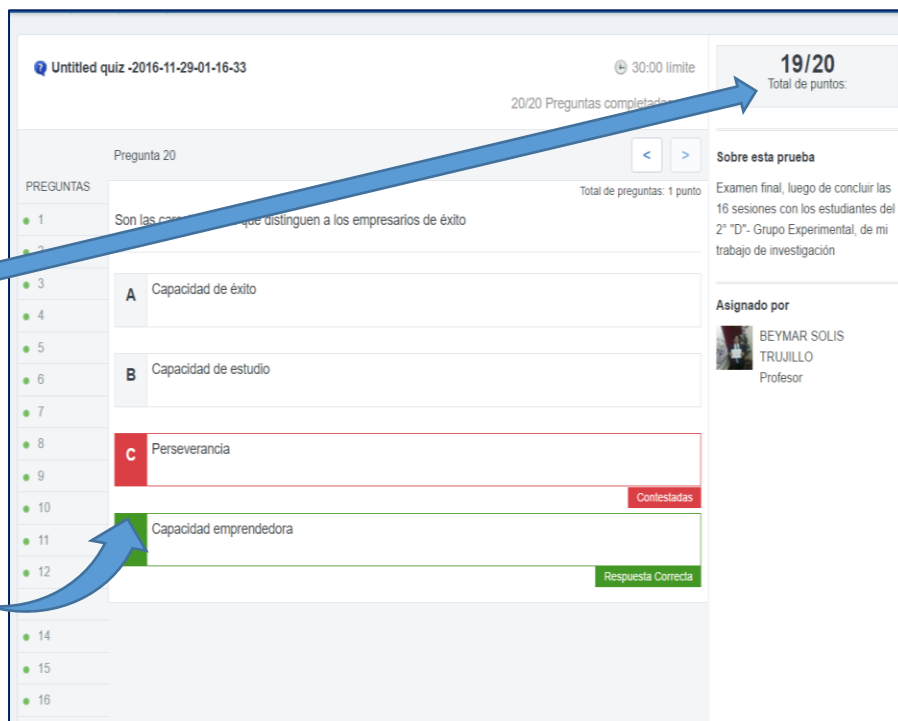
PASO 4

Quando el estudiante termine con responder cada una de las preguntas y se siente seguro de sus respuestas, tiene que hacer click en **ENVIAR PRUEBA**

NOTA IMPORTANTE:
Una vez enviado la prueba, el estudiante ya no tiene opción a modificar ninguna pregunta de su evaluación

Finalmente

Quando el estudiante haya enviado su evaluación, automáticamente le saldrá los puntos obtenidos.
Así mismo, el estudiante puede verificar, cuales son las preguntas que no respondió correctamente



Registro general de las evaluaciones enviadas por los estudiantes

12

Untitled quiz -2016-1...
Fecha de entrega dic 2, 2016 @ 11:00 a.m.

Mostrando: Todo

ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

- angelo alberto
- Aracely Amacifuentes Pinillos
- Abigail Armejo garcia
- Pierina Barreto Velazques Barreto Velasquez
- Brittany Caceres Sanchez
- keiko caqui nunura
- blanca castillo torre

Untitled quiz -2016-11-29-01-16-33

Vista general de la Prueba [Todos los envíos](#)

Asignada a: ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

Examen final, luego de concluir las 16 sesiones con los estudiantes del 2° "D"- Grupo Experimental, de mi trabajo de investigación

Puntuaciones Altas

	<p>nila jaimes rodriguez</p> <p>20/20</p>	
	<p>Mathiu Verde Valenzuela</p> <p>19/20</p>	
	<p>sonia Huata</p> <p>17/20</p>	
	<p>Andrea Romero Chamorro</p> <p>19/20</p>	
	<p>Pierina Barreto Velazques Barreto Velasquez</p> <p>15/20</p>	

Desglose de Preguntas
20 preguntas | 30:00

<p>Pregunta #1 Son accione... Múltiples Op...</p>	<p>Pregunta #2 Es una orga... Múltiples Op...</p>	<p>Pregunta #3 Son las entr... Múltiples Op...</p>
Pregunta #4	Pregunta #5	Pregunta #6

Opciones de Pruebas v

Resultado detallado por cada estudiante.

Untitled quiz -2016-1...
Fecha de entrega dic 2, 2016 @ 11:00 a.m.

Mostrando: Todo

- KEVIN REYES ZAMORA
- jose roman
- moises roman
- Andrea Romero Chamorro
- Yessenia Sifuentes lopez
- Axel silva
- carlos rivera solis

Andrea Romero Chamorro

Tiempo empleado: 05:00 | Entregado 2 de diciembre, 2016 @ 3:24 a.m.

Calificado | [Borrar](#)

19/20

Total De Puntos:

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

Total de preguntas: 1 punto

Son acciones que realiza el hombre, transformando y aprovechando los recursos naturales en bienes y riquezas que satisfacen sus necesidades vitales

A Actividades económicas Respuesta Correcta

B Actividades deportivas

C Actividades educativas

D Actividades de computación

Comentarios

NOTA IMPORTANTE:

Los ítems que aparecen de color **verde**, representan las respuestas correctas y los de color **rojo** las incorrectas.

Encuestas en edmodo.

Encuestas

Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

¿Crees que todos los profesores deberían dejar actividades en edmodo y ya no en el cuaderno?

Si, porque me gusta usar la tecnología 26%, 6 voto(s)

Si, porque mis actividades quiero realizar en la computadora 0 voto(s)

Si, ya que uno se puede ayudar con videos, separatas y otros documentos de Internet 48%, 11 voto(s)

No. debería seguir igual la enseñanza 26%, 6 voto(s)

Votos totales: 23 ([Refrescar](#))Me Gusta (2) • [Comentar](#) • [Seguir](#)

2 de dic. de 2016



Escribe una respuesta...

Yo a ■ ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA

¿ Recomendarías a otros compañeros de otras secciones, trabajar sus actividades en edmodo??

Si, por supuesto, por lo fácil y divertido 55%, 12 voto(s)

Si, y todos los docentes deberían usar esta plataforma 32%, 7 voto(s)

No, es complicado 14%, 3 voto(s)

Votos totales: 22 ([Refrescar](#))Me Gusta (3) • [1 Respuesta](#) • [Seguir](#)

2 de dic. de 2016



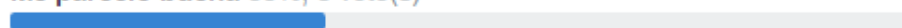
Yo a **ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA**

¿Que te pareció el apoyo del docente en línea, para realizar tus actividades de edmodo?

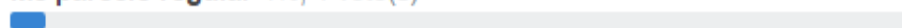
Me pareció excelente 61%, 14 voto(s)



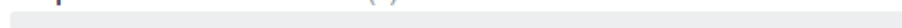
Me pareció buena 35%, 8 voto(s)



Me pareció regular 4%, 1 voto(s)



Me pareció deficiente 0 voto(s)



Votos totales: 23 ([Refrescar](#))

Me Gusta (1) • [Comentar](#) • [Seguir](#)

2 de dic. de 2016



Escribe una respuesta...



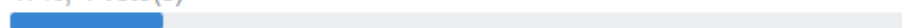
Yo a **ALUMNOS DE 2° D- SECUNDARIA**

¿Te parece eficiente el trabajo académico en una plataforma edmodo??

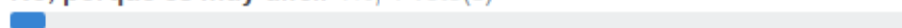
Si, es muy eficiente y muy interactivo 61%, 14 voto(s)



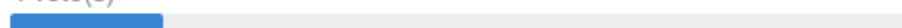
Si, porque uno esta en constante interactividad con la computadora
17%, 4 voto(s)



No, porque es muy difcil 4%, 1 voto(s)



Si, ya que uno puede realizar sus trabajos desde cualquier lugar 17%,
4 voto(s)



Votos totales: 23 ([Refrescar](#))

Me Gusta (2) • [Comentar](#) • [Seguir](#)

2 de dic. de 2016

ARTÍCULO CIENTÍFICO

1. Título

Plataforma edmodo y la interactividad en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo.

2. Autor:

Mg. Beymar Pedro Solis Trujillo - beymarsolis@hotmail.com

Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo

3. Resumen

La tecnología en el siglo XXI, ha elevado el nivel cultural de los seres humanos, y por tanto, se ha convertido un instrumento útil en el campo educativo, social, trabajo y empresarial. El software es educativo, porque se ha insertado en el currículo nacional, especialmente en el área de Educación para el Trabajo para que los estudiantes aprendan el buen manejo y fortalezcan su aprendizaje. El objetivo de la presente investigación es determinar la influencia del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria. Para el estudio se tomó una población de 510 estudiantes, cuya muestra son 76 alumnos entre 12 a 14 años de edad; todo ello, obedece a un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, diseño experimental: cuasi - experimental, con un grupo experimental y otro grupo de control; con pre y post prueba, para la confiabilidad del instrumento se utilizó el KR 20. Considerando, que el grupo experimental alcanzó mejores resultados que el grupo de control, debido a ello, se arribó a la conclusión de, que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad, influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades del área

de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016; habiéndose obtenido un p-valor en la Prueba U de Mann-Whitney 0,000, lo que evidencia que existen diferencias significativas entre el pre y post test.

Palabras clave: Plataforma Edmodo, interactividad, capacidades, educación para el trabajo

4. Abstract

Technology in the 21st century has raised the cultural level of human beings, and has therefore become a useful instrument in the educational, social, work and business fields. The software is educational because it has been inserted in the national curriculum, especially in the area of Education for Work so that the students learn the good management and strengthen their learning. The objective of the present investigation is to determine the influence of the pedagogical use of the Edmodo Platform and the interactivity in the development of the capacities of the area of Education for Work in the second grade students of secondary. For the study was taken a population of 510 students, whose sample is 76 students between 12 to 14 years of age; All this is due to a quantitative approach, applied type, experimental design: quasi - experimental, with an experimental group and another control group with pre and post test, for the reliability of the instrument was used KR 20. Considering that the group Experimental group achieved better results than the control group, because of this, it was concluded that the pedagogical use of the Edmodo Platform and interactivity, significantly influence the skills of the area of Education for Work in the second grade students of secondary of the School "Ventura Ccalamaqui" of Barranca, 2016;

A p-value was obtained in Mann-Whitney U-Test 0.000, which shows that there are significant differences between the pre and post test.

Key words: Edmodo platform, interactivity, capacities, education for work

5. Introducción

La enseñanza tradicional obstaculiza el avance de los aprendizajes del siglo XXI, ya que, los estudiantes son cada día bombardeados por cantidades de información provenientes de diferentes medios sofisticados, esto hace que el profesor deje a un lado los medios educativos anticuados para poder atraer y motivar la atención de los alumnos. En el proceso de enseñanza-aprendizaje el docente deja de ser la figura central de la clase para dar protagonismo a los estudiantes. En ese aspecto podemos ver que las computadoras son pieza clave en el mundo educativo.

El uso de la plataforma edmodo influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes, así como señala UNESCO, (2013) Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo. Por ese lado nos podemos dar cuenta que la revolución de las tecnologías en la educación es un tema que está en constante investigación para el buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. En este escenario educativo el profesor juega un papel muy importante en el diseño de medios, materiales y recursos que deben ser adaptados a las características propias de los estudiantes. El profesor debe ser capaz de guiar a los alumnos en el desarrollo de experiencias colaborativas,

monitorizar el progreso de los estudiantes y proporcionar en todo momento “Feedback” de apoyo al trabajo de los mismos. El docente debe ser investigador de su propio quehacer. Debe ser un especialista del saber, abierto al camino de la investigación y la actualización. (Chacon, 2010). El uso de las plataformas educativas, en la actualidad es de suma importancia, siempre en cuando se utilice de manera adecuada, Ramírez y Burgos (2011) indicaron que “uno de los grandes desafíos para los docentes es crear caminos dentro de estos nuevos ambientes de aprendizaje, los cuales conduzcan a un aprendizaje significativo para los alumnos”

Educación para el Trabajo (EPT), en el sistema educativo peruano brinda el nivel básico para que los estudiantes en futuro cercano, puedan asegurar su empleabilidad ya sea de manera dependiente o independiente. Como área busca de fortalecer las capacidades para realizar estudios de mercado, diseño, planificación y dirección, comercialización y evaluación de la producción en el marco del desarrollo sostenible del país. A partir del tercer grado se articula a las competencias laborales identificadas con participación del sector productivo para una especialidad ocupacional técnica de nivel medio o elemental. (DCN, 2009)

6. Metodología

Para la investigación se siguió el enfoque cuantitativo, tipo aplicado, diseño experimental: cuasi – experimental, se empleó un muestreo no probabilístico, con una población de 710 estudiantes.

Para la recolección de datos, se empleó la técnica de encuesta, al respecto Arias, (2012), define como “una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (p. 72). y el instrumento de cuestionario de tipo prueba elaborado por el autor, revisado y aprobado por expertos, y sometida a la confiabilidad mediante KR 20, planteada por kuder y Richardson (1937).

En el análisis de los datos y la comprobación de la hipótesis como el conjunto de datos del presente trabajo no siguen una distribución normal, se utilizó el estadígrafo no paramétrico U de Mann-Withney.

7. Resultados

Tabla 26

Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis general

Nivel	Grupo Control n=38	Experimental n=38	Test U de Mann-Whitney
Pre test			
Bajo	5.3	28.9	U=608,000 p=0,053
Medio	94.7	71.1	
Alto	0	0	
Post test			
Bajo	21.1	0	U=-8071 p=0,000
Medio	78.9	2.6	
Alto	0	97.4	

En la tabla se observa que, el desarrollo de las capacidades del área educación para el trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones similares (U-Mann-Whitney: $p=0,053$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

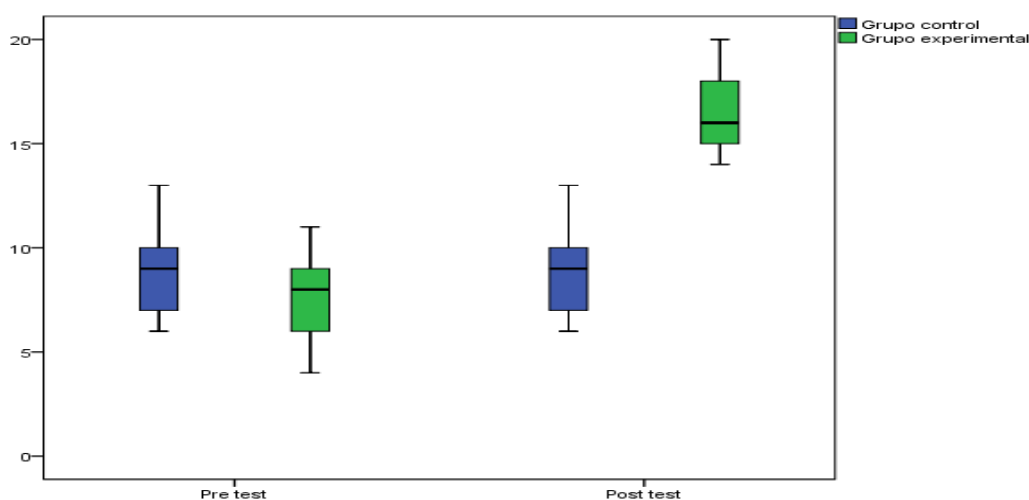


Figura 19. Diferencias significativas del área educación para el trabajo-post test-grupo experimental.

Tabla 27

Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 1

Nivel	Grupo Control n=38	Experimental n=38	Test U de Mann-Whitney
Pre test			
Bajo	7.9	18.4	U=640,000 p=0,329
Medio	55.3	73.7	
Alto	36.8	7.9	
Post test			
Bajo	10.5	0	U=165,500 p=0,000
Medio	63.2	18.4	
Alto	26.3	81.6	

En la tabla se observa que el desarrollo de la capacidad de gestión de procesos del área educación para el trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones similares (U-Mann-Whitney: $p=0,329$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

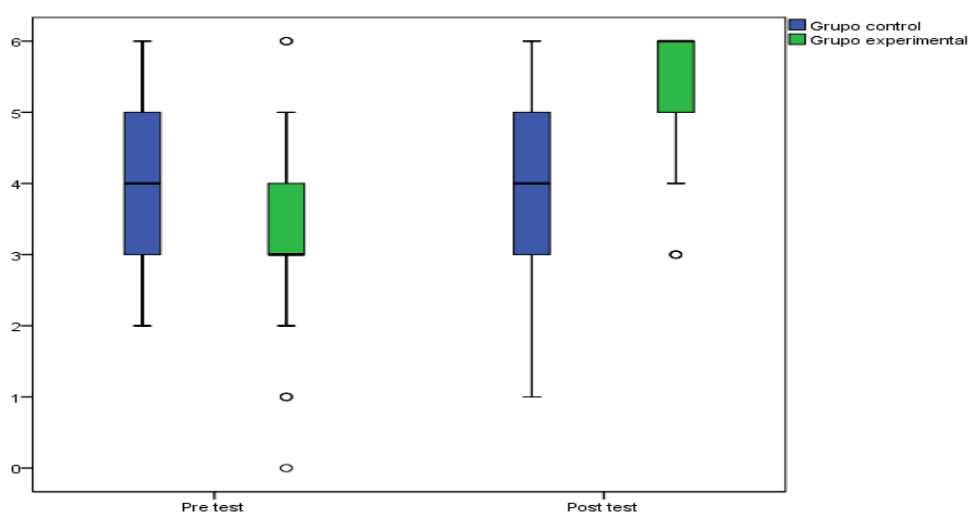


Figura 20. Diferencias significativas en la dimensión gestión de procesos-post test-grupo experimental.

Tabla 28

Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 2

Nivel	Grupo Control n=38	Experimental n=38	Test U de Mann-Whitney
Pre test			
Bajo	76.3	78.9	U=694,000 p=0,699
Medio	23.7	21.1	
Alto	0	0	
Post test			
Bajo	73.6	7.9	U=93,000 p=0,000
Medio	21.1	15.8	
Alto	5.3	76.3	

En la tabla se observa que el desarrollo la capacidad de ejecución de procesos del área educación para el trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones similares (U-Mann-Whitney: $p=0,699$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en la capacidad de ejecución de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016.

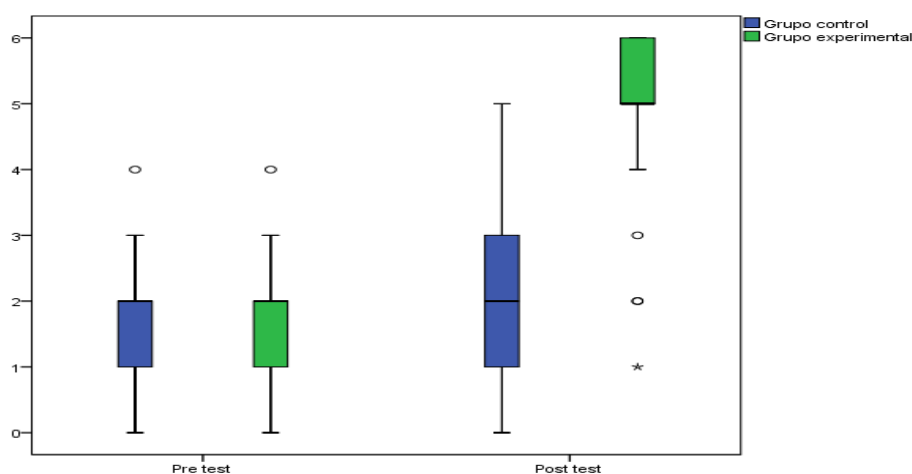


Figura 21. Diferencias significativas en la dimensión ejecución de procesos-post test-grupo experimental

Tabla 29

Prueba U de Mann-Whitney – Hipótesis específica 3

Nivel	Grupo Control n=38	Experimental n=38	Test U de Mann-Whitney
Pre test			
Bajo	68.4	71.1	U=710,000 p=0,878
Medio	31.6	26.3	
Alto	0	2.6	
Post test			
Bajo	68.4	0	U=134,500 p=0,000
Medio	26.3	55,3	
Alto	5.3	44.7	

En la tabla se observa que el desarrollo de la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área educación para el trabajo del grupo control y experimental según pre test presentan condiciones similares (U-Mann-Whitney: $p=0,878$); asimismo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según post test presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), y permite determinar que: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad influyen significativamente en la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016

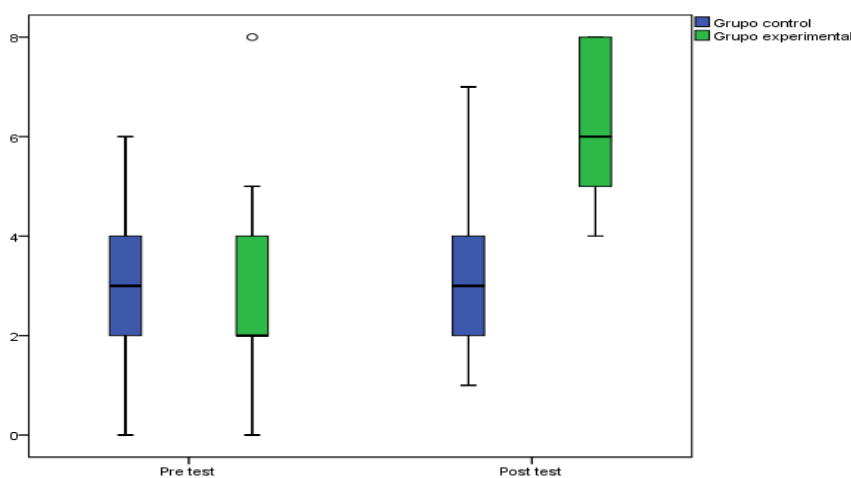


Figura 22. Diferencias significativas en la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías-post test-grupo experimental

8. Conclusiones

- Primera El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad sí influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016; habiéndose obtenido un p-valor en la Prueba U de Mann-Whitney 0,000, lo que evidencia que existen diferencias significativas entre el pre y post test.
- Segunda El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad sí influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de Gestión de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016; habiéndose obtenido un p-valor en la Prueba U de Mann-Whitney 0,000, lo que evidencia que existen diferencias significativas entre el pre y post test.
- Tercera El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad sí influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de ejecución de Procesos del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016; habiéndose obtenido un p-valor en la Prueba U de Mann-Whitney 0,000, lo que evidencia que existen diferencias significativas entre el pre y post test.
- Cuarta El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad sí influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías del área de Educación Para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Ventura Ccalamaqui” de Barranca, 2016, habiéndose obtenido un p-valor en la Prueba U de Mann-Whitney 0,000, lo que evidencia que existen diferencias significativas entre el pre y post test.

9. Referencias

Arias, F. (2012). *El Proyecto de investigación*. Caracas-República Bolivariana de Venezuela: Episteme.

Chacon, M. (2010). *La educación en la sociedad de las tecnologías, en la red*. Muralla: Publicaciones ODIE.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. De C.V.

Minedu. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima - Perú.

Ramirez, M., & Burgos, J. (2011). *Transformando ambientes de aprendizaje en la educación básica con recursos educativos abiertos*. CIITE: Monterrey.

UNESCO (2013) Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación, O. d. (12 de Junio de 2013). <http://www.unesco.org>. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>