



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área Educación para el Trabajo de la IE José Carlos Mariátegui, 2018

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctora en Educación**

AUTORA:

Mg. Alicia Gladis Llacta Zela (ORCID: 0000-0002-4593-4742)

ASESOR:

Dr. Ángel Salvatierra Melgar (ORCID: 0000-0003-2817-630X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Innovaciones pedagógicas

LIMA – PERÚ

2019

Dedicatoria

A Dios, mi familia que me acompaña día a día para el logro de mis objetivos personales y profesionales; y en especial a mi hijo que es el motor para mi desarrollo.

Agradecimiento

A los directivos y docentes de la Universidad César Vallejo, por brindarme la oportunidad de incrementar mis conocimientos; y a las personas que han colaborado y participado para la realización del presente estudio.

DICTAMEN DE LA 2DA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA MAESTRO (A): LLACTA ZELA, ALICIA GLADIS

Para obtener el Grado Académico de *Doctora en Educación*, ha sustentado la tesis titulada:

APRENDIZAJE COOPERATIVO Y CAPACIDADES EMPRENDEDORAS EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DE LA IE JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2018

Fecha: 10 de setiembre de 2019

Hora: 3:00 p.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. Luis Alberto Nuñez Lira

SECRETARIO: Dr. Segundo Perez Saavedra

VOCAL: Dr. Noel Alcas Zapata

Firma: 

Firma: 

Firma: 

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... *Aprobada* *del* *maestría*

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....
.....
.....
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

..... *Revisar normas APA*

.....
.....

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Alicia Gladis Llacta Zela, con DNI N° 09416722, estudiante del Programa de Doctorado de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada: *Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo de la IE José Carlos Mariátegui, 2018*, declaro bajo juramento, que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la presencia de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, Setiembre del 2019


Alicia Gladis Llacta Zela
DNI N° 09416722

Índice de contenido

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Dictamen de la sustentacion	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice de contenido	vi
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
Resumo	xiv
I. Introducción	1
1.1. Realidad problemática	2
1.2. Trabajos previos	6
1.3. Fundamentación teórica	10
1.3.1. Variable independiente 1: Aprendizaje cooperativo	14
1.3.2 Variable independiente 2: Capacidades emprendedoras	21
1.3.3. Variable dependiente: Competencia del área educación para el trabajo	28
1.4. Formulación del problema	40
1.4.1. Problema general	40
1.4.2. Problemas específicos	41
1.5. Justificación	41
1.5.1. Justificación teórica	41
1.5.3. Justificación metodológica	43
1.5.4. Justificación pedagógica	43

1.6. Hipótesis	44
1.6.1. Hipótesis general	44
1.6.2. Hipótesis específicas	44
1.7. Objetivos	45
1.7.1. Objetivo general	45
1.7.2. Objetivos específicos	45
II. Método	47
2.1. Marco Metodológico	48
2.2. Variables y operacionalización	51
2.2.1. Operacionalización de las variables	53
2.3. Población y muestra	54
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	55
2.4.1. Técnica	55
2.4.2. Instrumento	55
2.4.3. Proceso de validez y confiabilidad	56
2.4. Aspectos éticos.	65
III. Resultados	66
3.1. Descripción	67
3.2. Prueba de normalidad de los datos	75
3.3. Contraste de hipótesis	77
3.3.1. Hipótesis general	77
3.3.2. Hipótesis específicas	78
IV. Discusión	82
V. Conclusiones	89
VI. Recomendaciones	92
VII. Propuesta	94

VIII. Referencias	106
Anexos	110
Anexo 1. Matriz de consistencia	111
Anexo 2. Instrumento	116
Anexo 3. Validación de instrumentos	125
Anexo 4. Unidad de Aprendizaje: “Idea de Negocio”	135
Anexo 5. Sesiones de Aprendizaje	142
Anexo 6. Evidencias de las Ideas de Negocios de los estudiantes.	178
Anexo 7. Carta de presentación	182
Anexo 8. Hoja de información y consentimiento	183
Anexo 9. Base de datos	185
Anexo 10. Acta de aprobación de originalidad de Tesis	190
Anexo 11. Pantallazo de software TURNITIN	191
Anexo 12. Resolución jefatural	192
Anexo 13. Formulario de autorización para la publicación de la tesis	193
Anexo 14. Autorización de la versión final del trabajo de investigación	194

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Logro de competencia del área de educación para el trabajo - Institución Educativa “José Carlos Mariátegui”-Especialidad computación	5
Tabla 2. Organización de los estándares de aprendizajes en la Educación Básica Regular	34
Tabla 3. Niveles de desarrollo de la competencia educación para el trabajo	40
Tabla 4. Operacionalización de la variable dependiente (Y): Competencia del área educación para el trabajo	53
Tabla 5. Población de estudiantes de educación secundaria	54
Tabla 6. Distribución de la muestra de estudiantes de educación secundaria	54
Tabla 7. Validación Juicio de expertos	57
Tabla 8. Validación Juicio de expertos	58
Tabla 9. Índice de dificultad	59
Tabla 10. Resultados del análisis de confiabilidad	62
Tabla 11. Valores del análisis de confiabilidad	62
Tabla 12. Padres que trabajan en negocios y estudiantes con formación empresarial	67
Tabla 13. Niveles de variable competencia en educación para el trabajo*grupos de estudio	68
Tabla 14. Tabla cruzada Dimensión 1: Propuesta de valor y Grupos de estudio	70
Tabla 15. Tabla cruzada dimensión 2: Habilidades técnicas*Grupos de estudio	71
Tabla 16. Tabla cruzada dimensión 3: Trabajo cooperativo*Grupos de estudio	73

Tabla 17.	Tabla cruzada Dimensión 4: Emprendimiento*Grupos de estudio	74
Tabla 18.	Prueba de Normalidad Shapiro Wilk para la variable competencia del área de educación para el trabajo	75
Tabla 19.	Prueba de normalidad de los datos por dimensiones	76
Tabla 20.	Nivel de significación para la variable competencia en el área de educación para el trabajo de la IE José Carlos Mariátegui, 2018	77
Tabla 21.	Nivel de significancia para la dimensión propuesta de valor de la IE José Carlos Mariátegui, 2018	78
Tabla 22.	Nivel de significancia para la dimensión Habilidades Técnicas en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la IE José Carlos Mariátegui, 2018	79
Tabla 23.	Nivel de significancia para la dimensión Trabajo Cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la IE José Carlos Mariátegui, 2018	80
Tabla 24.	Nivel de significancia para la dimensión Evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la IE José Carlos Mariátegui, 2018	81

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Aprendizaje cooperativo: formación de equipos	18
Figura 2. Forma gráfica las dimensiones del aprendizaje cooperativo	21
Figura 3. Elementos que componen la competencia.	30
Figura 4. Perfil de egreso de secundaria	34
Figura 5. Niveles o rangos de la competencia del área de Educación para el trabajo.	60
Figura 6. Comparación de padres que trabajan en negocios y estudiantes con formación empresarial.	68
Figura 7. Comparación de variable competencia en educación para el trabajo y grupos de estudios	69
Figura 8. Resultados finales en el grupo control y experimental en el pre y post	69
Figura 9. Resultados finales en dimensión propuesta de valor	71
Figura 10. Resultados finales en dimensión habilidades técnicas	72
Figura 11. Resultados finales en dimensión trabajo cooperativo	73
Figura 12. Resultados finales en dimensión emprendimiento.	75

Resumen

Esta tesis tuvo como objetivo determinar el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui del distrito de Villa María del Triunfo.

La metodología fue de enfoque cuantitativo, siendo el diseño experimental en su variante cuasi experimental, en cuanto a la población fue de 125 estudiantes, la muestra probabilística fue de 40 estudiantes del 3° grado de la IE José Carlos Mariátegui. El instrumento aplicado: un cuestionario de pre test y post test a los dos grupos para evaluar la variable dependiente y posteriormente los datos resultantes sometidos a análisis fórmulas estadísticos representados en tablas y figuras.

En los resultados se confirmó la hipótesis general, en una diferencia significativa entre el grupo control y experimental, hubo traslado de estudiantes a nivel logro destacado confirmando que la aplicación del aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras si tuvo efecto significativo en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo

Para las dimensiones resulto significativos en la dimensión Propuesta de valor, Trabajo cooperativo y Evalúa proyectos de emprendimiento, pero no resultó significativo para la dimensión Habilidades Técnicas que no tuvo una incidencia en la competencia del área de Educación para el Trabajo

Palabras claves: Aprendizaje cooperativo, emprendimiento, competencias, educación para el trabajo.

Abstract

This thesis aimed to determine the effect of cooperative learning and entrepreneurial skills in achieving the competence of the area of education for work in the students of 3rd grade of secondary school of the José Carlos Mariátegui Educational Institution of the district of Villa María del Triunfo .

The methodology was quantitative approach, the experimental design being in its quasi-experimental variant, in terms of the population was 125 students, the probabilistic sample was 40 students of the 3rd grade of El José Carlos Mariátegui. The instrument applied: a pre-test and post-test questionnaire to the two groups to evaluate the dependent variable and subsequently the resulting data submitted to statistical formula analyzes represented in tables and figures.

In the results, the general hypothesis was confirmed, in a significant difference between the control and experimental group, there was a transfer of students to a prominent achievement level confirming that the application of cooperative learning and entrepreneurial skills did have a significant effect on the achievement of the area's competence of education for work

For the dimensions it was significant in the Value proposition, Cooperative Work and Evaluate entrepreneurial projects dimension, but it was not significant for the Technical Skills dimension that did not have an impact on the competence of the Education for Work area

Keywords: Cooperative learning, entrepreneurship, skills, education for work.

Resumo

Esta tese teve como objetivo determinar o efeito da aprendizagem cooperativa e das habilidades empreendedoras na obtenção da competência da área de educação para o trabalho em estudantes da 3ª série do ensino médio da Instituição Educacional José Carlos Mariátegui do distrito de Villa María del Triunfo .

A metodologia foi de abordagem quantitativa, sendo o delineamento experimental em sua variante quase experimental, em termos populacionais de 125 alunos, a amostra probabilística de 40 alunos do 3º ano do ensino médio José Carlos Mariátegui. O instrumento aplicado: um questionário de pré-teste e pós-teste aos dois grupos para avaliar a variável dependente e, posteriormente, os dados resultantes submetidos às análises de fórmulas estatísticas representadas em tabelas e figuras.

Nos resultados, confirmou-se a hipótese geral de que, em uma diferença significativa entre o grupo controle e o grupo experimental, houve transferência de alunos para um nível de desempenho destacado, confirmando que a aplicação do aprendizado cooperativo e das habilidades empreendedoras teve um efeito significativo no alcance da competência da área de educação para o trabalho

Para as dimensões, foi significativo na dimensão Proposição de valor, Trabalho cooperativo e Avaliar projetos empreendedores, mas não foi significativo para a dimensão Habilidades técnicas, que não tiveram impacto na competência da área de Educação para o Trabalho..

Palavras-chave: Aprendizagem cooperativa, empreendedorismo, habilidades, educação para o trabalho.

I. Introducción

1.1. Realidad problemática

Según la entidad Instituto Nacional de Estadística-INEI (2016), en el Perú, hay 7'554.204 de adolescentes y jóvenes que representa el 30% de la población en edades de 15 a 29 años, el 17% de los adolescentes y jóvenes no estudia ni trabaja y el desempleo juvenil es del 8,5%. En la selva el 54,2% no culminó sus estudios básicos.

Los jóvenes que desean trabajar, se enfrentan a la gran informalidad laboral existente en el Perú, por un joven que trabaja en un empleo formal existen cuatro jóvenes en trabajos informales. Lima tiene una tasa de empleos informales del 62,1%, la alta tasa de deserción escolar en provincias se debe a que las políticas educativas no generan expectativas en los adolescentes ya que no les permiten obtener herramientas para la empleabilidad y obtener recursos para ayudar a la economía de sus padres.

La ONU, señaló entre otras causas a la calidad educativa, El Ministerio de Trabajo aseguró que a los jóvenes les cuesta acceder a un puesto formal básicamente por tres razones. No tienen la experiencia laboral necesaria, no están adecuadamente formados o su perfil no se adecúa a lo que las empresas necesitan.

El Instituto Peruano de Economía (IPE), señaló que es necesario fomentar en los colegios e instituciones con mayor fuerza programas que generen en los niños, adolescentes y jóvenes capacidades emprendedoras, para que puedan generar su propio puesto de trabajo o puedan estar calificados.

El Diseño Curricular 2005, 2009 orientadas a describir aprendizajes saberes conceptuales, procedimentales, actitudinales que preparaban al estudiante para postular a estudios superiores donde recién aprenderán capacidades y habilidades para el trabajo. El área de educación para el trabajo (EPT) se enseñaba solamente el conocimiento y habilidades para operar las herramientas y

maquinas. No implementándose un currículo pertinente a las expectativas y necesidades del estudiante para insertarse al mundo laboral.

La base para el desarrollo del país es a través de la educación en donde las personas se forman en conocimientos, habilidades y actitudes según el perfil de egreso del área tiene como finalidad formar alumnos para el trabajo y el emprendimiento y constituye un reto y una alternativa para revertir la deserción escolar, el desempleo y la informalidad, el área desarrolla los desempeños laboral y emprendeduría, valores éticos y personales a fin de que los escolares ingresen al campo laboral ya sea en forma dependiente o generando su propia empresa, cumpliéndose lo planteado en los propósitos al 2021 de la educación peruana promoviendo a que el estudiante construya su proyecto de vida

Los colegios que cuentan con talleres técnicos con muy buena infraestructura la asignación de horas pedagógicas de dictado de clases son de 06 horas semanales para desarrollar los módulos ocupacionales del Ministerio de educación, la IE José Carlos Mariátegui desarrolla especialidades de Computación, Estética personal, industria del vestido, zapatería, ebanistería, metal mecánico que corresponde a la demanda educativa, pero solo enseñan conocimientos y manejo operativo de las maquinas como postula el DCN, teniendo como fortaleza estos colegios técnicos para poder formar para la empleabilidad y el mundo del trabajo a los estudiantes con capacidades emprendedoras

La problemática es que estas especialidades son desarrolladas de manera cognoscitiva en el proceso enseñanza aprendizaje y las estrategias metodológicas del docente son de manera individual máquina – estudiante, esto no permite que en las aulas se realicen trabajos cooperativos no fomentando el desarrollo de equipos de trabajo, tampoco se fomenta el emprendimiento, estas situaciones no permite que el estudiante esté formados para el campo laboral y que genere un perfil emprendedor, con habilidades cooperativas, socioemocionales, lo que hoy necesitan las empresas.

La implementación del diseño curricular 2016 como una respuesta de mejorar los enfoques del aprendizaje hacia un enfoque de competencias a través de estándares de aprendizaje y mapas de progreso. Propone un perfil de egreso para la EBR que consta de once aprendizajes a desarrollar en todas las áreas que permitirán formar estudiantes capacitados para mejorar el país y vincularlos al mundo del trabajo. Este año 2019 se ha implementado en el área de EPT con una asignación de ocho horas, donde se debe lograr que el estudiante sea capaz de gestionar diversos proyectos emprendedores ya sea de índole económico o para la sociedad que le permitan insertarse al campo laboral, tener principios éticos y habilidades socioemocionales y realizar proyectos de emprendimiento para poder mejorar su realidad de vida, los profesores no tienen los conocimientos necesarios de las herramientas, instrumentos, metodologías y técnicas para generar aprendizajes cooperativos, trabajos cooperativos, técnicas de desarrollo de proyectos de emprendimientos, métodos para generar habilidades interpersonales, técnicas empresariales y metodologías ágiles para poder lograr la competencia del área de EPT, la empleabilidad del estudiante, siendo necesario una serie de capacitaciones específicas a los docentes del área de EPT para cada tema a través de módulos por parte del Minedu o la dirección de la IE.

Ferreiro y Calderón (2001) indicaron que, “el uso de técnicas del aprendizaje cooperativo es importante como métodos de aprendizaje ya que logra en el estudiante aprenda habilidades interpersonales, el trabajo en equipo y desarrolle capacidades emprendedoras en su vida académica y laboral que es requerido por las empresas ya que en este tipo de aprendizaje los estudiantes se benefician enseñándose mutuamente” (p. 8).

El Ministerio de Educación (2016) indicó que el estudiante de una especialidad debe culminar sus estudios como un ser emprendedor, capacitado en el desarrollo de habilidades técnicas cooperativas, (p. 196).

En la tabla 1 se observa los niveles de progreso del estudiante, el 95%, está en inicio, proceso y previsto y en destacado solo el 5% del total de estudiantes de la especialidad de computación.

Tabla 1.

Logro de competencia del área de EPT -Institución Educativa “José Carlos Mariátegui”-Especialidad computación

Niveles De Logro	Resumen anual					
	2015		2016		2017	
	Del 1° a 5°	%	Del 1° a 5°	%	Del 1° a 5°	%
Inicio	30	7	40	9	17	7
Proceso	182	44	185	41	94	30
Logro previsto	167	41	177	39	248	50
Logro destacado	09	2	24	5	40	10
Retirados	10	2	11	2	2	2
Trasladados	14	3	18	4	1	1
	411	100	455	100%	402	100%

Nota: Resumen estadístico IE José Carlos Mariátegui

En la IE José Carlos Mariátegui, los estudiantes no desarrollan aún las capacidades de reconocer las necesidades del mercado, ni la oportunidades de trabajo que puedan tener una vez egresados de la secundaria. Siendo un colegio secundario de formación técnica (RM 667-2018-Minedu) , los estudiantes tienen conocimiento de las especialidades que se dictan en la IE a nivel avanzado, pero el 50% no logran ubicarse en un puesto de trabajo de acuerdo a su especialidad , realizan otros trabajos que no requiere los conocimientos adquiridos , el 30% realiza otras labores , o eligen carreras que no se relacionan con su especialidad estudiada durante 5 años, por ejemplo estudiaron la especialidad de computación y al egresar estudian a nivel superior la especialidad cocina y repostería, un 20% no tiene acceso a estudios superiores, pero no se atreven a emprender un negocio con la carrera aprendida en las especialidades dictadas en la IE, ello se debe que no han adquirido las habilidades de trabajar cooperativamente y haber desarrollado las capacidades emprendedoras que competen a las habilidades socioemocionales para trabajar en equipo hoy muy requeridas en las empresas, porque desarrollan las tareas generalmente de manera individual, existiendo

egoísmo y falta de participación y cooperación entre ellos sumados a las dificultades de conocimiento de los procesos productivos y propuestas de valor.

Asimismo, se observa que los docentes brindan mayor énfasis a los trabajos individuales, dejando de lado que los estudiantes interactúen, de manera lúdica o en la realización de algún trabajo, siendo la formación de grupos, como una repartición equitativa los temas, no importando si todos han interactuado y aunado esfuerzos y si el conocimiento del tema lo saben todos los integrantes del grupo en la cual cualquier integrante lo pueda exponer y debatir, esto resulta una pérdida de que los docentes, ya que no realizan las técnicas cooperativas y emprendedoras que los docentes del área debemos estar actualizados.

Un grupo cooperativo tiene la forma de pequeños grupos de cuatro integrantes, en los cuales el estudiante trabaja conjuntamente y al mismo tiempo saca el máximo provecho de su propio aprendizaje y del que se genera al relacionarse entre sí (Johnson, Johnson, & Holubec, 1999), en virtud de esto sería factible la aplicación del aprendizaje cooperativo y sus técnicas que complementen la tarea que realizan los educadores en el aula.

La realidad nacional y de la comunidad educativa del colegio obliga a formar estudiantes con competencias laborales y emprendedora que le permita tener el perfil requerido en los campos laborales o tener ideas de negocio y su autoempleo, esto conlleva a los docentes a aplicar técnicas de aprendizaje cooperativo y de emprendimiento a los estudiantes y se logre internalizar en sus actitudes para que de ellos mismos generen ideas productivas y lograr de manera significativa la aplicación de la nueva competencia del área según el currículo nacional 2016.

1.2. Trabajos previos

Antecedentes internacionales

Dentro del ámbito empresarial es requerida la capacidad de trabajar cooperativamente y tener habilidades emprendedoras que origina mejoras en el nivel de competitividad, desde la escuela se debe incidir en la formación de estas

capacidades en los estudiantes, Estas investigaciones están relacionadas a esta investigación

Pullopaxi (2017) en su investigación aplicado a estudiantes de la unidad educativa “Vicente león” de Ecuador tiene como objetivo describir la influencia del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes y determinar las técnicas de aprendizaje cooperativo aplicada por los docentes, el tipo de interdependencia y competencia comunicativa usada por los estudiantes El diseño aplicado es el de tipo no-experimental, nivel descriptivo, se encuestó a noventa y un estudiantes y dos docentes; Se observó que el uso de técnicas de aprendizaje cooperativo sí mejoró el aprendizaje de los estudiantes, evidenciando en sus resultados (notas) cuya conclusión es que la variable aprendizaje cooperativo influye en el mejor desarrollo de la expresión oral a través de las diversas técnicas trabajadas en grupos cooperativos aplicadas en la clase, ya que permite la interacción de los estudiantes, quienes comparten información de manera oral, también aplican sus habilidades sociales que le permiten establecer relaciones intergrupales y cumplir con su responsabilidad individual y se evidencia la interdependencia positiva.

Dorati De Crespo y Cantú (2016) realizaron la tesis en Panamá, cuyo objetivo es tratar de demostrar como influye las diversas estrategias del aprendizaje cooperativo en la actitud y aprovechamiento del estudiante hacia las matemáticas Es de tipo cuantitativa correlacional, la muestra 108 participantes, los resultados concluyeron que el uso de las diversas estrategias cooperativas influyeron positivamente e incrementó significativamente la calificación en dicha asignatura y esta calificación es independiente del género y de las edades.

Sánchez, Jarquín, Mota y Alonso (2016), realizaron la investigación en la ciudad de México para determinar la *capacidad emprendedora de los estudiantes desarrollándose en la creatividad, realización personal, planificación y relacionarse socialmente*, La tesis diseñada en enfoque cuantitativo, descriptivo y transversal, población total 53 alumnos Llegó a la conclusión de un aumento en sus capacidades emprendedoras en los estudiantes de esta facultad ya que al iniciar sus estudios reflejan una capacidad emprendedora del 71.21% y dentro

proceso estudiantil adquieren habilidades y actitudes para el emprendimiento y una capacidad emprendedora del 76.68%.

Ramírez (2017) en Guatemala realizó la tesis para determinar la relación entre el aprendizaje cooperativo y la responsabilidad en las distintas actividades de la enseñanza donde el docente aplica metodologías cooperativas y durante el proceso se compara los grupos control y experimental. Este estudio tiene un enfoque cuantitativo y es de diseño experimental. Se observó en los resultados de un nivel inicial de 15.18 y al final 28.94 se obtuvo la diferencia de 13.02, se concluye hubo cambios significativos en el valor de la responsabilidad evidenciándose en cambios en el aula también hubo resultados significativos altos en la mejora de las habilidades cognitivas y se comprobó el cambio de las formas de trabajo, e intercambio de conocimiento para lograr el objetivo. Recomendando usar esta estrategia.

Vallet–Belmunt et. al (2017) realizaron la tesis en España *teniendo como objetivo general el estudio de las relaciones entre el aprendizaje cooperativo y la percepción del aprendizaje del estudiante y el rendimiento académico del alumno*; estudio de tipo cuantitativa descriptiva relacional. Una muestra de 319 alumnos. Los resultados, y las correlaciones superan el 0.78 entre dichas variables y se concluye la existencia de mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes y se observó en los alumnos que al trabajar cooperativamente e interactuar entre ellos, la percepción de estas variables fue positiva y conlleva a que es un proceso activo, grupal que se va construyendo a base de la interacción de estudiantes y profesor conlleva a un compromiso de los estudiantes.

Antecedentes nacionales

López (2018) en Huánuco realizó la tesis cuyo objetivo fue demostrar la mejora de la comprensión, búsqueda y aplicación de estrategias de solución de problemas de ecuaciones lineales a través del aprendizaje cooperativo su metodología diseño experimental y el tipo cuasi experimental, el estudio se realizó con 87 alumnos, siendo los resultados del 82% del grupo control se redujo a 81% en el

experimental del nivel insuficiente y en el nivel medio del 15%, subió a 19% , en el nivel suficiente no hubo incrementos, concluyéndose que hay evidencia significativa de que la mayoría de alumnos alcanzaron los niveles medio en un 4% y suficiente, y la reducción del nivel insuficiente en un 99%. Hubo mejora significativa a través de las sesiones desarrolladas.

Barazorda (2018) en el distrito de Villa El Salvador realizo un estudio a fin de determinar la *relación entre el aprendizaje cooperativo fomentando la interdependencia positiva, la interacción, la responsabilidad y habilidades interpersonales con el aprendizaje significativo del área personal social de los estudiantes del 5° grado nivel primario*. Su diseño es de tipo correlacional, no experimental, transversal, en cuanto a la población es de 600 y con una muestra de 180 estudiantes, este estudio concluyó que la relación significativa es alta, proporcional y positiva entre las dos variables ya que se obtuvo el resultado de 74.7% de grado de confiabilidad ya que se evidencio un aprendizaje significativo en los estudiantes en un nivel alto de 67.22% y de nivel regular el 20% y de nivel bajo de 12.78 % de los estudiantes. Recomendando considerar en las aulas el trabajo en grupos cooperativos

Alania (2017) en un colegio de Ate, realizó la tesis a fin de determinar la relación existente en los estudiantes del área de EPT de sus *competencias laborales de gestión, ejecución de procesos y la aplicación de tecnologías y las capacidades emprendedoras personales*. De enfoque cuantitativo, tipo diseño correlacional transversal, siendo la muestra de 179 estudiantes de nivel secundaria analizando los resultados se demuestra el nivel de relación de significancia positiva ya que el 53.6% de los estudiantes de la muestra han logrado la competencia laboral frente al 43% se encuentra aún en niveles de proceso y el 3.4% en un nivel de inicio, concluyéndose que si aplicamos mayor competencia laboral mejora las capacidades emprendedoras de los estudiantes.

Gutiérrez (2015) realizo la tesis en una IE de Chincheros –Apurímac para comprobar la influencia del *aprendizaje cooperativo con el uso de estrategias de rompecabezas, cooperación guiada y desempeño de roles en la producción de*

textos, diseño cuasiexperimental, población de 50 estudiantes grupo control y experimental, en los resultados de la prueba de entrada se obtuvo 10.08 y la prueba de salida se logró 14.84 puntos, obteniéndose significancia, y se aplicó 30 sesiones, concluyéndose que la aplicación de las estrategias de aprendizaje cooperativo ha permitido la mejora de la producción de textos observando las capacidades creativas para redactar textos produciendo textos narrativos, administrativos y de instrucción de forma eficaz con la capacidad saber redactar mejorando los niveles a un grado superior.

Quintanilla (2015) realizó una investigación en la UNAP con el objetivo de determinar la relación entre el *trabajo cooperativo y el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad de la facultad de educación*. La investigación fue correlacional y de tipo no experimental. La población y la muestra fue de 187 estudiantes. Los resultados del instrumento aplicado fue que el 34,5% consideran que la relación es regular y 65,5% que si existe una relación muy buena. Concluyendo que hay una relación significativa.

Segovia (2016) realizó la tesis: *Empresarias Juveniles: desarrollo de las competencias en el área de educación para el trabajo en estudiantes del tercer grado de la institución educativa secundaria “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ica, 2016*. Enfoque experimental, su diseño es cuasi experimental. Una población de 390 y muestra de 34 estudiantes. Se concluyó que el programa desarrollado en las estudiantes logra una mejora significativa de las competencias en la presente área evidenciándose un mejor desempeño en un 35% de los alumnos al desarrollar este programa.

1.3. Fundamentación teórica

La tesis está fundamentada por las teorías y enfoques realizadas por diversos autores. Dentro de las teorías que sustentan esta tesis son:

Teoría socio constructivista:

Aprendizaje cognitivo de Piaget

Jean Piaget (1976), señala que los grupos heterogéneos generan conflictos cognitivos en la búsqueda de nuevas soluciones reestructuran nuevos aprendizajes y se refuerzan habilidades sociales comunicativas requeridas en debates y participaciones sociales. Cuando los estudiantes se confrontan con el contenido de la enseñanza ellos aprenden significativamente.

Aprendizaje sociocultural de Vygotsky

Lev Vygotsky (1988) fundamentó, que los estímulos, la interacción social del medio que lo rodea, las conversaciones e intercambio, influyen en la adquisición de habilidades intelectuales y capacidades. El docente es el guía, el mediador entre la enseñanza y el alumno y que pueda lograr habilidades de integrarse a un grupo.

Aprendizaje significativo de Ausubel

Ausubel, D. P. (2002) Se refiere a que se debe estimular el aprendizaje activo en los estudiantes dándole nuevos contextos, comparaciones metodologías que les haga relacionar sus conocimientos con los nuevos y producir nuevas respuestas o aprendizajes significativos.

La teoría del aprendizaje cooperativo

Johnson y Johnson (1999) El grupo es cooperativo cuando existe una interdependencia social entre los integrantes, ya que propicia la responsabilidad, la conexión entre los miembros, facilita la información para unir esfuerzos, sabiendo que la cohesión y los esfuerzos de cada integrante sirve para construir un proyecto con éxito.

La interacción que se genera entre los integrantes del grupo hace que los miembros se sienten comprometidos en aprender y que el resto del grupo también generándose una interdependencia positiva que es muy diferente a la

competitividad ya que los estudiantes del grupo dependen de la aportación de cada estudiante para hacer más relevante el trabajo grupal. Si uno falla todas fallan, no se genera competitividad ya que el trabajo es el resultado de una investigación profunda de cada integrante del grupo y que lo transmite a cada integrante

Pedagogía del emprendimiento

La pedagogía del emprendimiento es todo un grupo de metodologías de enseñanza para desarrollar las competencias emprendedoras (Hoppe, 2016, Kyndt y Baert, 2015).

Aprendizaje Emprendedor: Donde se promueve la creatividad, la innovación, la autonomía, fortaleciendo la convivencia y el trabajo en grupo. Los docentes acompañan y promueven el potencial emprendedor con el fin de preparar a los jóvenes como ciudadanos activos capaces de insertarse a la empleabilidad o generar un negocio y mejorar su entorno.

Shumpeter (1942) se refirió a emprendedor a aquellas personas que actúan de manera que causan desequilibrios en los mercados. Creativas, dinámica que establecen ideas fuera de lo común, y que generan innovaciones,

Esta metodología es aplicable tanto en el ámbito personal mediante competencias sociales, habilidades blandas y competencias empresariales. Diversos autores se centraron en que el emprendimiento de un país está en el trabajo y la producción. Trabajar para producir. Joseph Schumpeter (1942). Innovar para ganar. Fernando Dolabela (2012). El emprendedor es alguien que sueña y realiza su sueño. El emprendedor es aquel que persigue la oportunidad sin preocuparse de los recursos que dispone Howard Stevenson (1983)

Dentro de los 4 pilares de la educación establecidas por la UNESCO (1996) para este siglo la competencia aprender a emprender ya se está considerando como el quinto pilar adicionado a la educación. Siendo una capacidad necesaria para desarrollar actitudes proactivas e innovadoras en las

personas que les permitan proponer ideas de negocio y tener iniciativa, a fin de lograr una educación emprendedora para la construcción la economía sostenible. (Ferreya, 2012). Menciona que el desarrollar una actitud proactiva, promoviendo el hacer con saber , tomando conciencia, permite fijarse metas, tener propuestas tomando iniciativas para enfrentar las diversas dificultades con inteligencia, innovación y creatividad.

Las competencias laborales en el nivel secundario se evidenciaran en el proyecto de vida de los adolescentes para su desarrollo socioeconómico local. para lo cual se plantea en el Currículo Nacional que la secundaria con formación técnica fortalezca el desarrollo de las 04 capacidades como lo plantea el perfil de egreso del MINEDU que son once aprendizajes formadores, uno de ellos es el emprendimiento, especificado en la formación de la competencia del área de EPT que pretende que el estudiante al culminar sus estudios debe gestionar proyectos de emprendimiento económico o social, que puedan aportar mejoras socialmente, económicamente y ambientalmente en su entorno o localidad y desarrollarse con ética para su empleabilidad. (Minedu, 2016)

La educación basada en la formación de competencias

Teniendo como base el constructivismo y el aprendizaje significativo el CENEB propone una formación para lograr competencias en los estudiantes orientada a la formación integral bajo once aprendizajes (perfil de egreso); se desarrollan bajo la metodología de “Aprendizaje Basado en Proyectos”, “Educación social”, “Educación financiera” y otras propias de la Educación para el Trabajo, lo que permite al estudiante desarrollar competencias para su desarrollo integral y la inserción en el mundo productivo. La forma en que una persona moviliza todas sus recursos para resolver una tarea concreta en un contexto determinado , no es por que sepa mucho es competente, la competencia se adquiere cuando usa todos los recursos. Para lo cual el docente tiene que enseñar es situaciones reales. El proceso formativo implica que el estudiante experimente las diferentes etapas del proceso productivo y su proyección en el marco de la gestión de un proyecto de emprendimiento. El perfil de egreso permite educar a las nuevas generaciones para que puedan cumplir el rol que les demandan los cambios

económicos, políticos, sociales, culturales y ambientales, formar ciudadanos que afronten retos del siglo XXI. La labor de los docentes es de compromiso y responsabilidad a la visión común del peruano que queremos.

“Son procesos de desempeñarse en forma idónea en contextos determinados, integrando el saber ser, hacer, conocer, a fin de realizar actividades retadoras con dominio del tema, con creatividad, con motivación y dentro de una perspectiva de mejoramiento continuo y con valores éticos, y el deseo de contribuir al desarrollo personal, de la sociedad, de su entorno local, de su país, cuidando el medio ambiente y que sea sostenible en el tiempo. (Tobón Sergio, 2007)

1.3.1. Variable independiente 1: Aprendizaje cooperativo

Definición de aprendizaje

Lucas (2000), señaló que, es el proceso latente de transformar la información de manera permanente y las experiencias en conocimiento, habilidad, comportamientos y actitud.

El proceso de aprendizaje es constante ya que se recibe todo tipo de información diaria y hay que transformarla en conocimientos positivos para los estudiantes, se debe poseer habilidades para sacar lo positivo y desechar lo negativo, en estos tiempos donde el internet presenta información que se debe analizar si son de provecho en el aprendizaje

Definición de aprendizaje cooperativo

Johnson y Johnson y Holubec (1999), señalaron es la utilización didáctica de grupos reducidos donde los estudiantes realizan trabajos de manera grupal para el mejoramiento de su propio aprendizaje y el de los demás, la responsabilidad individual se refiere a que cada estudiante asume su responsabilidad en el aprendizaje de los temas, así como, ayudar a los demás miembros a lograr dicho aprendizaje; la interacción personal latente de los estudiantes se lleva a cabo

cuando cada estudiante logra promover el desempeño de los demás; la práctica interpersonal y grupal, y el procesar en los estudiantes la evaluación de la forma del funcionamiento grupal.

El trabajo en grupos de aprendizaje cooperativo, representa una ventaja para el docente ya que permite que cada grupo puedan interrelacionarse y compartir conocimientos, ideas, afianzar el aprendizaje y a la vez generar en cada uno de ellos, ciertas habilidades que le permitirán fácilmente integrarse a trabajar en equipo, lo cual es un proceso, por ello nuestras clases debe ser grupales y no individuales.

Al respecto Onrubia (1997), señaló que implica una tarea o problema grupal que para resolverlo es necesario la contribución de todos los integrantes del grupo, donde el docente aplica conjuntos de estrategias motivando a que trabajen juntos, en pequeños grupos, con ayuda mutua para aprender a través de dar soluciones a diversos problemas.

Al tener habilidades cooperativas, se aprende a solicitar ayuda porque se entiende que solos no se puede solucionar los problemas y que, como parte de la sociedad, la ayuda mutua es eficaz cuando hay varias soluciones positivas.

Ainscow (1999) precisó que el trabajo eficaz de grupo llega a la meta de diferentes formas, pero la característica fundamental es la total participación en forma activa de todos los integrantes del grupo de trabajo y cada miembro del grupo no se siente satisfecho si los otros no tienen el mismo resultado, es necesario cada integrante del grupo reconozca lo importante de trabajar en equipo y la interacción grupal y que se ayuden unos a otros es la clave del éxito.

Los docentes deben supervisar la forma de interactuar de los integrantes del grupo y recae sobre el líder poder permitir que los estudiantes con bajo rendimiento también sean valorados en su aporte, y apoyarlo para que el grupo pueda llegar a los objetivos en forma exitosa, y que esos grupos se mantengan en forma permanente durante el año académico para que se pueda fortalecer la

relación y la interacción y la dependencia y generar aprendizajes cooperativos los cuales facilitan la labor docente, al ser los mismos alumnos quienes investigan y llegan a conclusiones y saberes.

Tipos de grupos cooperativos

Johnson, Johnson (1999) lo clasifican en:

Grupos formales: Se forman para períodos determinados de horas o semanas. El trabajo en equipo es para lograr objetivos comunes, y lograr que cada uno de los integrantes también pueda cumplirlos. El rol del docente es de explicar los objetivos, los temas de la clase, tomar decisiones de la enseñanza, supervisar los, y orientarlos a fin de brindar apoyo y mejorar el desempeño personal y grupal de cada miembro del grupo y que logren ser un grupo eficaz evaluándose constantemente.

Grupos informales: Se forman para un solo propósito puede durar minutos o la hora de clase. Esta actividad puede ser una exposición, una clase magistral y tiene como fin el obtener la atención de cada grupo en el tema y se genere un clima que propicie al aprendizaje ya que entre ellos realizaran comentarios y tendrán expectativas de la clase, también es para verificar que han aprendido lo expuesto, en este tipo de grupo no se evidencia la interacción entre ellos, solo se juntan para un objetivo y luego se desactiva el grupo y también los comentarios solo lo puede realizar algún integrante del grupo y no se preocupan porque el resto lo haya entendido.

Grupos de base cooperativos: Se forman para períodos de un año y con integrantes de distinto estilo de aprendizaje, hay permanencia de los integrantes, el objetivo principal es desarrollar entre los integrantes la ayuda mutua ya sea académicamente o motivándose, lo cual permite que los integrantes se relacionen no solo dentro del aula, sino fuera, a través de las redes sociales con responsabilidad y compromiso esfuerzo progreso en el cumplimiento de obligaciones escolares y lograr sus metas grupales.

De acuerdo a las definiciones de los autores estos se basan en grupos pequeños heterogéneos de diferentes niveles de habilidades, trabajando en actividades planificadas por el docente hasta que el equipo logre realizar la tarea.

En esta investigación se ha formado equipos formales y de base

Los equipos de base.

Según Johnson, Johnson (1999), los equipos de base cooperativos son heterogéneos y funcionan con miembros permanentes, a largo plazo y que los integrantes se apoyen porque establecen interacciones personales lo cual origina la responsabilidad y el esfuerzo para progresar en el cumplimiento de las tareas grupales.

Características

Equipos de 4 alumnos: Elaborar grupos que no superen un límite de cinco estudiantes.

Permanentes. Es necesario que el grupo este interactuando durante un trimestre Si los grupos se integran hay que permitir que se mantengan integrados durante un tiempo más largo y siendo flexibles a las circunstancias e incompatibilidades.

Heterogéneo: Cada integrante con habilidades diferentes un estudiante con habilidades cooperativas y buen aprendizaje, otro con ciertas dificultades de aprendizaje y otros dos con aprendizaje adecuados.

Círculo: Se clasifica a los estudiantes con habilidades y capacidades cognitivas y sociales superiores de ayuda a los demás.

Cuadrado: Lo integra el resto de estudiantes de la clase que están en un nivel medio.

Triángulo: Estudiantes con niveles bajos cognitivos y sociales que necesitan de la ayuda de los demás.

Según la figura 1, A cada estudiante según sus capacidades se le representa con una figura geométrica de acuerdo a su rendimiento.

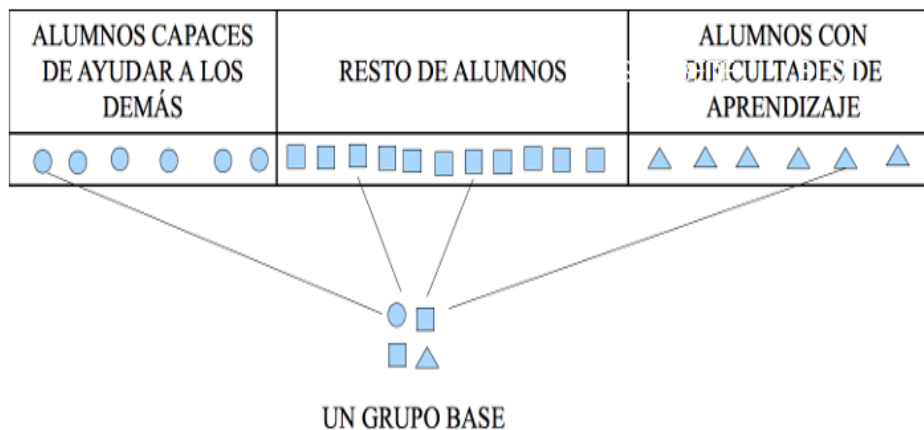


Figura 1. Aprendizaje cooperativo: formación de equipos

Fuente: Johnson, Johnson y Smith (1991).

Ejecución de equipos cooperativos. En cada equipo se coloca a un estudiante con una figura geométrica. Por consiguiente, se crea un equipo cooperativo. Una vez realizado, el profesor es capaz de explicar el contenido de los temas y los pasos y actividades a seguir teniendo la seguridad que en cada uno de los grupos hay un estudiante capacidad de ayuda mutua a su grupo de los temas que no hayan quedado claro, siendo un ayuda para el docente para consolidar los aprendizajes

Consolidación y supervisión. Es la fase de observar cómo se han organizado para su función y el grado de rendimiento que obtienen los integrantes. Al inicio se realizarán pequeños cambios

Unificación de los grupos en todas las áreas. Estos grupos bases ya se hayan consolidado hay que unificarlos y que trabajen en las otras áreas de igual forma Para lo cual las áreas deben estar articuladas y en previa coordinación de los docentes se lleva a cabo un tipo de enseñanza basado en el aprendizaje cooperativo.

Dimensiones del aprendizaje cooperativo

De acuerdo a lo propuesto por Johnson y Johnson (1999) citado por Suárez, determinan que, para una eficacia del aprendizaje cooperativo, se requiere las siguientes dimensiones:

Dimensión 1: Interdependencia positiva. Se señala como el principal componente del aprendizaje cooperativo; donde cada miembro del grupo tiene claro que el esfuerzo realizado por cada uno no es beneficio de uno solo sino de todo el grupo. Esta interdependencia positiva, genera un compromiso del éxito propio del estudiante con el éxito de los demás, así como del propio, que es la base fundamental del aprendizaje cooperativo; por ello se puede afirmar que, sin interdependencia positiva no existiría cooperación.

La interdependencia positiva, se genera dentro los grupos porque se esfuerzan y se comprometen para el logro de la meta trazada, porque al unir esfuerzos tienen que ayudarse y compartir los temas ya que todos tienen que lograr que todos dependan de cada uno de sus miembros ya que el éxito es de todo el grupo, que ha colaborado para lograr el objetivo y cada miembro está inmerso en el tema.

Dimensión 2: Interacción promotora cara a cara. Johnson y Johnson (1999), señaló citado por Suárez, señaló que dicha interacción está relacionada con la facilitación del éxito del otro por parte de ellos propios estudiantes. Aún, teniendo efectos en los resultados, que influirá de manera significativa en los logros, en la relación afectiva y comprometida, en la adaptación psicológica y la competencia social.

El grupo se relaciona al trabajar juntos y entre ellos se genera la colaboración y cada miembro facilita al otro los temas, realizan la tarea juntos ayudando con información, materiales e intercambiar recursos ya que al verse diariamente se genera el afecto y el deseo de alcanzar las metas con calidad y se motivan los esfuerzos de cada integrante para que realice las actividades académicas ,en esta interacción se aprende cuando cada integrante aporta sus

experiencias o anima a su compañero, los otros harán lo mismo y al final trabajan juntos y para ellos.

Dimensión 3: Responsabilidad personal e individual. Según Johnson y Johnson (1999) citado por Suárez, cada estudiante es responsable con el grupo de aportar la parte del tema al éxito del grupo y trata de no depender del trabajo de los demás. Evitándose algunas conductas negativas durante el trabajo en grupo como el abandono del grupo ante responsabilidades, o solo aportar por momentos, siendo el propósito fortalecer a cada miembro del grupo, aprender juntos para luego desempeñarse mejor y forma individual. (p.74)

El autor refiere que la responsabilidad es por ambas partes empezando por ser individual y luego grupal, cada estudiante está obligado a aprender su tema y como compartirlo de manera que todos lo aprendan de forma sencilla el estudiante se siente responsable de aprender y cooperar para ayudar a los otros integrantes del equipo a aprender los temas.

Dimensión 4: Habilidades interpersonales y de grupos pequeños. Para Johnson y Johnson (1999) citado por Suárez, es desarrollar habilidades sociales que permita que los estudiantes colaboren entre para el cumplimiento de una tarea. El aprendizaje cooperativo, exige que los estudiantes aprendan en grupos, ya sean los contenidos temáticos, así como las habilidades interpersonales, que es necesario para un trabajo en equipo. Por ello, la dinámica de grupos es basada con la formación de las habilidades socio emocionales.

Es necesario que los estudiantes generen habilidades socioemocionales que le permitan socializar con cada integrante, la empatía, autoconfianza, perseverancia, etc. generando un buen ambiente de trabajo y confianza para contar sus dificultades ante el grupo, lo cual permitirá tomar acciones de ayuda y conocer sus limitaciones y fortalezas y puedan interrelacionarse con confianza, esto permite que autorregulen emociones y puedan adquirir destrezas emocionales muy requeridas en las empresas para trabajo en equipo.

Dimensión 5: Procesamiento grupal. Para Johnson y Johnson (1999) citado por Suárez, se define como la reflexión sobre un tema a desarrollarse en grupo, de tal manera que se logre describir las acciones realizadas y su utilidad, así como tomar decisiones sobre el comportamiento de cada integrante, si se debe mantener o cambiar.

La evaluación o reflexión es realizada por el equipo en cada etapa de su proyecto, visualizaran lo positivo y negativo de los resultados de los aportes de cada miembro para mejorar su prototipo propuesto y lograr la meta el grupo no se siente derrotado si las cosas no salen bien porque todos se han esforzado, y ponen en marcha un mejor enfoque de su proyecto, esa capacidad es muy positiva de poder evaluarnos para pulir sin desmerecernos y frustrarse.



Figura 2. Forma gráfica las dimensiones del aprendizaje cooperativo

Nota. Diseñado por Johnson, Johnson y Holubec

1.3.2 Variable independiente 2: Capacidades emprendedoras

Antes de definir las capacidades emprendedoras, se tiene en cuenta la teoría que lo sustenta y se define la capacidad y el emprendimiento.

Teorías que sustentan las capacidades emprendedoras

Teoría del equilibrio dinámico

Shumpeter (1942) se refirió a emprendedor a aquellas personas que actúan de manera que causan desequilibrios en los mercados. Son personas creativas, dinámica que establecen ideas fuera de lo común, y que generan innovaciones, lo cual origina que el equilibrio clásico se vea en problemas por las acciones de los emprendedores, por la introducción de alguna innovación.

Teoría de Drucker. Drucker (1985) define al emprendedor como un empresario con capacidades innovadoras, dice que tener un negocio pequeño no es un emprendimiento, porque el emprendimiento no es resultado del carácter, es un comportamiento aprendido, porque tiene base teórica y no intuitiva, ya que la experiencia en el emprendimiento con los riesgos que supone generara la intuición con un rasgo característico, mas no se nace con esta habilidad como parte de tu personalidad, el emprendimiento se desarrolla como un proceso de enseñanza y también influye el entorno de familias de empresarios, familias pujantes.

Definición de capacidad.

El Ministerio de Educación-Minedu (2016) señaló que, son los recursos que se utiliza para una actuación competente, y entre ellos se tiene: el conocimiento, la habilidad y la actitud, que el estudiante logra utilizar en el afrontamiento de situaciones determinadas.

La capacidad es el potencial que tiene la persona para realizar las cosas, son las cualidades, aptitudes, conocimientos que cuenta las personas y le permiten cumplir funciones.

Ballester (1992), señaló que es la potencialidad propia de la persona, y que lo desarrolla a lo largo de su vida, y que también da lugar y determina logros académicos

Las capacidades, son formadas dentro de la vivencia educativa para que se logre conocimiento, habilidades, destrezas y competencias en los estudiantes, para lo cual la función del docente es generar capacidades emprendedoras con aprendizajes retadores, lo cual es posible usando las diversas estrategias del aprendizaje cooperativo

Definición emprendedor

Según Minedu (2015) la persona emprendedora es aquella con capacidades de liderazgo, perseverante, autónomo, responsable, entusiasta, autoconfianza, decisiones positivas, autodeterminación en las acciones y resolver problemas individuales y de su entorno, que innova y promueve diversos cambios en la sociedad.

La persona emprendedora siempre está viendo oportunidades, soluciona dificultades; porque tiene la capacidad de no sentirse derrotado, las cualidades de líder, son corroboradas con sus características personales empatía decisión, autoconfianza, entusiasta, creativo, innovador y no les teme a los retos. Las escuelas debemos formar ese tipo de estudiantes para la sociedad peruana y mundial.

Según Moliner (1995), " Personas con iniciativa y decisión para emprender todo tipo de negocios o empresas".

La persona emprendedora siempre tiene la iniciativa como característica, en cualquier situación no solo de negocios económicos también de servicio y se decide a realizarlos siempre verificando su rentabilidad.

Garrido (1993) señaló que la persona que logre dirigir un equipo para el logro de objetivos, que no tengan que ser solo materiales, aplicará recursos de diversa índole, como el económico.

Tomando en cuenta estos aportes, el emprendimiento es un conjunto de capacidades inherentes que impulsan a las personas actuar de forma productiva y constructiva dentro de su entorno, siendo protagonista y constructor de su propio destino, afrontando las contrariedades y emprendiendo nuevos retos.

Definición de capacidad emprendedora

Minedu (2016) lo define como las potencialidades que tienen las personas para identificar las oportunidades en el ámbito empresarial y poder crear propuestas de valor desarrollando proyectos innovadores y viables. Cimentados en la aplicación de diversos procesos cognitivos, socio emocionales y habilidades motoras. Estas potencialidades que permiten generar su empleabilidad o su propio negocio.

Son las características que tiene las personas empresarias exitosas, de tener la capacidad de ver oportunidades y ser perseverantes para obtener su negocio, se arriesga, se compromete, tiene una autoestima alta. Esta capacidad le permite generar su propio empleo, se cimentan en la creatividad, pensamiento crítico, pensamiento ejecutivo, pensamiento resolutivo

Las características de las personas emprendedoras se perciben en la autoconfianza de ellos en creer en sus ideas y la capacidad de motivar a las demás personas en diversos apoyos a su idea, la iniciativa para identificar y crear los proyectos, la voluntad para perseverar hasta que establezca su negocio.

Dentro de la educación el estudiante debe recibir conocimientos que coadyuven al desarrollo de la capacidad de emprendimiento.

LLamolla (1999) señaló, es un cúmulo de competencias que ponen en práctica las personas en situaciones o condiciones para solucionarlo de manera eficiente, no siendo necesariamente un rasgo personal. Se refiere a un conjunto de habilidades del individuo que han sido generadas por la interrelación social, y es propio de cada persona para actuar de manera competente en diversas situaciones y marcadas por acciones de emprender cosas nuevas

Tipos de emprendimiento escolar: Minedu (2010)

Científico o tecnológico: Se refiere a la actitud emprendedora a investigar teorías y conocimientos para mejorar sus capacidades, estar al día en los avances científicos para poder entender que no todo avance tecnológico favorece a la humanidad y poder elegir la que mejor nos conviene.

Ambiental: Actúa con conciencia ambiental preocupándose en preservar el medio ambiente con actos que visualicen innovaciones y creatividad, con aportes que promuevan el desarrollo sostenible del planeta.

Deportivo: Actúa, piensa y realiza diversas actividades deportivas con eficacia y eficiencia y asume el liderazgo total asumiendo riesgos que conlleva.

Cultural y/o artístico: Emprendimiento en participar y organizar diversas actividades de cultura, artísticas desarrollando las competencias artísticas y de creatividad innovando sus creaciones.

Social: Participa en actividades de ayuda social en beneficio del colegio y la comunidad.

Empresarial: Desarrolla la creatividad, el liderazgo en actividades productivas, de servicio empresarial con ética para cubrir las necesidades del público consumidor y que genere retribución económica

Dimensiones de la capacidad emprendedora

Minedu (2010), Se ha analizado el Manual de Capacidades Emprendedoras para el docente facilitador y se ha tomado las dimensiones de las capacidades emprendedoras:

Dimensión 1: Autoconfianza. Minedu (2010), es el convencimiento de una persona en la realización de alguna tarea que termine con éxito, y genera actitudes positivas; es la fuerza interior que brinda seguridad a la persona.

La autoconfianza, característica de un emprendedor, confiar en que proyecto va tener una gran demanda y tomar decisiones firmes para mejorar el producto y proponer un nuevo prototipo hasta alcanzar sus metas. Aunque no resulten como haya esperado, tiene perseverancia en volver a hacerlo

Para el autor Panez (2007), define “es la capacidad de creer en sus potencialidades y capacidades mismo de conseguir todo lo propuesto ” (p. 29). No todos tienen la autoconfianza, pues depende de la autoestima que se formó en el entorno familiar y en la escuela; por ello, la importancia de implementar en las escuelas trabajo en equipo, y así el estudiante pueda tener una autoestima positiva al relacionarse con los demás y generar la autoconfianza y realice sus proyectos personales siendo un agente de cambio.

Dimensión 2: Creatividad. Según el Minedu (2010), Lo define como la transformación constructiva de la realidad en algo diferente y original. Es percibir de manera diferente un problema de los demás; es una manera diferente de percibir y visualizar esa realidad, culminando en transformarlo en forma innovadora.

Formar el pensamiento creativo en los estudiantes es una ventaja, porque es un recurso que va usar dentro de su vida diaria, ya que enfocará los problemas como retos y los va a solucionar

Según Panez (2007), es la capacidad para crear nuevos elementos que sean dinámicos para solucionar problemáticas en situaciones donde los recursos escasean, utilizándose el potencial mental o capacidad en la búsqueda de la mejor solución. Es decir, no se refiere a la creatividad artística, requiere de pensamientos flexibles innovadores, de diversidad de ideas, que hay varias formas de crear soluciones, los docentes tenemos que generar en los estudiantes la capacidad de creación de dar soluciones a los problemas con recursos que ellos mismos pueden generar, es un reto para el docente formar en creatividad.

Dimensión 3: Iniciativa. Para el Ministerio de Educación (2010), es la predisposición e independencia en la actuación sin ningún tipo de presión; requiere ser autónomo e independiente; es ser el primero en dar solución o alcanzar logros, arriesgándose en acciones. Se caracteriza en una actitud positiva y personal para ser protagónico, promotor, creativo; emprendedor de actividades.

Tener iniciativa, conlleva a las personas actuar sin que nadie nos presione, es autónomo en sus decisiones para arriesgarse e invertir y poder planificar y establecer metas claras. Por ello en las escuelas permitir las opiniones, aunque escuchar cada opinión es dificultoso por las horas efectivas de clase el trabajo en equipo es una ayuda al docente porque permite que cada integrante internamente de su opinión ya sea acertada o desacertada y el grupo lo escuche y le diga sus errores al fin de llegar a un consenso, y también al escuchar las otras opiniones grupales puedan mejorar su visión y consolidar el aprendizaje.

Dimensión 4: Perseverancia. El Ministerio de Educación (2010), definió como el esfuerzo permanente para el logro de objetivos a pesar de las dificultades. Es el esfuerzo continuo para el logro de metas y fines que la persona se ha trazado y a pesar de las adversidades las mantiene hasta conseguirlas; requiere de decisión y paciencia para enfrentar dificultades y no desertar en el camino.

La perseverancia es una cualidad del emprendedor porque se esfuerza cada día en lograr lo que se ha propuesto, es la combinación de la confianza, creatividad e iniciativa de lograr los resultados. En el ámbito empresarial al poner en el mercado un producto nuevo hay que esperar los resultados de aceptación del público y no es tan fáciles esperar las ganancias en el momento, para los proyectos a largo plazo es necesario la cualidad de la perseverancia

Dimensión 5: Trabajo en Equipo: Según el Ministerio de Educación (2010), es planificar objetivos y metas comunes, y cada integrante contribuye cumpliendo su rol y función establecida. Las características son: Cooperar, sabe delegar, escucha otras opiniones.

La persona emprendedora sabe trabajar en equipo para llegar a la meta, en la formación de equipos de trabajo en los colegios es necesario tener la habilidad de poder relacionarnos con los demás integrantes y lograr las habilidades socioemocionales en ellos porque es difícil ser tolerantes, empáticos, coordinar y motivar a los demás, pero al final se ha generado oportunidades de crecimiento personal, para su familia y comunidad.

Dimensión 6: Sentido de responsabilidad: El Ministerio de Educación (2010) señaló que el individuo responsable es el que tiene la capacidad de tomar decisiones en forma autónoma y asume las consecuencias de sus actos, es independiente ya autónomo de sus opiniones y su conducta, dentro de un grupo o proyecto da lo mejor de su persona, se esfuerza, es comprometida, asume obligaciones promueve y genera oportunidades para el crecimiento de las personas del equipo.

Una persona emprendedora es responsable con lo invertido, es comprometida para que el proyecto o meta se cumpla de la mejor manera. es un valor generado con los demás y esto se adquiere cuando interactúa con los demás, haciendo trabajos en grupo no individuales.

1.3.3. Variable dependiente: Competencia del área educación para el trabajo

(Minedu, 2016). El enfoque educativo peruano actual, propone que el estudiante logre las competencias propuestas en los once aprendizajes por área del nuevo perfil del egresado de la EBR.

Definición de competencias

Esta definición se limita a su desarrollo dentro del enfoque del Ministerio de Educación, dentro de esta investigación se basa en definiciones de esta para fines de este proyecto.

El Ministerio de Educación (2016) señaló que es la facultad que tiene una persona al realizar o ejecutar una acción, donde logra la combinación de

capacidades que se formaron en el proceso de aprendizaje, y logra la realización de manera eficaz, pertinente y ética; es decir, permite la comprensión de situaciones del entorno y lograr afrontarlas, mediante la creatividad}, perseverancia y trabajo en equipo.

Es tener la capacidad de la identificación del propio conocimiento y habilidad, así como los recursos con que cuenta, analizando la situación, tomando decisiones acertadas; y generando características y habilidades personales positivas, para un buen desempeño de sus acciones.

Tobón (2006) señaló que, es un saber con el compromiso y la disposición de realizarlos con calidad, raciocinio y fundamentación de propuesta de valor. La competencia es un saber hacer, pero de manera responsable y comprometida, y dispuesto a hacer lo mejor posible, los docentes deben generar este tipo de habilidades y formar estudiantes competentes.

Torrado (1999) señaló que es un tipo de conocimiento que estará unido a la realización o desempeño, que más allá de la memoria o rutina, es un derivado del aprendizaje significativo. Ser competente se aprende no solo como conocimiento, sino es activo, se integra con desempeños, no solo es cognitivo es significativo.

Según Goñi (2005), se refiere a una capacidad del propio ser para enfrentarse con autoconfianza y seguridad usando estrategias de éxito a la solución de un problema. El estudiante competente es el que se ofrece para realizar los trabajos.

El ser humano genera capacidades para poder decidir qué hacer y cómo hacerlo, Es una ventaja poder tener capacidades positivas que nos emprendan a realizar soluciones adecuadas no solo para favorecernos a nosotros mismos sino a la comunidad. Por ello la importancia del trabajo en equipo.

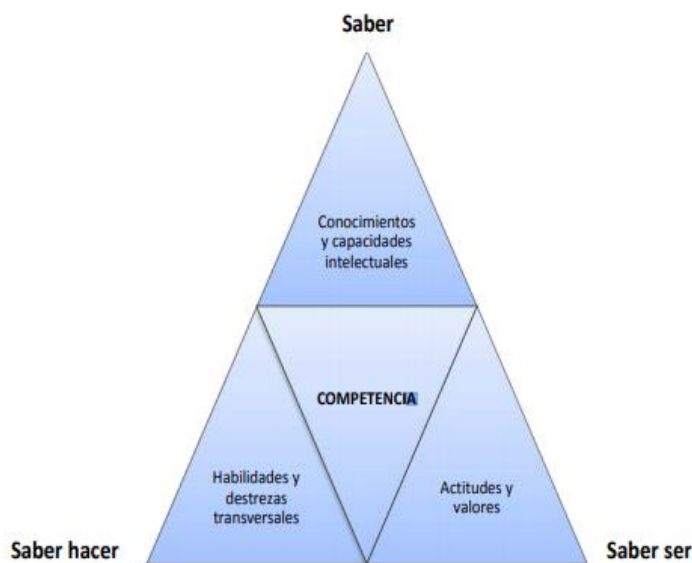


Figura 3. Elementos que componen la competencia.

Fuente: Goñi (2005)

Historia de la educación técnica peruana

La Unesco en 1950, empezó a formar profesores especialistas en educación técnica.

En 1967, se creó la institución "Enrique Guzmán y Valle", donde se impartía carreras técnicas en la especialidad de educación

En 1980, el gobierno de Belaúnde Terry, reactivó en los colegios, la enseñanza de la educación técnica.

En 1984, el gobierno de Alberto Fujimori, aprobó 02 diferentes planes de estudios de educación secundaria: ciencias y humanidades, y variante técnica y las horas de clase de la asignatura de formación tecnológica. Se distribuyeron en 8, 7, 9, 12 y 10 de primer a quinto año.

En el 2000, se implementó el (PLANCAD), se eligieron colegios pilotos y entre ellos con variante técnica y se denominó con el nombre de área de gestión de procesos productivos y empresariales.

Año 2003, aprobaron el Catálogo Nacional de Títulos y Certificaciones.

El 2005, todos los colegios pasaron a estandarizarse a la Educación Básica Regular, y ya no hay denominación de colegios técnicos y el área es denominada educación para el trabajo, con una carga horaria de 02 horas de clase, pero los colegios que cuentan con infraestructura técnica, tendrían 08 horas de clase.

En el 2008, las horas de clase del área de educación para el trabajo, disminuyen en 7, 5 y 8 horas de 1° a 5° año.

En el 2009, el diseño curricular nacional establece la finalidad primordial del área que se desarrollen competencias para trabajo en empresas desarrollando capacidades y actitudes emprendedoras, que les permita insertarse en las empresas en forma dependiente o generar su trabajo independiente. se consideraron cuatro áreas de evaluación : gestión de procesos, ejecución de procesos, comprensión y aplicación de tecnologías con sus respectivas capacidades e indicadores

En el 2010, el diseño se implementó con el desarrollo de actividades productivas, las competencias laborales, conocer el mercado local, nacional y la globalización mundial. Asimismo, se aprobó el desarrollo de IE con horarios escolares de 8 horas (JEC) en un solo turno, siendo el principal objetivo promover el enfoque de competencias para el empleo para lo cual el docente de estas instituciones fue capacitado para lograr las competencias de formación técnica específica, TIC, competencias socioemocionales y cultura de emprendimiento, cuenta con 03 horas pedagógicas de enseñanza.

En el 2016, en el nuevo diseño curricular, se estableció fomentar las oportunidades laborales con una visión abierta a varios rubros para lo cual se debe desarrollar competencias que le den seguridad a poder emplearse dependiente o independientemente. El área educación para el trabajo en los

colegios de ex variante técnicas cuenta con 06 horas académicas, en donde se da la formación integral del estudiante.

Enfoque del área de educación para el trabajo

El Minedu (2016) señaló que esta área EPT , presenta los siguientes enfoques:

Principios teóricos pedagogía emprendedora: Considera al estudiante como una persona dentro de la sociedad que responde socialmente y económicamente al país siendo capaz de generar recursos que lo lleven a crear mejoras en su entorno causando impactos positivos con ideas emprendedoras y ejecutarlas con iniciativa.

La educación social y financiera: Implementar proyectos de emprendimiento como alternativas de solución que genere ganancias y resuelva necesidades económicas y sociales, siendo recursos para enfrentar crisis económicas,

La educación para la vida y el empleo: Las empresas requieren personas con habilidades de trabajo en equipo para lograr rápidamente soluciones en equipo, lo cual requiere que estas habilidades sean aprendidas en los colegios, el convivir con otros integrantes llevara a la tolerancia, respetar opiniones y valorar los aportes y la forma de ser de cada integrante ya que la interacción exige el desarrollo de habilidades socioemocionales para poder integrarse al grupo con éxito.

El enfoque de esta área apunta a que siendo el Perú un país subdesarrollado, y teniendo recursos, no poder crear e innovar proyectos y solo ser consumistas de productos extranjeros, la educación apunta a cambiar la cultura de nuestro país, cambiar el tipo de pensamiento para poder actuar con emprendimiento y formar al estudiante en forma integral con conocimientos, habilidades técnicas y habilidades interpersonales como la tolerancia, iniciativa, confianza y ética para lograr la cultura emprendedora que necesita el país y se empieza en los colegios y fortaleciendo con los diversos entes educativos como la familia, el gobierno y la sociedad.

Perfil de egresado (DCN 2016)

Minedu (2016). El diseño del perfil de egreso es el resultado de una visión común de la sociedad peruana de lo que se espera lograr en los estudiantes al terminar su etapa escolar para engrandecer a nuestro país y bajar los altos índices de desempleo e informalidad laboral y ser un país de emprendedores sostenibles. Son rutas que llevan a resultados comunes que deseamos mejorar en nuestro país y a nivel mundial, el estudiante debe estar capacitado en respetar la diversidad social, cultural, biológica y geográfica de nuestro país, los docentes debemos brindarle una educación de calidad y lograr el buen desempeño como ciudadano y se vincule al trabajo empresarial trabajo en forma competente.

La población peruana confía que en la escuela los estudiantes desarrollen intereses y aptitudes de acuerdo a sus características personales, desarrollando capacidades, desempeños, de acuerdo a estándares propuestos por las entidades educativas, empresariales a través del cual logren ser estudiantes competentes para poder ocupar puestos en entidades públicas o privadas y cumplir funciones en forma eficiente o generar su propio autoempleo creando su propio negocio que satisfaga las necesidades de la población de su entorno local.

El aprendizaje propuesto en el perfil de egreso del Minedu para el área de EPT es que estudiante pueda crear proyectos personales o grupales económico o sociales en su comunidad local, observando las necesidades reales del público consumidor y poder generar productos nacionales que puedan empoderarse del mercado empresarial, emprendiendo cambios positivos, con principios éticos, y le permiten insertarse al campo laboral y poder colaborar con el medio ambiente, que cada acción del estudiante tenga en cuenta principios éticos y querer logra el desarrollo de nuestro país y es empezando por su propio cambio.

La figura 4 se muestra el perfil del egresado de educación secundaria donde persigue desarrollar un tipo de estudiantes que desarrolle las once capacidades



Figura 4. Perfil de egreso de secundaria
Fuente. Ministerio de Educación (2016)

Estándares de aprendizaje de educación para el trabajo

Según el Minedu (2016), constituyen descripciones de los logros que se espera alcanzar en los alumnos durante su etapa escolar, son criterios precisos y comunes, son 8 niveles de aprendizaje, lo componen la destreza, contenidos, exigencias y el contexto

De acuerdo al Minedu (2016), en la siguiente tabla, muestra los estándares de aprendizajes en la EBR

Tabla 2.
Organización de los estándares de aprendizajes en la EBR

Estándares	EBR/EBE
Nivel 3	Nivel destacado
Nivel 2	Nivel esperado al final del ciclo VII
Nivel 1	Nivel esperado al final del ciclo VI

Nota. Minedu (2016)

Competencia del área educación para el trabajo: “Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social”

El Minedu (2016) señaló que el estudiante es competente cuando realiza o plasma una idea creativa y utiliza sus habilidades cognitivas, técnicas y socioemocionales para actuar con eficacia y eficiencia en el manejo de los recursos, para alcanzar metas individuales o colectivas y para resolver necesidades y problemas económicos, sociales o ambientales. Lo cual obliga al estudiante a trabajar cooperativamente desarrollando sus habilidades emprendedoras, para crear alternativas de solución con propuestas de valor a las adversidades o necesidad de su entorno.

Enfoques del Área de Educación para el Trabajo

(Minedu, 2016) Señaló que esta área, presenta los siguientes enfoques: La pedagogía emprendedora (El estudiante es capaz de generar recursos que lo lleven a crear mejoras en su entorno causando impactos positivos con ideas emprendedoras y ejecutarlas con iniciativa) La educación social y financiera: (El estudiante implementar proyectos de emprendimiento como alternativas de solución que genere ganancias y resuelva necesidades económicas y sociales) La educación para la vida y el empleo: (El desarrollo de habilidades socioemocionales para poder lograr su empleabilidad)

Tobón (2012) propuso una pedagogía basada en competencias lo cual tiene como finalidad, que el proceso educativo se realice en base a intereses de los procesos económicos; se debe formar en base a competencias de formación empresarial y laboral, formación de identificarse con la cultura y la sociedad y la formación de autorrealización; ser eficaces, y solidarias con los demás y actuar con ética poder gestionar su propio proyecto de vida.

El estudiante es competente cuando realiza ideas creativas poniendo en acción habilidades de autorrealización adquiridas, usando los recursos en forma eficiente, el autor propone que se forme en los estudiantes capacidades empresariales, socio culturales y de ser capaz de auto realizarse, y lo llevará a

generar un proyecto de vida emprendedora para su vida y su familia y si cambiar su futuro y estar preparado para los grandes cambios que conlleva esta sociedad

Barrón (2000) señaló que ser competente implica lograr un desempeño acorde con el estándar profesional y ocupacional para el logro de resultados específicos. Es una ventaja ser competente, porque nos lleva a logros en cualquier área que desempeñemos en nuestra vida, pero ser competentes conlleva a lograr formar en nosotros las habilidades, capacidades y destrezas para dar solución a las diversas actividades diarias y tomar decisiones correctas que nos lleva a cumplir nuestras metas, el perfil de egreso de la EBR propone una cultura emprendedora y productiva como tarea de los docentes en las aulas y cumplir con los estándares de aprendizaje.

La competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” implica llevar a la acción , plasmar las idea creativas y utilizar una serie de recursos inherentes a nuestra persona (conocimiento, habilidades, capacidades, valores) con eficiencia y eficacia evidenciándose en cada proceso o tareas, también la aplicación de habilidades técnicas para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas a fin de resolver necesidades o problemas económicos, sociales o ambientales (Minedu 2016: 148).

Desarrollar esta competencia exige de la movilización integrada de cuatro capacidades:

- Crea propuestas de valor
- Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
- Aplica habilidades técnicas
- Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Organizar la oferta formativa de secundaria con formación técnica en los Ciclos VI y VII, significa establecer una continuidad y articulación necesaria entre ambos ciclos, para contribuir al logro del perfil egreso y a la vez la transitabilidad a la educación superior técnica.

La formación emprendedora en el proceso educativo es el desarrollo de la competencia “Gestiona Proyectos de Emprendimiento económico y social”. Esto asegura el trabajo en el marco de una Pedagogía Emprendedora y el Aprender Haciendo, que permite al estudiante orientar su proyecto de vida al desarrollo socio-económico de su comunidad promoviendo una cultura emprendedora desde el ejercicio de su liderazgo y ciudadanía en sintonía con lo que los hace sentir plenos y felices.

- El proceso formativo implica que el estudiante experimente las diferentes etapas del proceso productivo y su proyección en el marco de la gestión de un proyecto de emprendimiento.

- Se promueve la creatividad y la innovación para mejorar procesos y productos, generar valor agregado en base a las potencialidades y recursos propios de cada contexto local. Para ello debe asegurarse que los estudiantes, en espacios colaborativos, apliquen las habilidades técnicas en productos o servicios que ellos diseñan en base a procesos de investigación, creación e innovación guiados por el docente.

Enfoques de las dimensiones de la competencia del área educación para el trabajo

Según el Ministerio de Educación (2016), esta competencia tiene las siguientes dimensiones:

Dimensión 1: Crea propuestas de valor.

De acuerdo al Minedu (2016), logra generar una alternativa de solución de manera creativa e innovadora mediante la creación de bienes o servicios que logre resolver necesidades no satisfechas, o problemas de índole económica, sociales o ambientales de su comunidad, así como también la evaluación pertinente de las alternativas de solución que valida en sus ideas con las personas beneficiadas; y la viabilidad de dichas alternativas, con criterios de selección de la más adecuada; y el diseño de estrategias que definan el objetivo y metas, dimensionando los recursos y las tareas.

Según Kumar (2004), está formada por un grupo de beneficios que una organización promete entregar, y no sólo por el posicionamiento de la oferta.

Esta dimensión se refiere a que todas nuestras alternativas de solución tengan valor ya que permitirá a no hacer lo mismo, sino presentar alternativas de solución a necesidades no satisfechas, para lo cual se combina conocimientos, creatividad, innovación, enseñar esta estrategia empresarial desde la escuela nos hará personas con capacidad de analizar que estamos consumiendo y querer hacer cambios

Dimensión 2: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.

Según Minedu (2016), se refiere a integrar cada esfuerzo individual y lograr objetivos comunes, mediante el trabajo en equipo cooperativo, cada integrante tiene habilidades y capacidades diferentes, el docente a través de estrategias tiene que lograr las habilidades cooperativas en cada miembro del equipo como la responsabilidad de cumplir su rol, la perseverancia, la empatía y el querer desempeñarse con eficacia y eficiencia. Así como, la reflexión sobre la experiencia de trabajo propio y los demás miembros, generando un clima favorable, aceptando la diversidad de puntos de vista, con un consenso de ideas.

Johnson y Johnson (1999), señalaron que trabajar cooperativamente es que a través de la formación de grupos reducidos (grupos base) los alumnos trabajen juntos e intercambien aprendizajes para la mejora de él mismo y el de los demás” (p. 14). El trabajo cooperativo es una ventaja ya que permite trabajar en forma organizada y cada integrante cumple su rol de manera eficiente, se aprende integrando grupos cooperativos el cual va a generar habilidades para poder interactuar de forma positiva con los demás.

Dimensión 3: Aplica habilidades técnicas.

Para el Minedu (2016), es la operación de la herramienta, máquina o programa informático, así como el desarrollo de métodos y estrategias en la ejecución de proceso productivos de un bien, o en una prestación de servicios, con la

aplicación de principios tecnológicos, selección y combinación de herramientas, con requerimientos específicos y criterios de eficiencia y eficacia.

(Arroyo, 2012). La habilidad técnica es la capacidad de usar y ser diestros en el manejo de máquinas, herramientas o realizar procedimientos técnicos de un área especializada, es haber estudiado y tener los conocimientos y destrezas en actividades, métodos, procesos y procedimientos para poder realizarlos con eficiencia

Michael y Pérez de Lara (2006) señalaron que la habilidad técnica implica el conocimiento especializado sobre procedimientos, procesos, equipos y que incluye la destreza relacionada a cuando y como utilizar ese conocimiento.

En las instituciones educativas, es necesario que los estudiantes aprendan habilidades técnicas de manejo de máquinas de acuerdo a normas tecnológicas y también es necesario que aprendan los procesos productivos y en cada proceso que utilizar, en la actualidad es necesario saber los procesos y el manejo de máquinas para no malograrlas y obstaculizar el proceso de producción y así poder solucionar problemas.

Dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.

Minedu (2016), Es estudiante es capaz de poder evaluar todo el proceso de su proyecto y los resultados a obtenidos poder mejorarlos o innovarlo, tomando decisiones oportunas, ya que ha generado e internalizado las habilidades socioemocionales de autorregular su iniciativa, adaptarse a cambios, la perseverancia para ver en un futuro los logros, lo cual servirá para dar mejoras a su proyecto, para que su proyecto sea de gran impacto y sostenibilidad

Dornelas (2008) señaló que el emprendedor se diferencia de otras personas por poseer motivaciones particulares, reconoce oportunidades, domina técnicas de negocios y produce efectos sociales y económicos; asume el riesgo en el proceso. Aprende de la oportunidad de negocio y asume decisiones en la búsqueda de la innovación.

Tabla 3.

Niveles de desarrollo de la competencia del área de EPT

Nivel/Ciclo	Descripción de los niveles de desarrollo de la competencia
Nivel destacado	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando empatiza con las necesidades y expectativas de un grupo de usuarios reinterpretando la situación desde diferentes perspectivas para crear una alternativa de solución innovadora que integra aspectos éticos y culturales. Diseña estratégicamente y en función a escenarios complejos las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente al alinear sus esfuerzos y acciones individuales para el logro de una meta común, lidera actividades y fomenta la iniciativa y la perseverancia colectiva generando acciones de negociación en función de los distintos intereses. Evalúa las diferentes etapas del proyecto optimizando la relación inversión-beneficio, interpreta los resultados, realiza ajustes e incorpora innovaciones al proyecto para lograr su sostenibilidad.
Nivel esperado al final del ciclo VII	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos. Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.
Nivel esperado al final del ciclo VI	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable. Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados; realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.

Nota: Minedu (2016)

1.4. Formulación del problema

Buendía, Colás y Hernández (1998), lo define como una de las etapas de la investigación allí se forma la estructura, la idea, delimitaciones del campo de la investigación, se establece los límites en que se desarrollará.

1.4.1. Problema general

¿Cuál es el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los

estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo?

1.4.2. Problemas específicos

¿Cuál es el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión propuesta de valor en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo?

¿Cuál es el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión habilidades técnicas en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo?

¿Cuál es el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión trabajo cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo?

¿Cuál es el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo?

1.5. Justificación

.

1.5.1. Justificación teórica

Está basada en teorías del aprendizaje socio constructivista de los autores Piaget, Vigostky, Ausubel, Aprendizaje Cooperativo del autor (Johnson & Johnson ,1999) Aprendizaje por competencias del autor Tobón, Sergio (2006), considera la aplicación teórica de la pedagogía emprendedora en las aulas (Shumpeter,1942), reitera la importancia de la educación social, financiera, la empleabilidad, hechos reales y prácticos en las aulas (Minedu, 2016) que han guiado esta investigación

y su aplicación. En la presente investigación, estas teorías van a ser revisadas y aplicadas en un espacio educativo, el resultado obtenido determinará si la aplicación del Aprendizaje Cooperativo y las capacidades emprendedoras tienen un efecto significativo en lograr de manera eficiente la competencia de EPT. Con propósitos de aportar al área la propuesta del uso de estrategias y métodos cooperativos de interacción para poder integrar a los estudiantes y fortalecer las capacidades emprendedoras que permitan generar en el estudiante su empleabilidad, se considera este estudio como base fundamental para la formación del estudiante ya que las habilidades de trabajar en equipo y el emprendimiento son indispensables para lograr las capacidades para emprender actividades económicas y las habilidades socio emocionales para trabajar en equipo y lograr su empleabilidad, los resultados de este estudio podrán generar una propuesta, para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de la educación y a futuras investigaciones ya que se estaría demostrando que el uso de las metodologías ágiles(Lean Canvas, Design Thinking, Scamper, etc.) ayudan a emprendimiento de los estudiantes para generar su propuesta de valor en este caso su idea de negocio.

1.5.2 Justificación práctica

Se realizó este estudio porque el CNEB ha propuesto en los perfiles de enseñanza una cultura emprendedora en los estudiantes. Minedu (2016) y los resultados permitieron a los estudiantes adquirir capacidades emprendedoras a través del trabajo cooperativo que generó un proceso de interacción al desarrollar el proyecto “idea de negocio”, permitió determinar el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo en la cual se evidenció que los estudiantes incrementaban sus habilidades en grupos cooperativos relacionadas a la interdependencia positiva de cada uno de sus miembros y las capacidades emprendedoras de cada estudiante con respecto a sus metas, de esta manera se contribuyó al buen desenvolvimiento de los estudiantes no solo en el ámbito escolar sino también familiar y social y tomar la opción de abrir un negocio como opción de vida profesional.

Asimismo, es necesario que las IE de secundaria con formación técnica brinde la formación integral de los estudiantes para la inserción en el mercado productivo.

1.5.3. Justificación metodológica

En este estudio, se utilizó el instrumento elaborado por el autor para evaluar las cuatro capacidades del área de EPT: La propuesta de valor, habilidades técnicas, trabajo cooperativo, evalúa proyectos de emprendimientos según el CNEB (2016) previamente validado, un cuestionario evaluado en su confiabilidad y sometido a instrumentos estadísticos para los resultados en la cual se determinó la alta confiabilidad para poder medir la variable dependiente de este estudio y con ello se pretende determinar el efecto positivo de la aplicación de estrategias cooperativas y capacidades emprendedoras que nos ayudará a lograr la competencia del área de EPT y podrá ser utilizado en otros trabajos de investigación

1.5.4. Justificación pedagógica

Con la investigación realizada se logrará que el uso de la metodología Aprendizaje Cooperativo donde los estudiantes organizados en equipos deciden lo que van a emprender ya que en la interacción grupal generan capacidades emprendedoras como la autoconfianza, responsabilidad y permite lograr la competencia del área de EPT generando que el estudiante genere una idea creativa y lo lleve a cabo usando recursos y técnicas y resolver necesidades económicas, sociales, etc. siendo un beneficio en la comunidad educativa ya que el impacto que produce la capacidad emprendedora y la capacidad de trabajar en grupos cooperativos son requeridos en la actualidad como perfil de los jóvenes en los mercados laborales y en las mismas aulas permite el desarrollo personal y social del estudiante poder conocer a sus compañeros, tener empatía, interactuar, mejora el clima y la tolerancia generara un aprendizaje cooperativo y mejorará la convivencia. Esta investigación tiene relevancia pedagógica ya que estas

metodologías ágiles mejoran el proceso de aprendizaje y logran desarrollar capacidades emprendedoras tal como lo propone el Minedu y los docentes podrán aplicar dentro de sus metodologías de enseñanza.

1.6. Hipótesis

El autor Hernández (2007) define las hipótesis que son "explicaciones o intentos del estudio o investigación y que se formulan como proposiciones". (p.122)

1.6.1. Hipótesis general

La aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tiene un efecto significativo en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa "José Carlos Mariátegui" de Villa María del Triunfo.

1.6.2. Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

La aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tiene un efecto significativo en el logro de la dimensión propuesta de valor en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa "José Carlos Mariátegui" de Villa María del Triunfo.

Hipótesis específica 2

La aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tiene un efecto significativo en el logro de la dimensión habilidades técnicas en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa "José Carlos Mariátegui" de Villa María del Triunfo.

Hipótesis específica 3

La aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tiene un efecto significativo en el logro de la dimensión trabajo cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa "José Carlos Mariátegui" de Villa María del Triunfo.

Hipótesis específica 4

La aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tiene un efecto significativo en el logro de la dimensión evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa "José Carlos Mariátegui" de Villa María del Triunfo.

1.7. Objetivos

El autor Arias (2006), define que el objetivo general da a conocer " la finalidad concreta de la investigación y su relación directa con la formulación del problema de la investigación " (p. 45)

1.7.1. Objetivo general

Determinar el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

1.7.2. Objetivos específicos

Asimismo Arias (2006), los objetivos específicos precisan en sus conceptos las variables o dimensiones que serán estudiados y .contribuyen al logro del objetivo general

Objetivo específico 1

Determinar el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión propuesta de valor en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

Objetivo específico 2

Determinar el efecto del aprendizaje cooperativo las capacidades emprendedoras en la dimensión habilidades técnicas en los estudiantes del 3° año de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo

Objetivo específico 3

Determinar el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión trabajo cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

Objetivo específico 4

Determinar el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo

II. Método

2.1. Marco Metodológico

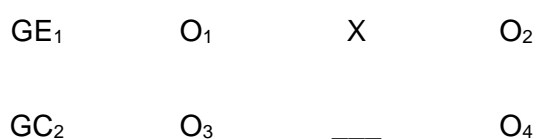
Las investigaciones se fundamentan en un marco metodológico que es la explicación del análisis de la problemática, métodos técnicas y procedimientos aplicados. Según Fino y Camacho (2008) “El marco metodológico está referida a las técnicas aplicadas en cada etapa: de recolección de datos aplicado a la población y la muestra, validez y confiabilidad de acuerdo al tipo y diseño de la investigación, técnicas para el análisis de datos”. (p. 60)

Método

Hernández, Fernández y Baptista (2003) Es hipotético-deductivo, es una herramienta donde se plantea hipótesis que se puedan analizar deductivamente o inductivamente y pueda ser comprobado experimentalmente, la validez está sujeto a los resultados de contrastar las hipótesis, deductivamente se intenta validar la hipótesis.

Diseño

Este estudio es experimental en su variante cuasi experimental. Se manipuló las variables independientes denominadas Aprendizaje cooperativo y Capacidades emprendedoras que permitieron observar diversos efectos en la variable en estudio denominada Competencia del área de EPT, usando un grupo llamado de control y un grupo llamado experimental. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), El control de las variables independientes son mínimos, consiste en manejar estímulos al grupo en estudio, luego medir la variable para saber cuál es el nivel logrado en el grupo de acuerdo a las mediciones realizadas. El resultado es la medición del cambio ocurrido desde la aplicación del pre test hasta el resultado del post test; y se grafica en el diagrama siguiente (p.141). cuyo diseño es el siguiente:



Dónde:

GE₁ = Representa a los estudiantes del 3° año B – experimental

GC₂ = Representa a los estudiantes del 3° año A – Control

O₁ = Evaluación de Pre test del 3° grado B

O₂ = Evaluación de Post test del 3° grado B

X = Aplicación de las sesiones al grupo experimental

O₃ = Pretest a estudiantes del 3° grado A – Control

O₄ = Post test a estudiantes del 3° grado A – Control

Enfoque

De enfoque metodológico cuantitativo, porque la información obtenida es presentada en cantidades numéricas y pretende dar respuesta al problema formulado por medio de un instrumento de medición la encuesta,

El autor Hernández, Fernández y Baptista (2014) Un enfoque significa: “recolectar datos para probar las hipótesis a través de la medición numérica y análisis estadísticos, con el fin de establecer la exactitud y resultados para probar las teorías” (p. 4).

Galeano (2010). “Busca la exactitud al medir los indicadores estadísticamente con la finalidad de mostrar los resultados a la población investigada. Esta etapa se realiza con números y datos cuantificables” (p. 24).

Esta tesis es cuantitativa, ya que es necesario usar instrumentos matemáticos y estadísticos para proyectar los resultados.

Tipo

Es un estudio de investigación aplicada, porque trata de determinar el efecto que se van produciendo la aplicación de las estrategias de las variables independientes para el logro de la Competencia del área de educación para el

trabajo. El autor Carrasco (2009), dice lo siguiente “en este tipo de investigación los procesos aplicados son para transformar, modificar o producir cambios en una determinada realidad”. (p. 43)

Nivel de investigación

Es explicativo ya que este tipo de estudio busca la explicación de los hechos estableciendo relaciones de causa y efecto mediante pruebas de hipótesis obteniendo resultados y conclusiones como el producto de un estudio profundo

Al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2014) La investigación de nivel explicativo explica cómo se mueve un fenómeno u objeto de estudio y bajo qué circunstancias se moviliza, además del porqué de la relación entre dos o más variables. Para esta investigación, se debe determinar el uso de la variable independiente Aprendizaje Cooperativo y las Capacidades Emprendedoras Sobre la variable Competencia del área de EPT.

Paradigma

Esta investigación es de paradigma Positivista, porque trata de explicar los objetos de estudio, se comprueba hipótesis, sigue el procedimiento de que se rigen los fenómenos, trata de explicar la conducta de los sujetos. Ricoy (2006) “El paradigma positivista sustentará a la investigación que tenga como objetivo comprobar una hipótesis o variables por medios estadísticos” (pág. 14)

Esta tesis identificará las causas y efectos de la aplicación del estudio experimental y será mostrado a través de cantidades, las variables independientes son trabajadas en el grupo experimental y se consigue un efecto y se compara con otro grupo al cual no se ha trabajado con las variables independientes. El paradigma positivista conlleva a una metodología cuantitativa ya que es analítica y racionalista.

2.2. Variables y operacionalización

Variable independiente 1: Aprendizaje cooperativo

Definición conceptual

El autor (Johnson y Johnson, 1999), “es la formación didáctica de grupos pequeños en los que los estudiantes interactúan trabajando juntos para la mejora significativa del aprendizaje tanto personal y grupal” (p.5)

Definición operacional

El aprendizaje cooperativo está conformado por cinco dimensiones las cuales son: interdependencia positiva, interacción cara a cara, responsabilidad individual, Habilidades interpersonales y de grupos pequeños, procesamiento grupal. Las cuales permitirán a los integrantes interactuar y asumir riesgos y superar dificultades y logra la autoconfianza y saber que el éxito de cada integrante es el éxito de todo el grupo.

Variable independiente 2: Capacidades emprendedoras

Definición conceptual

Según Herruzo (2005) es la capacidad formada en la persona para desarrollar la actitud emprendedora en base a conocimientos específicos que hayan sido estudiados y llevados a la práctica dentro de su vida, lo cual origina la acción de emprender proyectos de mejora para su vida académica o empresarial.

Definición operacional

Según el Ministerio de Educación (2010), las capacidades emprendedoras tienen 5 dimensiones: autoconfianza, creatividad, iniciativa, perseverancia, trabajo en equipo, sentido de responsabilidad que permite al estudiante desarrollar un sueño, una propuesta de valor generada por su equipo y movilizar los recursos y técnicas para lograrlo a través de proyectos de emprendimiento,

Estas dos variables fueron medidas por medio de la aplicación de 10 sesiones de la unidad de aprendizaje “Idea de negocio” con el objetivo de lograr la competencia del área de EPT de la IE José Carlos Mariátegui.

**Variable dependiente: Competencia del área educación para el trabajo:
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social**

Definición conceptual

La competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” implica que el estudiante lleve a la acción una idea creativa movilizándolo con eficiencia y eficacia los recursos, las tareas y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico, social o ambiental (Minedu 2016: 148).

Desarrollar esta competencia exige de la movilización integrada de las siguientes capacidades:

- Crea propuestas de valor
- Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
- Aplica habilidades técnicas
- Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Definición operacional

Un estudiante es competente cuando podemos observar que lleva a la acción una idea creativa y actúa con eficiencia y opera los recursos, tareas y técnicas con eficacia para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico, social o ambiental. Esta competencia tiene 4 capacidades se evaluó a través del instrumento cuestionario estructurado de 20 ítems. Cada dimensión con 05 indicadores y 5 ítems, teniendo un total de 20 ítems y los niveles y rangos se determinaron según la curva Z. nivel destacado, nivel logro esperado, en proceso, nivel inicio.

2.2.1. Operacionalización de las variables

Tabla 4.

Operacionalización de la variable dependiente (Y): Competencia del área educación para el trabajo

VARIABLES	DIMENSIONES (CAPACIDAD)	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES Y RANGOS
VARIABLE DEPENDIENTE	Propuestas de valor.	1. Identifica las necesidades de un conjunto de usuarios.		
		2. Demuestra habilidades para seleccionar información de un negocio.		
COMPETENCIA DEL AREA DE EDUCACION EN EL TRABAJO		3. Propone ideas sobre un negocio y los beneficios que otorgaran el producto o servicio.	1,2	
		4. Describe las razones porque los usuarios elegirán su producto	3,4	
		5. Elabora prototipos con propuesta de valor.	5	
				En Inicio 0-5
				En proceso 06-10
	Habilidades técnicas.	6. Identifica los elementos que se requieren para poner en marcha un negocio.	6, 7,8,	Logro Esperado 11-14
		7. Propone ideas para adquirir los recursos para iniciar un negocio	9,10	Logro Destacado 15-20
		8. Elabora ideas de contingencia para un plan de negocio.		
		9. Identifica los procesos de producción de un bien o servicio.		
		10. Demuestra habilidades técnicas para desarrollar la propuesta de valor.		
	Trabajo cooperativo	11. Reconoce la importancia del dialogo para el trabajo en equipo.	11,12,1	
		12. Valora el respeto a la opinión e ideas de los integrantes de su equipo	3,14,15	
		13. Reconoce la importancia de delegar funciones y responsabilidades		
		14. Reconoce cuál sería su rol en el desarrollo de una propuesta de negocio.		
		15. Reconoce la importancia de compartir información de una propuesta de negocio con el equipo de trabajo.		
	Evalúa proyectos de emprendimiento	16. Reconoce los elementos necesarios para brindar mayor calidad a un producto o servicio.	16,17,18,19,20	
		17. Propone ideas para mejorar la eficiencia en una empresa.		
		18. Identifica los instrumentos que le permitirán conocer los ingresos y egresos en una empresa.		
		19. Identifica el beneficio social y económico que su empresa genera.		
		20. Propone ideas que ayudan a mejorar a un producto o servicio.		

2.3. Población y muestra

Población

El autor Gómez (2006) “es la colección total de individuos u objetos de estudio que tienen características comunes” (p. 35).

En el presente estudio se ha tomado la población censal conformado por 125 estudiantes del 3° año de EBR, que se detalla en este cuadro:

Tabla 5.

Población de estudiantes de educación secundaria

Grados	Secciones	Estudiantes		Total
		H	M	
Tercero	A	17	18	35
	B	11	23	34
	C	16	12	28
	D	18	10	28
	Total		55	57

Fuente: Nómina de matrícula 2018

Muestra

Hernández et al. (2014) definen la muestra como una unidad de análisis seleccionada de la población. Un subconjunto de elementos dentro de un conjunto que posee características similares de la cual hay que recolectar los datos (p. 175).

Esta muestra fue no probabilística e intencional, y comprende el grado A y B siendo el grado A el grupo control que consta de 20 estudiantes y el grado B el grupo experimental que consta de 20 sujetos de investigación del nivel de secundaria del colegio estudiado. A continuación, se detalla en la tabla 5:

Tabla 6.

Distribución de la muestra de estudiantes de educación secundaria

Grados	Secciones	Estudiantes		Total
		H	M	
Grupo control	A	17	3	20
Grupo experimental	B	11	9	20
Total		28	12	40

Fuente: Nómina de matrícula 2017

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1. Técnica

Este autor Hernández *et al.* (2010), define que para medir las variables que se encuentran en las hipótesis de una investigación cuantitativa o simplemente medir las variables en estudio de las investigaciones se aplica un instrumento para recolectar datos. Dicho instrumento representa a las variables que cumplen con tres requisitos: la confiabilidad, validez y objetividad (p. 200).

Se usó la técnica de encuesta para la medición de la variable dependiente, para obtener información a través de cuestionarios estructurados aplicados a la muestra y a los grados A y B.

2.4.2. Instrumento

Es el cuestionario, que según Escandell (2014), son instrumentos que permiten recolectar datos de forma sistemática para el proceso de la investigación. Es a través de una lista de preguntas. Esto nos permitirá analizar las incidencias o problemas que tienen en el proceso formativo y, así poder emprender acciones de mejora para solucionarlos.

Ficha Técnica: Cuestionario para medir la competencia en educación para el trabajo

Nombre	: Cuestionario para medir la Competencia Educación para el trabajo
Autor	: Alicia Gladis Llacta Zela
Año	: 2018
Versión	: Original en idioma español
Sujetos de aplicación	: Estudiantes del Nivel Secundaria
Técnica	: Cuestionario
Administración	: Individual
Duración	: 80 minutos

Objetivo	: Aplicación de sesiones de aprendizaje para el logro de la competencia en Educación para el Trabajo, en una Institución Educativa de EBR, 2018.
Descripción	: Consta de 20 ítems, distribuidos en 4 dimensiones: Propuesta de Valor, Habilidades Técnicas, Trabajo Cooperativo y Emprendimiento. Para cada dimensión se consideraron preguntas cerradas, de selección simple y múltiple.
Niveles y rango	: En la baremización se ha tomado en cuenta los siguientes rangos Nivel de logro 1 : En Inicio (0-5) Nivel de logro 2 : En proceso (6-8) Nivel de logro 3 : Logro Esperado (9-15) Nivel de logro 4 : Logro Destacado (16-20)

2.4.3. Proceso de validez y confiabilidad

Para Hernández *et al.* (2010), “la validez, se refiere al grado de coherencia y fundamentación de las preguntas del instrumento para que mida la variable que pretende medir” (p.201), mientras que la confiabilidad se refiere al grado en que siendo aplicada en la población produce resultados iguales.

El estudio de la validez y confiabilidad de la prueba estuvo dado en la validez obtenida en tres aspectos: contenido, constructo y de criterio. La confiabilidad se halló a través del estadígrafo Kuder y Richarson

Validez de contenido

Méndez (2001), Es la validez “el grado de exactitud en que una prueba mide lo que se ha propuesto medir” (p. 43)

La validez de contenido hace referencia a la correspondencia entre los conceptos o contenidos planteados en los ítems y los previstos en los objetivos de aprendizaje. Para verificar dicha correspondencia, se consultó a jueces o expertos en el tema. Los expertos son considerados como tales porque han adquirido y desarrollado conocimientos en una determinada- materia, llegando a convertirse en autoridad.

Tabla 7.
Validación Juicio de expertos

Experto	Aplicabilidad
Dr. Jesús Padilla Caballero	Aplicable
Mg. Juan Cubas Frnandez	Aplicable
Dra. Eugenia Magna Sorla	Aplicable
Dr. Lily Marisol Pizarro Arancibia	Aplicable
Dr. Luis Núñez Lira	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

Crterios para establecer la validez de contenido

Los juicios emitidos por los jueces pueden ser cuantificados y procesados de modo tal que se obtenga un indicador numérico de la validez de los ítems del instrumento. Un indicador ampliamente usado es el coeficiente de validez de Aiken V, el cual se calcula a través de la fórmula.

Técnicas: Aiken

La técnica V de Aiken está dada por la fórmula:

$$V = \frac{S}{(n(c-1))}$$

V= Coeficiente de Aiken

S= Sumatoria de valores dados por los jueces

N= Numero de expertos

C= Número de valores de la escala de medición (2) dicotómica si-no

Reemplazando valores:

$$V = \frac{5}{(5(2-1))} = 1$$

Validez de contenido del instrumento = 1

Este promedio es el consenso de los 05 Jueces o expertos que fueron consultados para la evaluación del presente instrumento estando de acuerdo con el resultado de la prueba piloto y la opinión de los 5 jueces a partir de la expresión de la V de Aiken el instrumento es válido, pues tienen una alta validez y consistencia (Es igual a 1). hay

tres aspectos: relevancia, pertinencia y claridad que fueron validados.

A continuación, se presenta la validez obtenida para cada ítem y la validez para todo el instrumento en conjunto.

Técnica binomial

Los resultados para la Prueba Binomial son:

$\alpha=0.00$ (0.0%) Nivel de Significancia

$\gamma=1$ (100%) Nivel de Confianza

El promedio del valor de significación de prueba es 0.0 que es menor al nivel de significancia de 0.05 (%); dando como resultado que el instrumento es válido.

Los valores de la prueba binomial se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 8.
Validación Juicio de expertos

PRUEBA BINOMIAL						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
EXP_1	Grupo 1	1.00	20	1.00	0.50	0.000
	Total		20	1.00		
EXP_2	Grupo 1	1.00	20	1.00	0.50	0.000
	Total		20	1.00		
EXP_3	Grupo 1	1.00	20	1.00	0.50	0.000
	Total		20	1.00		
EXP_4	Grupo 1	1.00	20	1.00	0.50	0.000
	Total		20	1.00		
EXP_5	Grupo 1	1.00	20	1.00	0.50	0.000
	Total		20	1.00		
						0.000

Elaboración propia

Validez de constructo o de concepto.

Para el presente caso esta validez trata de establecer en qué medida los ítems del instrumento tendrán en cuenta en su elaboración los conocimientos, capacidades y actitudes que forman una competencia

Grado de dificultad

En cuanto al grado de dificultad del instrumento, está dado en porcentaje y toma la relación del promedio que fue 11.15 y el puntaje máximo que para nuestro caso será de 20, que representa al número total de ítems.

Durante la aplicación en la muestra piloto de 20 estudiantes del cuestionario que evalúa la competencia de Educación para el Trabajo.

El grado de dificultad para el presente instrumento es 55.75 %, que de acuerdo la tabla mostrada se encuentra en la clasificación: Dificultad adecuada. Ya que de los 20 estudiantes solo 14 lograron desarrollar 10 a 18 preguntas acertadas y 06 estudiantes entre 01 y 09 preguntas

$$Gd = \frac{X}{Pm} \times 100\% = 55.75 \%$$

Gd= Grado de dificultad

X= total de aciertos

Pm = total de preguntas

$$Gd = (223 / 400) \times 100 = 55.75$$

Tabla 9.

Índice de dificultad

ÍNDICE DE DIFICULTAD	CLASIFICACIÓN
81% a más	Muy fácil
61 a 80%	Relativamente fácil
51 a 60%	Dificultad adecuada
31 a 50%	Relativamente difícil
11 a 30%	Difícil
Debajo del 10%	Muy difícil

Según Kuder y Richardson el grado de dificultad es adecuada.

Categorías y percentiles bajo la curva z

Estadísticamente, el instrumento presenta las siguientes categorías de puntuación:

1. Inicio
2. En proceso
3. Logro esperado
4. Logro destacado

Estas fueron halladas a través de las fórmulas:

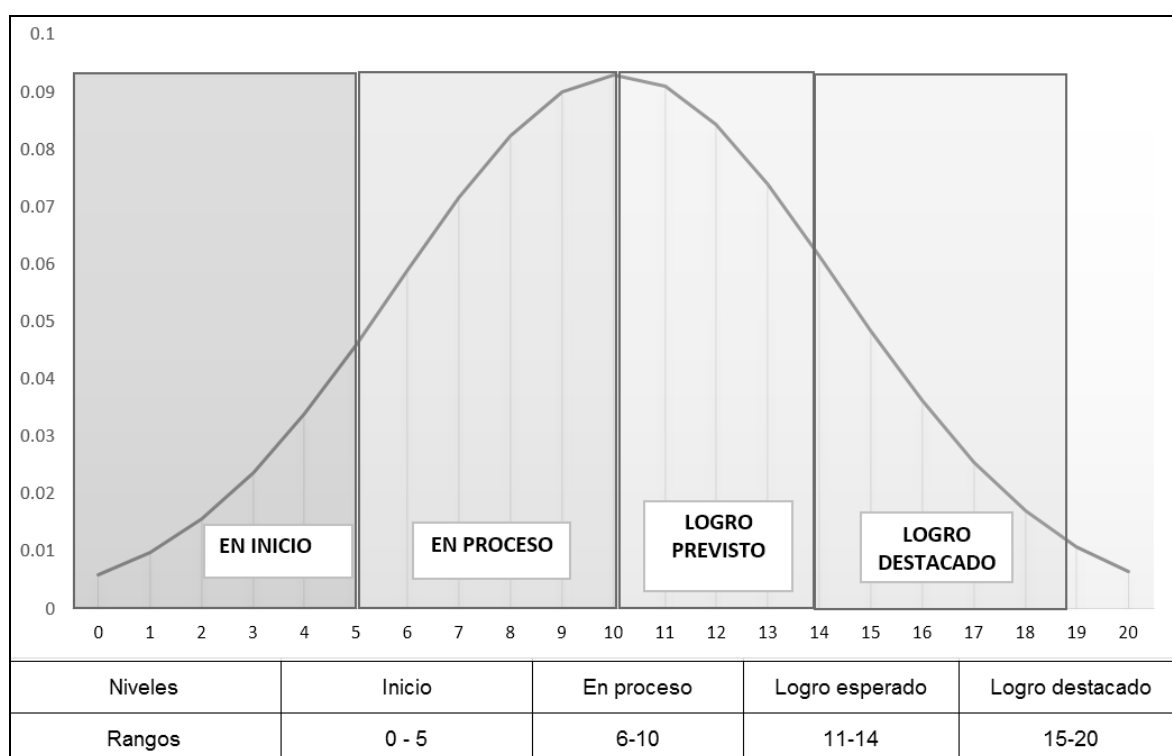


Figura 5. Niveles o rangos de la competencia del área de Educación para el trabajo.

Realizando el procedimiento estadístico con los datos obtenidos en la prueba piloto se obtuvo lo siguiente:

$$X = 11.15$$

$$S = 3.8699$$

Validez concurrente.

Sobre la validez concurrente del instrumento, tenemos como hipótesis las siguientes:

Ho (Hipótesis Nula) = No existe validez de concurrencia

Ha (Hipótesis Alternativa) = Si existe validez de concurrencia

El instrumento tiene validez de concurrencia. Para determinar la validez de concurrencia aplicamos la fórmula r_t para determinar si el coeficiente de correlación resulta significativo. Con el resultado y analizando la Tabla T de Student para 20 encuestados al 0.05 tenemos un valor de validez concurrente de 1.08, que está por debajo del valor 1.725 de dicha tabla.

Proceso de confiabilidad (Consistencia interna)

En esta sección determinamos la fiabilidad, consistencia, coherencia del instrumento elaborado.

Kuder y Richardson. KR_{20}

El KR_{20} es un indicador de la fidelidad (Índice de confiabilidad). En cuanto a la validez de nuestro instrumento, la estructura del mismo presenta dos índices dicotómicos (0 y 1), implicando que la confiabilidad del instrumento lo asumiremos con la técnica del R_{20} para el presente instrumento de conocimiento que mide la competencia en EPT con 20 ítems.

Al aplicar el índice R_{20} al cuestionario se obtuvo un coeficiente de 0.72, implicando que el instrumento tiene consistencia interna regular.

$$R_{20} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \frac{\sigma^2 - (\sum_{i=1}^n p \cdot q)}{\sigma^2}$$

Donde:

K: cantidad de ítems

σ^2 : varianza de los puntajes por participante

p: % aciertos por ítem

q: % de desaciertos por ítem

La prueba piloto para el presente instrumento arrojó los resultados siguientes:

K= 20

$K = (\# \text{ de ítems} / \# \text{ ítems} - 1) * (1 - (\text{sumatoria } p * q) / \text{desviación estándar}^2)$

$$K = (20 / 19) * (1 - 4.6675 / 2.7429^2)$$

$$K = 0.720$$

Tabla 10.

Resultados del análisis de confiabilidad

Dimensión/variable	KR20	N° de ítems
Competencia del área educación para el trabajo	0.720	20

Fuente: Elaboración propia

Dado que el indicador es próximo a 1, la confiabilidad de la prueba es de excelente confiabilidad tal y como puede verse en la tabla de Ceder y Richardson, mostrada a continuación:

Tabla 11.

Valores del análisis de confiabilidad

Tabla de Kuder y Richardson	
1,0	Perfecta confiabilidad
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,60 a 0,65	Confiable
0,54 a 0,59	Baja confiabilidad
0,53 a menos	Nula confiabilidad

Índice de validez total

En el modelo clásico de validez, hay tres tipos principales de evidencia de la misma: la de contenido, constructo y criterio. Dado que se ha obtenido un indicador numérico para cada una de ellas, la validez total será el promedio de los tres, lo cual puede representarse a través de la fórmula:

$$\text{Validez de contenido} + \text{Validez de constructo} + \text{Validez de criterio}$$

3

A través de la prueba piloto y después de hacer los cálculos correspondientes, se obtuvo lo siguiente:

Validez de contenido: Aiken = 1

Validez de constructo: Gd = 0.56

Validez de criterio: KR-20 = 0.72

Validez total de la prueba = 0.76

Se observa que la validez de la prueba es alta, por lo que será el instrumento es apto para ser empleado con la población del presente estudio.

Índice de fiabilidad y error de medición.

Como se ha podido observar los métodos de confiabilidad está sujeto a los estadísticos como: el coeficiente de correlación, varianza, media. A fin de determinar el índice de fiabilidad o error de medición, debemos tener presente al coeficiente de correlación de Pearson que resultó de correlacionar los ítems pares frente a los ítems impares.

Para la confiabilidad del cuestionario se utilizó la fórmula de fiabilidad y error de medición obteniendo como resultado 75%.

Error estándar de media.

El error estándar de media nos proporciona una manera especialmente útil de describir la confiabilidad del test, ya que nos indica la cantidad de error que debemos considerar al interpretar puntuaciones individuales de nuestro cuestionario. Su cálculo se basa en la desviación estándar (σ) que en nuestro caso es de 2.74 y el coeficiente de correlación (r) que es 0.2459 y está dada por la fórmula de Paúl Diederich (1964).

El error estándar de media del instrumento es <1 . Se refiere al resultado del error de estimación de la media poblacional, nos indica el margen de estimación probable de las puntuaciones si es menor el error estándar hay mayor probabilidad de tener las medias muestrales.

Al aplicar la formula respectiva se obtuvo como respuesta un error estándar de media de 0.613

ES= desviación estándar / número de muestras $^{\wedge} \frac{1}{2}$

ES = 3.86 99 / 20 $^{\wedge}(1/2)$

ES= 0.613

Proceso de elaboración del instrumento.

Se señala el proceso de la elaboración del instrumento

Técnica para elaborar pruebas.

Identificando las cuatro dimensiones del área de EPT del Nuevo diseño curricular 2016, se diversificó las capacidades, para crear una lista de cotejo y luego elaborar un cuestionario para evaluar la competencia del área educación para el trabajo en el nivel secundaria y se tomó como referencia la teoría de respuesta a los ítems que evalúa la competencia.

Análisis y redacción de ítems

Los ítems responden a los propósitos de la investigación. Se tuvo en cuenta los elementos conceptuales. Capacidades y actitudes que el estudiante debe saber para lograr la competencia del área de EPT.

Se utilizó términos relacionados a las capacidades emprendedoras y el aprendizaje cooperativo y a la gestión de proyectos de emprendimiento económicos y sociales con el análisis de casos que se aplican en la creación y manejo de una empresa o negocio.

Como se trata de un instrumento de conocimientos de técnicas de emprendimiento se estableció concordancia con la matriz de especificaciones, para luego diseñar las sesiones con los indicadores correspondientes para el logro de las capacidades emprendedoras e incidir en la capacidad trabajo cooperativo para la realización de proyectos. Cada uno de los ítems evalúa los indicadores que se han establecido en las sesiones de aprendizaje.

Coeficiente de consistencia interna de instrumentos.

Al evaluar la utilidad de este instrumento se formularon las siguientes preguntas:
¿Con cuánta exactitud nuestros Ítems representan lo que queremos medir?

¿Con qué fidelidad corresponde estos Ítems al atributo competencia en educación para el trabajo que queremos medir?

Ambas preguntas se refieren a la confiabilidad y la validez del instrumento.

2.4. Aspectos éticos.

La presente investigación se ha realizado según los procedimientos metodológicos señalados por la Universidad Privada Cesar Vallejo.

Se presentó el consentimiento del desarrollo de esta investigación a las autoridades educativas y fue autorizada con la firma de la dirección y subdirección pedagógica de la IE.

Se presentó el diseño de la unidad y sesiones y se pidió la autorización a la Subdirectora pedagógica de la Institución Educativa para la aplicación de la unidad de aprendizaje “Idea de Negocio” y las 10 sesiones a los estudiantes del 3° grado de secundaria.

Se procedió a pedir autorización de los padres de familia firmando los documentos de consentimiento accediendo a que sus menores hijos a participar en el proyecto y manteniendo en reserva los datos personales.

Al realizar este proyecto “idea de negocio” se les comunicó a los participantes de este proyecto sus objetivos y la aplicación a través de 10 sesiones de aprendizaje y se formó grupos cooperativos, no colocándose el nombre de los sujetos investigados.

Los resultados obtenidos se deben al esfuerzo propio, evitando en todo momento el plagio intelectual, citando a teóricos considerando en todo momento las normas internacionales de citas y referencias (APA) presentando los datos obtenidos sin alteración antes y después de aplicar el programa serán enviados a las autoridades de la IE para que puedan aplicarlo como mejora del aprendizaje y se logre en forma significativa la competencia del área.

III. Resultados

A fin de lograr los objetivos de este estudio, se procedió a trabajar datos obtenidos mediante los cuestionarios al programa estadístico SPSS para su posterior análisis e interpretación; también se realizaron barras y figuras de caja y bigotes para una mejor visualización y descripción; así como el análisis de los resultados de la evaluación de las dimensiones de la variable dependiente propuesta de valor, habilidades técnicas, trabajo cooperativo proyectos de emprendimiento.

3.1. Descripción

En esta parte se detalla los resultados de la investigación después de aplicar el Aprendizaje Cooperativo y las Capacidades emprendedoras y se demostrará que tiene efectos positivos en la competencia del área de Educación para el trabajo de los estudiantes 3° grado de la IE “José Carlos Mariátegui” 2018, para verificar si las estrategias tuvieron éxito se trabajó los datos en un análisis estadístico de contrastación de las dimensiones de la variable dependiente, su interpretación y el análisis de las pruebas de hipótesis.

Descripción de los resultados de las variables intervinientes padres de estudiantes que trabajan en negocios y estudiante tiene formación empresarial.

Tabla 12.

Padres que trabajan en negocios y estudiantes con formación empresarial

		Estudiante tiene formación empresarial		Total
		Si	No	
Padres de estudiantes que trabajan en negocios	Trabaja en negocio	2 5,0%	14 35,0%	16 40,0%
	No trabaja en negocio	5 12,5%	19 47,5%	24 60,0%
Total		7 17,5%	33 82,5%	40 100,0%

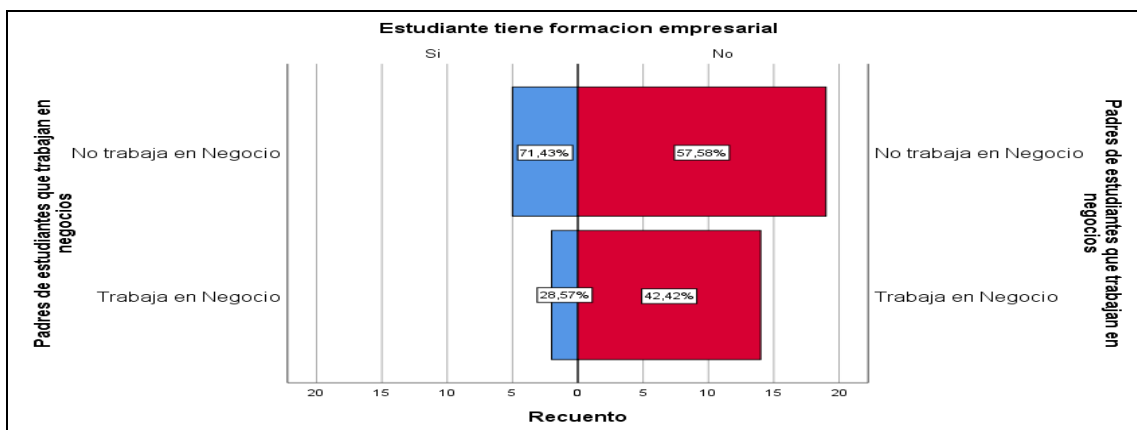


Figura 6. Comparación de padres que trabajan en negocios y estudiantes con formación empresarial.

De la tabla 11 y figura 6, Observamos el cruce de información de padres que trabajan en negocios y estudiantes con formación empresarial. Se aprecia que solo 07 padres tienen negocios y padres que no trabajan en negocio (47.5%) y que solo 02 estudiantes tienen formación empresarial (17.5%) es un indicador muy favorable para el logro significativo y no tendrá incidencia en los resultados de la aplicación del proyecto “idea de negocios”.

Descripción de los resultados de la Variable Competencia en Educación para el trabajo y los grupos de estudio

Tabla 13.

Niveles de variable competencia en educación para el trabajo *grupos de estudio

		Grupos de estudio			
		Pre Control	Pre Exp	Pos Control	Pos Exp
Niveles de Variable Competencia del área de educación para el trabajo	En Inicio	2 10,0%	3 15,0%	1 5,0%	0 0,0%
	En Proceso	7 35,0%	9 45,0%	10 50,0%	1 5,0%
	Logro Previsto	11 55,0%	6 30,0%	9 45,0%	5 25,0%
	Logro Destacado	0 0,0%	2 10,0%	0 0,0%	14 70,0%
Total		20 100,0%	20 100,0%	20 100,0%	20 100,0%

Fuente: Elaboración propia

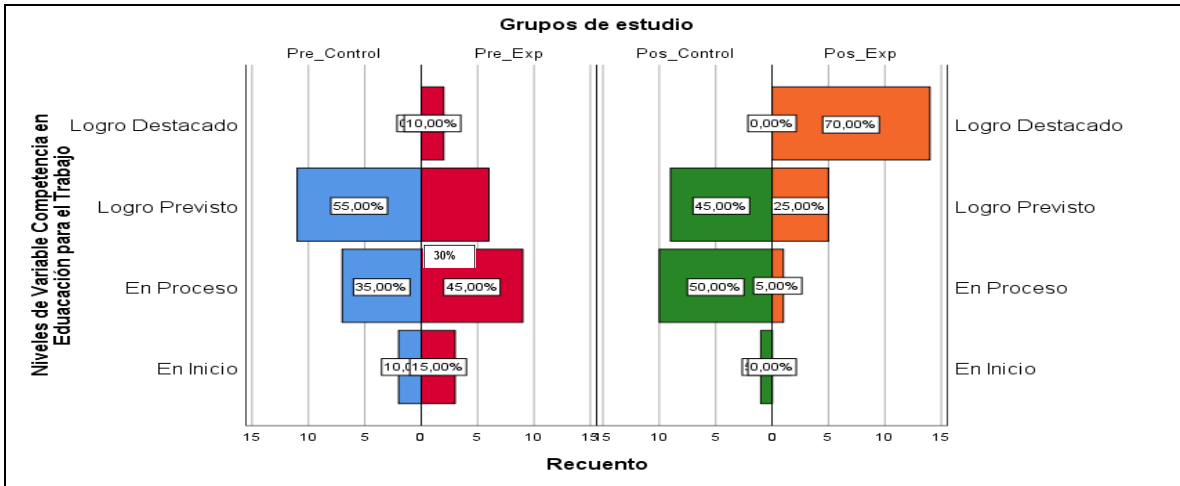


Figura 7. Comparación de variable competencia en educación para el trabajo y grupos de estudios

En la tabla 12 y figura 7 se observa los resultados por niveles de acuerdo a los totales del pretest y post test en el grupo de control y grupo experimental de la variable competencia en educación para el trabajo. Para el grupo control en pretest y post test no se observan ningún incremento en los niveles. Pero si hay incrementos muy significativos al grupo experimental comparado al grupo de control al producirse un traslado de estudiantes que están proceso a logro previsto y logro destacado (3 estudiantes, que representan el 15% del total) además 2 estudiantes se han trasladado de logro previsto a logro destacado (representan el 10% de total) haciendo un total de 25% de alumnos que superaron su nivel.

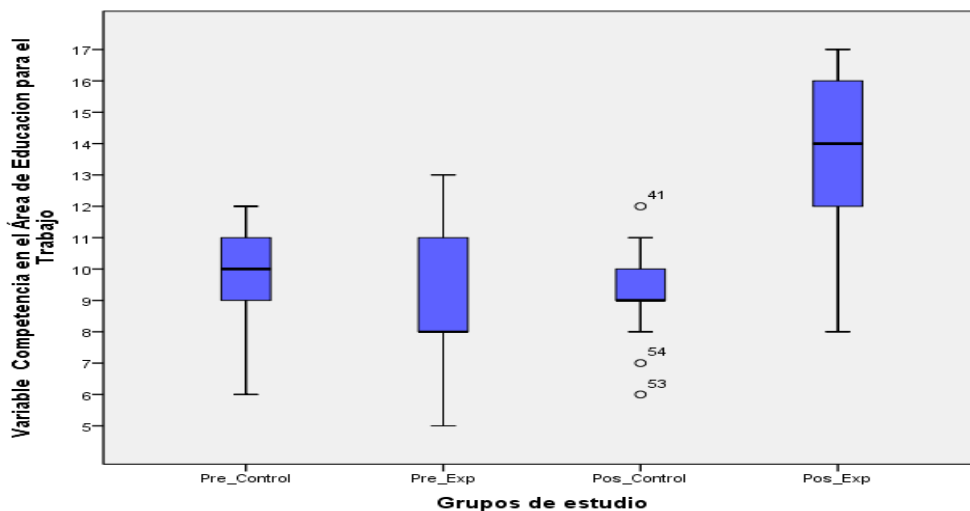


Figura 8. Resultados finales en el grupo control y experimental en el pre y post

En la figura 8 se observa en los gráficos de cajas que los valores iniciales en el pretest control y experimental son similares. En el gráfico del post test del grupo de control no se aprecian incrementos significativos en los valores finales, mientras el post test para el grupo experimental el incremento es significativo, lo cual confirma que este programa tuvo una influencia significativa en la competencia de Educación para el trabajo para el grupo de estudio.

Resultados por dimensiones

Dimensión 1: Propuesta de valor

Tabla 14.

Tabla cruzada Dimensión 1: Propuesta de valor y Grupos de estudio

		Grupos de estudio			
		Pre_Control	Pre_Exp	Pos_Control	Pos_Exp
Niveles de la dimensión	En Inicio	5 25,0%	1 5,0%	4 20,0%	0 0,0%
	Propuesta de Valor	9 45,0%	9 45,0%	10 50,0%	0 0,0%
	Logro Previsto	4 20,0%	4 20,0%	5 25,0%	7 35,0%
	logro Destacado	2 10,0%	6 30,0%	1 5,0%	13 65,0%
Total		20 100,0%	20 100,0%	20 100,0%	20 100,0%

En la tabla 13 se muestra los resultados por niveles de los totales del Post test control y post test experimental de la dimensión propuesta de valor. En el grupo pre control y post control no se observan incrementos significativos en la mayoría de niveles. Pero si se observa un incremento muy significativo comparando el pre experimental con el grupo post experimental del 30% al 65% en el nivel logro destacado al producirse un traslado de 07 estudiantes y en el nivel logro previsto del 20% al 35% produciéndose un traslado de 03 estudiantes y del nivel inicio del 1% al 9% y en el nivel proceso del 9% bajó al 0%

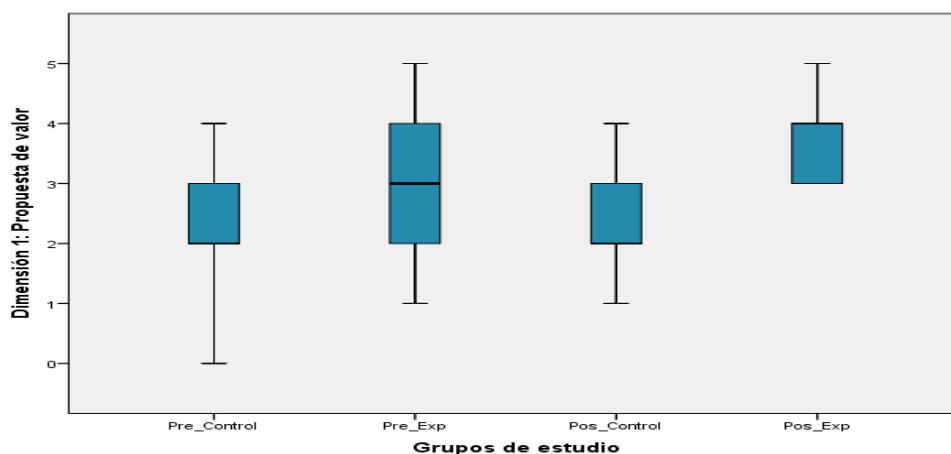


Figura 9. Resultados finales en dimensión propuesta de valor

En la figura 9 para la dimensión propuesta de valor, se afirma que los puntajes iniciales en el pre test de la dimensión propuesta de valor son gráficamente iguales para el grupo de control y el experimental. En el post test del grupo de control no se aprecian incrementos en los valores finales, mientras que en el post test para el grupo experimental hay incrementos muy significativos, concluyendo que la aplicación del proyecto tuvo una influencia significativa en dimensión propuesta de valor en la Institución Educativa José Carlos Mariátegui.

Dimensión 2: Habilidades técnicas

Tabla 15.

Tabla cruzada dimensión 2: Habilidades técnicas*Grupos de estudio

		Grupos de estudio			
		Pre_Control	Pre_Exp	Pos_Control	Pos_Exp
Niveles de la dimensión	En Inicio	1 5,0%	5 25,0%	1 5,0%	1 5,0%
	Habilidades Técnicas	6 30,0%	7 35,0%	5 25,0%	5 25,0%
logro	Previsto	11 55,0%	6 30,0%	13 65,0%	7 35,0%
	Destacado	2 10,0%	2 10,0%	1 5,0%	7 35,0%
Total		20 100,0%	20 100,0%	20 100,0%	20 100,0%

En la tabla 14 Se tienen resultados por niveles de los totales del Pretest y Pos test en el grupo de control y grupo experimental de la dimensión habilidades técnicas. Para el grupo de control no se observan incrementos significativos en la mayoría de niveles. Se observan incrementos no muy significativos en el grupo experimental del 10%al 35% en nivel logro destacado y nivel logro previsto del 30% al 35%, en los niveles en proceso del 35% al 25% hay traslado al nivel logro destacado de 2 estudiantes y en el nivel inicio 25% al 5% hay un traslado de 4 estudiantes al nivel logro destacado.

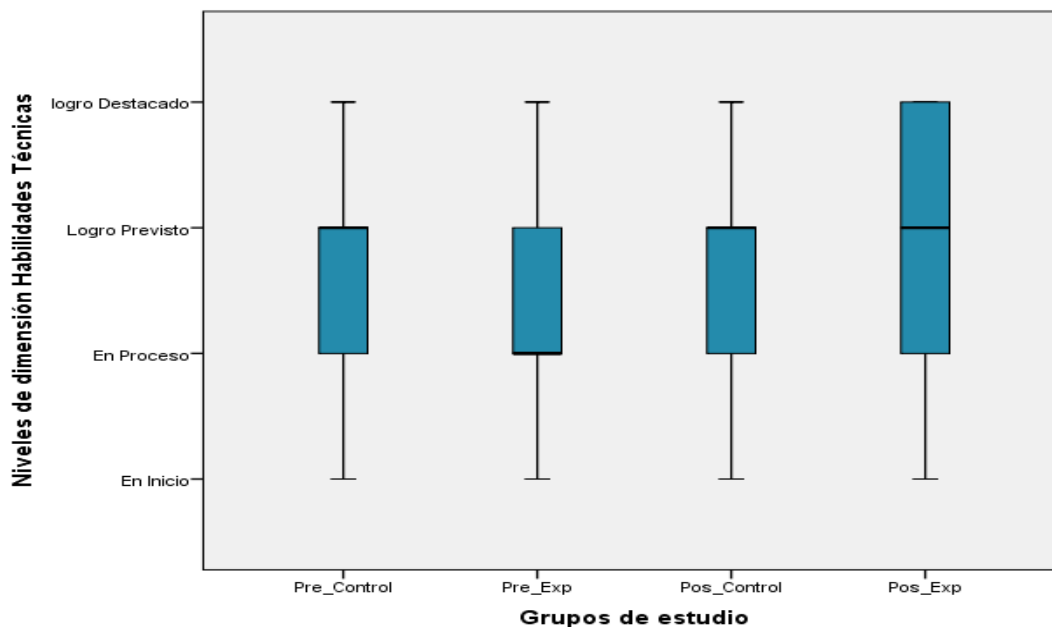


Figura 10. Resultados finales en dimensión habilidades técnicas

En la figura 10 para la dimensión habilidades técnicas, se observa que los resultados pre test control y experimental son estadísticamente similares para ambos grupos. En el post test para el grupo control no se aprecia un incremento en los valores finales. Del mismo modo para el grupo experimental el incremento no fue tan significativo, lo que concluye que el programa no tuvo una influencia significativa en dimensión Habilidades técnicas de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui.

Dimensión 3: Trabajo cooperativo

Tabla 16.

Tabla cruzada dimensión 3: Trabajo cooperativo*Grupos de estudio

		Grupos de estudio			
		Pre Control	Pre Exp	Pos Control	Pos Exp
Niveles de dimensión Trabajo Cooperativo	En Inicio	3 15,0%	5 25,0%	4 20,0%	0 0,0%
	En Proceso	8 40,0%	6 30,0%	7 35,0%	1 5,0%
	Logro Previsto	4 20,0%	8 40,0%	6 30,0%	6 30,0%
	logro Destacado	5 25,0%	1 5,0%	3 15,0%	13 65,0%
Total		20 100,0%	20 100,0%	20 100,0%	20 100,0%

En la tabla 15, están precisados los resultados por niveles de los totales del pre test y post test del grupo control y experimental en la dimensión trabajo cooperativo. Para el control no se observan incrementos significativos en la mayoría de niveles. Pero si se observan incrementos muy significativos en el grupo experimental 9 estudiantes han pasado de 0, 1 y 2 de puntaje a 3 ,4 y 5 de puntaje (45% del total) subieron de nivel.

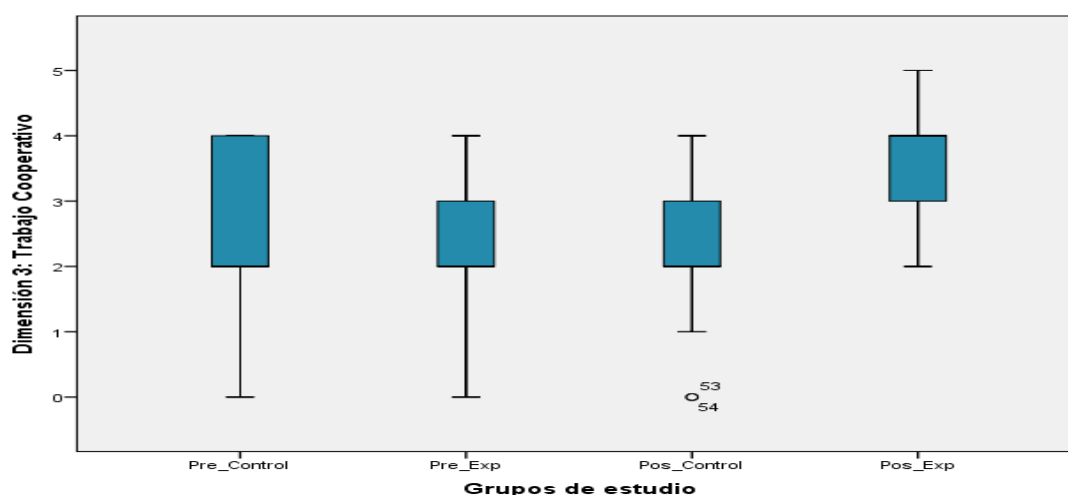


Figura 11. Resultados finales en dimensión trabajo cooperativo

En la figura 11 para la dimensión trabajo cooperativo, Se visualiza que los resultados iniciales del pretest de la dimensión trabajo cooperativo son estadísticamente iguales para el grupo de control y el experimental. En el post test para el grupo de control no se aprecia un incremento en los valores finales, pero para el grupo experimental se observa incrementos significativos, confirmando que el programa también tuvo una influencia significativa en dimensión trabajo cooperativo en la Institución Educativa José Carlos Mariátegui

Dimensión 4: Evalúa proyectos de emprendimiento

Tabla 17.

Tabla cruzada Dimensión 4: Emprendimiento*Grupos de estudio

		Grupos de estudio			
		Pre_ Control	Pre_ Exp	Pos_ Control	Pos_ Exp
Niveles de dimensión Emprendimiento	En Inicio	5 25,0%	9 45,0%	6 30,0%	1 5,0%
	En Proceso	9 45,0%	8 40,0%	7 35,0%	3 15,0%
	Logro Previsto	5 25,0%	3 15,0%	6 30,0%	6 30,0%
	logro Destacado	1 5,0%	0 0,0%	1 5,0%	10 50,0%
Total		20 100,0%	20 100,0%	20 100,0%	20 100,0%

En la tabla 16 Observamos los resultados por niveles de los totales del pre test y post test de los grupos de control y experimental de la cuarta dimensión evalúa proyectos de emprendimiento. Los resultados del grupo control no se observan incrementos significativos en la mayoría de niveles. Pero si se observan incrementos muy significativos en el grupo experimental del 0% al 50% en el nivel destacado y en el nivel logro previsto del 15% al 30%, en el nivel inicio y proceso se produjo un traslado de 13 estudiantes a los siguientes niveles logro previsto y logro destacado

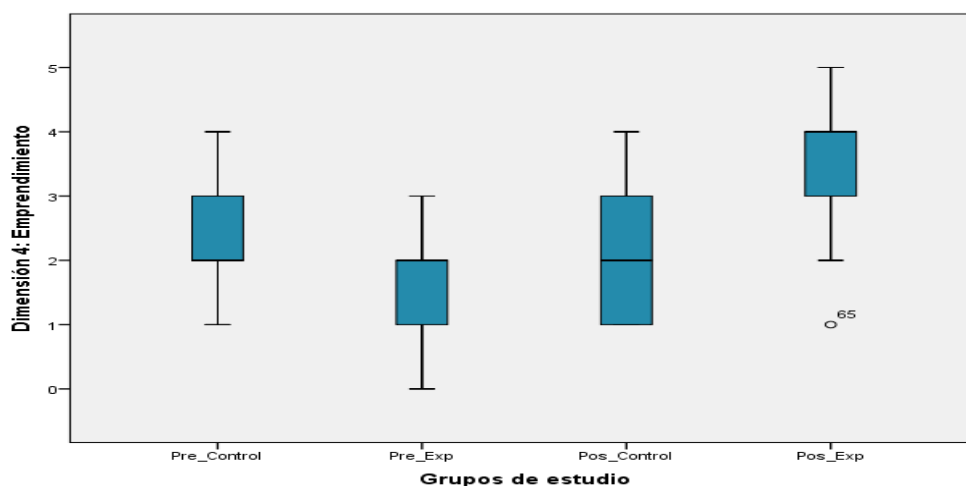


Figura 12. Resultados finales en dimensión emprendimiento.

En la figura 12 para la dimensión emprendimiento, se observa que los puntajes al inicio del pre test en la dimensión emprendimiento son estadísticamente similares para el grupo control así mismo para el experimental. En el post test para el grupo control no se aprecia un incremento en los valores finales, mientras que para el grupo experimental el incremento es significativo, lo que concluye finalmente en cuanto al proyecto “idea de negocio” tuvo una influencia significativa en dimensión emprendimiento en la IE José Carlos Mariátegui.

3.2. Prueba de normalidad de los datos

Tabla 18.

Prueba de Normalidad Shapiro Wilk para la variable competencia del área de educación para el trabajo

Variable	Grupos de estudio	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Competencia del área de Educación para el Trabajo	Pre Control	,924	20	,120
	Pre Experimental	,936	20	,200
	Pos Control	,920	20	,099
	Pos Experimental	,918	20	,090

En la tabla 17, observamos los resultados finales de la aplicación de la prueba (Shapiro-Wilk) valor de Sig.>0.05 entonces los grupos control y experimental para la variable competencia del área educación para el trabajo tienen una distribución

normal, entonces los datos serán analizados por otra prueba paramétrica T de Student a fin de determinar la significatividad del proyecto entre los grupos de investigación.

Prueba de normalidad de los datos por dimensiones

Tabla 19.

Prueba de normalidad de los datos por dimensiones

Dimensiones	Grupos de estudio	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	Gl.	Sig.
Dimensión 1: Propuesta de Valor	Pre_Control	,865	20	,010
	Pre_Exp	,824	20	,002
	Pos_Control	,864	20	,009
	Pos_Exp	,608	20	,000
Dimensión 2: Habilidades Técnicas	Pre_Control	,842	20	,004
	Pre_Exp	,882	20	,019
	Pos_Control	,767	20	,000
	Pos_Exp	,854	20	,006
Dimensión 3: Trabajo Cooperativo	Pre_Control	,864	20	,009
	Pre_Exp	,859	20	,007
	Pos_Control	,888	20	,025
	Pos_Exp	,671	20	,000
Dimensión 4: Emprendimiento	Pre_Control	,869	20	,011
	Pre_Exp	,784	20	,000
	Pos_Control	,865	20	,010
	Pos_Exp	,788	20	,001

En la tabla 21, se observan los resultados obtenidos con esta prueba que demuestran que el valor de Sig. < 0.05 para cada dimensión de la variable competencia del área EPT no tienen una distribución normal, y necesariamente los datos serán sometido a la prueba no paramétrica de Mann Whitney.

3.3. Contraste de hipótesis

3.3.1. Hipótesis general

H₀: El aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras no tienen un efecto significativo en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2.$$

H₁: El aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tienen un efecto significativo en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo

$$H_1: \mu_1 > \mu_2.$$

Tabla 20.

Nivel de significación para la variable competencia en el área de educación para el trabajo de la IE José Carlos Mariátegui, 2018

		Prueba t para la igualdad de medias		
		t	gl	Sig. (bilateral)
Variable	No se asumen			
competencia en el	varianzas	-8,043	31,436	,000
área de educación	iguales			
para el trabajo				

En la tabla 22, los resultados entre el grupo de post control y post experimental en la variable competencia del área de educación para el trabajo, el valor de p es 0.00 y es ≤ 0.05 se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), aseverando que la aplicación de las diversas metodologías del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tienen un efecto significativo en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo.

3.3.2. Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

H₀ El aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras no tienen un efecto significativo en el logro de la dimensión Propuesta de Valor en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2.$$

H₁ El aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tienen un efecto significativo en el logro de la dimensión Propuesta de Valor en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

$$H_1: \mu_1 > \mu_2.$$

Tabla 21.

Nivel de significancia para la dimensión propuesta de valor de la IE José Carlos Mariátegui, 2018

Grupos de estudio	N	Rangos		Test de U Mann-Whitney
		Rango promedio	Suma de rangos	
Pos_Control	20	12,05	241,00	U=31,000
Pos_Exp	20	28,95	579,00	Z=-4,782
Total	40			Sig. Asintótica= ,000

En la tabla 23 el resultado y valores de los datos del post test $p=0,000$ menor al α 0,05 significando esto que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tienen un efecto significativo en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo de la dimensión propuesta de valor de los estudiantes del 3° año de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

Hipótesis específica 2

H₀ El aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras no tienen un efecto significativo en el logro de la dimensión Habilidades Técnicas en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2.$$

H₁ El aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tienen un efecto significativo en el logro de la dimensión Habilidades Técnicas en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Tabla 22.

Nivel de significancia para la dimensión Habilidades Técnicas en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la IE José Carlos Mariátegui, 2018

Grupos de estudio	N	Rangos		
		Rango promedio	Suma de rangos	Test de U Mann-Whitney
Pos_Control	20	18,40	368,00	U=158,000
Pos_Exp	20	22,60	452,00	Z= -1,231
Total	40			Sig. Asintótica= ,265

En la tabla 24, el resultado y valores de los datos del post test $p=0,317$ mayor α 0,05 significando que es rechazada la hipótesis alterna y es aceptada la hipótesis nula, el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras no tienen un efecto significativo en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo de la dimensión Habilidades Técnicas en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

Hipótesis específica 3

H₀ El aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras no tienen un efecto significativo en el logro de la dimensión Trabajo Cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2.$$

H₁ El aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tienen un efecto significativo en el logro de la dimensión Trabajo Cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Tabla 23.

Nivel de significancia para la dimensión Trabajo Cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la IE José Carlos Mariátegui, 2018

Grupos de estudio	N	Rangos		
		Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Pos_Control	20	13,90	278,00	U=68,000
Pos_Exp	20	27,10	542,00	Z= -3,763
Total	40			Sig. Asintótica= ,000

En la tabla 25, el resultado del valor de p es 0,001 y como es menor que 0.05 se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, hay evidencia estadística de que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tienen un efecto significativo en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo en la dimensión Trabajo Cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

Hipótesis específica 4

H₀ El aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras no tienen un efecto significativo en el logro de la dimensión evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2.$$

H₁ El aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tienen un efecto significativo en el logro de la dimensión evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la institución educativa José Carlos Mariátegui.

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Tabla 24.

Nivel de significancia para la dimensión Evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la IE José Carlos Mariátegui, 2018

Grupos de estudio	N	Rangos		Test U de Mann-Whitney
		Rango promedio	Suma de rangos	
Pos_Control	20	13,90	287,50	U=77,500
Pos_Exp	20	27,10	532,50	Z= -3,433
Total	40			Sig. Asintótica= ,001

En la tabla 26, el resultado del valor de $p = 0.001$ y como es menor que $\alpha 0.05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna se tiene evidencia estadística que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tienen un efecto significativo en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo la dimensión Evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

IV. Discusión

Esta investigación tiene como línea de investigación la innovación pedagógica ya que conlleva al uso de estrategias del aprendizaje Cooperativo y de las capacidades emprendedoras en el área de EPT a fin de poder lograr desarrollar la competencia de esta área propuesta por el CENEB (2017), se desarrolló en el 3° grado de secundaria de la IE JCM- Villa María del Triunfo-2018.

Las variables independientes aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tienen un efecto significativo en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo, concordando con las hipótesis y objetivos de investigación siendo los resultados del nivel de significancia (sig. = ,000) lo cual es positivo y relevante.

En la Hipótesis específica 1, respecto a la investigación de la dimensión propuesta de valor. Los resultados son un índice de significancia (sig. = ,000) es altamente significativa y se determina que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tienen un efecto significativo en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo en la dimensión propuesta de valor. Para el grupo de control no se observan incrementos significativos en la mayoría de niveles. Pero si incrementos de significancia en el grupo experimental. (de 10 % a 70%). Se trasladaron de nivel de proceso, previsto a logro destacado.

En la Hipótesis específica 2, respecto a la investigación de la dimensión habilidades técnicas, los resultados son un índice de significancia (sig. = ,317), lo cual no es significativo, y se determina que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras no tienen un nivel de significancia en el logro de la competencia del área de EPT en la dimensión Habilidades técnicas de los estudiantes del 3° grado secundaria de la IE José Carlos Mariátegui, 2018. Se observa puntuaciones similares, el programa no tuvo una influencia significativa en dimensión habilidades técnicas de la IE JCM. (Arroyo, 2012), Las habilidades técnicas como capacidad del uso eficiente de herramientas, o procedimientos en un campo especializado, es necesario conocimientos y destrezas que se forman

en un periodo de tiempo y en forma personalizada, por lo cual el aprendizaje cooperativo no influye en esta dimensión.

En la Hipótesis específica 3, respecto a la investigación de la dimensión trabajo cooperativo, los resultados del índice de significancia (sig. = ,000), lo cual es altamente significativo, y se determina que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tuvo un efecto significativo en la competencia del área de EPT en la dimensión Trabajo cooperativo de los estudiantes del 3° grado de la IE JCM, 2018. También para la dimensión trabajo cooperativo en la evaluación de inicio ambos grupos obtuvieron los mismos puntajes, en los valores finales se evidencio el aumento significativo en el grupo experimental

En la Hipótesis específica 4, respecto a la investigación de la dimensión evalúa proyecto de emprendimiento los resultados son un índice de significancia (sig. = ,000), lo cual si es altamente significativo, y se determina que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tuvieron un efecto significativo en el logro de la competencia del área de EPT en la dimensión Evalúa proyecto de emprendimiento de los estudiantes de la IE JCM, 2018. finalmente que el programa tuvo una influencia significativa en dimensión evalúa proyecto de emprendimiento evidenciado en el aumento de estudiantes en el nivel logro destacado.

La competencia N° 27 propuesta por el CENEB Minedu (2016) para el area de EPT comprende el desarrollo de capacidades emprendedoras las cuales son: Crea propuestas de valor, Aplica habilidades técnicas, Trabajo cooperativo, Evalúa proyectos de emprendimiento. Para lograr que el estudiante sea capaz de crear sistemas, objetos aplicando los conocimientos, habilidades , capacidades adquiridos en las aulas generando en ellos creatividad, habilidades socioemocionales como la motivación, perseverancia para poder emprender proyectos con eficiencia. La teoría propuesta por (Koffka 1900) concluye que el motor de un grupo cooperativo es la motivación que surge entre cada miembro para llegar al logro de las metas deseadas.

En cuanto a los antecedentes de investigación se tomaron en cuenta los estudios que coincidían con los resultados de esta investigación que tuvo como conclusión que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras influyen de manera significativa en el logro de las competencias del área de educación para el trabajo (sig. = ,000) en estudiantes del 3º año de la IE José Carlos Mariátegui, 2018. Los resultados de esta investigación se compararon con investigaciones nacionales como del autor Barazorda (2018) realizó la tesis cuya mención es Relación entre el aprendizaje cooperativo y aprendizaje significativo del área de personal social del 5to grado nivel primaria de las Instituciones Educativas - UGEL 01 - Villa el Salvador, 2015, El diseño es correlacional , no experimental de tipo transversal , concluyendo que si existe relación estadísticamente significativa, proporcional y positiva muy altas entre las dos variables. Así mismo Linares (2017) quien en una IE de Lima, investigó sobre la influencia del aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico en el área de matemática.

Asimismo, también se tomaron como base estudios internacionales en los cuales los resultados de estas si hay similitud con los resultados de los estudios el autor Ramírez (2017) en una IE pública con el 1º grado de primaria realizó la tesis cuyo objetivo es analizar la relación existente entre el *aprendizaje cooperativo y su relación con el valor de la responsabilidad en los estudiantes, aplicando una metodología con estrategias cooperativas, y verificando la actitud d responsabilidad en las diversas actividades académicas* .En los resultados se evidencia el logro de su objetivo principal al ejecutar las técnicas de aprendizaje cooperativo en los estudiantes se fomentó la responsabilidad evidenciándose en los resultados significativos altos y se observó la mejora de las habilidades cognitivas y se comprobó el cambio de las formas de trabajo, e intercambio de conocimiento para lograr el objetivo. También el estudio de López (2017) en una IE de primaria de México quien determinó que el uso de estrategias del aprendizaje cooperativo para mejorar el proceso lógico matemático tuvo resultados significativos

Los estudios que anteceden a esta discusión han sido propuestas por las teorías socio constructivistas Piaget (1968) teoría cognitiva, Vygotsky (1981; 1979), teoría del aprendizaje socio cultural , Ausubel 1983) teoría del aprendizaje significativo quienes sostuvieron que la socialización con el entorno social y cultural permite aprender habilidades , destrezas , capacidades, La teoría del aprendizaje cooperativo sostenidas por Johnson & Johnson postula la formación de grupos cooperativos donde el aprendizaje es individual y grupal que se da en el proceso de la interacción de los miembros del grupo formándose una interdependencia positiva, responsabilidad grupal y habilidades interpersonales, donde el estudiante sabe que su logro es el logro de todo el grupo y el logro de todo el grupo es un logro para el mismo.

Las teorías de la pedagogía emprendedoras sirven de base para la variable capacidad emprendedora, los estudiantes tienen que aprender a emprender ,capacidad que busca el Minedu, Jacques Delors (1997) en su informe la educación encierra un tesoro el emprendorismo incluye el desarrollo de la iniciativa, la toma de decisiones, asumir riesgos y liderazgo, ver formulación de proyectos, el estudiante que ha adquirido esta capacidad emprendedora desde la escuela, su capacidad creativas de ideas de negocio se convertirán en proyectos y luego en negocios.

Los estudios del teórico colombiano Sergio Tobon (2013) basadas en la pedagogía por competencias refiere a que la competencia es un saber hacer las cosas con eficiencia. EL ministerio toma todos los estudios de este autor en el diseño del Currículo Nacional 2016 y define las competencias como la facultad que se produce en los estudiantes y combina sus capacidades para lograr algo específico innovador dentro de situaciones para encontrar las soluciones pertinentes actuando de manera ética. Estas teorías son válidas ya que para lograr la competencia del área de EPT, se tienen que movilizar las cuatro capacidades del área, propuesta de valor, habilidades técnicas, trabajo cooperativo y evalúa proyectos de emprendimiento se realizan a través de elaboración de proyectos de emprendimiento trabajando en equipos cooperativos que generen aprendizajes cooperativos y desarrollen habilidades interpersonales.

En cuanto a la variable independiente capacidades emprendedoras según Sánchez, Jarquín, Mota y Alonso (2016),

Sánchez, Jarquín, Mota y Alonso (2016), que realizó la tesis en una facultad de la universidad de Mexico tuvo como objetivo determinar la *Capacidad emprendedora en estudiantes de negocios de la facultad, evidenciándose en actitudes de relacionarse socialmente, ideas creativas, autorrealización y de planificación*. Llegó a la conclusión que los estudiantes de esta facultad al inicio de sus estudios reflejan una capacidad emprendedora del 71.21% y dentro proceso estudiantil adquieren habilidades y actitudes para el emprendimiento y una capacidad emprendedora del 76.68%. estas conclusiones se relacionan con esta investigación ya que se logró generar capacidades emprendedoras en los estudiantes. Minedu (2010) conceptúa las dimensiones de la variable capacidad emprendedora son habilidades interpersonales que van adquiriendo los estudiantes en la interacción de los equipos de trabajo y aprendizaje cooperativo que facilitan el logro de la competencia del área de educación para el trabajo. como la autoconfianza, creatividad, iniciativa, perseverancia, trabajo en equipo y sentido de responsabilidad.

Para el logro de esta competencia del área de EPT es necesario que las estrategias del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras sean aplicadas a través de la planificación de sesiones de aprendizaje cuya efectividad haya sido comprobada, en caso del aprendizaje cooperativo como una de las estrategias innovadoras, el uso de este método cooperativo en las diferentes áreas se ha logrado un mejor desarrollo de los aprendizajes al ser compartido entre los miembros del equipo como se corrobora en las investigaciones que anteceden a este estudio y el resultado de este. El aprendizaje cooperativo se caracteriza en aprendizajes transversales no solo de conocimientos sino de habilidades de interrelacion muy requeridas en las empresas como tolerancia, empatía, responsabilidad, respeto, adonde todos los integrantes logren encontrar soluciones al problema y alcancen el logro dl equipo y satisfacción en que todos dominen el tema propuesto.

La competencia 27 Minedu (2017) gestiona proyectos de emprendimiento económico o social se evidencia cuando el estudiante realiza acciones y lleva a cabo una idea creativa movilizand o eficientemente los recursos necesarios para alcanzar las metas individuales y colectivas para resolver necesidades no satisfechas en su localidad o también en forma personal.

Comprende varios factores en su vida académica que trabaje cooperativamente y creen alternativas de solución a diversas necesidades o de su entorno a través de generar propuestas de valor de negocios, producción de bienes y servicio, luego los valide con los posibles usuarios que necesitan esos servicios y se asegure su viabilidad, y diseñe la estrategia de producción y de ventas utilizando los modos ágiles: Lean Canvas, Teoría del diseño, plan de negocios, SPIN, AIDA, LS 4 P, etc. Durante estos procesos actúa con ética, iniciativa, perseverancia, adaptándose a cambios y asumiendo riesgos como toda persona emprendedora

Esta investigación se realizó con los estudiantes del área de Educación para el trabajo de las IE de formación secundaria técnica por lo mismo que en esta área se desarrolla capacidades laborales y emprendedoras como podemos observar en la investigación de Alania (2017) realizó la tesis en la IE N° 1268 de a Ugel 06 de Ate en el área de EPT sobre Competencias laborales y las capacidades emprendedoras Que tuvo como resultados un nivel de relación de significancia positiva ya que el 53.6% de los estudiantes de la muestra han logrado la competencia laboral frente al 43% se encuentra aún en niveles de proceso y el 3.4% en un nivel de inicio.

La presente investigación fue realizada en el área de educación para el trabajo ya que cuenta con 08 horas lectivas de clases para poder trabajar los grupos cooperativos y el proyecto idea de negocio y poder observar la interacción y el proceso de logro de capacidades emprendedoras.

V. Conclusiones

Primera

En los resultados se determinó que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tuvieron un efecto significativo en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo en estudiantes del tercer grado de secundaria de la IE José Carlos Mariátegui, 2018, ya que en los resultados se observaron incrementos del 10% del pre test al 70% en el post test en el nivel logro destacado habiéndose trasladado 12 estudiantes del nivel inicio, proceso, logro previsto que equivale a un 60% al nivel logro destacado. Con respecto al grupo control no hubo incrementos significativos.

Segunda

En esta tesis se determinó que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tuvieron un efecto significativo en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo en la dimensión propuesta de valor en los estudiantes del tercer grado de la IE José Carlos Mariátegui, 2018. ya que en los resultados se observaron incrementos del 30% al 65% en el nivel logro destacado y del 20% al 35% en el nivel logro previsto. El grupo control se mantuvo no hubo incrementos significativos.

Tercera

En esta tesis se determinó que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras no hay resultados de cambios muy significativos en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo en esta dimensión habilidades técnicas en los estudiantes del tercer grado de la IE José Carlos Mariátegui, 2018. Ya que se observa incrementos no muy significativos del 10% al 35% en el nivel logro destacado y en el nivel logro previsto del 30% al 35%, El grupo control se mantuvo no hubo incrementos significativos.

Cuarta

En esta tesis se concluyó que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras si tuvieron un efecto significativo en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo en la dimensión Trabajo cooperativo ya que en los resultados se observaron incrementos del 5% al 65% en el nivel logro destacado y del 20% al 35% en el nivel logro previsto. 12 estudiantes se trasladaron de los diferentes niveles al nivel logro destacado. En cuanto al grupo control no se observaron cambios significativos.

Quinta

En esta tesis se concluyó que el aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras influye de manera significativa en el logro de la competencia del área de educación para el trabajo en la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes del tercer grado de la IE José Carlos Mariátegui, 2018, ya que en los resultados se observaron incrementos significativos del 0% al 50% en el nivel logro destacado, en el nivel logro previsto del 15% al 30%. En cuanto al grupo control no hubo cambios significativos.

VI. Recomendaciones

Primera

Se recomienda a la dirección de la IE realizar capacitaciones a los docentes del área de educación para el trabajo sobre técnicas de Aprendizaje Cooperativo, habilidades interpersonales, métodos ágiles, técnicas empresariales, desarrollo de proyectos de emprendimiento para el logro de las capacidades emprendedoras, para lograr profesores que maneje técnicas y métodos cooperativos y obtener niveles de logro positivos en la enseñanza.

Segunda

Se recomienda a los docentes del área de educación para el trabajo autocapacitarse a través de cursos de emprendimiento y de proyectos emprendedores para poder desarrollar las cuatro capacidades en la planificación curricular y programar ferias de proyectos emprendedores para motivar y generar el espíritu emprendedor en los estudiantes

Tercera

Se recomienda que los docentes del área de educación para el trabajo establezca grupos cooperativos en el aula, siguiendo la teoría de grupo base para generar las capacidades emprendedoras para mejorar las relaciones socio –afectivas e interpersonales de los estudiantes, incrementándose los valores de ayuda mutua.

Cuarta

Se recomienda a los padres de familia formar a sus hijos en valores de convivencia y respeto, darles responsabilidades personales y que intervengan en las diversas situaciones del hogar y constante dialogo y atención para que generen sentimientos de autoconfianza, responsabilidad y creatividad.

Quinta

Se recomienda que en la planificación curricular se den más horas a la capacidad Habilidades técnicas y se sugiere que los docentes elaboren una sesión específica de habilidades técnicas.

VII. Propuesta



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Proyecto de innovación/mejoramiento

Estrategias para el trabajo cooperativo y capacidades
emprendedoras para los docentes del área de EPT de la IE
José Carlos Mariátegui

Autor (a):

Mg. Alicia Gladis Llacta Zela

Asesor:

Ángel Salvatierra Melgar

Lima -2019

Título: Estrategias para el trabajo cooperativo y capacidades emprendedoras para los docentes del Área de Educación para el trabajo de IE José Carlos Mariátegui

1.-DATOS GENERALES

Título del proyecto : Estrategias para el trabajo cooperativo y capacidades emprendedoras para los docentes del Área de Educación para el trabajo.

Nombre del ámbito de atención: Docentes EBR de IE José Carlos Mariátegui

Región : Lima

Provincia : Lima

Localidad : Lima

2.- FINANCIAMIENTO

Monto total : 378.00 nuevos soles

3.- BENEFICIARIOS

Directos:	Indirectos:
<ul style="list-style-type: none">• 20 docentes de La IE José Carlos Mariátegui	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes de la IE José Carlos Mariátegui del área de EPT• IE José Carlos Mariátegui• Padres de Familia

4.- JUSTIFICACIÓN

El diseño curricular 2016, por competencias, exige a los docentes el conocimiento y manejo de métodos y técnicas para lograr las capacidades emprendedoras en los estudiantes. (Fernando Dolabella, 2010) señala que el emprendimiento es la capacidad para llevar a cabo planes de vida y proyectos personales, para plantearse retos, metas y pasar a la acción para lograrlo. También Howard

Stevenson, Profesor de la Universidad de Harvard, El emprendedor es la persona que detecta una oportunidad, desarrolla propuestas de valor y las hace tangible aun sin contar en ese momento los recursos para llevar a cabo su proyecto, pues tiene capacidades para conseguirlos de uno u otro modo. El Diseño Curricular emitido por el Minedu en la competencia N° 27 del área de Educación para el Trabajo Gestiona Proyectos de emprendimiento económico y social comprende la activación de cuatro capacidades emprendedoras en los estudiantes para que trabajando cooperativamente puedan crear propuestas de valor con alternativas de solución a problemas de su entorno, crear un bien o servicio que sean aceptados por los usuarios, aplicar habilidades técnicas para poder producirlo y evaluar los procesos y resultados para mejorar, regulando sus habilidades emocionales. Para lo cual los docentes de esta área deben manejar las técnicas de Metodologías ágiles empresariales (Lean Canvas, Scamper, Design Thinking, herramientas de calidad, diagrama de Gantt, etc.), trabajo en equipo, Plan de negocios.

Se presenta esta propuesta de innovación a través de un programa de capacitación “Estrategias para el trabajo cooperativo y capacidades emprendedoras para los docentes del Área de Educación para el trabajo” lo cual permitirá al docente implementar de proyectos de emprendimientos e ideas de negocio en la escuela. El presente programa de capacitación se aplica para fortalecer las capacidades pedagógicas en emprendimiento de las docentes, consta de 10 sesiones cuya temática responde a los desempeños que están establecidos en el Diseño curricular del Minedu 2017

La temática planteada en el programa de capacitación ha sido seleccionada luego del análisis de los resultados obtenidos en la Tesis y de las sugerencias planteadas en el mismo, que los docentes deben capacitarse en las técnicas de aprendizaje cooperativo y técnicas emprendedoras para lograr el espíritu emprendedor en los estudiantes, la capacidad de crear proyectos emprendedores, innovadores, tener ideas de negocio, permitirá cumplir los enfoques de la Competencia N° 27 del Diseño Curricular .

5.- Diagnóstico

PROBLEMA	INDICADORES
Se encontró pocas habilidades sociales en los estudiantes en niveles de tolerancia, empatía, resiliencia	Dificultades en el manejo de habilidades emocionales Dificultades de integración
Los estudiantes no trabajan en grupos cooperativos, son individualistas	Enseñanza tradicional
Se observa la falta de conocimientos y técnicas en los docentes de la IE José Carlos Mariátegui del área de EPT sobre la implementación de proyectos de emprendimiento	Profesores que no manejan técnicas y métodos para generar el emprendimiento. Docentes no tienen la didáctica para lograr el trabajo cooperativo.

6.- Impacto del proyecto en los beneficiarios directos e indirectos

Beneficiarios directos	<ul style="list-style-type: none"> Los docentes de la IE José Carlos Mariátegui del área de EPT,
Beneficiarios indirectos	<ul style="list-style-type: none"> Estudiantes del área de EPT de la IE José Carlos Mariátegui Padres de familia

7.- Objetivos

Objetivo General	Objetivos Específicos	
Fortalecer los conocimientos, métodos y técnicas del	1	Fortalecer los conocimientos de métodos y técnicas del Aprendizaje cooperativo y de emprendimiento en docentes del área de EPT
Aprendizaje cooperativo y el emprendimiento en docentes del área de EPT de la IE José Carlos Mariátegui de la UGEL 01 para mejorar su desempeño docente.	2	Lograr las capacidades emprendedoras en los estudiantes a través del trabajo cooperativo.
	3	Lograr que los estudiantes creen proyectos de emprendimiento para satisfacer necesidades de su comunidad.

8.- Resultados esperados

Objetivo específico asociado		Descripción Resultado esperado
1. Fortalecer los conocimientos de métodos y técnicas del Aprendizaje cooperativo y de emprendimiento en docentes del área de EPT	1.1	Docentes que dominen el método de aprendizaje cooperativo fomentando la interacción de los estudiantes de la IE José Carlos Mariátegui.
	1.2	Docentes que dominen formación de grupos cooperativos base necesarios para generar habilidades interpersonales en los estudiantes de la IE José Carlos Mariátegui.
	1.3	Docentes que dominen métodos y técnicas para generar capacidades emprendedoras en los estudiantes de la IE José Carlos Mariátegui.
2. Lograr las capacidades emprendedoras en los estudiantes a través del trabajo cooperativo	2.1	Los estudiantes trabajen cooperativamente y se genera el aprendizajes cooperativos
	2.2	Los estudiantes mejoran sus habilidades sociales.
3. Lograr que los estudiantes creen proyectos de emprendimiento para satisfacer necesidades de su comunidad.	3.1	Los estudiantes realizan propuestas de valor a través de prototipos
	3.2	Los estudiantes diseñan proyectos de emprendimiento para su comunidad
	3.3	Los estudiantes diseñan su proyecto de vida con un espíritu emprendedor.

9.- Planteamiento metodológico: Se basa en lo siguiente:

9.1. Estrategias de gestión:

Se aplicara la educación virtual y así obtener un grupo que pueda seguir interactuando aportando ideas, para ello se genera las siguientes acciones:

- a. Se publicará el evento de capacitación sobre técnicas de proyectos de emprendimiento

- b. Se motivara a la inscripción de todos los profesores de EPT
- c. Los cursos serán virtuales y una sesión de taller
- d. Se motivara a formar grupos cooperativos
- e. Cada sesión tendrá su autoevaluación
- f. Se hará un convenio con la Dirección para que puedan tener un documento de felicitación por la participación al curso.
- g. La evidencia será hacer un proyecto que involucre todas las áreas.

9.2 Estrategias didácticas

- **Diagnóstico:** Evaluación a través de una encuesta estructurada de 20 ítems.
- **Planificación:** Los temas de las sesiones de Aprendizaje a través de dispositivas
- **Ejecución:** interacción virtual a través de Correo
- **Evaluación :** Terminando cada sesión
- **Retroalimentación :** A través de lecturas y videos

9.3 Estrategias de desarrollo profesional.

Los grupos de trabajos realizan su proyecto de emprendimiento utilizando metodologías ágiles (evidencia).

10.- Actividades

Objetivo específico 1: Fortalecer los conocimientos de métodos y técnicas de Aprendizaje cooperativo en docentes del área de EPT de la IE José Carlos Mariátegui de la UGEL 01 para mejorar su desempeño docente				
Actividades	Responsable	Inicio	Término	Producto
1.- Se publicará el evento de capacitación sobre técnicas de proyectos de emprendimiento	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019		Maestro motivados
2.- Se motivara a la	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019		

inscripción de todos los				
profesores de EPT				
3.- Encuesta a los docentes en forma directa.	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019		Maestro motivados
4.- Los cursos virtuales de conceptos empresariales	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019		Maestros con conocimientos empresariales
5.- Cada sesión tendrá su autoevaluación	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019		Maestros actualizados
6.-Se hará un convenio con la Dirección para que puedan tener un documento de felicitación por la participación al curso.	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019	Mayo 2019	Maestros motivados
7.- La evidencia será hacer un proyecto que involucre todas las especialidades.	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019	Mayo 2019	Trabajo en grupos cooperativos

Objetivo específico 2: Fortalecer los conocimientos de métodos y técnicas de capacidades emprendedoras en docentes del área de EPT de la IE José Carlos Mariátegui de la UGEL 01 para mejorar su desempeño docente

Actividades	Responsable	Inicio	Término	Producto
1.-Los cursos virtuales de técnicas de Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019	Mayo 2019	Maestros con conocimientos de técnicas de conformación de grupos base y estrategias de emprendimiento

2.-Cada sesión tendrá su autoevaluación	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019	Mayo 2019	Maestros actualizados
---	------------------------	------------	-----------	-----------------------

Objetivo específico 3: Lograr que los estudiantes creen proyectos de emprendimiento para satisfacer necesidades de su comunidad

Actividades	Responsable	Inicio	Término	Producto
1.-Los cursos virtuales de técnicas de Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019	Mayo 2019	Maestros que manejen métodos y técnicas emprendedoras y lograr el espíritu emprendedor en los estudiantes
2.-Cada sesión tendrá su autoevaluación	Mg. Alicia Llacta Zela	Marzo 2019	Mayo 2019	Maestros actualizados

11.- Presupuesto

Los Recursos financieros serán facilitados por la Dirección de la IE.

Gasto de Operación	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
Especialista en métodos de Aprendizaje cooperativos y capacidades emprendedoras	01		300.00
Tipeo e impresión de la propuesta para presentar a la Dirección de la IE	10	1.50	10.00
Tipeo e impresión de la encuesta de inicio	20	0.20	4.00
Tipeo e impresión de la encuesta de evaluación final	20	0.20	4.00
Diplomas de participación	20	3.00	60.00
Gasto total			378.00

13.- Programación temática.

La programación de 10 módulos virtuales y la temática a desarrollar se consigna en el siguiente cuadro.

SESIONES	TITULO	TEMAS	Periodicidad	Responsable
	Diagnostico	Encuesta dirigida a los docentes participantes de 20 items para evaluar el manejo de las cuatro capacidades de las competencias de EPT.	Semanal	Mag. Alicia Llacta Zela
SESION 1	El emprendimiento	¿Cómo aprenden los estudiantes?, ¿Qué entendemos por competencia y cuáles son sus implicancias pedagógicas?, ¿Qué entendemos por planificación curricular y cuáles son las pautas para realizarlo? El emprendimiento El emprendedor Actitudes y capacidades del emprendedor Como evaluar las capacidades emprendedoras Ecosistema del emprendedor El emprendimiento en el Perú Tipos de emprendimiento	Semanal	Mag. Alicia Llacta Zela
SESION2	Idea de negocios	Idea de Negocio Técnicas para generar una idea de negocio Lluvia de ideas Evaluación de macrofiltro Evaluación de microfiltro Matriz FODA para seleccionar una idea de negocio.	Semanal	Mag. Alicia Llacta Zela
SESION 4	Proyectos de emprendimiento	Proyectos de emprendimiento Tipos de proyectos de emprendimiento Etapas de un proyecto de emprendimiento	Semanal	Mag. Alicia Llacta Zela
SESION 5	Capacidad Propuesta de valor	Organización de equipos de trabajo Identificación de problemas y necesidades del cliente Diseñar la propuesta de valor Elaboración del prototipo Elaboración del plan/modelo de negocio Desarrollo de la propuesta de valor	Semanal	

SESION 6	Capacidad trabaja cooperativamente	Formación de equipos base. Técnicas para generar la interacción grupal. Y la interdependencia positiva	Semanal	Mag. Alicia Llacta Zela
SESION 7	Identificación de necesidades y problemas para proponer una propuesta	Técnicas para Identificar las necesidades y problemas La observación La entrevista Mapa de actores Árbol de problemas Diagrama de Ishikawa	Semanal	Mag. Alicia Llacta Zela
SESION 8	Métodos Agiles	Lienzo Canvas Scamper Desing Thinking	Semanal	Mag. Alicia Llacta Zela
SESION 9	Habilidades interpersonales	Habilidades socioemocionales Habilidades blandas Habilidades duras	Semanal	Mag. Alicia Llacta Zela
SESION 10	Evalúa el proyecto de emprendimiento	Indicadores para evaluar el impacto social ambiental, social y económico del proyecto	Semanal	Mag. Alicia Llacta Zela

14. Diseño y seguimiento y evaluación del plan

Resultados esperados	Dimensiones	Indicadores de logro	Medios de verificación	Periodicidad	Responsables de la evaluación
Docentes capacitados en métodos del aprendizaje cooperativo	Grupo base Trabajo cooperativo Aprendizaje cooperativo Interacción cara a cara Interdependencia positiva Habilidades interpersonales	Docentes que dominen técnicas del aprendizaje cooperativo.	Monitoreo Reuniones de coordinación	Semanal	Ponente Subdirectora pedagógica
Docentes capacitados en métodos y técnicas para gestionar capacidades emprendedoras.	Trabajo en equipo. Cultura emprendedora.	Docentes que guíen y asesoren	Monitoreo Reuniones de coordinación	Semanal	Ponente Subdirectora pedagógica
Docentes capacitados en implementar	Técnicas de Lienzo Canvas Macrofiltro	Docentes que dominen el desarrollo de	Monitoreo Reuniones	Semanal	Ponente Subdirectora pedagógica

proyectos de emprendimiento	Microfiltro Desig think Diagrama de Gantt Diagrama DOP	proyectos de emprendimiento	de coordinación		
Estudiantes con espíritu emprendedor	Propuesta de valor Habilidades técnicas Trabajo cooperativo Evalúa proyectos de emprendimiento	Estudiantes emprendedores	Proyecto de vida Mejor rendimiento	Semanal	Docentes de la IE JCM Subdirectora pedagógica

15.- Sustentabilidad

Esta capacitación logrará fortalecer conocimientos teóricos, técnicas, metodologías de los docentes para poder lograr la competencia del área de EPT , es un compromiso con nuestros estudiantes, dentro de su aprendizaje, lo cual originará habilidades interpersonales en los estudiantes y activará sus capacidades emprendedoras logrando que establezcan un proyecto de vida y genere ideas de negocios para mejora sus situación actual y de su entorno, que se preocupe por el medioambiente y que sea tolerante para trabajar en equipo, logrando aprendizajes cooperativos. El desarrollo de las actividades de capacitación es económicamente factible, pues los gastos son mínimos y asumidos por la Dirección de la IE, son aplicados por una docente del área de EPT especializada en el tema. Es un proyecto viable, planificado para 10 semanas, pero que tendrá un impacto positivo que se evidenciara en la planificación curricular de los docentes y el uso de técnicas y métodos para lograr las capacidades emprendedoras en los estudiantes.

VIII. Referencias

- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós
- Barazorda, N. (2018). *Relación entre el aprendizaje cooperativo y aprendizaje significativo del área de personal social del 5to grado nivel primaria de las Instituciones Educativas - UGEL 01 - Villa el Salvador*. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Cassano, S. (2016). *Aprendizaje cooperativo y aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado de secundaria en los estudiantes del segundo grado de secundaria en la Red de Colegios Diocesanos*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Cornejo, J. (2016). *El aprendizaje cooperativo, las habilidades sociales en el rendimiento académico en el área de PFRH, 2016*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Dolabela, F. (2003). *Pedagogía emprendedora*. Sao Paulo: Editora de Cultura Ltda.
- Dorati, Y.; De Crespo, M. y Cantú, F. (2016). *El aprendizaje cooperativo aplicado a las matemáticas y sus efectos en el rendimiento académico*. Universidad Latina de Paanamá.
- Fayolle, A. (2013). *Personal views on the future of entrepreneurship education*. *Entrepreneurship and Regional Development*, 25 (7-8), 692-701.
- Fayolle, A. y Gailly, B. (2015). *The impact of entrepreneurship education on entrepreneurial attitudes and intention: Hysteresis and persistence*. *Journal of Small Business Management*, 53 (1), 75-93.
- Ferrer, G. (2006). *Estándares en educación: implicancias para su aplicación en América Latina*. Santiago: PREAL
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta edición. México: Mc Graw Hill.
- Hoppe, M. (2016). *Policy and entrepreneurship education*. *Small Business Economics*, 46 (1), 13-29.
- Farhangmehr, M., Gonçalves, P. J. y Sarmiento, M. L. (2016). *Predicting entrepreneurial motivation among university students: The role of entrepreneurship education*. *Education and Training*, 58 (7-8), 861-881

- Johnson, D. y Johnson, R. (1974). Instructional goal structure: Cooperative competition or individualistic. *Review of Educational Research*, 44, 213-240.
- Johnson, D. y Johnson, R. (1999). *Aprender juntos y solos*. Buenos Aires: Aiqué S.A.
- Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF.
- Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1999). *Aprendizaje cooperativo en el aula*. México: Paidos Mexicana S. A.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T. i Holubec, E.J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Kumar, N. (2004). *El marketing como estrategia: comprender la agenda del CEO para impulsar el crecimiento y la innovación*. Harvard Business School Press.
- Linares A. (2017). *El aprendizaje cooperativo y su influencia en el rendimiento académico en el área de matemática de los alumnos de educación secundaria* Universidad San Martin de Porres. Lima, Perú.
- López E. (2017). *El trabajo cooperativo como estrategia para mejorar el proceso lógico matemático en alumnos de primaria*. Universidad Veracruzana. Veracruz, México.
- Ministerio de Educación (2016). *Diseño curricular nacional de educación secundaria* Lima: Minedu.
- Ovejero, A. (1990). *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona: PPU.
- Panez y Silva Consultores (2007). *El emprendimiento infantil en los andes. Fundación Bernard Van Leer. Fundación Stromme*. Lima: Panez y Silva Ediciones
- Piaget J. y Sunier, A. (1976). *Genetische epistemologie: een studie van de ontwikkeling van denken en kennen*. Meppel: Boom.
- Piaget, J. (1950). *The psychology of intelligence*. New York: Harcourt.
- Pujolàs, P. (2001). *Atención a la diversidad y aprendizaje cooperativo en la educación obligatoria*. Archidona, Málaga): Aljibe.
- Pullopaxi, S. (2017). *Aprendizaje cooperativo (cooperative learning) en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de*

- décimo año de educación general básica de la unidad educativa "Vicente León". Universidad Central del Ecuador
- Rahman, S. A., Amran, A., Ahmad, N. H. y Taghizadeh, S. K. (2015). *Supporting entrepreneurial business success at the base of pyramid through entrepreneurial competencies*. Management Decision, 53 (6), 1203-1223.
- Ramírez, I. (2017). *Aprendizaje cooperativo y su relación con el valor de la responsabilidad. Estudio realizado en la Escuela Oficial Urbana para Niñas Manuel Ortega con estudiantes de Primero Primaria*. Campus de Quetzaltenango. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.
- Sánchez, J.; Jarquin, B; Mota, I. y Alonso, A. (2016). *Capacidad emprendedora en estudiantes de licenciatura en gestión y dirección de negocios de la facultad de contaduría y administración campus Coatzacoalcos*. México: Universidad Veracruzana campus Coatzacoalcos.
- Tamayo y Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa.
- Tardif, J. (2003). *Desarrollo de un programa por competencias: de la intención a su implementación*. Recuperado de: <https://www.ugr.es/~recfpro/rev123ART2.pdf> [2016, 16 marzo].
- Tobón, S. (2012). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Colombia: ECOE ediciones
- Tobón, S. (2012). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Colombia: ECOE ediciones.
- Vallet-Bellmunt et al. (2017). *Aprendizaje cooperativo, aprendizaje percibido y rendimiento académico en la enseñanza del marketing*. Universidad Nacional de educación a Distancia, España.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.
- Fidias, Arias (2006). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Editorial Episteme
- Escandell, M. (2014). *Introducción a la pragmática*. Anthropos: UNED, Barcelona.

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras en el logro de competencias del área educación para el trabajo.

AUTOR: Mgtr. Alicia Gladis Llacta Zela

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>Problema general ¿Cuál es el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo?</p> <p>Problemas específicos 1.- ¿Cuál es el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión propuesta de valor en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo? 2.- ¿Cuál es el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión habilidades técnicas en los</p>	<p>Objetivo general Determinar el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.</p> <p>Objetivos específicos 1.-Determinar el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión propuesta de valor en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo. 2.-Determinar el efecto del aprendizaje cooperativo las</p>	<p>Hipótesis general La aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tiene un efecto significativo en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui” de Villa María del Triunfo</p> <p>Hipótesis específica 1.- La aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tiene un efecto significativo en el logro de la dimensión propuesta de valor en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui” de Villa María del Triunfo. 2.- La aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tiene un efecto</p>	<p>Variable 1: APRENDIZAJE COOPERATIVO</p>			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			<ul style="list-style-type: none"> ❖ Interdependencia Positiva ❖ Interacción cara a cara ❖ Responsabilidad individual ❖ Habilidades interpersonales ❖ Procesamiento grupal 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asume su responsabilidad de manera individual ❖ Realiza un esfuerzo en conjunto ❖ Promueve el beneficio de los demás ❖ Ayuda a los demás. ❖ Intercambia recursos con otra persona. ❖ Promueve el esfuerzo de todos. ❖ Es solidario con los demás. ❖ Cumple con sus deberes escolares. ❖ Tiene una actitud positiva y de compromiso. ❖ Inspira confianza a los demás ❖ Toma decisiones de manera autónoma ❖ Realiza las actividades de manera motivada ❖ Fomenta el logro de forma y resultados ❖ Promueve la reflexión antes de tomar decisiones ❖ Busca la realización de hechos positivos 		

<p>estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo?</p> <p>3.- ¿Cuál es el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión trabajo cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo?</p> <p>4.- ¿Cuál es el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo?</p>	<p>capacidades emprendedoras en la dimensión habilidades técnicas en los estudiantes del 3° año de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo</p> <p>3.-Determinar el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión trabajo cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.</p> <p>4.-Determinar el efecto del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en la dimensión evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo</p>	<p>significativo en el logro de la dimensión habilidades técnicas en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui” de Villa María del Triunfo.</p> <p>3.- La aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tiene un efecto significativo en el logro de la dimensión trabajo cooperativo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui” de Villa María del Triunfo.</p> <p>4.- La aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras tiene un efecto significativo en el logro de la dimensión evalúa proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui” de Villa María del Triunfo.</p>	<p>Variable 2: CAPACIDADES EMPRENDEDORAS</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1249 309 1503 395">Dimensiones</th> <th data-bbox="1503 309 1901 395">Indicadores</th> <th data-bbox="1901 309 2033 395">Ítems</th> <th data-bbox="2033 309 2177 395">Niveles o rangos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1249 395 1503 1327"> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Autoconfianza ❖ Creatividad ❖ Iniciativa ❖ Perseverancia ❖ Trabajo en Equipo ❖ Sentido de Responsabilidad </td> <td data-bbox="1503 395 1901 1327"> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Demuestra habilidades ❖ Toma de decisiones ❖ Demuestra su identidad con su labor ❖ Es imaginativo en su trabajo ❖ Demuestra su ingenio en los procesos ❖ Es innovador ❖ Tiene autonomía en la labor realizada ❖ Es tolerante consigo mismo y con los demás ❖ Tiene iniciativa para el desarrollo de actividades ❖ Asume los retos que se propone ❖ Se siente motivado permanentemente ❖ Cumple las metas trazadas en el año lectivo ❖ Delega tareas importantes a los miembros del equipo y colabora con ellos. ❖ Da un buen trato a las personas porque las considera importante y parte de la empresa. ❖ Comparte otras actividades con su equipo de trabajo. ❖ Hace las cosas bien porque sabe que afecta a los demás ❖ Enseña lo que sabe y comparte con otros. ❖ Piensa en cómo ayudar y contribuir desde lo que sabe hacer. </td> <td data-bbox="1901 395 2033 1327"></td> <td data-bbox="2033 395 2177 1327"></td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Autoconfianza ❖ Creatividad ❖ Iniciativa ❖ Perseverancia ❖ Trabajo en Equipo ❖ Sentido de Responsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Demuestra habilidades ❖ Toma de decisiones ❖ Demuestra su identidad con su labor ❖ Es imaginativo en su trabajo ❖ Demuestra su ingenio en los procesos ❖ Es innovador ❖ Tiene autonomía en la labor realizada ❖ Es tolerante consigo mismo y con los demás ❖ Tiene iniciativa para el desarrollo de actividades ❖ Asume los retos que se propone ❖ Se siente motivado permanentemente ❖ Cumple las metas trazadas en el año lectivo ❖ Delega tareas importantes a los miembros del equipo y colabora con ellos. ❖ Da un buen trato a las personas porque las considera importante y parte de la empresa. ❖ Comparte otras actividades con su equipo de trabajo. ❖ Hace las cosas bien porque sabe que afecta a los demás ❖ Enseña lo que sabe y comparte con otros. ❖ Piensa en cómo ayudar y contribuir desde lo que sabe hacer. 		
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos								
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Autoconfianza ❖ Creatividad ❖ Iniciativa ❖ Perseverancia ❖ Trabajo en Equipo ❖ Sentido de Responsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Demuestra habilidades ❖ Toma de decisiones ❖ Demuestra su identidad con su labor ❖ Es imaginativo en su trabajo ❖ Demuestra su ingenio en los procesos ❖ Es innovador ❖ Tiene autonomía en la labor realizada ❖ Es tolerante consigo mismo y con los demás ❖ Tiene iniciativa para el desarrollo de actividades ❖ Asume los retos que se propone ❖ Se siente motivado permanentemente ❖ Cumple las metas trazadas en el año lectivo ❖ Delega tareas importantes a los miembros del equipo y colabora con ellos. ❖ Da un buen trato a las personas porque las considera importante y parte de la empresa. ❖ Comparte otras actividades con su equipo de trabajo. ❖ Hace las cosas bien porque sabe que afecta a los demás ❖ Enseña lo que sabe y comparte con otros. ❖ Piensa en cómo ayudar y contribuir desde lo que sabe hacer. 										

Variable 3: COMPETENCIA DEL AREA DE EDUCACION PARA EL TRABAJO			
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Propuestas de valor. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. ❖ Determina los principales factores que los originan. ❖ Utiliza información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas. ❖ Diseña alternativas de propuesta de valor creativo e innovadoras que representa a través de prototipos. ❖ Valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. ❖ Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas. ❖ Determina los recursos que se requiere para elaborar la propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. ❖ Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor. ❖ Considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas. 	<p>Ítem_1, ítem_2, ítem_3, ítem_4, ítem_5</p> <p>En Inicio 0-5</p> <p>En proceso 06-10</p> <p>Logro Esperado 11-14</p> <p>Logro Destacado 15-20</p>

			<ul style="list-style-type: none"> ❖ Habilidades técnicas. ❖ Trabajo cooperativo ❖ Evalúa proyecto de emprendimiento 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Selecciona procesos de producción de un bien o servicio. ❖ Emplea habilidades técnicas pertinentes las implementa siendo responsable con el ambiente. ❖ Usa sosteniblemente los recursos naturales. ❖ Aplica normas de seguridad en el trabajo. ❖ Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás ❖ Asume con responsabilidad su rol. ❖ Colabora con las tareas de sus compañeros. ❖ Compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común. ❖ Elabora y aplica instrumentos de recojo de información en función de indicadores que le permitan mejorar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos. ❖ Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar los beneficios o pérdidas económicas. ❖ Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar el impacto social y ambiental generados por el proyecto para incorporar mejoras 	<p>ítem_6, ítem_7, ítem_8, ítem_9, ítem_10,</p> <p>ítem_11, ítem_12</p> <p>Ítem_13, ítem_14, ítem_15,</p> <p>ítem_16, ítem_17,</p> <p>ítem_18, ítem_19, ítem_20</p>	
--	--	--	--	---	--	--

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA QUE UTILIZAR								
<p>TIPO: Nuestra investigación es de tipo aplicada, porque se pretende determinar el logro de la competencia del área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo. Después de la aplicación del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras</p> <p>DISEÑO: Para la presente investigación, se seleccionará el diseño experimental de clase cuasiexperimental. Para efectos de nuestra investigación, se manipulará las variables independientes Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras para observar los efectos sobre la variable dependiente llamada Desempeño Docente, utilizando un grupo de control y otro experimental. El diseño de nuestra investigación se diagrama como sigue (Hernández, et al.):</p> <table border="0" data-bbox="91 1244 483 1331"> <tr> <td>GE1</td> <td>O1</td> <td>X</td> <td>O2</td> </tr> <tr> <td>GC2</td> <td>O3</td> <td>—</td> <td>O4</td> </tr> </table>	GE1	O1	X	O2	GC2	O3	—	O4	<p>POBLACIÓN: La población estará conformada por los estudiantes del 3° grado de educación secundaria de la IE José Carlos Mariátegui. La población de esta Institución Educativa Pública será de 125 estudiantes que estudian en el grado respectivo del Nivel Secundaria.</p> <p>TIPO DE MUESTRA: La muestra será no probabilística, llamada también muestra dirigida.</p> <p>TAMAÑO DE MUESTRA: La muestra estará conformada por 40 estudiantes, de las cuales 20 son del grupo control y 20 del grupo experimental.</p>	<p>Variable 1: APRENDIZAJE COOPERATIVO a) Variable independiente con sus dimensiones Interdependencia Positiva, Interacción cara a cara, Responsabilidad grupal, Habilidades personales, procesamiento grupal</p> <p>Variable 2: CAPACIDADES EMPRENDEDORAS b) Variable independiente: Capacidades emprendedoras, con sus dimensiones Autoconfianza, creatividad Iniciativa, Perseverancia, Trabajo en equipo, Sentido de Responsabilidad</p> <p>Variable 3: COMPETENCIA DEL AREA DE EDUCACION PARA ELTRABAJO b) Variable dependiente: con sus dimensiones: Propuesta de valor, Habilidades, técnicas, Trabajo cooperativo Evalúa el proyecto de emprendimiento Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario Autor: El investigador Año: 2018 Ámbito de Aplicación: Estudiantes del 3° grado EBR Forma de administración: Cuestionario 20 ítems</p>	<p>Métodos de análisis de datos: Teniendo en cuenta nuestros objetivos se empleará como técnicas estadísticas las medidas de tendencia central (media), variabilidad (Desviación estándar y varianza) y prueba de hipótesis T de Student y U de Mann. El Tipo de análisis realizado corresponderá a un análisis cuantitativo.</p>
GE1	O1	X	O2								
GC2	O3	—	O4								

Anexo 2. Instrumento

Cuestionario para evaluar la competencia del área educación para el trabajo en el nivel secundaria

INSTRUCCIONES

El presente instrumento forma parte del trabajo de investigación titulado: “**Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo.**”, por lo que solicitamos tu participación, desarrollando cada pregunta de manera objetiva y veraz.

La información es de carácter confidencial y reservado; ya que los resultados serán manejados solo para la investigación.

A continuación, se presentan 20 preguntas que te invitamos a responder:

SECCIÓN: 3°

FECHA:.....

INFORMACIÓN GENERAL

SEXO: H M EDAD: ____ AREA CURRICULAR: EDUCACION PARA EL TRABAJO

DIMENSIÓN 1: PROPUESTA DE VALOR.

1. Lee el siguiente caso:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Necesidades de los Clientes	-Selecciona en equipo una necesidad o problema de su entorno	-Iniciativa - Autoconfianza -Perseverancia

Imagínate que eres un próspero empresario de Chocolate y conoces de las propiedades calóricas nutritivas y antioxidantes de los chocolates, quieres abrir un negocio de chocolates en Lima y estás en búsqueda de espacios para alquilar un local, en tu búsqueda escuchas a un grupo de personas quejarse sobre el chocolate actual y sus palabras fueron: “siento que es muy dulce, me empalaga y me siento saciado”, “siento que viene poco”, “no me gustan los químicos que tienen los chocolates”, luego te alejas pero te das cuenta que estas personas están esperando afuera de un congreso

¿Qué necesidades deberías cubrir para ofrecer tu chocolate a este tipo de personas?

- Ofrecer un producto económico, amigable con el medio ambiente, sin azúcar y hecho con productos naturales (sin preservantes).
- Ofrecer un producto en un empaque eco amigable, hecho con productos naturales, en un empaque de mayor tamaño y que contenga la cantidad adecuada azúcar.
- Ofrecer un producto de mayor tamaño, elaborado con productos de calidad, que tenga poca azúcar y sea amigable con el medio ambiente.

2. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Tipos de negocio	-Establece relaciones de los factores que los originan,	--Iniciativa - Autoconfianza -Perseverancia

Una empresa que oferta productos lácteos, requiere saber cuál es el impacto que tendría en sus compradores el nuevo diseño del envase de uno de sus productos. Se ha realizado una encuesta para poder recolectar información. La encuesta determina que: (1) El 50% de clientes están insatisfechos con el envase actual debido a que no es de fácil manipulación. (2) el 20% indica que no está satisfecho con los colores del envase. (3) y el 30% indica que le gusta los colores del envase y que no es tan difícil manipularlo. Con estos resultados surgió una controversia en la gerencia de la empresa. Algunos de ellos quieren cambiar solo el color del envase, mientras que otros proponen cambiar todo.

¿Cuál sería la decisión que demuestra habilidades para seleccionar información de la problemática de un negocio?

- a) Cambiarlo en todo para satisfacer a nuestros clientes y poder captar a otros con nuestro nuevo modelo y colores variados.
- b) Si al 50% no le gusta el modelo cambiar solo el modelo y mantener el color ya que generaría más gastos en los costos de producción.
- c) Diseñar 2 modelos, para satisfacer al 50% un nuevo modelo manejable, al 20% con otro color, y al 30% seguiría comprando el mismo modelo

3. En referencia al caso anterior:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Beneficios de un negocio	Recoge la información a través de entrevistas	--Iniciativa -Responsabilidad - Autoconfianza -Perseverancia

Se tomó la decisión de cambiar el envase en su totalidad por que más de la mitad de las personas que fueron encuestadas indican que no les gusta el envase por ser difícil de manipular y al cambiar el envase se evitaría que estos compradores terminen comprando un producto de la competencia que tenga un envase más fácil de manipular.

¿Esta decisión propone ideas y los beneficios que otorgaran el producto o servicio?

- a) Si, el nuevo modelo satisfacer las necesidades del 100% de nuestros clientes
- b) Sí, porque favorecerá al 50% de los clientes.
- c) No, porque no tuvo en cuenta al 30% de los clientes.

4. En referencia al mismo caso:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Los clientes y el producto	-Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras a través de prototipos	--Iniciativa -Responsabilidad - Autoconfianza -Perseverancia -Trabajo cooperativo

La gerencia ha solicitado que los creadores del nuevo diseño expliquen cuales serían los beneficios que brindaría el nuevo envase, tanto a los usuarios como a la empresa y estos han indicado dos cosas: primero; que el nuevo envase tendrá un menor costo de fabricación porque ya no es metálico sino de cartón y segundo; que el usuario se beneficiara porque el precio del producto no subirá y el envase será más fácil de manipular y con esto se asegura que los clientes no compren productos de la competencia

¿Describe las razones porque los usuarios elegirán su producto o servicio y no el de la competencia?

- a) Porque tenemos clientes fieles y el nuevo envase es mejor que la competencia.
- b) El nuevo diseño responde a las necesidades de todos los clientes y causara un impacto social y económico
- c) Porque el cliente sabe que tiene menor costo.

5. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Diseño de prototipo Valor agregado	❖ Define un grupo de usuarios que se ve afectado por ello usando muestreo simple.	--Iniciativa -Interdependencia positiva -Responsabilidad - Autoconfianza -Perseverancia

Una empresa de servicio de agua potable presenta deficiencias en la atención que brinda a sus usuarios, quienes realizan largas colas por horas para ser atendidos. Un grupo de expertos ha diseñado dos nuevas formas de atender a los clientes (prototipo). Una nueva forma se basa en que el cliente podrá pagar en la comodidad de su domicilio a través de un servicio delivery; y otras es la colocación de máquinas automáticas en donde el usuario podrá cancelar ingresando la suma de dinero que desea pagar y sus datos personales y así ser auto atenderá en cualquier centro comercial

¿Cuál de los dos forman que se están elaborando son prototipos con propuesta de valor?

- La primera por su valor social.
- Las dos ya que dan diferentes propuestas de valor para cada tipo de usuarios
- Ninguna, porque en la primera tendrías que esperar a la hora que venga, y la segunda corres el riesgo de que no haya sistema, o no haya luz, mejor es seguir pagando como siempre.

DIMENSIÓN 2: HABILIDADES TECNICAS

6. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Pasos para iniciar un negocio	Identifica los elementos para constituir un negocio	-Autoconfianza - Creatividad -Perseverancia -Responsabilidad

El gerente tiene a cargo la puesta en marcha de tu negocio nuevo. A la fecha ya realizó diversos estudios y pruebas sobre el producto y todo está en orden y aprobado, solo le falta realizar el estudio de mercado para saber cuál será tu público consumidor, pero ha tomado la decisión de no realizar ese estudio porque no lo considera necesario.

¿Esta decisión ayuda a Identificar los elementos que se requieren para poner en marcha un negocio?

- Adecuada, ya que se realizó las pruebas y estudios del producto y hay que ponerlo a la venta para poder recuperar lo invertido.
- Inadecuada, el estudio del mercado nos permite conocer y analizar los gustos y necesidades de nuestros clientes.
- Adecuada, porque el estudio de mercado se hace cuando el producto ya se está vendiendo,

7. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Recursos y finanzas	Propone ideas financieras de cómo conseguir el capital de negocio	-Autoconfianza -Creatividad -Perseverancia -Responsabilidad

Tomando como referencia el caso anterior (ítem 6). Resulta que para que lleves a cabo el estudio de mercado debes realizar la contratación de una empresa que tenga experiencia en este tipo de estudios, pero no cuentas con el capital para cubrir este gasto. Entonces has tomado la decisión de que tú y tus socios serán los que realizarán algunas encuestas. Sin embargo, uno de los socios ha planteado la idea de que se intente realizar algún convenio con algún supermercado y con ese dinero cubrir el pago del estudio de mercado. Finalmente, se decidió buscar los convenios.

¿Esta propuesta propone ideas para adquirir recursos?

- a) No, ya que no hay dinero para contratar personas, ellos deben hacerlo
- b) No, ya que el supermercado cobrará por hacerle la encuesta
- c) Si, ya que la publicidad lo pagarán después con productos.

8. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Planes de contingencia	Elabora ideas de contingencia para un plan de negocio.	-Autoconfianza -Creatividad -Perseverancia -Responsabilidad

Produces una bebida gaseosa y detectas que no está teniendo la acogida que pensabas y para no perder tu inversión rebajaste el precio de la gaseosa, intentando recuperar por lo menos el capital invertido. Sin embargo, algunos expertos te sugieren que ofrezcas el producto fuera de Lima, donde no hay mucha competencia. Al final tú decides llevar tu producto a vender en la sierra.

¿Esta decisión propone un plan de contingencia para un plan de negocio?

- a) Sí, porque va ayudar a recuperar la inversión
- b) No, porque lo hizo a última hora
- c) Si, porque lo dijo un experto.

9. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Proceso de Producción	Identifica los procesos de producción de un bien o servicio.	-Autoconfianza -Creatividad -Perseverancia -Responsabilidad

Si tendrías a cargo la fabricación y/o elaboración de tortas, los procesos de producción para elaborar cada uno de ellos serían: Adquisición de los insumos o materiales, preparación de la receta, horneado, decorado, envasado, control de calidad.

¿Estos pasos Identifican los procesos de producción de un bien o servicio?

- a) Si, ya que tiene todas las etapas del proceso de elaboración de tortas.
- b) No ya que falta el lugar donde vamos a vender y el público que nos va a comprar
- c) No, porque falta el estudio del mercado.

10. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Proceso de Producción	Demuestra habilidades técnicas para desarrollar la propuesta de valor.	-Autoconfianza -Creatividad -Perseverancia -Responsabilidad

Una farmacia decide mejorar y dar un mejor valor a su servicio, requiere contratar personal para atención al público. Si lo que requieren son trabajadores con habilidades técnicas profesionales, ágiles, amables, con buena comunicación y que se pongan en el lugar de los clientes, con dominio de Excel, Word, pero no se han presentado postulantes que tengan los dos aspectos. Y necesitas con urgencia empleados, solo tomaras en cuenta algunas habilidades

¿Las habilidades técnicas profesionales y el buen trato servirán para desarrollar una nueva propuesta de valor a la farmacia?

- a) Si, los clientes solo quieren buen trato.
- b) No, porque el valor de una empresa son los productos de buena calidad.
- c) Si, Las habilidades técnicas y valores de un empleado generan confianza en los clientes.

DIMENSIÓN 3: TRABAJO COOPERATIVO

11. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Trabajo en equipo Actividades de su equipo Roles	Reconoce la importancia del dialogo para el trabajo en equipo.	-Habilidades interpersonales. -Trabajo en equipo -Iniciativa

El gerente de una empresa ha prohibido a sus trabajadores que dialoguen entre si durante las horas de trabajo, porque se pierden tiempo con ello.

¿El dialogo es importante para el trabajo en equipo?

- a) Sí, es importante porque intercambian estrategias, recursos de la empresa.
- b) No, la empresa pierde tiempo y dinero, porque al conversar no producen.
- c) Sí, es necesario porque los trabajadores necesitan desfogarse de sus problemas.

12. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Trabajo en equipo Actividades de su equipo Roles	Valora el respeto a la opinión e ideas de los integrantes de su equipo	- Habilidades interpersonales -Procesamiento grupal -Trabajo en equipo -Iniciativa Responsabilidad

El mismo gerente ha prohibido la opinión de los trabajadores, ya que se forma una conversación larga y todos quieren intervenir y hablan otros temas, y propone solo que opine el encargado del equipo.

¿Esta actitud valora el respeto a la opinión e ideas de los integrantes de su equipo?

- a) No, porque los trabajadores conocen las dificultades de la empresa y sus opiniones pueden mejorar la empresa.
- b) Sí, porque los empleados no conocen temas de gerencia y solo opinan de su trabajo.
- c) Sí, porque los empleados empezaran a querer opinar de todo y causaran desorden en todo momento.

13. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Trabajo en equipo Actividades de su equipo Roles	Reconoce la importancia de delegar funciones y responsabilidades	- Habilidades interpersonales - Procesamiento grupal - Trabajo en equipo - Responsabilidad - Perseverancia

En un restaurant el administrador del negocio, realiza las compras de los insumos para la comida, supervisa cada uno de los procesos de la elaboración de los platos, verifica la limpieza del local, de los utensilios, verifica la ubicación de los carteles y cartas en las mesas, e incluso cuando falta alguna bebida u otro producto o insumo el mismo va y lo consigue. Este administrador ha sido felicitado por el dueño del restaurant y ha reconocido que el negocio prospera gracias a que él realiza todo personalmente.

¿El administrador reconoce la importancia de delegar funciones y responsabilidades?

- a) Si, porque es un buen empleado que realiza todo para que el negocio prospere.
- b) No, porque el verifica todo y compara lo que falta.
- c) Si, porque él es un personal importante para la empresa.

14. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Trabajo en equipo Actividades de su equipo Roles	Reconoce cuál sería su rol en el desarrollo de una propuesta de negocio	- Habilidades interpersonales - Procesamiento grupal - Trabajo en equipo - Responsabilidad - Perseverancia

¿Estas funciones están reconocidas dentro de su rol en el desarrollo de una propuesta de negocio?

Te han propuesto ser el administrador de una cadena de hoteles, y dentro de tus funciones, el contrato establece que si un colaborador de limpieza falta al trabajo, tú debes cubrir su puesto.

- a) No, porque cada puesto de trabajo tiene sus funciones y un perfil.
- b) Sí, porque está estipulado en el contrato que firmé.
- c) Si, porque dentro de las funciones de un administrador es que todo funcione bien.

15. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Trabajo en equipo Actividades de su equipo Roles	Reconoce la importancia de compartir información de una propuesta de negocio con el equipo de trabajo.	- Habilidades interpersonales -Procesamiento grupal -Trabajo en equipo -Responsabilidad -Perseverancia

Los dueños de un producto están realizando un estudio de mercado para mejorar las ventas y lanzar un nuevo producto. Para ello contratan señoritas que está encuestando a diferentes personas en los principales supermercados, pero las señoritas no saben información del producto, cuando el público les pregunta para qué es la encuesta le dicen que es una sorpresa, ya que los dueños no quieren que se copie las ideas del nuevo producto

¿En este tipo de estudio es importante compartir información de una propuesta de negocio con el equipo de trabajo o evitar que se roben las ideas?

- a) Si, Las personas encuestadoras deben estar enteradas del producto para informar bien al público.
- b) No, deben saber porque pueden darle información de las nuevas ideas a los competidores
- c) Si, porque todos deben saber hasta la competencia.

DIMENSIÓN 4: EVALUA ELPROYECTO DE EMPRENDIMIENTO.

16. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Calidad del producto o servicio	-Evaluar los procesos y resultados de su proyecto. -Reconoce los elementos necesarios para brindar mayor calidad a un producto o servicio.	-Trabajo cooperativo -Autoconfianza -Responsabilidad -Perseverancia -Análisis de información

El dueño de la empresa de transporte CRUZ DEL SUR busca mejorar el servicio. Brindando un servicio de calidad, por ello ha despedido a todos los choferes que no tengan estudios técnicos en mantenimiento de motores y a todos los cobradores que no hayan pasado un examen tomado en la empresa sobre calidad de atención al usuario

¿En este caso reconoces cuales son los elementos necesarios para brindar mayor calidad a un producto o servicio?

- a) Los elementos para mejorar la empresa son que hayan pasado un examen los choferes y cobradores
- b) Los elementos para mejorar la empresa son despedir a los choferes por no capacitarlos y gastar dinero.
- c) Los elementos para mejorar la empresa son que los choferes sepan mecánicos y que el cobrador tenga un buen trato con el público

17. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Proceso de Producción	Propone ideas para mejorar la eficiencia en una empresa.	--Habilidades interpersonales -Procesamiento grupal -Autoconfianza -Iniciativa -Responsabilidad -Perseverancia

Para mejorar el servicio de transporte en esta misma empresa al dueño le recomendaron:

- Capacitar al personal sobre el uso del combustible para no derrocharlo,
- Repartir caramelos a los pasajeros
- realizar concursos durante el viaje

¿Cuál de estas ideas propuestas sirven para mejorar la eficiencia en una empresa?

- Solo la c
- Solo la a.
- Todas.

18. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Proceso de Producción	Identifica los instrumentos que le permitirán conocer los ingresos y egresos en una empresa.	-Habilidades interpersonales -Procesamiento grupal -Iniciativa -Responsabilidad -Perseverancia

Un empresario necesita saber cuál es el monto de sus ganancias o pérdidas mensuales en su empresa. El experto en este campo le recomienda que al total de sus ingresos le reste el total de los gastos operativos del mes y así de fácil tendrá lo que necesita saber.

¿Con estos pasos el empresario conocerá los ingresos y egresos en una empresa?

- No, porque debe usar formulas financieras.
- No, porque hay varios ingresos y varios gastos
- Si, se toman los totales del balance general significa que tuvieron en cuenta todos los ingresos y gastos de la empresa.

19. Lee, analiza y responde:

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Proceso de Producción	Identifica el beneficio social y económico que su empresa genera.	-Autoconfianza -Iniciativa -Responsabilidad -Perseverancia

¿Esta empresa brindara un beneficio social y económico a la localidad? ¿Qué le recomendarías al alcalde?

En Santa Rosa de Quives una empresa de turismo española quiere abrir una agencia, el alcalde de este distrito se ha pronunciado en contra de esta empresa porque en el lugar ya existen empresas que brinda este servicio y se verán afectadas por la competencia. Los dueños de la nueva empresa le han dado a saber que con su proyecto se generará 150

- a) Que no acepte, porque hay muchas empresas y llevara a la quiebra a las empresas peruanas,
- b) Si acepte, porque a mayor oferta mayor demanda, y las empresas extranjeras traen nuevas tecnologías que favorecerán a la localidad.
- c) No acepte, porque les quitara personal a otras empresas, al generar puestos de trabajo.

20. Lee, analiza y responde

EVALUACION		
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	ACTITUDES
Proceso de Producción	Propone ideas que ayudan a mejorar a un producto o servicio.	--Habilidades interpersonales -Procesamiento grupal -Autoconfianza -Iniciativa -Responsabilidad -Perseverancia

Dos colaboradores de una empresa de conservas de durazno han propuesto al jefe mejorar el producto. Uno de ellos propuso que el producto debe ser más natural, con menos aditivos y preservantes naturales. El otro los envases ya no sean 100% metal, si no que se utilice cartón laminado con aluminio reciclable. El jefe solicita la opinión de un experto y le ha indicado que la primera opción es mejor que la segunda.

¿Esta opinión propuesta por el experto ayuda a mejorar a un producto?

- a)No, porque las dos opciones son buenas que ayudaran al medio ambiente y el cambio total del producto en una sola operación generando un solo costo.
- b)Si, La primera opción mejor que la segunda, porque al público le interesa la calidad del producto,
- c)No, la segunda es mejor que la primera, porque los envases ya no deben ser metálicos, porque contaminan el ambiente.

Muchas gracias por su colaboración

Anexo 3. Validación de instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL LOGRO DE COMPETENCIA DEL AREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTAS DE VALOR								
1	¿Qué necesidades deberías cubrir para ofrecer tu chocolate a este tipo de personas?	✓		✓		✓		
2	¿Cuál sería la decisión que demuestra habilidades para seleccionar información de la problemática de un negocio?	✓		✓		✓		
3	¿Esta decisión propone ideas y los beneficios que otorgaran el producto o servicio?	✓		✓		✓		
4	¿Describe las razones porque los usuarios elegirán su producto o servicio y no el de la competencia?	✓		✓		✓		
5	Cuál de los dos forman que se están elaborando son prototipos con propuesta de valor	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: APLICA HABILIDADES TÉCNICAS.								
6	Esta decisión ayuda a identificar los elementos que se requieren para poner en marcha un negocio	✓		✓		✓		
7	¿Esta propuesta propone ideas para adquirir recursos?	✓		✓		✓		
8	¿Esta decisión propone un plan de contingencia para un plan de negocio?	✓		✓		✓		
9	¿Estos pasos identifican los procesos de producción de un bien o servicio?	✓		✓		✓		
10	¿Las habilidades técnicas profesionales y el buen trato servirán para desarrollar una nueva propuesta de valor a la farmacia?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS.								
11	¿El dialogo es importante para el trabajo en equipo?	✓		✓		✓		
12	¿Esta actitud valora el respeto a la opinión e ideas de los integrantes de su equipo?	✓		✓		✓		
13	¿El administrador reconoce la importancia de delegar funciones y responsabilidades?	✓		✓		✓		
14	¿Estas funciones están reconocidas dentro de su rol en el desarrollo de una propuesta de negocio?	✓		✓		✓		
15	¿En este tipo de estudio es importante compartir información de una propuesta de negocio con el equipo de trabajo o evitar que se roben las ideas?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO								
16	¿En este caso reconoces cuales son los elementos	✓		✓		✓		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL LOGRO DE COMPETENCIA DEL AREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTAS DE VALOR								
1	¿Qué necesidades deberías cubrir para ofrecer tu chocolate a este tipo de personas?	✓		✓		✓		
2	¿Cuál sería la decisión que demuestra habilidades para seleccionar información de la problemática de un negocio?	✓		✓		✓		
3	¿Esta decisión propone ideas y los beneficios que otorgaran el producto o servicio?	✓		✓		✓		
4	¿Describe las razones porque los usuarios elegirán su producto o servicio y no el de la competencia?	✓		✓		✓		
5	Cuál de los dos forman que se están elaborando son prototipos con propuesta de valor	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: APLICA HABILIDADES TÉCNICAS.								
6	Esta decisión ayuda a Identificar los elementos que se requieren para poner en marcha un negocio	✓		✓		✓		
7	¿Esta propuesta propone ideas para adquirir recursos?	✓		✓		✓		
8	¿Esta decisión propone un plan de contingencia para un plan de negocio?	✓		✓		✓		
9	¿Estos pasos Identifican los procesos de producción de un bien o servicio?	✓		✓		✓		
10	¿Las habilidades técnicas profesionales y el buen trato servirán para desarrollar una nueva propuesta de valor a la farmacia?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS.								
11	¿El dialogo es importante para el trabajo en equipo?	✓		✓		✓		
12	¿Esta actitud valora el respeto a la opinión e ideas de los integrantes de su equipo?	✓		✓		✓		
13	¿El administrador reconoce la importancia de delegar funciones y responsabilidades?	✓		✓		✓		
14	¿Estas funciones están reconocidas dentro de su rol en el desarrollo de una propuesta de negocio?	✓		✓		✓		
15	¿En este tipo de estudio es importante compartir información de una propuesta de negocio con el equipo de trabajo o evitar que se roben las ideas?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO								
16	¿En este caso reconoces cuales son los elementos	✓		✓		✓		

	necesarios para brindar mayor calidad a un producto o servicio?						
17	¿Cuál de estas ideas propuestas sirven para mejorar la eficiencia en una empresa?	✓		✓		✓	
18	¿Con estos pasos el empresario conocerá los ingresos y egresos en una empresa?	✓		✓		✓	
19	¿Esta empresa brindara un beneficio social y económico a la localidad? ¿Qué le recomendarías al alcalde?	✓		✓		✓	
20	¿Esta opinión propuesta por el experto ayuda a mejorar a un producto?	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): existe suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: DR. Padilla Caballero, Jesús DNI: 25861074

Especialidad del validador: Metodólogo / 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

.....de.....del 20.....


 Dr. Jesús Emilio Agustín
 Firma Padilla (padilla) informante.
 CPPe. 0125861074

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL LOGRO DE COMPETENCIA DEL AREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTAS DE VALOR								
1	¿Qué necesidades deberías cubrir para ofrecer tu chocolate a este tipo de personas?	✓		✓		✓		
2	¿Cuál sería la decisión que demuestra habilidades para seleccionar información de la problemática de un negocio?	✓		✓		✓		
3	¿Esta decisión propone ideas y los beneficios que otorgaran el producto o servicio?	✓		✓		✓		
4	¿Describe las razones porque los usuarios elegirán su producto o servicio y no el de la competencia?	✓		✓		✓		
5	¿Cuál de los dos forman que se están elaborando son prototipos con propuesta de valor?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: APLICA HABILIDADES TÉCNICAS.								
6	Esta decisión ayuda a Identificar los elementos que se requieren para poner en marcha un negocio	✓		✓		✓		
7	¿Esta propuesta propone ideas para adquirir recursos?	✓		✓		✓		
8	¿Esta decisión propone un plan de contingencia para un plan de negocio?	✓		✓		✓		
9	¿Estos pasos Identifican los procesos de producción de un bien o servicio?	✓		✓		✓		
10	¿Las habilidades técnicas profesionales y el buen trato servirán para desarrollar una nueva propuesta de valor a la farmacia?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS.								
11	¿El dialogo es importante para el trabajo en equipo?	✓		✓		✓		
12	¿Esta actitud valora el respeto a la opinión e ideas de los integrantes de su equipo?	✓		✓		✓		
13	¿El administrador reconoce la importancia de delegar funciones y responsabilidades?	✓		✓		✓		
14	¿Estas funciones están reconocidas dentro de su rol en el desarrollo de una propuesta de negocio?	✓		✓		✓		
15	¿En este tipo de estudio es importante compartir información de una propuesta de negocio con el equipo de trabajo o evitar que se roben las ideas?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO								
16	¿En este caso reconoces cuales son los elementos	✓		✓		✓		

	necesarios para brindar mayor calidad a un producto o servicio?						
17	¿Cuál de estas ideas propuestas sirven para mejorar la eficiencia en una empresa?	✓		✓		✓	
18	¿Con estos pasos el empresario conocerá los ingresos y egresos en una empresa?	✓		✓		✓	
19	¿Esta empresa brindara un beneficio social y económico a la localidad? ¿Qué le recomendarías al alcalde?	✓		✓		✓	
20	¿Esta opinión propuesta por el experto ayuda a mejorar a un producto?	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Cc. Mg. Pizarro Arancibia Lily Marisol DNI: 09695168

Especialidad del validador: en Educación e Investigación

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico planteado.
 Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente.
 Estructura específica del constructo.
 Claridad: Se refiere en dificultad alguna al enunciado del ítem, en sentido, modo y tiempo.

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

10 de 05 del 2018



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL LOGRO DE COMPETENCIA DEL AREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTAS DE VALOR								
1	¿Qué necesidades deberías cubrir para ofrecer tu chocolate a este tipo de personas?	✓		✓		✓		
2	¿Cuál sería la decisión que demuestra habilidades para seleccionar información de la problemática de un negocio?	✓		✓		✓		
3	¿Esta decisión propone ideas y los beneficios que otorgaran el producto o servicio?	✓		✓		✓		
4	¿Describe las razones porque los usuarios elegirán su producto o servicio y no el de la competencia?	✓		✓		✓		
5	¿Cuál de los dos forman que se están elaborando son prototipos con propuesta de valor	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: APLICA HABILIDADES TÉCNICAS.								
6	Esta decisión ayuda a Identificar los elementos que se requieren para poner en marcha un negocio	✓		✓		✓		
7	¿Esta propuesta propone ideas para adquirir recursos?	✓		✓		✓		
8	¿Esta decisión propone un plan de contingencia para un plan de negocio?	✓		✓		✓		
9	¿Estos pasos identifican los procesos de producción de un bien o servicio?	✓		✓		✓		
10	¿Las habilidades técnicas profesionales y el buen trato servirán para desarrollar una nueva propuesta de valor a la farmacia?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS.								
11	¿El dialogo es importante para el trabajo en equipo?	✓		✓		✓		
12	¿Esta actitud valora el respeto a la opinión e ideas de los integrantes de su equipo?	✓		✓		✓		
13	¿El administrador reconoce la importancia de delegar funciones y responsabilidades?	✓		✓		✓		
14	¿Estas funciones están reconocidas dentro de su rol en el desarrollo de una propuesta de negocio?	✓		✓		✓		
15	¿En este tipo de estudio es importante compartir información de una propuesta de negocio con el equipo de trabajo o evitar que se roben las ideas?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO								
16	¿En este caso reconoces cuales son los elementos	✓		✓		✓		

	necesarios para brindar mayor calidad a un producto o servicio?						
17	¿Cuál de estas ideas propuestas sirven para mejorar la eficiencia en una empresa?	✓		✓		✓	
18	¿Con estos pasos el empresario conocerá los ingresos y egresos en una empresa?	✓		✓		✓	
19	¿Esta empresa brindara un beneficio social y económico a la localidad? ¿Qué le recomendarías al alcalde?	✓		✓		✓	
20	¿Esta opinión propuesta por el experto ayuda a mejorar a un producto?	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Aplica criterios de medición con validación

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Méndez Ilizarbe Gliria Susana..... DNI: 07059554.....

Especialidad del validador: Metodología; Mg. Gerencia Educativa; Dra en Educación.....

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

.....de.....del 20.....



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL LOGRO DE COMPETENCIA DEL AREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTAS DE VALOR								
1	¿Qué necesidades deberías cubrir para ofrecer tu chocolate a este tipo de personas?	✓		✓		✓		
2	¿Cuál sería la decisión que demuestra habilidades para seleccionar información de la problemática de un negocio?	✓		✓		✓		
3	¿Esta decisión propone ideas y los beneficios que otorgaran el producto o servicio?	✓		✓		✓		
4	¿Describe las razones porque los usuarios elegirán su producto o servicio y no el de la competencia?	✓		✓		✓		
5	Cuál de los dos forman que se están elaborando son prototipos con propuesta de valor	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: APLICA HABILIDADES TÉCNICAS.								
6	Esta decisión ayuda a Identificar los elementos que se requieren para poner en marcha un negocio	✓		✓		✓		
7	¿Esta propuesta propone ideas para adquirir recursos?	✓		✓		✓		
8	¿Esta decisión propone un plan de contingencia para un plan de negocio?	✓		✓		✓		
9	¿Estos pasos Identifican los procesos de producción de un bien o servicio?	✓		✓		✓		
10	¿Las habilidades técnicas profesionales y el buen trato servirán para desarrollar una nueva propuesta de valor a la farmacia?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS.								
11	¿El dialogo es importante para el trabajo en equipo?	✓		✓		✓		
12	¿Esta actitud valora el respeto a la opinión e ideas de los integrantes de su equipo?	✓		✓		✓		
13	¿El administrador reconoce la importancia de delegar funciones y responsabilidades?	✓		✓		✓		
14	¿Estas funciones están reconocidas dentro de su rol en el desarrollo de una propuesta de negocio?	✓		✓		✓		
15	¿En este tipo de estudio es importante compartir información de una propuesta de negocio con el equipo de trabajo o evitar que se roben las ideas?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO								
16	¿En este caso reconoces cuales son los elementos	✓		✓		✓		

	necesarios para brindar mayor calidad a un producto o servicio?						
17	¿Cuál de estas ideas propuestas sirven para mejorar la eficiencia en una empresa?	✓		✓		✓	
18	¿Con estos pasos el empresario conocerá los ingresos y egresos en una empresa?	✓		✓		✓	
19	¿Esta empresa brindara un beneficio social y económico a la localidad? ¿Qué le recomendarías al alcalde?	✓		✓		✓	
20	¿Esta opinión propuesta por el experto ayuda a mejorar a un producto?	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y Nombres del juez validador. Dr/ Mg: M.G. JUAN CUBAS FERNANDEZ

DNI: 17632958

Especialidad del validador: INTEGRACION EDUCATIVA TIC

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

3 de MARZO del 2018



Firma del Experto Informante.

Anexo 4. Unidad de Aprendizaje: “Idea de Negocio”

IE JOSE CARLOS MARIATEGUI

UNIDAD DIDACTICA N° 2

TITULO : IDEA DE NEGOCIO

I.- DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : N° 01 - San Juan de Miraflores
 INSTITUCION EDUCATIVA : IE JOSE CARLOS MARIATEGUI
 DIRECTORA : Mg. Sonia Ancco Cuentas
 ESPECIALIDAD : COMPUTACION
 GRADO : 3°
 SECCIÓN : “B”
 N° DE HORAS : 08 horas semanales
 DOCENTE : Mg. Alicia Llacta Zela
 DURACIÓN : 08 -05-18 al 12 -06-18 (13 SESIONES)
 PRODUCTO : PROCESO DE UN MODELO DE NEGOCIO

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			EVALUACIÓN	
COMPETENCIA	CAPACIDAD DE AREA	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento o económico y social	1.-Crea Propuesta de Valor	<p>Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés.</p> <p>Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.</p> <p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativo e innovadoras que representa a través de prototipos.</p> <p>Valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora.</p> <p>Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p> <p>Determina los recursos que se requiere para elaborar la propuesta de</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica necesidades a través de: Observación grupal estructurada Lluvia de ideas Técnica de Macrofiltro técnica del Microfiltro Lienzo Canvas Desing Thinking Diseño de prototipo Plan de negocios Diseño de presupuestos Scamper 	LISTA DE COTEJO

		valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.		
	2.- Aplica habilidades técnicas	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio. Emplea habilidades técnicas pertinentes las implementa siendo responsable con el ambiente. Usa sosteniblemente los recursos naturales Aplica normas de seguridad en el trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de logo de la empresa • Diseño de la visión y misión de la empresa • Diseño de la publicidad de la empresa • Posters • Calendarios • Afiches • Tripticos • Gigantografías • Bolsas biodegradables • Publicidad en redes sociales • Videos 	LISTA DE COTEJO
	3.- Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás; asume con responsabilidad su rol Colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte información con su equipo • Plan de actividades del equipo.: DIAGRAMA DE GANTT • Aplicación de habilidades blandas. • Respeto a las ideas • Cumple su Rol • Cooperación y colaboración 	Lista de Cotejo
	4.- Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Elabora y aplica instrumentos de recojo de información en función de indicadores que le permitan mejorar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos. Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar los beneficios o pérdidas económicas, el impacto social y ambiental generados por el proyecto para incorporar mejoras	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de su Plan de Negocios. • Realiza las mejoras de su proyecto. • Elabora instrumentos de recojo de información sobre su proyecto. • Reconoce el impacto social y ambiental de su proyecto. 	Lista de Cotejo

III.- SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

Los estudiantes del 3° grado de secundaria de la IE JCM, están viviendo nuevos cambios en la especialidad de EPT, lo cual comprende desarrollar la competencia "Gestión de proyectos de emprendimiento económico y social" la cual se desarrolla con cuatro capacidades: crea propuesta de valor, trabajo en equipo, habilidades técnicas, evalúa proyectos de emprendimiento donde el estudiante diseña prototipos a través de la realización de proyectos de emprendimiento fortalecer estas capacidades y se realizará la unidad de aprendizaje IDEA DE NEGOCIOS donde el estudiante desarrollará las capacidades y se evidenciará en la creatividad, iniciativa, trabajo en equipo, interdependencia positiva y capacidades emprendedoras realizando su proyecto de vida y un espíritu emprendedor.

IV.- SECUENCIA DIDACTICA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIONES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
<p>SESIÓN 1</p> <p>“Formamos nuestro equipo cooperativo y conocemos el emprendimiento”</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor a través de la formación de GRUPOS COOPERATIVOS considerando la heterogeneidad e inclusión y la cohesión del equipo para dar alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.</p> <p>Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeras compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.</p> <p>Emplea habilidades técnicas pertinentes para presentar las CONCLUSIONES DEL TEMA y las implementa siendo responsable con el ambiente usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</p> <p>Elabora y aplica instrumentos de recojo de información determinando los beneficios o pérdidas económicas, impacto social y ambiental.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formula y expresa sus opiniones a través de Lluvia de ideas • Planifica la función de cada miembro del equipo para participa en e Juego en equipo conociéndonos a través de una falsedad. • Diseño de Daigramas e Gantt de las actividades de su proyecto • Evalúa el resultado de acuerdo al tiempo planificado 	<p>3 horas</p>
<p>SESION 2</p> <p>Conociendo las necesidades de los usuarios</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Realiza observaciones estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades de un grupo de usuarios de informaciones digitales para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar la propuesta de valor teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.</p> <p>Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles.</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñan la encuesta en equipo • Aplican la encuesta en un trabajo de campo. • Comparten información con su equipo • Tabulan la información en un cuadro de Excel • Elaboran diapositivas en la PC y formulan las conclusiones de los resultados de las necesidades de los usuarios 	<p>3 horas</p>

<p>SESION 3</p> <p>identificando la idea de negocio</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Selecciona en equipo las necesidades de los usuarios y diseña alternativas de propuesta de valor.</p> <p>Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas.</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar la propuesta de valor teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizan una idea de negocio a través Macro y micro filtro • Los grupos debaten sobre la mejor idea de negocios • Diseñan los formatos y realizan la técnica del Macrofiltro y microfiltro • A través del diseño de diapositivas exponen su idea de negocio 	<p>3 horas</p>
<p>SESION 4</p> <p>Diseñamos el Lienzo Canvas</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés.</p> <p>Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar la propuesta de valor.</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñan el lienzo Canvas • Analizan el video sobre ideas de negocios • Participan de manera coordinada en el Juego contando una historia • Diseño en el programa Corel Draw el Lienzo Canvas. • A través del diseño de diapositivas exponen el Lienzo Canvas evaluando cada proceso. 	<p>3 horas</p>
<p>SESION 5</p> <p>Segmento de Clientes</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Selecciona las herramientas digitales necesarios y organiza las actividades para su diseño</p> <p>Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar la propuesta de valor.</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En el programa Corel Draw diseña las imágenes para su proyecto • Emplea herramientas adecuadas para la edición creativa de imágenes • Selecciona los tipos de formatos de imagen para el diseño digital • Mejoran el avance de su proyecto 	<p>3 horas</p>

<p>SESION 6 Propuesta de valor</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Selecciona las herramientas digitales necesarios y organiza las actividades para su diseño</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar la propuesta de valor.</p> <p>Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En el programa Corel Draw diseña las imágenes para su proyecto • Emplea herramientas adecuadas para la edición creativa de imágenes • Selecciona los tipos de formatos de imagen para el diseño digital • Evalúa el resultado de su proyecto de acuerdo al tiempo planificado • Mejoran el avance de su proyecto 	<p>3 horas</p>
<p>SESION 7 Canales de Distribución</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Selecciona las herramientas digitales necesarios y organiza las actividades para su diseño</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar la propuesta de valor</p> <p>Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga en el internet • Emplea herramientas adecuadas para la edición creativa de imágenes • Evalúa el resultado de su proyecto de acuerdo al tiempo planificado • Mejoran el avance de su proyecto 	<p>3 horas</p>
<p>SESION 8 Relaciones con los clientes</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental, social y resultado económico.</p> <p>Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar su propuesta de valor</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<p>Debaten en grupos sobre los tipos de relaciones con los clientes</p> <p>Realiza presentaciones en diapositivas.</p> <p>Mejoran el avance de su proyecto</p>	<p>3 horas</p>

<p>SEMANA 9 Fuentes de ingreso</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Selecciona en equipo las necesidades de los usuarios y diseña alternativas de propuesta de valor.</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar la propuesta de valor teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo</p> <p>Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes</p>	<p>Debaten en grupos sobre las fuentes de ingreso de su negocio.</p> <p>Realiza presentaciones en diapositivas.</p> <p>Mejoran el avance de su proyecto</p>	<p>3 horas</p>
<p>SEMANA 10 Recursos clave</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Selecciona en equipo las necesidades de los usuarios y diseña alternativas de propuesta de valor.</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar las mejoras de su propuesta de valor</p> <p>Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes</p>	<p>Debaten en grupos sobre los recursos claves de su negocio.</p> <p>Realiza presentaciones en diapositivas.</p> <p>Mejoran el avance de su proyecto</p>	<p>3 horas</p>
<p>Sesión 11 Actividades Clave</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO</p> <p>HABILIDADES TECNICAS</p> <p>EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO</p>	<p>Selecciona las herramientas digitales necesarios y organiza las actividades para su diseño</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar la propuesta de valor.</p> <p>Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<p>Debaten en grupos sobre las actividades claves de su negocio.</p> <p>Realiza presentaciones en diapositivas.</p> <p>Mejoran el avance de su proyecto</p>	<p>3 horas</p>

Sesión 12 Socios clave	PROPUESTA DE VALOR TRABAJO COOPERATIVO HABILIDADES TECNICAS EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO	<p>Selecciona las herramientas digitales necesarios y organiza las actividades para su diseño</p> <p>Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar la propuesta de valor.</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<p>Debaten en grupos sobre los socios claves de su negocio</p> <p>Realiza presentaciones en diapositivas.</p> <p>Mejoran el avance de su proyecto</p>	<p>3 horas</p>
Sesión 13 Estructura de costos	PROPUESTA DE VALOR TRABAJO COOPERATIVO HABILIDADES TECNICAS EVALUA EL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO	<p>Selecciona las herramientas digitales necesarios y organiza las actividades para su diseño</p> <p>Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol</p> <p>Emplea habilidades técnicas para realizar la propuesta de valor.</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Debaten en grupos sobre la estructura de costes de su negocio • Realiza presentaciones en diapositivas. • Mejoran el avance de su proyecto. • Evalúa el resultado de su proyecto de acuerdo al tiempo planificado • Exposición de su proyecto 	

V.- RECURSOS MATERIALES

AGENTES EDUCATIVOS	MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
Para el docente	Currículo Nacional 2019 Tutoriales de emprendimiento Tutoriales empresariales	LAPTOP INTERNET	TALLER DE COMPUTACION
Para el estudiante	. Tutoriales de emprendimiento Tutoriales empresariales	COMPUTADORAS PROGRAMAS	TALLER DE COMPUTACION

Anexo 5. Sesiones de Aprendizaje

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Formamos nuestro equipo cooperativo y conocemos el emprendimiento
--------	--

DOCENTE
<i>Mg. Alicia Llacta Zela</i>

FECHA
<i>02-05 - 2018</i>

ÁREA	GRADO/SECCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE	No DE SESIÓN	DURACIÓN
<i>EPT</i>	<i>3º B</i>	<i>IDEA DENEGOCIO</i>	<i>01</i>	<i>3 horas</i>

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DEL ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (PRECISADOS)	EVIDENCIA	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor a través de la formación de GRUPOS COOPERATIVOS considerando la heterogeneidad e inclusión y la cohesión del equipo para dar alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Formula y expresa sus opiniones a través de Lluvia de ideas Técnica del Macro filtro Técnica del Microfiltro	Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeras compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.	Planifican el Rol de cada miembro del equipo. Debaten sobre el video el emprendimiento	
	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas pertinentes para Presenta las CONCLUSIONES DEL TEMA y las implementa siendo responsable con el ambiente usando sosteniblemente los recursos naturales y	Diseñan Graficadores visuales para exponer sobre el Emprendimiento	

		aplicando normas de seguridad en el trabajo.		
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Elabora y aplica instrumentos de recojo de información determinando los beneficios o pérdidas económicas, impacto social y ambiental.	Evalúa el resultado de acuerdo al tiempo planificado en el DIAGRAMA DE GANTT	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	En el programa internet investigan sobre el tema y diseñan un graficador visual en Power Point.	Diseño de Diapositivas	-
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Se formula preguntas de manera reflexiva y de forma constante acerca de su aprendizaje y adquieren capacidades emprendedoras.	Reflexionan su avance académico.	-

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

SECUENCIA DIDÁCTICA	
MOMENTOS / TIEMPO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS
INICIO 20 min	<p>El docente inicia la sesión</p> <p>La sesión inicia con las actividades permanentes: bienvenida, saludo.</p> <p>Reflexión de las normas de convivencia –seguridad ‘del taller y su presentación personal</p> <p>MOTIVACION</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Preguntas sobre los programas en que se pueden diseñar <p>PROBLEMATIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> •Se les presenta la situación problemática con la siguiente pregunta <p>¿Qué son grupos cooperativos?</p> <p>El docente les presenta el propósito y título de la sesión y la secuencia de actividades.</p>

<p>DESARROLLO</p> <p>80 min</p>	<p>ACTIVIDAD 1 El docente señala y explica el concepto de grupos cooperativos los pasos para formar equipos cooperativos y su diferencia con los grupos colaborativos y les presenta un video. https://www.youtube.com/watch?v=zL11u4XF_5U Los estudiantes opinan a través de una lluvia de ideas y se llega a un consenso La docente plantea un juego para que los miembros de los grupos se conozcan. Se les plantea la forma del juego Busca tu otra mitad Luego el docente organiza los grupos cooperativos siguiendo la teoría de equipos base Los estudiantes se sientan juntos formando una U y se saludan. Cada integrante tiene que nombrar tres cosas que le gustan pero tiene que haber uno falso y sus demás compañeros del grupo tiene que adivinar cuales es el falso. El equipo planifica la función de cada miembro del equipo para participar en el Juego. Los miembros del equipo interactúan conociéndose y reaccionando en forma sorpresiva.</p> <p>ACTIVIDAD 2 La docente les muestra un video sobre el emprendimiento Los estudiantes debaten sobre el video el emprendimiento En grupo diseñan Graficadores visuales para exponer sobre el tema el Emprendimiento</p>
	<p>Se consolida la información y se emite una conclusión general La docente recoge inquietudes de los estudiantes y posteriormente las analizará para intervenir en las sesiones siguientes en apoyo del estudiante que él considera que requiere apoyo.</p>
<p>CIERRE</p> <p>20 min</p>	<p>METACOGNICION El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: ¿Es importante trabajar en equipos cooperativos? ¿Por qué?</p> <p>RETROALIMENTACION Luego de la participación de los estudiantes con sus respuestas, el docente refuerza que el tema es muy importante porque está en juego el éxito del proyecto.</p>

MATERIAL RECURSOS A UTILIZAR y ANEXOS:

Cuaderno de estudiante, fuentes de información válida y confiable (internet), computadoras, laptop, útiles escolares, papelería, multimedia, lista de cotejo o instrumento de coevaluación.

Lic. Sonia Ancco Cuentas
Subdirectora Pedagógica

Mag. Alicia G.Llacta Zela
Docente EPT



PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Conociendo las necesidades de los usuarios
--------	--

DOCENTE
Mg. Alicia Llacta Zela

FECHA
04-05-2018

ÁREA	GRADO/SECCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE	No DE SESIÓN	DURACIÓN
EPT	3º B	IDEA DENEGOCIO	02	3 horas

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DEL ÁREA Y TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (PRECISADOS)	EVIDENCIA	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Realiza observaciones estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades de un grupo de usuarios de informaciones digitales para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	-Debaten en grupos sobre las necesidades de su entorno -Diseñan la encuesta en equipo	Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles.	-Aplican la encuesta en un trabajo de campo. Comparten información con su equipo -Clasifica la información de las encuestas mediante su tabulación -Asume con responsabilidad su rol de emprendedor.	
	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas pertinentes para diseñar la encuesta y realizar	Elabora en un archivo Word la encuesta y traslada la información de	

		la tabulación teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo	Excel para tabular y analizar la información.	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Elabora y aplica instrumentos de recojo de información determinando los beneficios o pérdidas económicas, impacto social y ambiental.	Análisis respectivo para la toma de decisiones en mejora de su producto o Servicio.	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	En el programa internet investigan sobre el tema y diseñan un graficador visual en Power Point.	Diseño de Diapositivas para la exposición.	- Guía de Observación
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Se formula preguntas de manera reflexiva y de forma constante acerca de su aprendizaje y adquieren capacidades emprendedoras.	Formula preguntas de manera reflexiva	- Guía de Observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

SECUENCIA DIDÁCTICA	
MOMENTOS / TIEMPO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS
INICIO 20 min	<p>El docente inicia la sesión</p> <p>La sesión inicia con las actividades permanentes: bienvenida, saludo.</p> <p>Reflexión de las normas de convivencia –seguridad del taller y su presentación personal</p> <p>MOTIVACION</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Preguntas sobre las necesidades personales <p>PROBLEMATIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> •Se les presenta la situación problemática con la siguiente pregunta ¿Todos los productos que compran los satisfacen? <p>El docente les presenta el propósito y título de la sesión y la secuencia de</p>

	actividades.
DESARROLLO 80 min	<p>ACTIVIDAD 1 Los estudiantes se sientan en grupos cooperativos y la docente explica la forma del juego la sobrevivencia Los grupos se motivan interactúan y se asignan roles y participan en forma activa y analizan sus fallas El docente señala y explica el concepto necesidades, motivaciones y deseos y necesidades de los clientes y presenta un video https://www.youtube.com/watch?v=zL11u4XF_5U Los grupos cooperativos debaten sobre las necesidades de su entorno Analizan los productos existentes en los mercados que no les satisface. Los grupos exponen sus conclusiones.</p> <p>ACTIVIDAD 2 Los grupos redactan una encuesta para los usuarios y lo digitan en Word. Aplican la encuesta a sus compañeros de colegio. Tabulan la información.</p>
	<p>Se consolida la información y se emite una conclusión general El docente recoge inquietudes de los estudiantes y posteriormente las analizará para intervenir en las sesiones siguientes en apoyo del estudiante que él considera que requiere apoyo.</p>
CIERRE 20 min	<p>METACOGNICION La docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: ¿Es importante saber las necesidades de los usuarios antes de hacer un producto? ¿Por qué?</p> <p>RETROALIMENTACION Luego de la participación de los estudiantes con sus respuestas, el docente refuerza que el tema es muy importante porque está en juego el éxito del proyecto.</p>

MATERIAL RECURSOS A UTILIZAR y ANEXOS:

Cuaderno de estudiante, fuentes de información válida y confiable (internet), computadoras, laptop, útiles escolares, papelería, multimedia, lista de cotejo o instrumento de coevaluación.

Lic. Sonia Ancco Cuentas
Subdirectora Pedagógica

Mag. Alicia G.Llacta Zela
Docente EPT



PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Identificando la idea de negocio
--------	----------------------------------

DOCENTE
Mg. Alicia Llacta Zela

FECHA
09-05- 2018

ÁREA	GRADO/SECCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE	No DE SESIÓN	DURACIÓN
EPT	3º B	IDEA DE NEGOCIO	03	3 horas

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DEL ÁREA Y TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (PRECISADOS)	EVIDENCIA	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Formula alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con los posibles usuarios	Fórmula propuesta ideas de negocio Diseña el prototipo	Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúan en grupo a través del juego preguntas capciosas • Debaten sobre una idea de negocio productiva • Comparten información con su equipo 	
	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas para diseñar una idea de negocio teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo	En el programa internet investigan sobre el producto a elaborar.	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.	Análisis para la toma de decisiones en mejora de su producto o Servicio.	

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	En el programa internet investigan sobre el tema y diseñan un informe en Power Point.	Diseño de Diapositivas para la exposición.	Guía de Observación
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Se formula preguntas de manera reflexiva y de forma constante acerca de su aprendizaje y adquieren capacidades emprendedoras.	Formula preguntas de manera reflexiva	

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

SECUENCIA DIDÁCTICA	
MOMENTOS / TIEMPO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS
INICIO 20 min	El docente inicia la sesión La sesión inicia con las actividades permanentes: bienvenida, saludo. Reflexión de las normas de convivencia –seguridad del taller y su presentación personal MOTIVACION SABERES PREVIOS •Preguntas sobre las necesidades personales PROBLEMATIZACION •Se les presenta la situación problemática con la siguiente pregunta ¿Qué son ideas de negocios? El docente les presenta el propósito y título de la sesión y la secuencia de actividades.
DESARROLLO 80 min	ACTIVIDAD 1 Los estudiantes se sientan en grupos cooperativos y la docente explica la forma del juego preguntas capciosas. Los grupos se motivan interactúan y se asignan roles y participan en forma activa y se ayudan El docente señala y explica conceptos empresariales, la empresa, tipos de empresas, negocios, tipos motivaciones y presenta un video https://www.youtube.com/watch?v=zL11u4XF_5U Los grupos cooperativos debaten sobre el tema e investigan en el programa internet y presentan un informe en el programa Power Point. La docente explica que es una idea de negocio

	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">IDEA DE NEGOCIO</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>¿QUÉ ES UNA IDEA DE NEGOCIO?</p> <p>“Una idea de negocio es una descripción corta y precisa de lo que será tu negocio” Una idea de negocio no es sólo una intención sino es el punto de partida para planificar el negocio y luego llevarlo a la realidad.</p> </div> <div style="width: 65%;"> </div> </div> </div> <p>Los grupos cooperativos debaten sobre una idea de negocio de acuerdo a las necesidades de los usuarios y la factibilidad de llevarlo a cabo La profesora los guía y asesora.</p> <p>ACTIVIDAD 2 Los grupos consensuan su idea de negocio Los grupos exponen su idea de negocio en diapositivas. Los grupos debaten críticamente las ideas de negocios propuestas por cada grupo.</p> <p>Se consolida la información y se emite una conclusión general El docente recoge inquietudes de los estudiantes</p>
<p>CIERRE 20 min</p>	<p>METACOGNICION El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: ¿Qué factores hay que tener en cuenta para establecer una idea de negocio ? ¿Por qué?</p> <p>RETROLIMENTACION Luego de la participación de los estudiantes con sus respuestas, el docente refuerza que el tema es muy importante porque está en juego el éxito del proyecto.</p>

MATERIAL RECURSOS A UTILIZAR y ANEXOS:

Cuaderno de estudiante, fuentes de información válida y confiable (internet), computadoras, laptop, útiles escolares, papelería, multimedia, lista de cotejo o instrumento de coevaluación.

Lic. Sonia Ancco Cuentas
Subdirectora Pedagógica

Mag. Alicia G. Llacta Zela
Docente EPT



PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Diseñamos el Lienzo Canvas
--------	----------------------------

DOCENTE
Mg. Alicia Llacta Zela

FECHA
11-05-2018

ÁREA	GRADO/SECCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE	No DE SESIÓN	DURACIÓN
EPT	3º B	IDEA DE NEGOCIO	04	3 horas

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DEL ÁREA Y TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (PRECISADOS)	EVIDENCIA	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de Lienzo Canvas Diseña el prototipo 	Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común	<ul style="list-style-type: none"> Interactúan en grupo a través del juego Contando una historia Comparten información con su equipo al realizar el Lienzo Canvas 	
	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas para diseñar una idea de negocio teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo	<ul style="list-style-type: none"> Elaboran los nueve pasos del Lienzo Canvas analizando cada etapa según su idea de negocio. 	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> Análisis para la toma de decisiones en mejora de su producto o Servicio. 	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	En el programa internet investigan sobre el tema y diseñan un informe en Power Point.	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de Diapositivas para la exposición. 	Guía de Observación

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Se formula preguntas de manera reflexiva y de forma constante acerca de su aprendizaje y adquieren capacidades emprendedoras.	• Formula preguntas de manera reflexiva
--	-----------------------------	---	---

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

SECUENCIA DIDÁCTICA	
MOMENTOS / TIEMPO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS
INICIO 20 min	<p>El docente inicia la sesión La sesión inicia con las actividades permanentes: bienvenida, saludo. Reflexión de las normas de convivencia –seguridad ‘del taller y su presentación personal</p> <p>MOTIVACION SABERES PREVIOS •Preguntas los pasos para crear un negocio</p> <p>PROBLEMATIZACION •Se les presenta la situación problemática con la siguiente pregunta ¿Los negocios necesitan un proceso para su formación? El docente les presenta el propósito y título de la sesión y la secuencia de actividades.</p>
DESARROLLO 80 min	<p>ACTIVIDAD 1 Los estudiantes se sientan en grupos cooperativos y la docente explica la forma del juego contando una historia Los grupos asignan la posición de juego de cada integrante y realizan un ensayo e interactúan y se asignan roles y participan en forma activa y se ayudan Los estudiantes celebran sus logros y analizan sus errores. El docente señala y explica el concepto del Lienzo Canvas y cada etapa del proceso y realiza un ejemplo.</p> <div style="text-align: center;"> <p>El diagrama del Lienzo Canvas se divide en 9 secciones numeradas con las siguientes preguntas orientadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> #8. Asociaciones Clave: ¿QUIÉN TE AYUDA? #7. Actividades clave: ¿QUÉ HACES? #6. Recursos clave: ¿QUÉ TIENES? #2. Propuesta de valor: ¿QUÉ OFRECES? #4. Relaciones con clientes: ¿CÓMO TE RELACIONAS? #3. Canales: ¿CÓMO TE CONOCEN? #1. Segmentos de clientes: ¿A QUIÉN AYUDAS? #9. Estructura de costes: ¿CUÁNTO TE CUESTA? #5. Fuentes de ingresos: ¿QUÉ OBTIENES? </div>

	<p>Muestra un video de una idea de negocio y el llenado del lienzo Canvas. https://www.youtube.com/watch?v=zL11u4XF_5U Los grupos cooperativos debaten sobre el llenado de Lienzo Canvas segun su idea de Negocio y preparan el Papelografo para su llenado La profesora los guía y asesora ACTIVIDAD 2 Los grupos conversan y aportan ideas para el llenado de cada etapa Los grupos exponen su lienzo Canvas Los grupos debaten críticamente Los lienzo Canvas propuestas por cada grupo. Se consolida la información y se emite una conclusión general El docente recoge inquietudes de los estudiantes</p>
<p>CIERRE 20 min</p>	<p>El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: ¿Qué factores hay que tener en cuenta para establecer una idea de negocio ? ¿Por qué? Luego de la participación de los estudiantes con sus respuestas, el docente refuerza que el tema es muy importante porque está en juego el éxito del proyecto.</p>

MATERIAL RECURSOS A UTILIZAR y ANEXOS:

Cuaderno de estudiante, fuentes de información válida y confiable (internet), computadoras, laptop, útiles escolares, papelería, multimedia, lista de cotejo o instrumento de coevaluación.

Lic. Sonia Ancco Cuentas
 Subdirectora Pedagógica

Mag. Alicia G.Llacta Zela
 Docente EPT

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Segmento de clientes y el marketing
--------	-------------------------------------

DOCENTE
Mg. Alicia Lacta Zela

FECHA
16-05-2018

ÁREA	GRADO/SECCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE	No DE SESIÓN	DURACIÓN
EPT	3º B	IDEA DE NEGOCIO	05	3 horas

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DEL ÁREA Y TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (PRECISADOS)	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos	Determina la mejora del prototipo de acuerdo al tipo de clientes y su marketing	Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común	Interactúan en grupo a través del juego interpreta que quiero representar Comparten información con su equipo al realizar el Lienzo Canvas	
	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas para diseñar una idea de negocio teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo	<ul style="list-style-type: none"> Diseñan un graficador visual con los tipos de mercado y clientes y como establecer un plan de marketing de acuerdo al tipo de negocio. 	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.	Análisis para la toma de decisiones en mejora de su producto o Servicio.	

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	En el programa internet investigan sobre el tema y diseñan un informe en Power Point.	Diseño de Diapositivas para la exposición.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Se formula preguntas de manera reflexiva y de forma constante acerca de su aprendizaje y adquieren capacidades emprendedoras.	Formula preguntas de manera reflexiva

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

SECUENCIA DIDÁCTICA	
MOMENTOS / TIEMPO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS
INICIO 20 min	<p>El docente inicia la sesión</p> <p>La sesión inicia con las actividades permanentes: bienvenida, saludo.</p> <p>Reflexión de las normas de convivencia –seguridad del taller y su presentación personal</p> <p>MOTIVACION</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Preguntas que son Clientes, mercados? <p>PROBLEMATIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> •Se les presenta la situación problemática con la siguiente pregunta ¿Los negocios necesitan un proceso para su formación? <p>El docente les presenta el propósito y título de la sesión y la secuencia de actividades.</p>
DESARROLLO 80 min	<p>ACTIVIDAD 1</p> <p>Los estudiantes se sientan en grupos cooperativos y la docente explica la forma del juego contando una historia</p> <p>Los grupos asignan la posición de juego de cada integrante y realizan un ensayo e interactúan y se asignan roles y participan en forma activa y se ayudan.</p> <p>Los estudiantes celebran sus logros y analizan sus errores.</p> <p>El docente señala y explica el concepto de Clientes, segmento de mercado, tipos de segmentos de mercados y realiza un ejemplo.</p>

	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="454 257 906 589"> <p>INICAPET SEGMENTO DE MERCADO</p> <p>CUENTES</p> <p><i>Cliente es la persona, empresa u organización que adquiere o compra de forma voluntaria productos o servicios que necesita o desea para sí mismo, para otra persona o para una empresa u organización.</i></p> <p>Algunas consideraciones de Philip Kotler acerca de los clientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los productos van y vienen. El reto de las empresas se centra en que sus clientes duren más que sus productos. Tienen que considerar más los conceptos ciclo de vida del mercado y ciclo de vida del cliente en lugar del concepto ciclo de vida del producto. Las empresas deben considerar a sus clientes como un activo que debe ser gestionado como cualquier otro activo de la empresa. Si no prestan atención a sus clientes, alguna otra empresa lo hará. <p>El consumidor está cada vez más formado e informado y es más exigente, y con el incremento del nivel de vida, el deseo determina los hábitos de compra que generalmente prioriza el valor añadido de productos a su funcionalidad.</p> </div> <div data-bbox="938 257 1380 589"> <p>INICAPET SEGMENTO DE MERCADO</p> <p>¿Qué es?</p> <p>“Es un grupo de personas, empresas u organizaciones con características, comunes, homogéneas en cuanto a ideas, preferencias de compra o estilo en el uso de productos.”</p> <ul style="list-style-type: none"> Los integrantes de un segmento necesitan o desean productos o servicios de similares características Pueden pagar los mismos precios Son sensibles a similares actividades de publicidad, promoción de ventas, etc. Acuden o compran en lugares similares o de forma similar <p>Un modelo de negocio puede definir uno o varios segmentos de mercado, ya sean grandes o pequeños.</p> <p>Se tienen diferentes segmentos si:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sus necesidades requieren y justifican una oferta diferente; Son necesarios diferentes canales de distribución para llegar a ellos; Requieren un tipo de relación diferente; Su índice de rentabilidad es muy diferente; Están dispuestos a pagar por diferentes aspectos de la oferta </div> </div> <div data-bbox="673 622 1193 981" style="text-align: center;"> <p>INICAPET TIPOS DE SEGMENTO DE MERCADO</p> <ul style="list-style-type: none"> Mercado de masas. Centrado en el público en general no se distinguen segmentos de mercado, los productos se orientan a un grupo masivo de clientes que tienen necesidades y problemas similares. <ul style="list-style-type: none"> Mercado para bebidas – Agua mineral Mercado para prendas de vestir de temporada Nicho de mercados. Atienden a segmentos específicos y especializados. Los productos se orientan a los requisitos específicos de una fracción del mercado. <ul style="list-style-type: none"> Mercado para automóviles de carrera Mercado para prendas de vestir para personas gorditas Mercado segmentado. Atiende a dos o más segmentos de mercado que tienen problemas y necesidades similares (fluencias) pero que requieren productos diferenciados. <ul style="list-style-type: none"> Mercado para automóviles Mercado para vestidos de novias Mercado diversificado. Atiende a dos segmentos de mercado que tienen problemas y necesidades muy diferentes, por lo que requieren productos diferentes. <ul style="list-style-type: none"> Mercado para productos alimenticios. Mercado para muebles del hogar Plataformas multilaterales. Atiende a dos o más segmentos de mercado independientes que se requieren entre sí para que funcione el negocio. <ul style="list-style-type: none"> Mercado para distribución de revistas gratuitas. (segmento de lectores – segmento empresas que financian el periódico) </div> <p>Muestra un video sobre los clientes y tipos de segmentación de mercados https://www.youtube.com/watch?v=zL11u4XF_5U</p> <p>Los grupos cooperativos debaten sobre qué tipos de mercados hay en su localidad y llegan a conclusiones . La docente los acompaña y asesora.</p> <p>ACTIVIDAD 2</p> <p>Los grupos conversan y analizan los tipos de clientes, los tipos de mercado y que estrategias de marketing se usan para llegar a cada tipo de cliente por afiliación, por redes sociales, directo</p> <p>Los grupos exponen sus conclusiones en un papelógrafo</p> <p>Se consolida la información y se emite una conclusión general</p> <p>El docente recoge inquietudes de los estudiantes</p>
<p>CIERRE 20 min</p>	<p>METACOGNICION</p> <p>El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué factores hay que tener en cuenta para establecer una idea de negocio?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>RETROALIMENTACION</p> <p>Luego de la participación de los estudiantes con sus respuestas, el docente refuerza que el tema es muy importante porque está en juego el éxito del proyecto.</p>

MATERIAL RECURSOS A UTILIZAR y ANEXOS:

Cuaderno de estudiante, fuentes de información válida y confiable (internet), computadoras, laptop, útiles escolares, papelería, multimedia, lista de cotejo o instrumento de coevaluación.

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Propuesta de valor
---------------	--------------------

DOCENTE
Mg. Alicia Llacta Zela

FECHA
18-05-2018

ÁREA	GRADO/SECCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE	No DE SESIÓN	DURACIÓN
EPT	3º B	IDEA DE NEGOCIO	06	4 horas

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DEL ÁREA Y TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (PRECISADOS)	EVIDENCIA	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento o económico o social	Crea propuestas de valor	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos	Determina la mejora del prototipo de acuerdo al tipo de clientes y su marketing	Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común	<ul style="list-style-type: none"> Interactúan en grupo a través del juego interpreta que quiero representar Comparten información con su equipo al realizar el Lienzo Canvas 	
	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas para diseñar una idea de negocio teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo	<ul style="list-style-type: none"> Diseñan el mapa de valor y perfil del cliente de acuerdo a su idea de negocio. 	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.	Análisis para la toma de decisiones en mejora de su producto o Servicio.	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	En el programa internet investigan sobre el tema y diseñan un informe en Power Point.	Diseño de Diapositivas para la exposición.	

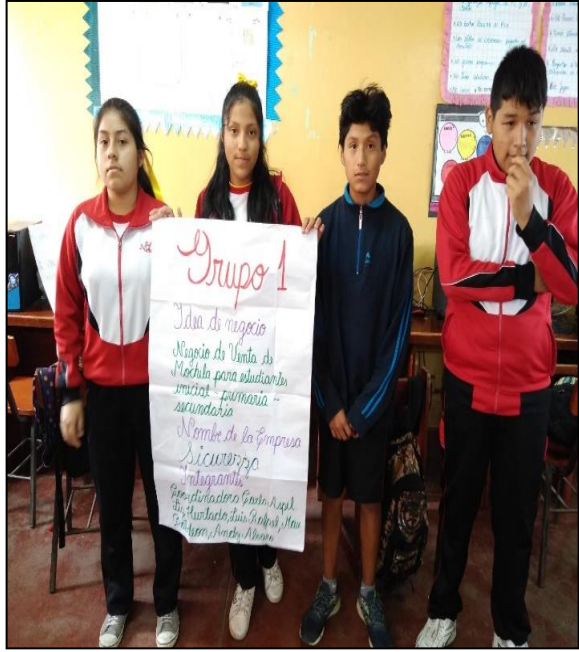
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Se formula preguntas de manera reflexiva y de forma constante acerca de su aprendizaje y adquieren capacidades emprendedoras.	Formula preguntas de manera reflexiva	
--	-----------------------------	---	---------------------------------------	--

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

SECUENCIA DIDÁCTICA	
MOMENTOS / TIEMPO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS
INICIO 20 min	<p>El docente inicia la sesión La sesión inicia con las actividades permanentes: bienvenida, saludo. Reflexión de las normas de convivencia –seguridad ‘del taller y su presentación personal</p> <p>MOTIVACION SABERES PREVIOS •Preguntas que son Clientes, mercados?</p> <p>PROBLEMATIZACION •Se les presenta la situación problemática con la siguiente pregunta ¿Qué valor proporcionamos a nuestros clientes? ¿Qué problema de nuestros clientes ayudamos a solucionar? ¿Qué necesidades de los clientes satisfacemos? ¿Qué paquetes de productos o servicios ofrecemos a cada segmento de mercado?</p> <p>El docente les presenta el propósito y título de la sesión y la secuencia de actividades.</p>
DESARROLLO 70 min	<p>ACTIVIDAD 1 Los estudiantes se sientan en grupos cooperativos y la docente explica la forma del juego “Sillas cooperativa” Los grupos asignan la posición de juego de cada integrante y realizan un ensayo e interactúan y se asignan roles y participan en forma activa y se ayudan. Los estudiantes celebran sus logros y analizan sus errores. El docente señala y explica el concepto de Crea propuesta de valor “el conjunto de productos y servicios que crean valor para un segmento de mercado específico” Cuáles son los instrumentos para realizar una propuesta de valor : A través de un mapa de valor y perfil de cliente</p>

	<div style="text-align: center;"> </div> <div style="text-align: center;"> </div> <p>La docente Muestra un video sobre el tema. Los grupos cooperativos debaten sobre e. https://www.youtube.com/watch?v=zL11u4XF_5U ESTRATEGIA 2 Los grupos de acuerdo a su idea de negocio realizan el mapa de valor y perfil del cliente La docente los asesora y conversa con ellos para la mejora de su idea de negocio Los grupos exponen sus conclusiones en un papelógrafo Se consolida la información y se emite una conclusión general El docente recoge inquietudes de los estudiantes</p>
115 min	
CIERRE 20 min	<p>METACOGNICION El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: ¿Qué factores hay que tener en cuenta para establecer una idea de negocio? ¿Por qué? RETROALIMENTACION Luego de la participación de los estudiantes con sus respuestas, el docente refuerza que el tema es muy importante porque está en juego el éxito del proyecto.</p>

MATERIAL RECURSOS A UTILIZAR y ANEXOS:
 Cuaderno de estudiante, fuentes de información válida y confiable (internet), computadoras, laptop, útiles escolares, papelería, multimedia, lista de cotejo o instrumento de coevaluación.



PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Canales de Distribución
--------	-------------------------

DOCENTE
Mg. Alicia Llacta Zela

FECHA
23-05-2018

ÁREA	GRADO/SECCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE	Nº DE SESIÓN	DURACIÓN
EPT	3º B	IDEA DE NEGOCIO	07	3 horas

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DEL ÁREA Y TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (PRECISADOS)	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos	Determina la mejora del prototipo de acuerdo al tipo de clientes y su marketing	Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común	<ul style="list-style-type: none"> Interactúan en grupo a través del juego interpreta que quiero representar Comparten información con su equipo al realizar el Lienzo Canvas 	
	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas para diseñar una idea de negocio teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo	<ul style="list-style-type: none"> Diseñan el mapa de valor y perfil del cliente de acuerdo a su idea de negocio. 	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.	Análisis para la toma de decisiones en mejora de su producto o Servicio.	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	En el programa internet investigan sobre el tema y diseñan un informe en Power Point.	Diseño de Diapositivas para la exposición.	GUIA DE OBSERVACION
Gestiona su	Define metas	Se formula preguntas	Formula preguntas	

aprendizaje de manera autónoma	de aprendizaje	de manera reflexiva y de forma constante acerca de su aprendizaje y adquieren capacidades emprendedoras.	de manera reflexiva	
--------------------------------	----------------	--	---------------------	--

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

SECUENCIA DIDÁCTICA	
MOMENTOS / TIEMPO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS
INICIO 20 min	<p>El docente inicia la sesión</p> <p>La sesión inicia con las actividades permanentes: bienvenida, saludo.</p> <p>Reflexión de las normas de convivencia –seguridad ‘del taller y su presentación personal</p> <p>MOTIVACION</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Preguntas que son Clientes, mercados? <p>PROBLEMATIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> •Se les presenta la situación problemática con la siguiente pregunta <p>¿Qué canales prefieren nuestro segmento de mercado?</p> <p>¿Cómo establecemos actualmente el contacto con nuestros clientes?</p> <p>¿Cómo se conjugan nuestros canales?</p> <p>¿Cuáles tienen mejores resultados?</p> <p>¿Cómo se integran en las actividades diarias de los clientes?</p> <p>El docente les presenta el propósito y título de la sesión y la secuencia de actividades.</p>
DESARROLLO 70 min	<p>ACTIVIDAD 1</p> <p>Los estudiantes se sientan en grupos cooperativos y la docente explica la forma de la dinámica GANADOR –PERDEDOR: el jugador A le cuenta algo negativo de su vida al jugador B. Puede ser un recuerdo personal o laboral, pero tiene que ser cierto. El jugador A tendrá que hablar de la misma experiencia, pero centrándose únicamente en los aspectos positivos.</p> <p>Los grupos se organizan establecen roles y la secuencia</p> <p>Los estudiantes celebran sus logros y analizan sus errores.</p> <p>El docente señala y explica el concepto de Canales de Distribución “Son las técnicas como una empresa comunica y llega a sus clientes para entregar su propuesta de valor”</p> <p>Los canales a través del cual se entra en contacto con los clientes son: canales de comunicación, distribución y ventas.</p> <p>La docente Muestra un video sobre el tema. Los grupos cooperativos debaten sobre el tema .</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zL11u4XF_5U</p>

	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> </div> <div style="width: 50%;"> </div> </div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> </div> <div style="width: 50%;"> </div> </div> <p>ACTIVIDAD 2 Los grupos de acuerdo a su idea de negocio realizan un diagrama de los canales de venta La docente los asesora y conversa con ellos para la mejora de su idea de negocio Los grupos exponen sus conclusiones en un papelógrafo Se consolida la información y se emite una conclusión general El docente recoge inquietudes de los estudiantes</p>
<p>CIERRE 20 min</p>	<p>El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: ¿Qué factores hay que tener en cuenta para establecer una idea de negocio? ¿Por qué? Luego de la participación de los estudiantes con sus respuestas, el docente refuerza que el tema es muy importante porque está en juego el éxito del proyecto.</p>

MATERIAL RECURSOS A UTILIZAR y ANEXOS:
Cuaderno de estudiante, fuentes de información válida y confiable (internet), computadoras, laptop, útiles escolares, papelería, multimedia, lista de cotejo o instrumento de coevaluación.

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Relaciones con los clientes
--------	-----------------------------

DOCENTE
Mg. Alicia Llacta Zela

FECHA
25-05 2018

ÁREA	GRADO/SECCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE	No DE SESIÓN	DURACIÓN
EPT	3° B	IDEA DE NEGOCIO	08	3 horas



PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DEL ÁREA Y TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (PRECISADOS)	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos	<ul style="list-style-type: none"> Determinan las relaciones con los clientes Diseñan el mapa de valor y perfil del cliente de acuerdo a su idea de negocio. 	Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común	<ul style="list-style-type: none"> Interactúan en grupo a través de la DINAMICA GRUPAL Comparten información con su equipo al realizar el Lienzo Canvas 	
	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas para diseñar una idea de negocio teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo	<ul style="list-style-type: none"> Diseñan LA PUBLICIDAD de su empresa en el PROGRAMA COREL DRAW 	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.	Análisis para la toma de decisiones en mejora de su producto o Servicio.	
Se desenvuelve en entornos	Interactúa en entornos virtuales	En el programa internet investigan sobre el tema y	Diseño de Diapositivas para la	

virtuales generados por las TIC		diseñan un informe en Power Point.	exposición.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Se formula preguntas de manera reflexiva y de forma constante acerca de su aprendizaje y adquieren capacidades emprendedoras.	Formula preguntas de manera reflexiva	

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

SECUENCIA DIDÁCTICA	
MOMENTOS / TIEMPO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS
INICIO 20 min	<p>El docente inicia la sesión</p> <p>La sesión inicia con las actividades permanentes: bienvenida, saludo.</p> <p>Reflexión de las normas de convivencia –seguridad ‘del taller y su presentación personal</p> <p>MOTIVACION</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>¿Sabes cómo las tiendas se relacionan con sus clientes?</p> <p>PROBLEMATIZACION</p> <p>•Se les presenta la situación problemática con la siguiente pregunta</p> <p>¿Qué tipo de relación esperan los diferentes segmentos de mercado?</p> <p>¿Qué tipo de relaciones hemos establecido?</p> <p>¿Cuál es su coste?</p> <p>¿Cómo se integran en nuestro modelo de negocio?</p> <p>El docente les presenta el propósito y título de la sesión y la secuencia de actividades.</p>
DESARROLLO 80 min	<p>ACTIVIDAD 1</p> <p>Los estudiantes se sientan en grupos cooperativos y la docente explica la forma del juego contando una historia</p> <p>Los grupos asignan la posición de juego de cada integrante y realizan un ensayo e interactúan y se asignan roles y participan en forma activa y se ayudan.</p> <p>Los estudiantes celebran sus logros y analizan sus errores.</p> <p>El docente señala y explica el concepto de la etapa Relaciones con los clientes “los tipos de relación que una empresa establece con un segmento de mercado” La relaciones pueden ser desde personalizadas hasta automatizadas, pueden ser motivadas para: adquirir nuevos clientes, retener a los clientes o incrementar las ventas.</p> <p>La docente Muestra un video sobre el tema. Los grupos cooperativos debaten sobre e.</p>

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=zL11u4XF_5U</p> <p>ACTIVIDAD 2</p> <p>La docente explica los tipos de relaciones con los clientes Asistencia Personal, Asistencia personal exclusiva, Autoservicio, Servicio automático, comunidades, Creación colectiva.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="475 474 906 786">  <p>Asistencia personal Esta relación se basa en la interacción humana. El cliente puede comunicarse con un representante real del servicio de atención al cliente para que le ayude durante el proceso de venta o posteriormente.</p> <p>Asistencia personal exclusiva En este tipo de relación, un representante del servicio de atención al cliente se dedica específicamente a un cliente determinado. Se trata de la relación más íntima y profunda con el cliente y suele prolongarse durante un largo periodo de tiempo.</p> <p>Autoservicio En este tipo de relación, la empresa no mantiene una relación directa con los clientes, sino que se limita a proporcionar todos los medios necesarios para que los clientes puedan servirse ellos mismos.</p> </div> <div data-bbox="935 474 1390 786">  <p>Servicios automáticos Este tipo de relación combina una forma más sofisticada de autoservicio con procesos automáticos.</p> <p>Comunidades Cada vez es más frecuente que las empresas utilicen las comunidades de usuarios para profundizar en la relación con sus clientes, o posibles clientes, y facilitar el contacto entre miembros de la comunidad. Muchas empresas</p> <p>Creación colectiva Son muchas las empresas que van más allá de las relaciones tradicionales y recurren a la colaboración de los clientes para crear valor.</p> </div> </div> <p>Los grupos analizan cómo será la relación con sus clientes según su idea de negocio.</p> <p>Se consolida la información y se emite una conclusión general El docente recoge inquietudes de los estudiantes</p>
<p>CIERRE 20 min</p>	<p>METACOGNICION</p> <p>El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: ¿Es importante comunicarse con los clientes y saber por que medio? ¿Por qué?</p> <p>RETROALIMENTACION</p> <p>Luego de la participación de los estudiantes con sus respuestas, el docente refuerza que el tema es muy importante porque está en juego el éxito del proyecto.</p>

MATERIAL RECURSOS A UTILIZAR y ANEXOS:
Cuaderno de estudiante, fuentes de información válida y confiable (internet), computadoras, laptop, útiles escolares, papelería, multimedia, lista de cotejo o instrumento de coevaluación.

Lic. Sonia Ancco Cuentas
Subdirectora Pedagógica

Mag. Alicia G.Llacta Zela
Docente EPT

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Fuentes de ingreso
--------	--------------------

DOCENTE
Mg. Alicia Llacta Zela

FECHA
30-05-2018

ÁREA	GRADO/SECCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE	No DE SESIÓN	DURACIÓN
EPT	3º B	IDEA DE NEGOCIO	09	3 horas

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DEL ÁREA Y TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (PRECISADOS)	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Determina los recursos que se requiere para determinar las fuentes de ingresos del negocio y genera acciones para adquirirlos	<ul style="list-style-type: none"> Determina la formas de pago y que los ingresos deben ser mayores que los gastos 	Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común	<ul style="list-style-type: none"> Interactúan en grupo a través de la DINAMICA GRUPAL. “Cadena de transmisión” Comparten información con su equipo 	
	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas para diseñar las fuentes de ingreso del negocio teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo	<ul style="list-style-type: none"> Diseñan la publicidad de su empresa en el programa CORAL DRAW 	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> Análisis para la toma de decisiones en mejora de su producto o Servicio. 	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	En el programa internet investigan sobre el tema y diseñan un informe en Power Point.	Diseño de Diapositivas para la exposición.	

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Se formula preguntas de manera reflexiva y de forma constante acerca de su aprendizaje y adquieren capacidades emprendedoras.	Formula preguntas de manera reflexiva	
--	-----------------------------	---	---------------------------------------	--

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

SECUENCIA DIDÁCTICA	
MOMENTOS / TIEMPO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS
INICIO 20 min	<p>El docente inicia la sesión La sesión inicia con las actividades permanentes: bienvenida, saludo. Reflexión de las normas de convivencia –seguridad ‘del taller y su presentación personal</p> <p>MOTIVACION SABERES PREVIOS •Preguntas que son Clientes, mercados?</p> <p>PROBLEMATIZACION •Se les presenta la situación problemática con la siguiente pregunta ¿Qué tipo de relación esperan los diferentes segmentos de mercado? ¿Qué tipo de relaciones hemos establecido? ¿Cuál es su coste? ¿Cómo se integran en nuestro modelo de negocio? El docente les presenta el propósito y título de la sesión y la secuencia de actividades.</p>
DESARROLLO 70 min	<p>ACTIVIDAD 1 Los estudiantes se sientan en grupos cooperativos y la docente explica la forma del juego “Cadena de transmisión” Los grupos asignan la posición de juego de cada integrante y realizan un ensayo e interactúan y se asignan roles y participan en forma activa y se ayudan. Los estudiantes celebran sus logros y analizan sus errores. El docente señala y explica el concepto de la etapa de su proyecto Las Fuentes de ingreso del proyecto y realiza un ejemplo. Muestra un video sobre los clientes y tipos de segmentación de mercados https://www.youtube.com/watch?v=zL11u4XF_5U Los estudiantes participan con sus opiniones y preguntas de acuerdo a su modelo de negocio.</p>

	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="475 360 903 658"> </div> <div data-bbox="948 360 1366 658"> <table border="1" data-bbox="963 443 1353 645"> <thead> <tr> <th colspan="4">Mecanismos de fijación de precios:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Precios Fijos Los precios están predeterminados en base a variables</td> <td>Precios dinámicos Los precios cambian en base a las condiciones del mercado</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Precio de lista Precios fijos para productos, servicios u otras proposiciones de valor individuales</td> <td>Negociación (regates) El precio es negociado entre dos o más partes dependiendo del poder de negociación</td> <td>Gerencia del margen El precio depende del inventario y del momento de la compra (normalmente se usa para recursos perecederos como las habitaciones de hotel)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dependiente de las características El precio depende del número o de la calidad de las características de la proposición de valor</td> <td></td> <td>Mercado de Tiempo Real El precio es establecido dinámicamente por la relación oferta/demanda</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dependiente del segmento de mercado El precio depende del tipo y características del segmento de mercado</td> <td></td> <td>Subastas El precio es el resultado de las ofertas en competencia</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div> </div>	Mecanismos de fijación de precios:				Precios Fijos Los precios están predeterminados en base a variables	Precios dinámicos Los precios cambian en base a las condiciones del mercado			Precio de lista Precios fijos para productos, servicios u otras proposiciones de valor individuales	Negociación (regates) El precio es negociado entre dos o más partes dependiendo del poder de negociación	Gerencia del margen El precio depende del inventario y del momento de la compra (normalmente se usa para recursos perecederos como las habitaciones de hotel)		Dependiente de las características El precio depende del número o de la calidad de las características de la proposición de valor		Mercado de Tiempo Real El precio es establecido dinámicamente por la relación oferta/demanda		Dependiente del segmento de mercado El precio depende del tipo y características del segmento de mercado		Subastas El precio es el resultado de las ofertas en competencia	
Mecanismos de fijación de precios:																					
Precios Fijos Los precios están predeterminados en base a variables	Precios dinámicos Los precios cambian en base a las condiciones del mercado																				
Precio de lista Precios fijos para productos, servicios u otras proposiciones de valor individuales	Negociación (regates) El precio es negociado entre dos o más partes dependiendo del poder de negociación	Gerencia del margen El precio depende del inventario y del momento de la compra (normalmente se usa para recursos perecederos como las habitaciones de hotel)																			
Dependiente de las características El precio depende del número o de la calidad de las características de la proposición de valor		Mercado de Tiempo Real El precio es establecido dinámicamente por la relación oferta/demanda																			
Dependiente del segmento de mercado El precio depende del tipo y características del segmento de mercado		Subastas El precio es el resultado de las ofertas en competencia																			
<p>115 min</p>	<p>ACTIVIDAD 2 Los grupos cooperativos debaten sobre los medios que su empresa recibirá los ingresos y como fijar los precios. Diseñan su PUBLICIDAD en el programa COREL DRAW Los grupos exponen sus conclusiones en un papelógrafo Se consolida la información y se emite una conclusión general El docente recoge inquietudes de los estudiantes</p>																				
<p>CIERRE 20 min</p>	<p>El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: ¿Qué factores hay que tener en cuenta para establecer una idea de negocio? ¿Por qué? Luego de la participación de los estudiantes con sus respuestas, el docente refuerza que el tema es muy importante porque está en juego el éxito del proyecto.</p>																				

MATERIAL RECURSOS A UTILIZAR y ANEXOS:
 Cuaderno de estudiante, fuentes de información válida y confiable (internet), computadoras, laptop, útiles escolares, papelería, multimedia, lista de cotejo o instrumento de coevaluación.

Lic. Sonia Ancco Cuentas
 Subdirectora Pedagógica

Mag. Alicia G. Llacta Zela
 Docente EPT



PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Recursos Claves
--------	-----------------

DOCENTE
Mg. Alicia Llacta Zela

FECHA
01-06-2018

ÁREA	GRADO/SECCIÓN	UNIDAD DE APRENDIZAJE	No DE SESIÓN	DURACIÓN
EPT	3º B	IDEA DE NEGOCIO	10	3 horas

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS DEL ÁREA Y TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (PRECISADOS)	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Determina los recursos que se requiere para determinar las fuentes de ingresos del negocio y genera acciones para adquirirlos	<ul style="list-style-type: none"> Formula un plan de acción para elaborar una propuesta de valor considerando soluciones ante contingencias 	Lista de cotejo
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común	<ul style="list-style-type: none"> Interactúan en grupo a través del juego "Nudo humano" Comparten información con su equipo 	
	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas para diseñar las fuentes de ingreso del negocio teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo	<ul style="list-style-type: none"> Diseñan UN VIDEO sobre los PASOS DE SU PLAN DE NEGOCIOS. 	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> Análisis para la toma de decisiones en mejora de su producto o Servicio. 	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	En el programa internet investigan sobre el tema y diseñan un informe en Power Point.	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de Diapositivas para la exposición. 	GUIA DE OBSERVACION

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Se formula preguntas de manera reflexiva y de forma constante acerca de su aprendizaje y adquieren capacidades emprendedoras.	Formula preguntas de manera reflexiva	
--	-----------------------------	---	---------------------------------------	--

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

SECUENCIA DIDÁCTICA	
MOMENTOS / TIEMPO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS
INICIO 20 min	<p>El docente inicia la sesión</p> <p>La sesión inicia con las actividades permanentes: bienvenida, saludo.</p> <p>Reflexión de las normas de convivencia –seguridad del taller y su presentación personal</p> <p>MOTIVACION</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuáles son los pasos para realizar un plan de negocios? <p>PROBLEMATIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les presenta la situación problemática con las siguientes preguntas <p>¿Cómo sabemos que nuestro negocio es sostenible y colabora con el medio ambiente ?</p>
DESARROLLO 70 min	<p>ACTIVIDAD 1</p> <p>Los estudiantes se sientan en grupos cooperativos y la docente explica la Dinámica Grupal del “Nudo humano” Todos los grupos forman un círculo y se agarra la mano derecha con un miembro de otro equipo que está al frente y la mano izquierda de otro miembro del grupo</p> <p>Los grupos asignan la posición de juego de cada integrante y realizan un ensayo e interactúan y se asignan roles y participan en forma activa y se ayudan.</p> <p>Los estudiantes celebran sus logros y analizan sus errores.</p> <p>El docente señala y explica el concepto de la etapa de su proyecto Los Recursos Clave que permiten a las empresas crear y ofrecer una propuesta de valor.</p> <p>Muestra un video sobre los Recursos clave a fin de mejorar su idea de negocio.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zL11u4XF_5U</p> <p>Los estudiantes participan con sus opiniones y preguntas de acuerdo a su modelo de negocio.</p> <p>ACTIVIDAD 2</p>

Los grupos cooperativos se alistan para exponer sus proyectos "IDEA DE NEGOCIOS" a través de un video diseñado en POWER POINT

Recursos humanos



Los grupos exponen sus CONCLUSIONES

Se consolida la información y se emite una conclusión general

El docente recoge inquietudes de los estudiantes

115 min

METACOGNICION

El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes:

¿Cuál es el primer factor que hay que tener en cuenta para establecer una idea de negocio? ¿Por qué?

RETROALIMENTACION

Luego de la participación de los estudiantes con sus respuestas, el docente refuerza que el tema es muy importante porque está en juego el éxito del proyecto.

CIERRE
20 min

MATERIAL RECURSOS A UTILIZAR y ANEXOS:

Cuaderno de estudiante, fuentes de información válida y confiable (internet), computadoras, laptop, útiles escolares, papelería, multimedia, lista de cotejo o instrumento de coevaluación.

Lic. Sonia Ancco Cuentas
Subdirectora Pedagógica

Mag. Alicia G. Llacta Zela
Docente EPT

Anexo 6. Evidencias de las Ideas de Negocios de los estudiantes.

Grupo 1: IDEA DE NEGOCIO “Panadería “Las tres Regiones”



Grupo 2: IDEA DE NEGOCIO Taller de Nivelación “Einstein”

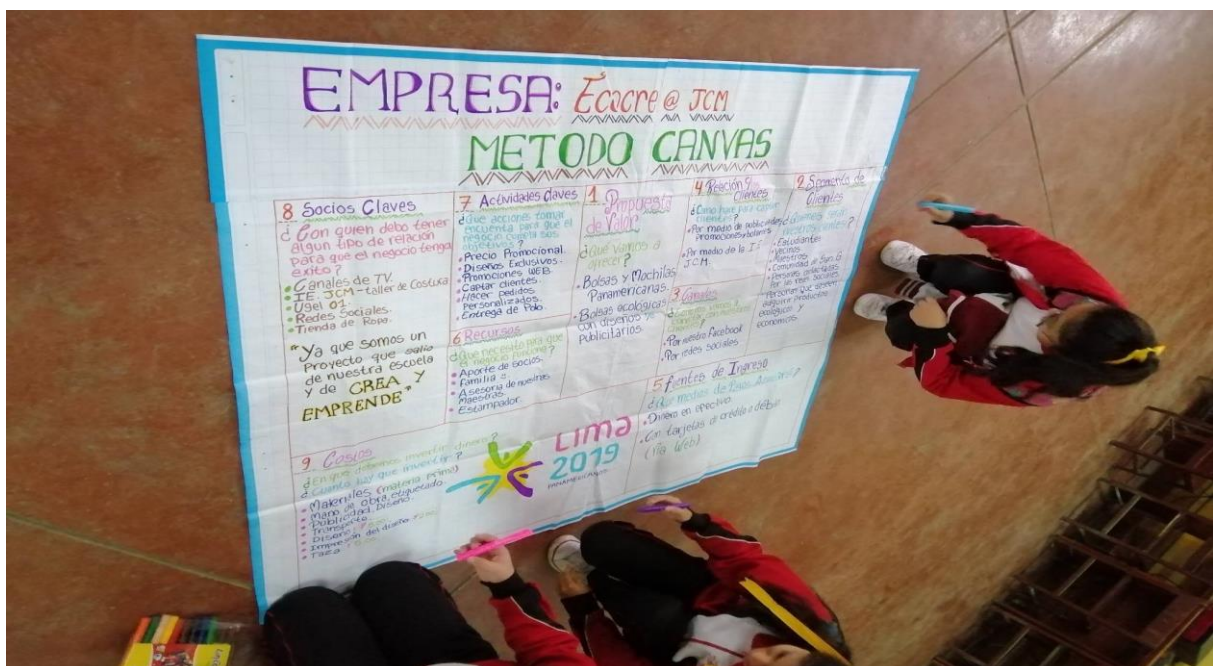


Grupo 3: IDEA DE NEGOCIO Empresa de Mochilas “Sicurezza SAC”



Grupo 4: IDEA DE NEGOCIO

IMPRESA "Golden"



Anexo 7. Carta de presentación



Escuela de Posgrado

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Lima, 08 de Noviembre de 2018

Carta P. 0751-2018-EPG-UCV-LN

MG. JESUS MOLOCHO
DIRECTOR DE LA IE JOSE CARLOS MARIATEGUI
IE JOSE CARLOS MARIATEGUI

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **ALICIA GLADIS LLACTA ZELA** identificado con DNI N.° **09416722** y código de matrícula N.° **7000437972**; estudiante del Programa de **DOCTORADO EN EDUCACIÓN** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

APRENDIZAJE COOPERATIVO Y CAPACIDADES EMPRENDEDORAS EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DE LA IE JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2016.

En ese sentido, solicito a su digna persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestra estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Dr. Carlos Venturo Orbegoso
Jefe de la Escuela de Posgrado
Universidad César Vallejo - Campus Lima Norte

RCQA

omos la universidad de los
ue quieren salir adelante.



Anexo 8. Hoja de información y consentimiento

HOJA DE INFORMACIÓN Y CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Institución : Universidad César Vallejo- campus Lima Norte

Investigador/a : Mg. Alicia Gladis Llacta Zela

Título del Proyecto : Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo de la IE José Carlos Mariátegui, 2016

¿De qué se trata el proyecto?

El estudio de investigación tuvo como objetivo Determinar la incidencia del aprendizaje cooperativo y las capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo en los estudiantes del 3° año de secundaria de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Villa María del Triunfo.

¿Quiénes pueden participar en el estudio?

Pueden participar todos los estudiantes del 2° “B” de la especialidad de matriculados en el centro educativo, pero sobre todo que voluntariamente acepten su participación, sin obligación.

¿Qué se pediría que haga si acepta su participación?

Si acepta su participación en el estudio se le solicitó que firmen una hoja dando su consentimiento informado.

¿Existen riesgos en la participación?

Su participación es anónima y no sufrirá ningún tipo de riesgo.

¿Existe algún beneficio por su participación?

Con su participación colaboro a que se desarrolle el estudio de investigación y que los resultados contribuyan en el éxito del logro de la competencia del área de EPT y de la pedagogía de la institución educativa con respecto al tema.

Confidencialidad

La información que usted proporcione es absolutamente confidencial y anónima; solo será de uso de las personas que hacen el estudio.

¿A quién acudo si tengo alguna pregunta o inquietud?

De tener alguna duda o inquietud con respecto a la investigación puede comunicarse con el autor de la investigación, La profesora de IV ciclo de Doctorado en Educación Mg. Alicia Llacta Zela ; y también pueden comunicarse con el asesor encargado de la investigación, Mg. Ángel Salvatierra , de lo contrario a la Coordinación General de la Escuela de Postgrado de Educación de la Universidad César Vallejo campus Lima Norte

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo.....
identificado con DNI..... acepto la participación de mi menor hijo(a)
..... participar
libremente en la aplicación del proyecto “ IDEA DE NEGOCIO” en 10 sesiones , teoría y prácticas por parte del investigador(a) PROF. ALICIA GLADIS LLACTA ZELA , a sabiendas que la aplicación del proyecto no perjudicará en ningún aspecto en el bienestar de mi menor hijo(a) y que los resultados obtenidos mejorarán las capacidades emprendedoras y la habilidad del Aprendizaje Cooperativo en mi menor hijo(a) requerido el día de hoy en las empresas.

Fecha:: Marzo 2018

Firma del investigador

Firma del Padre
DNI:.....

Anexo 9. Base de datos

PRUEBA PILOTO 3° "C"

N°	DIM 1_					DIM 2_					DIM 3_					DIM 4_				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
01	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	10
02	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	14
03	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	10
04	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	15
05	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	16
06	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	13
07	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	09
08	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	13
09	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	13
10	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	14
11	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	09
12	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	14
13	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	12
14	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	05
15	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	11
16	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	06
17	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	09
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	01
19	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	13
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	16

Prueba Pre- Test Control 3° "A"

DIM	DIM 1_					DIM 2_					DIM 3_					DIM 4_					Total
	Ind1	Ind2	Ind3	Ind4	Ind5	Ind6	Ind7	Ind8	Ind9	Ind10	Ind11	Ind12	Ind13	Ind14	Ind15	Ind16	Ind17	Ind18	Ind19	Ind20	
ID	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	
01	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	11
02	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	12
03	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	10
04	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	6
05	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	9
06	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	11
07	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	9
08	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	9
09	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	11
10	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	7
11	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	10
12	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	8
13	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6
14	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	7
15	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	9
16	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	10
17	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	12
18	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	10
19	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	10
20	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	10

Prueba Pre - Test Experimental 3° "B".

DIM	DIM 1_					DIM 2_					DIM 3_					DIM 4_					Total
	Ind1	Ind2	Ind3	Ind4	Ind5	Ind6	Ind7	Ind8	Ind9	Ind10	Ind11	Ind12	Ind13	Ind14	Ind15	Ind16	Ind17	Ind18	Ind19	Ind20	
ID	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	
01	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	9
02	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	8
03	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	10
04	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	10
05	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	9
06	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	10
07	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	10
08	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	8
09	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	9
10	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	9
11	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6
12	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	7
13	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	9
14	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	10
15	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	11
16	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	9
17	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	9
18	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	10
19	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	11
20	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	9

Prueba post- test control 3° "A"

N°	DIM 1_					DIM 2_					DIM 3_					DIM 4_					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	
03	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	9
04	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	8
05	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	10
06	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	10
07	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	9
08	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	10
09	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	10
10	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	8
11	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	9
12	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	9
13	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6
14	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	7
15	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	9
16	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	10
17	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	11
18	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	9
19	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	9
20	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	10

Prueba Post- Test Experimental 3° "B"

DIM	DIM 1_					DIM 2_					DIM 3_					DIM 4_					Total
	Ind1	Ind2	Ind3	Ind4	Ind5	Ind6	Ind7	Ind8	Ind9	Ind10	Ind11	Ind12	Ind13	Ind14	Ind15	Ind16	Ind17	Ind18	Ind19	Ind20	
ID	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	
01	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	14
02	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	12
03	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14
04	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	15
05	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	8
06	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	15
07	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	12
08	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
09	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	16
10	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
11	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12
12	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
13	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	16
14	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16
15	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	12
16	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16
17	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	14
18	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	11
19	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15
20	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	13

Anexo 10. Acta de aprobación de originalidad de Tesis



Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, **Angel Salvatierra Melgar**, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte, revisor de la tesis titulada “**Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo de la IE José Carlos Mariátegui, 2018**” del (de la) estudiante **Alicia Gladis Llacta Zela**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito(a) analizo dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 29 de noviembre de 2019



Angel Salvatierra Melgar
DNI: 19873533

Anexo 11. Pantallazo de software TURNITIN

feedback studio Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras en el logro ...

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACION

Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área Educación para el Trabajo de la I.E. José Carlos Mariátegui, 2018

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctora en Educación

AUTORA:
Mg. Alicia Gladis Lloca Zela (ORCID: 0000-0002-4593-4742)

ASESOR:
Dr. Ángel Saboterra Mejía (ORCID: 0000-0003-2817-630X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Innovaciones pedagógicas

LIMA - PERÚ
2019

16 %

Resumen de coincidencias


Se están viendo fuentes estándar
Ver fuentes en inglés (Beta)

Concidencias	Porcentaje
1 Entregado a Universidad... Trabajo de estudiante	7 %
2 docplayer.es Fuente de internet	2 %
3 repositorio.ucv.edu.pe Fuente de internet	2 %
4 Entregado a Universidad... Trabajo de estudiante	1 %
5 tesis.pucp.edu.pe Fuente de internet	1 %
6 www.minedu.gob.pe Fuente de internet	1 %
7 repositorio.unsa.edu.pe Fuente de internet	<1 %

Text-only Report High Resolution Activado

Numero de palabras: 22808

1 de 95



Anexo 12. Resolución jefatural



RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 558 - 2019- UCV- L - EPG

Lima, 14 de enero de 2019

VISTO:

El proyecto de investigación doctoral denominado: **APRENDIZAJE COOPERATIVO Y CAPACIDADES EMPRENDEDORAS EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DE LA IE JOSÉ CARLOS MARIATEGUI, 2018**, presentado por el (la) Mgtr. **LLACTA ZELA, ALICIA GLADIS** con código de matrícula N° 7000437972, estudiante del Programa de **DOCTORADO EN EDUCACIÓN – Promoción 2016-2** y,

CONSIDERANDO:

Que, el Reglamento de Estudios de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, señala que el estudiante deberá presentar un proyecto de investigación para su aprobación y posteriormente la sustentación con la finalidad de su graduación;

Que, el proyecto mencionado cuenta con opinión favorable del asesor (a): **Salvatierra Melgar Angel**

Que, el proyecto mencionado cuenta con opinión favorable de la Comisión de Tesis de Grado de Doctor conformada por: **Dr. Ángel Salvatierra Melgar, Dr. Felipe Guisado Oscco y la Dra. Flor de María Sánchez Aguirre;**

Que, es política de la Universidad velar por el adecuado manejo administrativo de los documentos para cumplir las políticas internas de gestión;

Que, la Jefatura de la Oficina de Investigación, en uso de sus facultades y atribuciones;

RESUELVE:

Art. 1°.- APROBAR, el Proyecto de Investigación Doctoral denominado: **APRENDIZAJE COOPERATIVO Y CAPACIDADES EMPRENDEDORAS EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DE LA IE JOSÉ CARLOS MARIATEGUI, 2018**, presentado por el (la) Mgtr. **LLACTA ZELA, ALICIA GLADIS** con código de matrícula N° 7000437972.

Art. 2°.- PRECISAR, que el (la) autor (a) del proyecto doctoral tiene un plazo de veinticuatro meses desde la fecha de emitida la presente resolución para la ejecución y presentación del informe de tesis.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Carlos Ventura Orbegoso
Jefe
Escuela de Posgrado – Campus Lima Norte

Cc: Archivos, Docente, interesados
Archivo Sec. Acad. EP-UCV

Anexo 13. Formulario de autorización para la publicación de la tesis



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

LLACTA ZELA ALICIA GLADIS

D.N.I. : 09416722

Domicilio : AV SAN JOSE N° 401 V. M. T.

Teléfono : Fijo : Móvil : 952086529

E-mail : aliciagladis112@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : DOCTORA

Mención: EN EDUCACIÓN

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

LLACTA ZELA ALICIA GLADIS

Título de la tesis:

APRENDIZAJE COOPERATIVO Y CAPACIDADES

EMPRENDEDORAS EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA

DEL AREA EDUCACION PARA EL TRABAJO DE LA IEJCM, 2018

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte,
a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha :

11/11/2019

Anexo 14. Autorización de la versión final del trabajo de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

ALICIA GLADIS LLACTA ZELA

INFORME TÍTULADO:

"APRENDIZAJE COOPERATIVO Y CAPACIDADES EMPRENDEDORAS
EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL AREA EDUCACIÓN
PARA EL TRABAJO DE LA IE JOSE CARLOS HARIATEGUI, 2018

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

DOCTORA EN EDUCACION

SUSTENTADO EN FECHA: 10/09/2019

NOTA O MENCIÓN: POR MAYORIA



[Handwritten signature]

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN