



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Influencia de la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por
competencias del curso de informática en estudiantes, CETPRO
PÚBLICO HUARAL – Huaral, 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Rivera Yábar, Osman Antonio (<https://orcid.org/0000-0002-2634-1909>)

ASESOR:

Dr. Vega Vilca, Carlos Sixto (<https://orcid.org/0000-0002-2755-8819>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Aprendizaje y Evaluación

Lima – Perú

2021

DEDICATORIA

A mis padres Alejandro y Graciela, quienes me enseñaron valores, el cuidado del medio ambiente y el esfuerzo constante para alcanzar mis metas.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer al Dios de Abraham, Isaac y Jacob, por darme la salud física y emocional y también por haber puesto en mi camino a las personas idóneas que me orientaron y motivaron a seguir adelante para concluir mis estudios de maestría.

Al fundador de la Universidad Cesar Vallejo, Dr. Cesar Acuña Peralta y a las autoridades de la Universidad César Vallejo, por haberme brindado la oportunidad de seguir logrando mis metas.

A los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo quienes brindaron lo mejor de sí para mi formación.

A mi asesor, el Dr. Carlos Sixto Vega Vilca, que con su experiencia, sabiduría, disciplina y calidad de persona orientó en todo momento mi trabajo en el campo de la investigación.

Así también a la comunidad educativa del CETPRO Público Huaral por su apoyo en la participación en la aplicación del instrumento de evaluación del trabajo de investigación.

El autor

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|---|------|
| CARÁTULA..... | i |
| DEDICATORIA..... | ii |
| AGRADECIMIENTO..... | iii |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS..... | iv |
| ÍNDICE DE TABLAS..... | v |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS..... | vi |
| RESUMEN..... | vii |
| ABSTRACT..... | viii |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 9 |
| II. MARCO TEÓRICO..... | 14 |
| III. METODOLOGÍA..... | 23 |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación..... | 23 |
| 3.2. Variables y operacionalización..... | 24 |
| 3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis..... | 24 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 25 |
| 3.5. Procedimientos..... | 28 |
| 3.6. Método de análisis de datos..... | 28 |
| 3.7. Aspectos éticos..... | 28 |
| IV. RESULTADOS..... | 29 |
| V. DISCUSIÓN..... | 37 |
| VI. CONCLUSIONES..... | 41 |
| VII. RECOMENDACIONES..... | 43 |
| REFERENCIAS..... | 44 |
| ANEXOS..... | 47 |
| ANEXO N°01: MATRIZ DE CONSISTENCIA..... | 48 |
| ANEXO N°02: Operacionalización de la variable plataforma virtual Classroom..... | 49 |
| ANEXO N°03: Operacionalización de la variable aprendizaje por competencias..... | 50 |
| ANEXO N°04: Instrumento de Evaluación..... | 51 |
| ANEXO N°05: Certificado de validez del instrumento..... | 62 |
| ANEXO N°06: Análisis de datos..... | 70 |
| ANEXO N°07: Resolución..... | 74 |
| ANEXO N°08: Sesiones..... | 76 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla N°01: Validación de expertos | 27 |
| Tabla N°02: Estadística de fiabilidad | 27 |
| Tabla N°03: Ficha técnica del instrumento | 28 |
| Tabla N°04: Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el pre test y post test en la variable 2: aprendizaje por competencias | 29 |
| Tabla N°05: Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el pre test y post test en la dimensión aprendizaje conceptual | 30 |
| Tabla N°06: Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el pre test y post test en la dimensión aprendizaje procedimental | 31 |
| Tabla N°07: Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el pre test y post test en la dimensión aprendizaje actitudinal | 32 |
| Tabla N°08: Prueba estadística de Wilcoxon entre el Pre Test y Post Test de la variable aprendizaje por competencias | 33 |
| Tabla N°09: Prueba estadística de Wilcoxon entre el Pre Test y Post Test de la variable aprendizaje por competencias en la dimensión aprendizaje conceptual | 34 |
| Tabla N°10: Prueba estadística de Wilcoxon entre el Pre Test y Post Test de la variable aprendizaje por competencias en la dimensión aprendizaje procedimental | 35 |
| Tabla N°11: Prueba estadística de Wilcoxon entre el Pre Test y Post Test de la variable aprendizaje por competencias en la dimensión aprendizaje actitudinal | 35 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

| | |
|---|----|
| Gráfico Estadístico N°01. Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en el Pre Test y Post Test..... | 29 |
| Gráfico Estadístico N°02. Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje conceptual del curso de informática en el Pre Test y Post Test. | 30 |
| Gráfico Estadístico N°03. Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje procedimental del curso de informática en el Pre Test y Post Test..... | 31 |
| Gráfico Estadístico N°04. Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje actitudinal del curso de informática en el Pre Test y Post Test. | 32 |

RESUMEN

El trabajo de investigación titulado “Influencia de la Plataforma Virtual Classroom para el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes, CETPRO PÚBLICO HUARAL – Huaral, 2021”, en el cual se utilizó la plataforma virtual Classroom como una alternativa de solución a la suspensión de las clases presenciales a causa de la pandemia por coronavirus (COVID-19), poniendo en marcha las sesiones sobre esta herramienta potente creada por la empresa GOOGLE, para afianzar la asimilación de los aprendizajes por competencias en el curso de informática en estudiantes del CETPRO PUBLICO Huaral. Se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario para la recolección de datos. Siendo del tipo aplicada con un diseño pre experimental. El objetivo fue determinar la influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje por competencias en el curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral. Concluyéndose que la plataforma virtual Classroom ejerce una influencia favorable en el aprendizaje por competencias del curso de informática.

Palabras claves: Plataforma virtual Classroom, aprendizaje por competencias, CETPRO.

ABSTRACT

The research work entitled "Influence of the Virtual Classroom Platform for learning by competencies of the computer science course in students, CETPRO PÚBLICO HUARAL - Huaral, 2021", in which the virtual platform Classroom was used as an alternative solution to suspension of face-to-face classes due to the coronavirus pandemic (COVID-19), launching sessions on this powerful tool created by the company GOOGLE, to strengthen the assimilation of learning by competencies in the computer science course in CETPRO students PUBLIC Huaral. The survey technique was used and the questionnaire was used as an instrument for data collection. Being of the type applied with a pre-experimental design. The objective was to determine the influence of the virtual platform Classroom in the learning by competences in the computer science course in the students of the CETPRO Público Huaral. Concluding that the virtual platform Classroom exerts a favorable influence on the learning by competencies of the computer science course.

Keywords: Classroom virtual platform, competency learning, CETPRO.

I. INTRODUCCIÓN

Ubicándonos internacionalmente según CEPAL-UNESCO (2020), la pandemia causada por coronavirus (COVID-19) ha generado un repentino cambio peligroso en todos los ámbitos que jamás se ha visto. En materia educacional, la realidad de emergencia sanitaria ha provocado el cierre de todas las labores que normalmente se daban de forma presencial en las instituciones educativas en 190 países y más, con la finalidad de evitar la expansión entre la población del mortal virus y aplacar su impacto.

Según la CEPAL (2020) propone que la problemática social en la región se agudiza cada vez más a causa del aumento de pobreza y la miseria, la constancia de las diferencias y el descontento social en auge. Se pronosticó los efectos negativos de esta crisis en los sectores sociales, especialmente en educación y salud. En el sector de educación los países de la región se vieron obligados a acatar medidas como la suspensión de las clases presenciales a causa de esta crisis, todo esto ha dado origen principalmente a masificar el aprendizaje a distancia a través de plataformas virtuales.

Son muchos los países que utilizan recursos y plataformas digitales para la conexión remota, estos han sido fortalecidos en un breve periodo de tiempo por las carteras de educación con recursos online y con la implementación de programas de televisión y radio. Es reducida la cantidad de países que tienen un plan estratégico nacional de educación y competencias digitales para aprovechar la tecnología de las TIC (Álvarez Marinelli y otros, 2020). Empeorando aún más esta problemática tenemos el acceso desigual al servicio de internet, esto ha generado una repartición no equitativa de recursos y estrategias afectando de forma negativa a sectores de la población de escasos ingresos y elevado grado de vulnerabilidad (Rieble-Aubourg y Viteri, 2020).

En el ámbito nacional, según I. Gómez-Arteta y F. Escobar-Mamani (2020) la actual situación de pandemia los entes educativos se encuentran en desigualdad de condiciones respecto a la educación virtual teniendo en cuenta la zona geográfica, el factor económico y tecnológico y las competencias digitales.

Se evidencia que la enseñanza virtual está aumentando las desigualdades en materia de educación y recursos digitales, impidiendo la igualdad de las oportunidades educacionales.

La educación nacional en tiempos de pandemia se ha convertido en el privilegio de aquellos estudiantes que cuentan con las condiciones sociales, tecnológicas y económicas a su favor, en desmedro de aquellos que no cuentan y la vez acrecentando las brechas de la desigualdad social, se requiere contar con políticas para una transformación integral que promueva la equidad en educación.

En el ámbito local según el Proyecto Caral (2020), manifiesta que no basta contar con acceso a una institución educativa para generar equidad e igualdad de oportunidades. Nuestra región debe enfocarse en las personas de bajos recursos económicos en cuanto a la adquisición de nuevas tecnologías. La gran incógnita es la siguiente: ¿Cómo hacerlo sin aumentar considerablemente el costo por educando?, una posible respuesta sería, abaratar los costos educativos y dar facilidad al acceso a aquellos estudiantes más pobres a las nuevas tecnologías.

En la provincia de Huaral, distrito del mismo nombre y específicamente en el CETPRO Público Huaral (Centro de Educación Técnico Productiva Público Huaral) no contaba con la implementación de plataformas virtuales como Classroom, Moodle, Chamilo, Edmodo entre otros como una herramienta para afianzar los conocimientos y las competencias. Cabe destacar especialmente que la plataforma virtual Classroom ofrece funcionalidades como: multimedia, foros, conferencias virtuales, almacenamiento virtual en la nube y evaluaciones virtuales.

El actual estado de emergencia ha obligado al CETPRO Público Huaral a implementar la educación virtual a distancia, para ello se plantea el manejo de la plataforma virtual Classroom para el desarrollo de las horas asíncronas.

El uso y manejo de dispositivos móviles por parte de los agentes educativos y la compatibilidad de la funcionabilidad de la plataforma virtual Classroom en estos, facilita la educación virtual y hace que sea asequible también a estudiantes de escasos recursos económicos para este nuevo entorno de proceso de aprendizaje por competencias.

Se evidenció en los estudiantes del CETPRO Público Huaral de las diferentes especialidades (operación de computadoras, mecánica automotriz, cosmetología, confección industrial) y opciones ocupacionales (electricidad-electrónica, carpintería-ebanistería, manualidades-artesanías, confección textil, cocina-panadería-pastelería, construcciones metálicas) el desconocimiento y deficiencias del curso básico de informática (ofimática) y siendo esta herramienta uno de los requisitos de formación para la empleabilidad que demanda el mercado laboral competitivo.

El diseño curricular nacional en la modalidad de la Educación Técnico Productiva (CETPRO) se fundamenta y está basado en el aprendizaje por competencias para la elaboración del perfil profesional que lo componen la competencia general, capacidades profesionales y así también la programación modular que a su vez la integran las competencias, capacidades terminales y criterios de evaluación de las especialidades (ciclo medio) y opciones ocupacionales (ciclo básico), según sea el caso y teniendo como referente el sector productivo.

Es así que en el distrito de Huaral en el CETPRO Público Huaral se evidencio esta problemática tanto en docentes y estudiantes. Partiendo de esta situación problemática el presente trabajo de investigación estuvo enfocado en determinar en qué medida influye la aplicación de la plataforma virtual Classroom para la adquisición de aprendizajes por competencias en los estudiantes.

El problema general se plantea con la pregunta ¿Cómo influye la aplicación de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral -2021? Además, ¿Cómo influye la aplicación de la plataforma virtual Classroom en las dimensiones aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral- Huaral-2021? Por otra parte, el objetivo principal busca determinar la influencia de la aplicación de la plataforma virtual Classroom para el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral- Huaral-2021. Así mismo, determinar la influencia de la aplicación de la plataforma virtual Classroom en las dimensiones aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral- Huaral-2021. También

tiene por hipótesis principal la aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021. Así mismo la aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en las dimensiones aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021.

Las variables de este trabajo de investigación son: plataforma virtual Classroom y aprendizaje por competencias.

La justificación de esta tesis es contribuir a sobrellevar el actual estado de emergencia, estamos atravesando una complicada y difícil situación debido a la crisis sanitaria COVID – 19, se tuvieron que optar por nuevas estrategias para el aprendizaje, una de las alternativas fue el uso de la plataforma virtual Classroom con la finalidad de continuar impartiendo el aprendizaje por competencias del curso de informática para que los estudiantes no se vean perjudicados, motivo por el cual se tiene que hacer uso de las tecnologías de la información.

La justificación teórica es respaldada por los conceptos, teorías, dimensiones e indicadores de la investigación adquiridos de los autores Bautista, Borges y Fores quienes describen las características de las plataformas virtuales y Sergio Tobón quien describe detalladamente el aprendizaje por competencias. Además, los aspectos teóricos que se brindan en la presente investigación ayudarán a visualizar las razones por las que es necesario demostrar la influencia de la aplicación de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en los estudiantes.

La justificación práctica del desarrollo de este estudio realizado va a permitir brindar la información obtenida al personal directivo y docente sobre las variables estudiadas para de esta manera implementar políticas en la institución, tales como la mejora de los aspectos negativos y fortalecer los aspectos positivos logrados. Los resultados de este estudio ofrecen aspectos importantes para los futuros investigadores que deseen tener en cuenta este tema contribuyendo de esta manera con nuevos conocimientos que fomenten nuevas estrategias de mejoramiento de la aplicación de la plataforma virtual Classroom y el aprendizaje por competencias de los estudiantes del CETPRO Público Huaral.

La justificación metodológica hace referencia al análisis y recolección de datos para demostrar la hipótesis de investigación, se aplicará un cuestionario para la variable aprendizaje por competencias. El instrumento para medir el aprendizaje por competencias consta de 3 dimensiones, 6 indicadores y tiene 20 preguntas que miden la variable, el propósito de obtener información para demostrar los efectos de la aplicación de la plataforma virtual Classroom.

II. MARCO TEÓRICO

Según Rivero, 2020 tuvo como objetivo explicar la influencia de la plataforma Moodle como una forma de complemento de la función docente. La metodología utilizada fue la investigación documental con el método del análisis del contenido. Se concluyó que la plataforma Moodle contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje en las modalidades: presencial, semipresencial y a distancia.

Según Moreno (2016) tuvo como objetivo propiciar el buen uso de las tecnologías de la información. Con una metodología aplicada y experimental, con una técnica de encuesta e instrumento del cuestionario. La población fueron los estudiantes de diseño arquitectónico, una muestra de 39 alumnos. Se concluyó la necesidad del uso de tecnologías de la información para potencializar los procesos cognitivos para la innovación de la técnica de transmitir conocimiento.

Según Vargas (2018) el objetivo fue determinar de qué forma incide el uso de la plataforma virtual en el aprendizaje en estudiantes de ciencias criminológicas y policiales. Con una metodología de enfoque cuantitativo, la técnica de la encuesta aplicando un cuestionario. Con una muestra de 50 estudiantes. Se concluyó que el uso de las tecnologías de la información potencia y favorecen el aprendizaje siempre y cuando tenga una buena organización de las asignaturas contando con docentes de amplio dominio de competencias digitales.

Según Rodríguez (2019) con el objetivo de implementar la plataforma virtual Moodle como una herramienta didáctica para fortificar el proceso de enseñanza y aprendizaje, se utilizó métodos teóricos, la técnica de la encuesta en forma de entrevista, se concluyó que el entorno virtual responde a las necesidades del proceso pedagógico.

Según Férrez (2020) dicho estudio tuvo por finalidad determinar el impacto del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de los estudiantes. Fue empleada la metodología aplicada, enfoque cuantitativo con una muestra intencionada de 271 estudiantes a los que se le realizó una encuesta para evaluar las estrategias metacognoscitivas y comunicativas. Concluyendo que los estudiantes no creen que la plataforma virtual pueda reemplazar a la modalidad presencial, se evidencio la conformidad con el aprendizaje obtenido a través de los entornos virtuales.

Según Torres (2019) el objetivo fue demostrar la mejora del rendimiento académico de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información-SENATI con la influencia de la plataforma virtual de aprendizaje. Con un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, diseño pre experimental. La conclusión a la cual llegó fu que existe una influencia favorable de la plataforma de aprendizaje sobre el rendimiento académico de los estudiantes.

Según Garay (2016) El objetivo fue determinar como el aprendizaje de los alumnos son influenciados por la plataforma virtual Moodle, el diseño de investigación fue cuasi experimental y con un enfoque cuantitativo. El instrumento para recolectar datos fue el cuestionario. Se concluyó que existe evidentemente existe una influencia significativa de la citada plataforma sobre el aprendizaje de los alumnos.

Según Esteban (2015) el objetivo fue determinar el nivel de uso de la plataforma virtual como estrategia de aprendizaje en estudiantes. Con diseño no experimental transversal. La población fue de 33 estudiantes, los datos fueron recolectados con una encuesta a través del instrumento del cuestionario. Se concluyó que los niveles de uso de la plataforma virtual, se obtuvieron las siguientes cifras, un nivel bajo de uso en el 36,4% de los estudiantes, un nivel intermedio en el 51,5% y un nivel elevado en el 12,1%.

Según Yauri (2013) El objetivo fue determinar la influencia de la Plataforma Virtual Chamilo en el aprendizaje del curso Administración de Base de Datos. Con un diseño cuasiexperimental se aplicó la evaluación en los momentos de la pre prueba y post prueba constituidos por 20 preguntas en la escala de 0 a 20, se concluyó que hubo una mejora significativamente el aprendizaje, los estudiantes del grupo experimental mejoraron su rendimiento académico reflejados en sus puntajes en a diferencia de los estudiantes del grupo de control.

Según Barrera (2020) el objetivo del trabajo fue determinar cómo se ve influenciada las capacidades de profesionales con la implementación de la plataforma virtual Classroom. Con una metodología de enfoque cuantitativo tipo de investigación aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental, se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario para el tratamiento de los datos. Con una muestra de 54, muestreo probabilístico. Se determinó la influencia de la

plataforma virtual Classroom sobre el desarrollo de capacidades de profesionales SERUM de la DIRIS Lima Norte 2020-1.

Las teorías relacionadas a la Plataforma Virtual, manifiestan:

Según Clarenc (2013) la plataforma virtual es un software del tipo aplicativo ejecutado desde un servidor web (backend) dedicado a realizar la aprobación, creación, administración, almacenamiento, distribución y gestión en el que hacer de la formación educativa virtual ya sea de forma híbrida o a distancia. Además, sirve como apoyo para aquellos docentes y estudiantes involucrados en el desarrollo de labores para la enseñanza y el aprendizaje.

Así mismo se caracteriza por tener interactividad (hace referencia a la comunicación en dos direcciones en un determinado nivel entre el receptor y el emisor), flexibilidad (la plataforma se adecua al ritmo de los planes de estudio, se moldea en concordancia a la pedagogía y a los contenidos de una organización), escalabilidad (se refiere al atributo de incrementar la capacidad de trabajo de la plataforma sin perjudicar el funcionamiento y calidad del servicio), usabilidad (las propiedades de rapidez y facilidad hacen posible que los docentes y estudiantes realicen tareas propias a través del uso de la plataforma, obteniendo objetivos específicos con: efectividad, eficiencia y satisfacción), funcionalidad (se dice que la plataforma es funcional si cumple con las funciones asignadas y estas a la vez están determinadas por aquellas necesidades que se buscan satisfacer), ubicuidad (Este atributo permite estar presente en cualquier lugar y en tiempo real, contar con la información disponible las 24 horas del día y en diferentes lugares), persuabilidad y accesibilidad.

Según Bautista (2011) define a la plataforma virtual como: un entorno virtual de aprendizaje que presentan características indisociables como la asincronía (contribuye a la flexibilidad debido a que facilita la comunicación entre estudiantes y docentes para interactuar de forma bilateral y promoviendo la autonomía del estudiante) donde participan estudiantes y docentes con acceso al aula y compartir materiales y recursos. El uso de la unidad didáctica (se basa en implementar estrategias diversificadas con la finalidad que el estudiante tenga la necesidad de aprender. Proponiendo actividades exploratorias que le induzcan a una indagación profunda. El docente promueve a través de la enseñanza una comunidad de

aprendizaje) cuyo fin docente, conlleva a la práctica de la realización de estrategias y actividades que ayuden a los estudiantes a descubrir aspectos que necesitan aprender. Asimismo, la comunicación educativa textual (es necesaria en los entornos virtuales de aprendizaje porque se crea un entorno donde se incorpora la expresividad, cercanía, y calidez entre el docente y estudiante) promueve la cercanía y calidez de modo que se efectiva y conlleve al éxito de la formación. Finalmente, la planificación (es la necesidad de organizarse adecuadamente promoviendo una política temporal apoyándose fundamentalmente en los recursos tecnológicos para evitar trabajos repetitivos. Dando como resultado la elaboración de materiales trabajado con un grupo interdisciplinario de profesionales) que conlleva a utilizar los recursos tecnológicos a favor de docente procurando evitar trabajos repetitivos y tediosos.

La plataforma virtual cumple funciones importantes como lo son la administración de estudiantes y el seguimiento del aprendizaje, participación y el desenvolvimiento que están asociados a toda actividad de formación (Álvarez, 2012).

Google Classroom: la educación en tiempos de corona virus, es el programa de aprendizaje a distancia de Google su uso se ha popularizado y ha despertado el interés a nivel mundial. El coronavirus cambió la vida de muchos de nosotros, pero sobre todo cambió las vidas de niños y jóvenes. De hecho, las escuelas se han cerrado, las reglas han cambiado y la enseñanza, con todas las dificultades necesarias, se ha trasladado a los hogares de niños y maestros, filtrado por las pantallas de las computadoras y la velocidad de las conexiones a internet.

Una forma no completamente nueva de aprender y enseñar, pero inesperadamente convirtiéndose en central en los últimos tiempos. Por tanto, la herramienta del momento solo será Google Classroom, el conjunto de programas y servicios diseñado para unir profesores y alumnos. Google Classroom no es más que un programa que facilita el aprendizaje a distancia ofreciendo una serie de posibilidades para compartir y sinergia total con las funciones clásicas del mundo de Google. Ampliamente utilizado por muchos profesores, el programa se ha convertido en el más utilizado por los profesores en estos tiempos de pandemia. Sus funciones le permiten asignar ejercicios, pruebas y cuestionarios, almacenar

material didáctico en un espacio compartido, compartir videos e intercambiar mensajes rápidamente.

El código único es suficiente para que los alumnos de la clase creen un "ambiente privado" bastante similar al de las paredes de la escuela, accesible solo para el profesor que creó la sala y a los alumnos a los que se envió el código. Con una cuenta de Google en unos minutos de configuración puede tomar control del servicio, accesible desde una PC o teléfono inteligente a través de una solicitud. Los alumnos pueden consultar los plazos de tareas y comprobaciones, estar actualizado cuando llega nuevo contenido, recibe calificaciones. Cuenta también con la posibilidad de comunicación, tanto entre alumnos como con el profesor, inevitable la posibilidad de realizar lecciones en video (Smith, 2020).

Google Classroom permite a los profesores crear una clase vía Internet para gestionar todos los documentos de sus alumnos. Los documentos se almacenan en Google Drive y pueden ser editados en aplicaciones como Google Docs, Sheets, etc. Google Classroom es un recurso gratuito de colaboración. Los profesores pueden crear un aula en línea, invitar a los estudiantes a la clase y luego construir y asignar las tareas. Los estudiantes y profesores se comunican, los profesores pueden realizar un seguimiento del progreso del estudiante.

Las instituciones educativas se registrarán para obtener una cuenta gratuita de Classroom utilizando G Suite for Education (Google Workspace for Education), las aplicaciones para la educación de Classroom tienen acceso a más funcionalidades que no se encuentran en las cuentas personales de Google, este recurso escolar también brinda ayuda a los profesores a organizar el flujo de clase, agregar temas a los mensajes, los profesores y los estudiantes pueden buscar el flujo de diferentes materias (Ford, 2020)

Google lo describe como "El control de la misión de la escuela" y eso podría ser la mejor manera de pensarlo. En pocas palabras, es un foro para profesores y estudiantes para conectar los recursos de Suite de Google. También sirve como organizador multimedia donde los profesores pueden guardar e intercambiar materiales de clase con estudiantes, todos ellos sin papel. Se puede seleccionar las características que desea implementar. Esta simplicidad y su perfecta

integración con las populares herramientas de Google, es posiblemente lo que ha hecho de Google Classroom uno de las más herramientas de uso común.

Los documentos se almacenan en Google Drive y se pueden editar para aplicaciones como Google Docs, Tickets, etc. La plataforma ayuda a la comunicación entre profesores y estudiantes y puede ser utilizado para coordinar y gestionar el aprendizaje. Google Classroom se considera una ayuda esencial para la enseñanza sin papel para ayudar a profesores y estudiantes. El software también permite a los profesores enseñar a distancia y puede proporcionar apoyo muy necesario en el entorno actual.

Los profesores pueden crear clases en línea, invitar a los estudiantes para asistir a clase, y crear y repartir asignaciones. Dentro del foro, los alumnos y los profesores pueden interactuar con las asignaciones y los profesores pueden realizar un seguimiento de progreso de los estudiantes. Google Classroom ofrece a profesores y estudiantes funciones especiales que no forman parte de las cuentas de Google tradicionales. Por ejemplo, los maestros pueden usar la herramienta fórmulas para agregar imágenes y respuestas a preguntas con múltiples opciones. La aplicación Gmail inbox contiene textos en el aula, que permiten a los estudiantes y profesores encontrar aspectos destacados y principales de la información con facilidad.

Al agregar materias a las publicaciones, los profesores pueden coordinar sus flujos de clases, y los estudiantes y profesores pueden buscar en los flujos para encontrar diferentes materias. Google Classroom también es perfecto para padres. Los profesores pueden intercambiar experiencias de clase y asignaciones de estudiantes con sus padres, y estos últimos pueden ser notificados a través de correos electrónicos de forma automática. Google Classroom es un servicio gratuito para aquellos con una cuenta personal de Google, y también está abierto para organizaciones que usan G Suite for Education o G Suite para organizaciones sin fines de lucro. En una clase, a los estudiantes se les puede asignar trabajos y publicar anuncios. Los profesores han cambiado a clases en línea debido a la pandemia del coronavirus a medida que cerraron escuelas, colegios y universidades.

Esta transición puso a prueba la voluntad de muchos profesores para adaptarse a contenidos y prácticas durante la pandemia en casa, a menudo con otros miembros

de la familia. Las escuelas que utilizan Google Workspace for Education tienen acceso a Google Classroom, un sistema basado en la nube que ayuda a los profesores a crear y gestionar cursos, trabajo en clase, calificaciones y comunicación con los estudiantes. Google también creó un nuevo programa, Teach from Home, en respuesta a la crisis de COVID-19 explícitamente diseñado para ayudar a los profesores a adaptarse a los cursos en línea (Korman, 2020)

Las teorías relacionadas al aprendizaje por competencias afirman lo siguiente:

Es un tipo de formación integral que se caracteriza por identificar, analizar y resolver pertinentemente problemáticas del contexto, teniendo en cuenta los tres saberes; el saber conocer, el saber hacer y saber ser.

El aprendizaje conceptual se da a través de procesos cognitivos para la asimilación de conceptos y teorías que implica el reconocimiento y la asociación de características comunes de objetos o fenómenos, el aprendizaje procedimental se define como aquel aprendizaje que se desarrolla a través de una secuencia de acciones dirigidas y reflexivas para mejorar las habilidades (procesos del hacer) mediante la ejecución de técnicas y estrategias para realizar actividades concretas y el aprendizaje actitudinal se define como el proceso de asimilación de actitudes para la empleabilidad los cuales son logrados practicándolos constantemente en circunstancias que ponen a prueba los valores y sentimientos (Tobón, 2010).

Es aprender a asimilar conocimientos, saber utilizarlos y determinar su aplicación responsablemente, creando la coherencia necesaria entre lo que se piensa, se dice y se hace. Para el individuo no basta solamente con asimilar el conocimiento de los conceptos y teorías, implica también el dominio de técnicas y estrategias y la manera de realizar las cosas con la finalidad de ser consecuente en la realización de la búsqueda de las soluciones de problemas (Frade, 2009).

Es la manera para actuar competentemente, se realiza en función a cada situación, en la interacción de las personas con los problemas, como realizaciones fundamentales que sean singulares y complejas: singulares debido a que las circunstancias y los criterios son cambiantes; complejas en función de la cantidad de variables que intervienen y las relaciones que se establecen. Para que el individuo sea competente es necesario dar soluciones a problemas que presentan características de acuerdo al contexto de forma oportuna (Zabala, 2007).

La competencia fue definida como la capacidad de una persona que hace la función de emisor-receptor con la facultad de diferenciar los sonidos y comprender el significado reglamentado inconscientemente y automáticamente. El lenguaje consiste en descifrar y comprender oraciones según el nivel de competencia y que son sujetos a principios extralingüísticos con restricciones de la memoria y creencias (Chomsky, 1992).

La competencia está definida como la colección de conocimientos, aptitudes, habilidades, valores consintiendo una adecuada realización de acciones llevadas a cabo de forma eficiente, permitiendo el progreso de las habilidades de aprendizaje, esto no quiere decir que sean altas las probabilidades del logro de los objetivos de parte del individuo en un intervalo de tiempo establecido.

La competencia se emplea como principio organizador del currículo de la educación técnico productiva (CETPRO), ya que el currículo de éste se encuentra orientado por las competencias, el perfil del estudiante al culminar el ciclo básico o medio sirve para describir específicamente las realizaciones que deben ser capaces de hacer en el sector productivo culminado su adiestramiento ya sea en la formación de auxiliar técnico o técnico.

La competencia es concebida como el soporte del progreso curricular y la motivación después de realizado el proceso de modificación. Es definida como la evolución de las capacidades complejas para hacer que los estudiantes razonen y actúen en cualquier circunstancia. Además, consiste en la asimilación de conceptos y teorías teniendo como medio las acciones, producto de una formación sólida para ser sometida a la práctica para describir y cuestionar la causas y efectos de los hechos o fenómenos (Cecilia Braslavsky, 2007).

El mundo en el cual vivimos hoy, enfrentamos los constantes cambios y retos como nunca antes visto y a un ritmo acelerado, para hacer frente a estos cambios actualmente se están mejorando las vías para que la educación técnica, profesional y de capacitación den cumplimiento a las necesidades de la realidad y nos formen para el futuro (Taylor, 1997).

El aprendizaje se construye por representaciones significativas de determinadas situaciones problemáticas, se desarrolla como un producto del aprendiz que interactúa a través de las experiencias. La competencia laboral es la capacidad de

producir de la persona, el desempeño sirve como definición y medición de ésta en el contexto laboral y que se caracteriza por conocimientos y tecnología (saber), habilidades, destrezas (hacer) y actitudes (ser) en una actividad concreta, realizado de manera idónea y con los estándares de calidad (convivir).

La unidad de competencia viene a ser una colección de realizaciones profesionales con valor y significado en el centro laboral basado en la articulación de conocimientos, capacidades, actitudes y valores. Los conocimientos hacen referencia a los hechos, conceptos, teorías, informan acerca del “que saber”. Los procedimientos también denominados habilidades hacen referencia del “saber hacer”, se enfoca en la acción, la manera de realizar algo, se concreta con una colección de habilidades, estrategias, técnicas, algoritmos, tácticas y métodos.

La estrategia es la colección de series integrados por las técnicas, actividades y recursos educativos que interactúan en intervalo de tiempo y en el entorno pedagógico con el objetivo de alcanzar los aprendizajes. La destreza o habilidad es la capacidad de realización de procedimientos es de obligación para el estudiante assimilarlas durante el proceso de aprendizaje se dan de forma intelectual o práctico a través de rutinas de búsqueda, creatividad e imaginación. La técnica es entendida como un conjunto de acciones ordenadas dirigidas a un fin concreto para obtener resultados precisos (MINEDU, 2008).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Este trabajo de investigación se caracteriza por ser del tipo aplicada, tiene por finalidad producir cambios cualitativos de la sociedad, a través de la manipulación de la realidad para aplicar un tratamiento metodológico a una parte del sector o hecho, comprendidos en su contexto, que constituya un problema continuo (Carrasco Díaz, 2006).

La investigación aplicada se caracteriza por tener alta probabilidad de producir conocimientos científicos elementales de importancia (Ceroni, 2010). Refiere que la investigación aplicada del tipo experimental el investigador puede manipular la variable (Málaga, 2008).

Diseño de investigación

Esta alternativa de investigación viene a ser como una forma de prueba o ensayo que se lleva a cabo antes de realizar el experimento verdadero, presenta una limitación en cuanto al grado de control por ser éste muy bajo, siendo cuestionable y rebatible en cuanto a su valor científico (Arias, 2006).

Se analiza solamente una variable y no existiendo control alguno en esta forma de diseño que es pre experimental, no se manipula la variable independiente ni se trabaja con grupo de control. No existe comparación de grupos solamente se aplica el tratamiento en la forma de pre test y post test, siendo mínimo el grado de control (Ávila, 2006).

Esta investigación fue de diseño pre experimental con un grupo a quienes se le aplicó la pre prueba y post prueba, donde:

$$G \rightarrow O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Dónde:

G: muestra

X: Plataforma virtual Classroom

O₁: Observacion Pre Test

O₂: Observacion Post Test

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente: Plataforma virtual Classroom

Definición conceptual: Siendo el nombre oficial de la plataforma virtual: Google Classroom, se define como un entorno de aprendizaje virtual, diseñada con la finalidad de colaborar y apoyar en las actividades educativas de los docentes (Google for Education, 2020). Se aplicaron 16 sesiones (ficha de actividad) en esta variable.

Variable Dependiente: Aprendizaje por competencias

Definición operativa: Este aprendizaje se compone de los aprendizajes: conceptual, procedimental y actitudinal, siendo estas las dimensiones de la variable en cuestión y que su vez estas se componen por una pareja de indicadores respectivamente: reconocer, asociar, estrategias, técnica, actitud y valores. Esta variable se midió en dos momentos a través de los momentos denominados pre test y post test de aprendizaje por competencias del curso de informática.

Escala de medición: escala dicotómica, siendo 1=correcto y 0=incorrecto.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población

Según De Canales (1989) es el conjunto de seres vivos y objetos de los cuales deseamos conocer y analizar sus características para los fines de una investigación.

Es la totalidad de seres vivos o inertes que presentan características diferentes o similares susceptible a ser materia de estudio (Rojas, 1989)

La población es de 240 estudiantes del ciclo medio, que involucra a las siguientes especialidades: operación de computadoras, mecánica automotriz, cosmetología y confección industrial inscritos en el año 2021, dicha población se caracteriza por incluir ambos sexos, personas mayores de 14 años de edad, con estudios completos de educación básica regular en su mayoría, pertenecientes a la PEA, cuenta también con estudiantes que tienen formación superior e hispanos parlantes en su totalidad.

Muestra

Según Tenorio (1990) es una porción de la población, en la cual se encuentran representados todos los atributos del universo. Es una representación pequeña proveniente de un todo que es mucho más grande. Ese puede decir que es la parte de la población conformada con elementos que tienen iguales características que el universo.

Se afirma que es una sub colección de elementos que incluidos en una colección universal denominado como población (Hernández, 1991).

La muestra es de 20 estudiantes de la especialidad de operación de computadoras del turno de la mañana.

Muestreo

Es la forma de extraer la muestra. El método del muestreo consiste en la extracción de una porción de una población, tal es así que todas las muestras posibles de tamaño fijo tienen la probabilidad de selección por igual (De Canales, 1989).

Es cuando los elementos en su totalidad de la población gozan de la misma probabilidad de ser seleccionados (Hernández, 1991)

Se aplicó el muestreo no probabilístico a la población de estudiantes del CETPRO PUBLICO HUARAL inscritos en el año 2021. Se selecciono de forma directa a la especialidad de operación de computadoras del turno de la mañana del CETPRO Público Huaral del presente año académico.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica:

La encuesta es una técnica orientada para capturar los datos acerca de los hechos, opiniones, actitudes, conductas de una determinada colección de personas o de una muestra. Los datos son recolectados a través de las preguntas en la cual los encuestados seleccionen la respuesta correcta. En cuanto a las técnicas se puede afirmar que son los medios que se utilizan para el recojo de los datos entre los cuales sobresalen la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas (Rodríguez, 2008)

En el presente trabajo de investigación se hizo uso de la técnica llamada

encuesta obtener información del pre test y post test de la variable dependiente, llamada: aprendizaje por competencias con sus dimensiones correspondientes.

Instrumento:

El instrumento a utilizarse para la captura de los datos para el trabajo de investigación es el cuestionario. Puede ser un formulario impreso o formulario digital, con la finalidad de obtener respuestas sobre la problemática en cuestión. Se basa en un listado de preguntas que se formula de forma idéntica a los encuestados en su totalidad. Se puede afirmar que es un conjunto de preguntas orientadas para las variables que deseamos medir.

La variable a medir con el cuestionario fue del tipo dependiente y cuya denominación es: aprendizaje por competencias, se realizó de forma individual con una duración de 60 minutos, incluye 20 ítems de las tres dimensiones (conceptual=6, procedimental=8, actitudinal=6) de la variable de estudio con repuestas en una lista de cotejo en la escala 1. Correcta, 0. Incorrecta y con una escala de medición de intervalos.

Validación de los instrumentos:

Según Reyes (2006) nos dice el instrumento tiene validez y que esta depende del grado de efectividad para obtener los resultados de cualquier atributo a medirse.

Validación y confiabilidad

Toda acción de medir debe tener validez, esto implica que dicha acción no debe presentar distorsiones del tipo empírica o sistemática (Ander-Egg, 1995).

La valides de contenido, constructo y de criterio fueron validados por 4 especialistas:

Tabla N°01

| Validación de expertos | |
|-------------------------------------|----------------------|
| Expertos | Aplicabilidad |
| Dr. Carlos Sixto Vega Vilca | Aplicable |
| Mg. Heimer Ali Méndez Toledo | Aplicable |
| Mg. Raúl Fran Guerrero Pacheco | Aplicable |
| Mg. Jan Carlo Macleey Córdova Mollo | Aplicable |

La medición es el procedimiento inherente e intrínseco a todo trabajo de investigación ya sea cualitativa o cuantitativa. Se miden las variables y estas a su vez se miden a través de: el instrumento, la escala y el sistema de escala. (Coronado, 2007)

La fiabilidad llamada también confiabilidad nos dice que la acción de medir que se realiza a al objeto de estudio dos o más veces, se obtendrán resultados parecidos de caso contrario se dice que no es confiable. La fiabilidad mide el grado de discriminación y complejidad, con el objetivo de la obtención resultados que se ajusten a los hechos (Valdivia, 2009).

De la precisión podemos decir que, es cuando se mide de forma precisa para localizar con exactitud, aquello que está relacionado a la finalidad buscada o también la posición del fenómeno o hecho de estudio (Ander-Egg, 1995).

La fiabilidad fue determinada por el alfa de Cronbach con un valor de 0.924, se incluye la ficha técnica.

Tabla N°02

| Estadística de fiabilidad | |
|----------------------------------|---------|
| Alfa de Cronbach | : 0,924 |
| Cantidad de ítems | : 30 |

Tabla N°03

| Ficha técnica del instrumento | |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| Tipo de instrumento | : Cuestionario |
| Autor | : Rivera Yábar, Osman Antonio |
| Escala de medición | : Dicotómica |
| Fiabilidad | : 0,924 |
| Cantidad de ítems | : 30 |
| Tiempo de aplicación | : 60 minutos |
| Lugar de aplicación | : Huaral |

3.5. Procedimientos

Para la captura de los datos se utilizó la técnica de la encuesta a través del instrumento del cuestionario del tipo dicotómico siendo 1=correcto y 0=incorrecto. Los datos recolectados fueron ordenados en tablas de frecuencias, porcentajes y gráficos estadísticos de acuerdo a las reglas de la estadística descriptiva para su respectivo análisis.

3.6. Método de análisis de datos

Los valiosos datos recolectados se llevaron para ser procesados, consolidados y analizados utilizando programas informáticos orientados al cálculo estadístico como Microsoft office Excel y SPSS este último correspondiente a la empresa IBM. Se utilizaron los gráficos estadísticos del tipo columnas con apariencia 3D.

3.7. Aspectos éticos

Teniendo en cuenta primeramente la autorización previa del representante legal del CETPRO Público Huaral, se aplicó el instrumento (cuestionario) la recolección de estos datos será utilizados solamente para fines del trabajo de investigación. Se citaron autores relacionados con el aspecto teórico de las variables del trabajo de investigación respetando el derecho de autoría y aplicando el formato APA a dichas citas bibliográficas.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla N°04

Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el pre test y post test en la variable 2: aprendizaje por competencias.

| Variable | Niveles de calificación | Pre Test | | Post Test | |
|------------------------------|-------------------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | | f | % | f | % |
| Aprendizaje por competencias | Bajo | 3 | 15 | 0 | 0 |
| | Medio | 6 | 30 | 5 | 25 |
| | Alto | 11 | 55 | 15 | 75 |
| Total | | 20 | 100 | 20 | 100 |

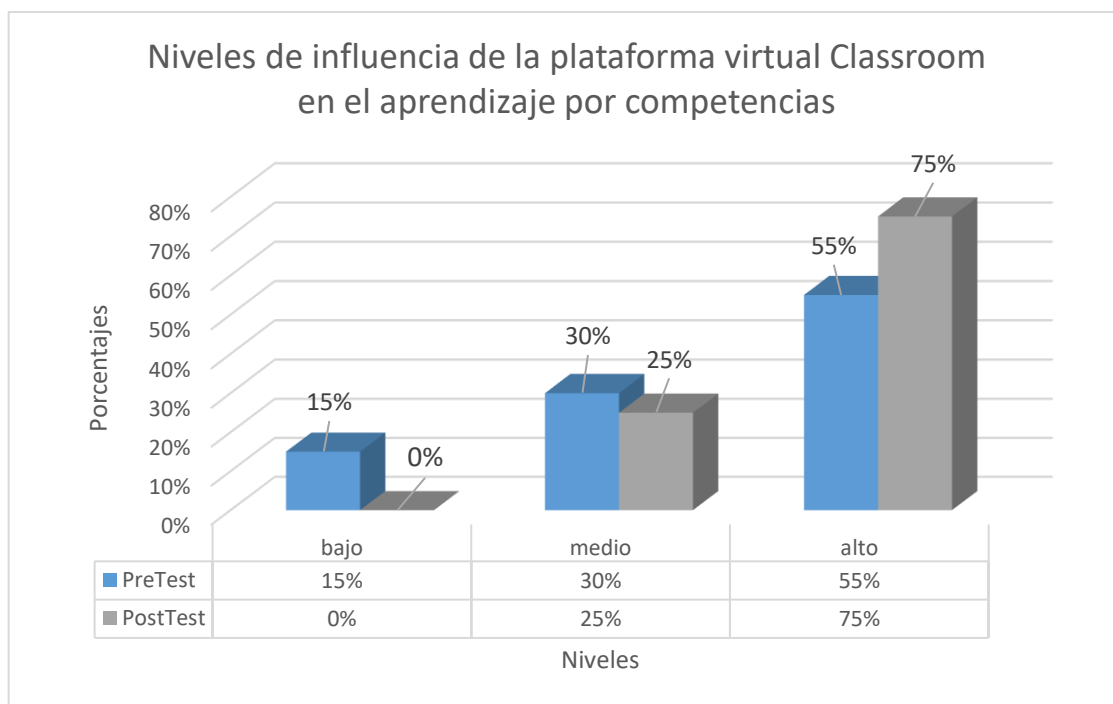


Gráfico Estadístico N°01. Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en el Pre Test y Post Test.

La lectura de los resultados de la tabla n°06 y el gráfico estadístico n°01 de los estudiantes encuestados, se ve una mejora en la asimilación del aprendizaje por competencias del curso de informática en el post test, el nivel alto incrementó en un 20%, mientras que los niveles medio y bajo tuvieron un decremento de 5% y 15% respectivamente.

Tabla N°05

Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el pre test y post test en la dimensión aprendizaje conceptual.

| Variable | Dimensión | Niveles de calificación | Pre Test | | Post Test | |
|------------------------------|------------------------|-------------------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | | | F | % | f | % |
| Aprendizaje por competencias | Aprendizaje conceptual | Bajo | 2 | 10 | 0 | 0 |
| | | Medio | 7 | 35 | 6 | 30 |
| | | Alto | 11 | 55 | 14 | 70 |
| Total | | | 20 | 100 | 20 | 100 |

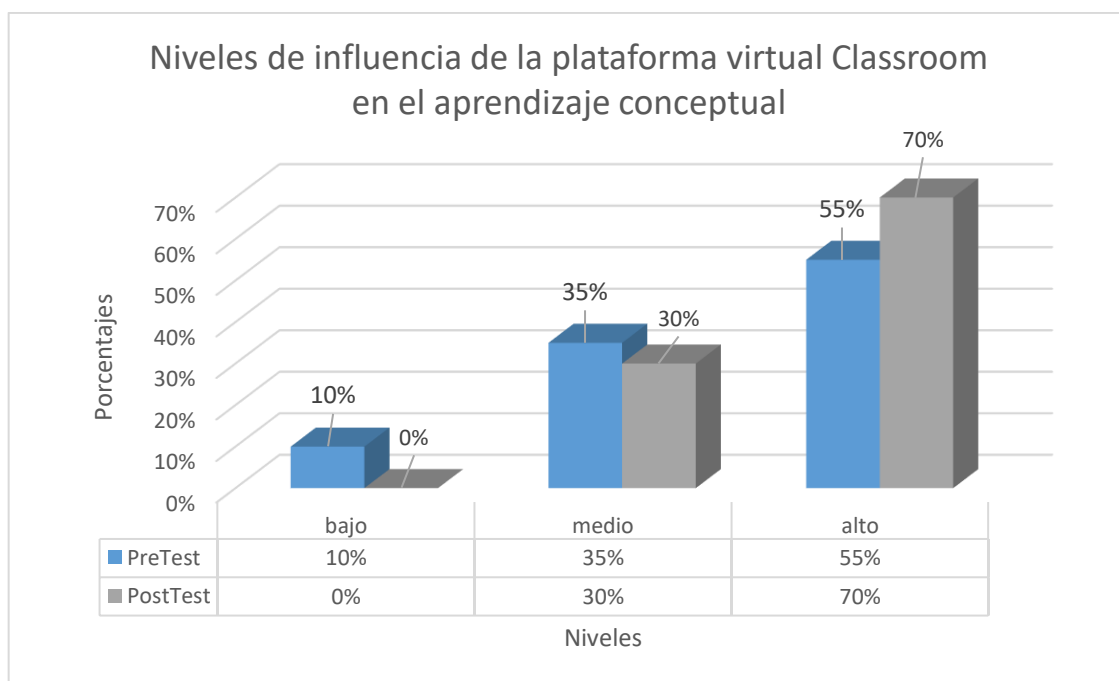


Gráfico Estadístico N°02. Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje conceptual del curso de informática en el Pre Test y Post Test.

La lectura de los resultados de la tabla n°07 y el gráfico estadístico n°02 de los estudiantes encuestados, se ve una mejora en la asimilación del aprendizaje conceptual del curso de informática en el post test, el nivel alto incrementó en un 15%, mientras que los niveles medio y bajo tuvieron un decremento del 5% y 10% respectivamente.

Tabla N°06

Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el pre test y post test en la dimensión aprendizaje procedimental.

| Variable | Dimensión | Niveles de calificación | Pre Test | | Post Test | |
|------------------------------|---------------------------|-------------------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | | | F | % | f | % |
| Aprendizaje por competencias | Aprendizaje procedimental | Bajo | 2 | 10 | 0 | 0 |
| | | Medio | 8 | 40 | 5 | 25 |
| | | Alto | 10 | 50 | 15 | 75 |
| Total | | | 20 | 100 | 20 | 100 |

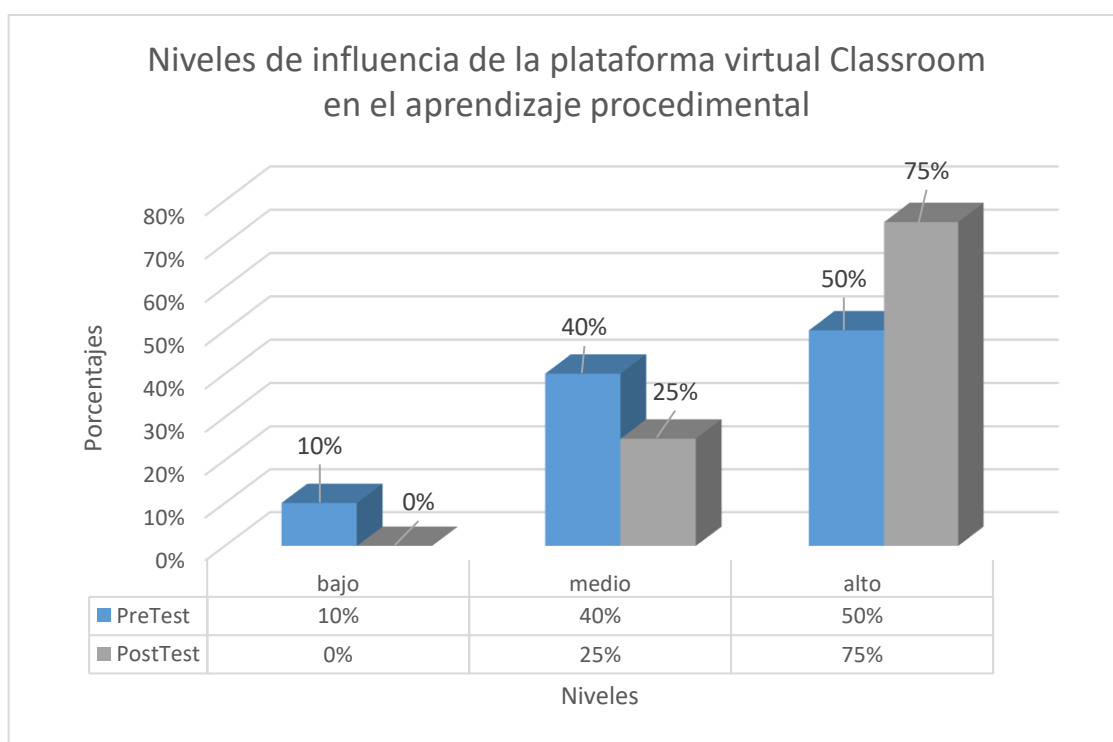


Gráfico Estadístico N°03. Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje procedimental del curso de informática en el Pre Test y Post Test.

La lectura de los resultados de la tabla n°07 y el gráfico estadístico n°02 de los estudiantes encuestados, se ve una mejora en la asimilación del aprendizaje procedimental del curso de informática en el post test, el nivel alto incrementó en un 25%, mientras que los niveles medio y bajo tuvieron un decremento del 15% y 10% respectivamente.

Tabla N°07

Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el pre test y post test en la dimensión aprendizaje actitudinal.

| Variable | Dimensión | Niveles de calificación | Pre Test | | Post Test | |
|------------------------------|-------------------------|-------------------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | | | F | % | f | % |
| Aprendizaje por competencias | Aprendizaje actitudinal | Bajo | 3 | 15 | 1 | 5 |
| | | Medio | 5 | 25 | 3 | 15 |
| | | Alto | 12 | 60 | 16 | 80 |
| Total | | | 20 | 100 | 20 | 100 |

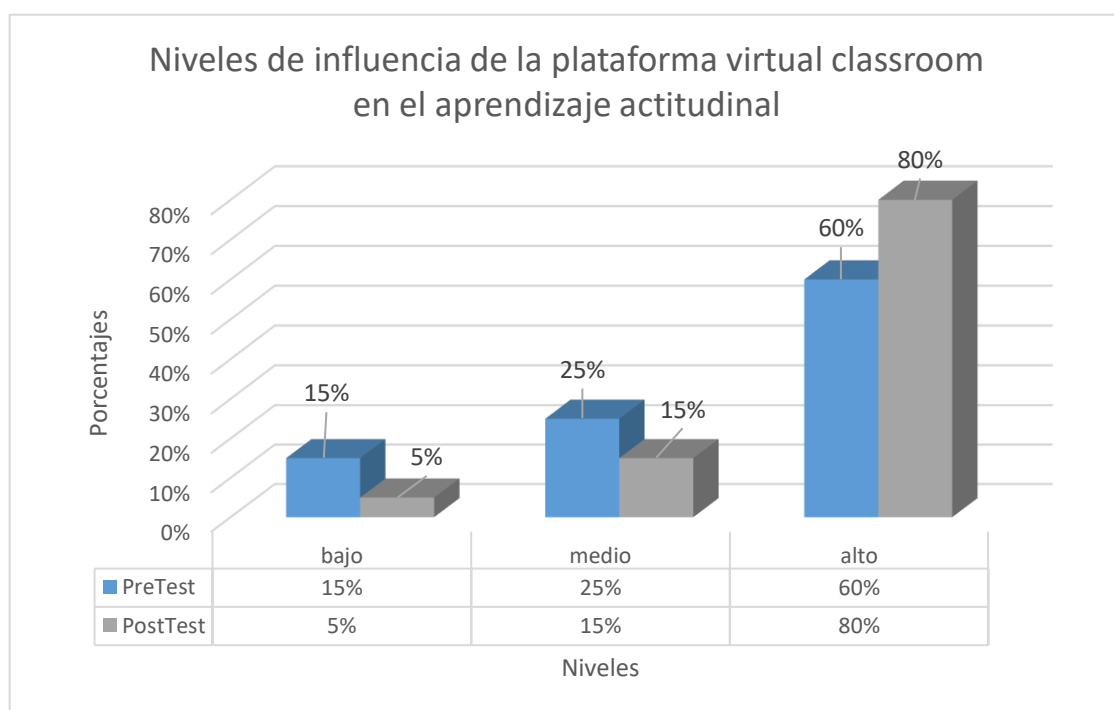


Gráfico Estadístico N°04. Distribución de frecuencias en la influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje actitudinal del curso de informática en el Pre Test y Post Test.

La lectura de los resultados de la tabla n°09 y el gráfico estadístico n°04 de los estudiantes encuestados, se ve una mejora en la asimilación del aprendizaje actitudinal del curso de informática en el post test, el nivel alto incrementó en un 20%, mientras que los niveles medio y bajo tuvieron un decremento del 10%.

Análisis inferencial

Prueba de hipótesis

La fiabilidad del instrumento del tipo cuestionario fue obtenido a través del alfa de Cronbach con un valor aproximado de 0.924, lo que se traduce en un alto grado de fiabilidad de los resultados obtenidos.

En esta oportunidad se utilizó la prueba estadística denominada prueba de Wilcoxon, con el nivel de medición ordinal de la variable dependiente, teniendo como regla de decisión $p \leq \alpha$ para rechazar H_0 .

Hipótesis general

H₁: La aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021.

H₀: La aplicación de la plataforma virtual Classroom no influye en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021.

Tabla N°08

Prueba estadística de Wilcoxon entre el Pre Test y Post Test de la variable aprendizaje por competencias.

| Diferencia | Rangos | N | Rango promedio | Suma de rangos | z | P |
|------------|------------------|----|----------------|----------------|--------|-------|
| Pre Test - | Rangos negativos | 18 | 11,44 | 206,00 | -3,787 | 0,000 |
| | Rangos positivos | 2 | 2,00 | 4,00 | | |
| Post Test | Empates | 0 | - | - | | |
| | Total | 20 | | | | |

Analizando la tabla N°08, verificamos que el valor numérico de la significancia de Wilcoxon $p=0,000$ siendo numéricamente menor a $\alpha=0,05$. En consecuencia, se dio por aceptado la hipótesis alterna(H_1) y se rechaza la hipótesis nula (H_0), se dedujo que la aplicación de la plataforma Classroom influye en el aprendizaje por competencias del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021.

Hipótesis específica 1:

H₁: La aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en la dimensión aprendizaje conceptual del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021.

H₀: La aplicación de la plataforma virtual Classroom no influye en la dimensión aprendizaje conceptual del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021.

Tabla N°09

Prueba estadística de Wilcoxon entre el Pre Test y Post Test de la variable aprendizaje por competencias en la dimensión aprendizaje conceptual.

| Diferencia | Rangos | N | Rango promedio | Suma de rangos | Z | P |
|-----------------------|------------------|----|----------------|----------------|--------|-------|
| Pre Test–Post Test | Rangos negativos | 12 | 8,50 | 102,00 | -2,423 | 0,015 |
| | Rangos positivos | 3 | 6,00 | 18,00 | | |
| | Empates | 5 | - | - | | |
| | Total | 20 | | | | |

Analizando la tabla N°09, verificamos que el valor numérico de la significancia de Wilcoxon $p=0,015$ siendo menor que $\alpha=0,05$. Consecuentemente, se dio por aceptado la hipótesis alterna (H_1) y descartándose la hipótesis nula (H_0), se concluye que la aplicación de la plataforma Classroom influye en la dimensión aprendizaje conceptual del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021.

Hipótesis específica 2:

H₁: La aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en la dimensión aprendizaje procedimental del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021.

H₀: La aplicación de la plataforma virtual Classroom no influye en la dimensión aprendizaje procedimental del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021.

Tabla N°10

Prueba estadística de Wilcoxon entre el Pre Test y Post Test de la variable aprendizaje por competencias en la dimensión aprendizaje procedimental.

| Diferencia | Rangos | N | Rango promedio | Suma de rangos | Z | p |
|-----------------------|------------------|----|----------------|----------------|--------|-------|
| Pre Test-Post Test | Rangos negativos | 13 | 7,85 | 102,00 | -2,425 | 0,015 |
| | Rangos positivos | 2 | 9,00 | 18,00 | | |
| | Empates | 5 | - | - | | |
| | Total | 20 | | | | |

Analizando la tabla N°10, verificamos que el valor numérico de la significancia de Wilcoxon $p=0,015 < \alpha=0,05$. Entonces se dio por aceptado la hipótesis alterna (H_1) y se rechaza la hipótesis nula (H_0), en base a estos resultados se dedujo que la aplicación de la citada plataforma tiene una influencia en la dimensión aprendizaje procedimental del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021.

Hipótesis específica 3:

H₁: La aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en la dimensión aprendizaje actitudinal del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021.

H₀: La aplicación de la plataforma virtual Classroom no influye en la dimensión aprendizaje actitudinal del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021.

Tabla N°11

Prueba estadística de Wilcoxon entre el Pre Test y Post Test de la variable aprendizaje por competencias en la dimensión aprendizaje actitudinal.

| Diferencia | Rangos | N | Rango promedio | Suma de rangos | Z | p |
|-----------------------|------------------|----|----------------|----------------|--------|-------|
| Pre Test-Post Test | Rangos negativos | 15 | 8,83 | 132,50 | -3,404 | 0,001 |
| | Rangos positivos | 1 | 3,50 | 3,50 | | |
| | Empates | 4 | - | - | | |
| | Total | 20 | | | | |

Analizando la tabla N°11, verificamos que el valor numérico de la significancia de Wilcoxon $p < 0,05$ siendo esta la razón de la aceptación de la hipótesis alterna (H_1) y se rechaza la hipótesis nula (H_0), en consecuencia, se dedujo que la aplicación de la plataforma Classroom influye en la dimensión aprendizaje actitudinal del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021.

V. DISCUSIÓN

Llegado a este capítulo se analizó y debatió los resultados y se hizo comparaciones con teorías y resultados de los antecedentes internacionales y nacionales tomados en cuenta para el presente trabajo de investigación, permitió el objetivo principal de estudio que fue determinar la influencia de la aplicación de la plataforma virtual Classroom para el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público HUARAL- Huaral-2021 y así también sobre las dimensiones aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal relacionados a los objetivos específicos.

Referente a la hipótesis general sobre si la aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021, en concordancia al resultado obtenido en la prueba estadística de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas. Realizando la comparación de la hipótesis general, se obtuvo una (significancia) $p=0,000$ siendo este valor menor a $\alpha =0,05$ rechazándose de este modo la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alterna o del investigador (H_1). Demostrando que las medianas del pre test y post test de aprendizaje por competencias son significativamente diferentes, por tanto, la plataforma virtual Classroom si mejora el aprendizaje por competencias en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021. En esta medida estos resultados son explicados con el aporte de Tobón (2009) quien definió el aprendizaje por competencias como un tipo de formación integral que se caracteriza por identificar, analizar y resolver pertinentemente problemáticas del contexto, teniendo en cuenta los tres saberes; el saber conocer, el saber hacer y saber ser.

Estos resultados coinciden en gran medida con el trabajo de Rivero (2020) que demostró la influencia de la plataforma virtual Moodle como un complemento en la función docente, contribuyendo al proceso de enseñanza y aprendizaje en las modalidades existentes como lo son: presencial, híbrida y a distancia.

Por su parte Moreno (2016) concluyó la importancia y la necesidad del uso de las tecnologías de la información con la finalidad de potenciar los procesos cognitivos innovando de esta manera la técnica de transmisión de conocimientos.

Asimismo, estos resultados se asemejan con el trabajo de Garay (2016) quien explicó que existe una mejoría en el rendimiento académico debido a la influencia significativa de la plataforma virtual Moodle sobre el aprendizaje de los estudiantes.

De igual manera esto se corrobora con los resultados de Torres (2019) cuya finalidad fue determinar la influencia de la aplicación de la plataforma virtual de aprendizaje en el progreso del rendimiento académico los estudiantes en el curso de Tecnologías de la Información y que obtuvo resultados con una diferencia significativa del rendimiento académico y la plataforma virtual.

También lo corrobora el trabajo realizado por Barrera (2020) arrojando una significancia $p=0,00$ siendo numéricamente inferior a $\alpha=0,05$ y en base a ello se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula, llegando a la conclusión de que la implementación de la plataforma virtual Classroom influye favorablemente en el desarrollo de las capacidades de los citados profesionales de la salud.

Respecto a la hipótesis específica 1; sobre si la aplicación de la citada plataforma influye en la dimensión aprendizaje conceptual del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021; se demuestra que de acuerdo al resultado obtenida en la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo una significancia $p=0,015$ siendo este valor numéricamente menor a $\alpha =0,05$ consecuentemente se demostró que las medianas entre la pre prueba y la post prueba de aprendizaje conceptual son significativamente diferentes, por tanto, la plataforma virtual Classroom si mejora el rendimiento del aprendizaje conceptual del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021. En esta medida estos resultados son explicados con el aporte de Tobón (2009) quien definió el aprendizaje conceptual como los procesos cognitivos para la asimilación de conceptos y teorías que implica reconocer y asociar características comunes de objetos o fenómenos.

Se confirma una vez más con el trabajo de Barrera (2020) donde se obtuvo una significancia de $p=0,00$ siendo menor a $\alpha =0,05$ motivo por el cual se aceptó la hipótesis alterna y consecuentemente el rechazo la hipótesis nula, llegando a la conclusión que la implementación de la citada plataforma favorece el desarrollo de capacidades cognitivas de los citados profesionales.

Respecto a la hipótesis específica 2; sobre si la aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en la dimensión aprendizaje procedimental del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021; se evidencia que, en base a la resultante que se obtuvo en la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo una significancia $p=0,015$ siendo este valor numéricamente menor a $\alpha =0,05$ quedando así demostrado que las medianas entre la pre prueba y la post prueba de aprendizaje procedimental son significativamente diferentes, por tanto, la plataforma virtual Classroom si mejora el rendimiento del aprendizaje procedimental del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021. En esta línea, esta resultante es explicada por el aporte de Tobón (2009) quien explicó que, el aprendizaje procedimental es aquel aprendizaje que se desarrolla a través de una secuencia de acciones dirigidas y reflexivas para mejorar las habilidades (procesos del hacer) mediante la ejecución de técnicas y estrategias para realizar actividades concretas.

También lo corrobora el trabajo de investigación de Barrera (2020) que obtuvo una significancia $p=0,00$ siendo este valor menor a $\alpha =0,05$ en base a este discriminante se aceptó la hipótesis alterna y en consecuencia se rechazó la hipótesis nula, llegando a la conclusión que la implementación de la plataforma virtual Classroom influye favorablemente en el desarrollo de capacidades procedimentales de los citados profesionales.

Respecto a la hipótesis específica 3 sobre si la aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en la dimensión aprendizaje procedimental del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral – 2021; se verifica que de acuerdo a la resultante obtenida en la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia $p=0,001$ siendo este valor matemáticamente menor a $\alpha =0,05$ por tanto se demostró que las medianas entre la pre prueba y la post prueba de aprendizaje actitudinal gozan de una diferencia significativa, por tanto, la plataforma virtual Classroom si mejora el rendimiento del aprendizaje actitudinal del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021. En esta línea, esta resultante es explicada por el aporte de Tobón (2009) quien lo define como el proceso de asimilación de actitudes para la empleabilidad los cuales

son logrados practicándolos constantemente en circunstancias que ponen a prueba los valores y sentimientos.

Así también lo corrobora el trabajo de barrera (2020) que obtuvo una significancia $p=0,00$ siendo este valor menor a $\alpha =0,05$ razón por la cual se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula, llegando a concluir que la implementación de la plataforma virtual Classroom favorece el desarrollo de capacidades actitudinales de profesionales en los citados profesionales.

VI. CONCLUSIONES

Primera: En base al objetivo general, se muestra una significancia de $p=0,000$ menor a $\alpha=0,05$ por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna (del investigador). Por tanto, se concluyó que, la plataforma virtual Classroom si mejora el rendimiento del aprendizaje por competencias del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021. En esta línea, después de la aplicación de 16 sesiones del curso de informática con la plataforma virtual Classroom en el post test el 0% se hallaron en el nivel bajo, el 25% en el nivel medio y el 75% en el nivel alto, lo cual significa que la plataforma virtual Classroom mejoró el aprendizaje por competencias del curso de informática.

Segunda: En base al objetivo específico 1, se muestra una significancia de $p=0,015$ menor a $\alpha=0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por tanto, se concluyó que, la plataforma virtual Classroom si mejora el rendimiento del aprendizaje conceptual del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021. En esta línea, después de la aplicación de 16 sesiones del curso de informática con la plataforma virtual Classroom en el post test el 0% se hallaron en el nivel bajo, el 30% en el nivel medio y el 70% en el nivel alto, lo cual significa que la plataforma virtual Classroom mejoró el aprendizaje conceptual del curso de informática.

Tercera: En función al objetivo específico 2, se muestra una significancia de $p=0,015$ menor a $\alpha=0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por tanto, se concluyó que, la plataforma virtual Classroom si mejora el rendimiento del aprendizaje procedimental del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021. En esta línea, después de la aplicación de 16 sesiones del curso de informática con la plataforma virtual Classroom en el post test el 0% se hallaron en el nivel bajo, el 25% en el nivel medio y el 75% en el nivel alto, lo cual significa que la plataforma virtual Classroom mejoró el aprendizaje procedimental del curso de informática.

Cuarta: en concordancia al objetivo específico 2, se muestra una significancia de $p=0,01$ menor a $\alpha=0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por tanto, se concluyó que, la plataforma virtual Classroom si mejora el rendimiento del aprendizaje actitudinal del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021. En esta línea, después de la aplicación de 16 sesiones del curso de informática con la plataforma virtual Classroom en el post test el 5% se hallaron en el nivel bajo, el 15% en el nivel medio y el 80% en el nivel alto, lo cual significa que la plataforma virtual Classroom mejoró el aprendizaje procedimental del curso de informática.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se hace la sugerencia a los docentes del CETPRO Público Huaral apostar por la plataforma virtual Classroom para el aprendizaje del curso de informática u otros, puesto que ha demostrado ser una herramienta eficaz en la asimilación del aprendizaje por competencias del curso de informática esto permitirá promover una participación activa y flexible. En esta línea, programar sesiones, actividades, proyectos de capacitación y actualización, dando la flexibilidad a los estudiantes para desarrollar aprendizajes por competencias. Esta puesta en marcha permitirá llevar de forma virtual los materiales educativos de aprendizaje de forma asincrónica a los estudiantes independientemente de la situación actual de pandemia.

Segunda: se recomienda a los docentes de la especialidad de operación de computadoras introducir los módulos de formación a la plataforma virtual Classroom para desarrollar las actividades correspondientes al aprendizaje conceptual. En esta línea, el estudiante estará orientado a asimilar conceptos, teorías que le permitirán reconocer y asociar características comunes de objetos o fenómenos para resolver problemas.

Tercera: Se aconseja a los docentes de la especialidad de operación de computadoras promover la instalación de programas, reparación y ensamblaje de ordenadores para desarrollar las técnicas y estrategias en los estudiantes, mediante el manejo de discos virtuales, simuladores. En esta línea el estudiante tendrá que desarrollar a través de una secuencia de acciones dirigidas y reflexivas para mejorar las habilidades (procesos del hacer) mediante la ejecución de técnicas y estrategias para realizar actividades concretas.

Cuarta: Se recomienda a los docentes motivar, hacer más énfasis en inculcar valores en los estudiantes lo cual permitirá desarrollar actitudes favorables que le ayudarán a crecer como persona, reflexionar sobre sus errores con la finalidad de ser más competitivo en el mercado laboral. En esta línea el estudiante mejorará las actitudes a través de la exposición a modelos que plantean situaciones de conflicto que someten a una contradicción los valores y los sentimientos en una acción.

REFERENCIAS

- Arias, F. G. (2006). *El proyecto de investigación*. Caracas: EPISTEME.
- Ávila González, C. (1 de agosto de 2017). *hal.archives-ouvertes.fr*. Obtenido de <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01571174/document>
- Barón Birchenall, L. (14 de mayo de 2014). *La teoría lingüística de Noam Chomsky: del inicio a la actualidad*. Bogotá, Colombia.
- Barrera Cajachagua, M. L. (2020). *Implementación de una plataforma virtual classroom en el desarrollo*. lima.
- Behar, M. (2007 de enero de 2007). *Estadística un enfoque descriptivo*. Santiago de Cali, Colombia: FERIVA.
- Bernal Torres, C. A. (2010). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Pearson.
- Cabezas Mejía, E. D. (Octubre de 2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Quito, Ecuador.
- Carrasco Díaz, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Lima: SAN MARCOS.
- Castillo Gutiérrez, R. A. (2016). Obtenido de repositorio.ucv.edu.pe: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/18882>
- CEPAL-UNESCO. (agosto de 2020). *La educación en tiempos de la pandemia COVID-19*. Santiago de Chile. Obtenido de RepositorioCEPAL.
- Chávez Juanito, P. (2016). *repositorio.ucv.edu.pe*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/18788>
- Cherre, R. J. (2002). *Aplicando estadística con SPSS 10.0*. Lima: Macro.
- Clarenc, C. A. (2013). *Analizamos 19 plataformas e-learning*. Tucumán: Grupo GEIPITE.
- Córdova Zamora, M. (2003). *Estadística descriptiva e inferencial*. Lima: Moshera.
- Cornejo Ybarguen, W. (2020). *Proyecto Educativo Regional CARAL 2020*. Santa María.
- Croxton, F. E. (1963). *La estadística aplicada a los negocios*. Barcelona: Editorial Hispano Europea.
- Díaz Becerro, S. (mayo de 2009). *feandalucia.ccoo.es*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Esquivel Sánchez, A. (2018). *Aprendizaje: Formación y educación por competencias*. Bogotá-Colombia: Corporación CIMTED.
- Esteban Villegas, R. E. (2016). *repositorio.ucv.edu.pe*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/7644>

- Férez Vergara, J. L. (2 de agosto de 2020). *scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400015&lang=es
- Ford, C. J. (2020). *Google Classroom Online Teaching Survival Guide*. California.
- Frade Rubio, L. (2009). México, D.F.: Grafisa.
- Garay Avendaño, D. U. (2016). *repositorio.ucv.edu.pe*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/4213>
- García Oré, C. (1987). *Distribuciones y estadística inferencial*. Lima: Princliness.
- García Oré, C. (1987). *Estadística y probabilidad*. Lima: Princliness.
- Gomero Camones, G. y. (1997). *Proceso de la investigación científica*. Lima: FAKIR.
- Gorgas García, J. C. (17 de febrero de 2011). ESTADISTICA BASICA PARA ESTUDIANTES DE CIENCIAS. Madrid, España.
- Guardales García, R. (2004). *Investigación y enseñanza de la matemática*. Lima: ARTEDITORES.
- Hernández Siampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: MC GRAW HILL.
- Huanes Tovar, L. A. (2018). *repositorio.ucv.edu.pe*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/31102>
- INEI. (2000). *Técnicas de muestreo aplicado a la encuesta de hogares*. Lima.
- José M. López, E. R. (2010). Obtenido de scielo: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062010000300006
- Kerlinger, F. N. (1997). *Investigación del comportamiento*. México D. F.: Mac Graw Hill.
- Korman, C. (2020). *Google Classroom for teachers 2020*. California.
- Levin, R. I. (1996). *Estadística para administradores*. México D.F.: PRETINCE HALL.
- Mendez Gijon, F. (7 de septiembre de 2020). Obtenido de [ride.org.mx](https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/731): <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/731>
- Moya Calderón, R. (1991). *Estadística descriptiva*. Lima: SAN MARCOS.
- Ñaupas Paitán, H. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa-cualitativa y redaccion de tesis*. Bogotá: DGP EDITORES SAS.

- Rivero Padrón, Y. (02 de abril de 2020). *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200237&lang=es
- Ruiz alcalde, H. D. (2009). *Excel Avanzado*. Lima: MACRO.
- Ruiz Alcalde, H. D. (2010). *Microsoft Excel 2010*. Lima: MACRO.
- Smith, A. (2020). Google CLASSROOM how to use google classroom as a learning management system for blended learning experiences 2 books in 1. California.
- Tobón Tobón, S. (2006). *Formacion basada en competencias*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Tobón Tobón, S. (2010). *Aprendizaje y evaluacion de competencias*. México: Pearson.
- Tobón Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias*. Bogotá: ECOE.
- Torres Argomedo, L. J. (2019). PLATAFORMA VIRTUAL PARA MEJORAR EN UNA ASIGNATURA DEL PLAN CURRICULAR DE LA ESCUELA DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN, SENATI. Lima, Perú. Obtenido de https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7726/Plataforma_TorresArgomedo_Leonardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Uculmana Suárez, C. (1999). *Introducción a la psicología*. Lima.
- Valderrama, S. (2002). *Pasos para la elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima.
- Yauri Diego, E. (2014). *repositorio.ucv.edu.pe*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/10657>
- Yule, G. U. (1954). *Introducción a la estadística matemática*. Madrid: AGUILAR, S.A. DE EDICIONES.
- Yupanqui Piña, R. A. (2014). *repositorio.ucv.edu.pe*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/10658>
- Zabala, A. y. (2008). *Como aprender y enseñar competencias* . Barcelona: COLOFON.

ANEXOS

ANEXO N°01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje por competencias de informática en estudiantes, CETPRO Público Huaral–Huaral 2021.

| PROBLEMA | OBJETIVO | HIPÓTESIS | VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS | MÉTODOS DE INVESTIGACION |
|---|---|---|--|--|--|--|--|
| <p>Problema General: ¿Cómo influye la aplicación de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en los estudiantes del CETPRO Público Huaral – Huaral -2021?</p> <p>Problemas específicos: PE1. ¿Cómo influye la aplicación de la plataforma virtual Classroom en la dimensión aprendizaje conceptual del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021? PE2. ¿Cómo influye la aplicación de la plataforma virtual Classroom en la dimensión aprendizaje procedimental del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021? PE3. ¿Cómo influye la aplicación de la plataforma virtual Classroom en la dimensión aprendizaje actitudinal del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021?</p> | <p>Objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma virtual Classroom para el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021.</p> <p>Objetivos específicos: OE1. Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma virtual Classroom en la dimensión aprendizaje conceptual del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021. OE2. Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma virtual Classroom en la dimensión aprendizaje procedimental del curso de informática e internet en estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021. OE3. Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma virtual Classroom en la dimensión aprendizaje actitudinal del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral-Huaral-2021.</p> | <p>Hipótesis general: La aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral–Huaral–2021.</p> <p>Hipótesis específicas: HE1. La aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en la dimensión aprendizaje conceptual del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral –Huaral-2021. HE2. La aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en la dimensión aprendizaje procedimental del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral–Huaral-2021. HE3. La aplicación de la plataforma virtual Classroom influye en la dimensión aprendizaje actitudinal del curso de informática en estudiantes del CETPRO Público Huaral–Huaral -2021.</p> | <p>Variable independiente: Plataforma virtual Classroom</p> <p>Variable dependiente: Aprendizaje por competencias</p> | <p>Asincronía</p> <p>Unidad didáctica</p> <p>Comunicación educativa textual</p> <p>Planificación</p> <p>Aprendizaje conceptual</p> <p>Aprendizaje procedimental</p> <p>Aprendizaje actitudinal</p> | <p>Flexibilidad</p> <p>Interacción</p> <p>Autonomía</p> <p>Estrategias diversificadas</p> <p>Actividades exploratorias</p> <p>Comunidad de aprendizaje</p> <p>Expresividad</p> <p>Cercanía</p> <p>Calidez</p> <p>Política temporal</p> <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Materiales</p> <p>Reconocer</p> <p>Asociar</p> <p>Estrategias</p> <p>Técnicas</p> <p>Actitudes</p> <p>Valores</p> | <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>01-05</p> <p>06-10</p> <p>11-15</p> <p>16-20</p> <p>21-25</p> <p>26-30</p> | <p>Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativo Método: experimental Diseño: pre experimental</p> <p>$G \rightarrow O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$</p> <p>Población: 240 Muestra: 20 Muestreo: no probabilístico Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario</p> |

ANEXO N°02: Operacionalización de la variable plataforma virtual Classroom

| VARIABLE | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DIMENSIONES | INDICADORES |
|------------------------------|--|---------------------------------|----------------------------|
| Plataforma virtual Classroom | Según Bautista, Borges y Fores (2011) manifiesta que los entornos virtuales de aprendizaje presentan características indisociables como la asincronía donde participan estudiantes y docentes con acceso al aula y compartir materiales y recursos. El uso de la unidad didáctica cuyo fin docente, conlleva a la práctica de estrategias y actividades que ayuden a los estudiantes a descubrir aspectos que necesitan aprender. Asimismo, la comunicación educativa textual promueve la cercanía y calidez de modo que se efectiva y conlleve al éxito de la formación. Finalmente, la planificación que conlleva a utilizar los recursos tecnológicos a favor de docente procurando evitar trabajos repetitivos y tediosos. | Asincronía: | Flexibilidad |
| | | | Interacción |
| | | | Autonomía |
| | | Unidad didáctica: | Estrategias diversificadas |
| | | | Actividades exploratorias |
| | | | Comunidad de aprendizaje |
| | | Comunicación educativa textual: | Expresividad |
| | | | Cercanía |
| | | | Calidez |
| | | Planificación: | Política temporal |
| | | | Recursos tecnológicos |
| | | | Materiales |

ANEXO N°03: Operacionalización de la variable aprendizaje por competencias

| VARIABLE | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS | Escala |
|------------------------------|--|--|-------------|-------|--------|
| Aprendizaje por Competencias | Según Tobón (2010) lo define como un tipo de formación integral que se caracteriza por identificar, analizar y resolver pertinentemente problemáticas del contexto, teniendo en cuenta los tres saberes; el saber conocer, el saber hacer y saber ser. | Aprendizaje Conceptual: Tobón (2010) esta forma de aprendizaje se da a través de procesos cognitivos para la asimilación de conceptos y teorías que implica reconocer y asociar características comunes de objetos o fenómenos. | Reconocer | 1-5 | 0-1 |
| | | | Asociar | 6-10 | 0-1 |
| | | Aprendizaje procedimental: Tobón (2010) lo define como aquel aprendizaje que se desarrolla a través de una secuencia de acciones dirigidas y reflexivas para mejorar las habilidades (procesos del hacer) mediante la ejecución de técnicas y estrategias para realizar actividades concretas. | Estrategias | 11-15 | 0-1 |
| | | | Técnicas | 16-20 | 0-1 |
| | | Aprendizaje actitudinal: Tobón (2010) Lo define como el proceso de asimilación de actitudes para la empleabilidad los cuales son logrados practicándolos constantemente en circunstancias que ponen a prueba los valores y sentimientos. | Actitudes | 21-25 | 0-1 |
| | | | Valores | 26-30 | 0-1 |

ANEXO N°04: Instrumento de Evaluación



The banner features a collage of computer-related icons including HTML, CSS, JavaScript, Photoshop, and Microsoft Office. It lists course modules: OFIMÁTICA, DISEÑO PUBLICITARIO, DISEÑO DE PAGINAS WEB, and OPERACIÓN DE BASE DE DATOS. A database icon is also present.

CUESTIONARIO DE INFORMATICA

Evaluación de aprendizaje por competencias del curso de informática

*Obligatorio

Correo *

Tu dirección de correo electrónico

Apellidos y nombres *

Elige

1. ¿Qué es el sistema operativo de un ordenador? *

- a) Es la característica de su evolución tecnológica.
- b) Conjunto de órdenes y programas que controlan los procesos básicos de una computadora y permiten el funcionamiento de otros programas.
- c) Es la última versión del procesador de textos y programas.
- d) Es la reducción del tamaño de los dispositivos.

2. ¿Qué es world wide web? *

- a) Parte lógica de la computadora
- b) Conjunto de elementos físicos que constituyen una computadora.
- c) Sistema que funciona a través de internet, por el cual se pueden transmitir diversos tipos de datos a través del Protocolo de Transferencia de Hipertextos o HTTP, que son los enlaces de la página web.
- d) Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

3. ¿Qué es el procesador de texto? *

- a) Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.
- b) Conjunto de periféricos de salida.
- c) Aplicación informática que permite crear y editar documentos de texto en una computadora.
- d) Conjunto de elementos físicos que constituyen una computadora.

4. ¿Qué es el navegador web? *

- a) Es un software, aplicación o programa que permite el acceso a la Web.
- b) Es un Protocolo de transferencia de hipertexto para comunicación en la web.
- c) Es un servidor web HTTP de código abierto
- d) Es un lenguaje de marcado que nos permite indicar la estructura de nuestro documento mediante etiquetas.

5. ¿Qué es una red social? *

- a) Es una red privada de telecomunicaciones geográficamente distribuida que interconecta múltiples rede...
- b) Son comunidades formadas por diferentes usuarios y organizaciones que se relacionan entre sí en plat...
- c) Es una Red de comunicación entre ordenadores situados en el mismo edificio o en edificios cercanos.
- d) Es una red de alta velocidad que da cobertura en un área geográfica extensa.

6. ¿Cuál es la generación de computadoras en la que apareció World Wide Web? *

- a) Quinta generación
- b) Segunda generación
- c) Cuarta generación
- d) Primera generación

7. ¿Cuáles son los dispositivos de entrada que utilizan puertos usb? *

- a) Ratón, monitor
- b) Teclado, scanner
- c) Micrófono, parlantes
- d) Impresora, scanner

8. ¿Cuáles son los sistemas operativos para ordenadores que pertenecen al Software Libre? *

- a) Debian, Ubuntu
- b) Microsoft Windows 10, Apple macOS
- c) Ubuntu, Microsoft Windows 10
- d) Debian, Apple macOS

9. ¿Cuáles son los navegadores web más rápidos? *

- a) Firefox, Safari
- b) Microsoft Edge, Vivaldi
- c) Google Chrome, Firefox
- d) Vivaldi, Opera

10. ¿Cuáles son las redes sociales más usadas por las personas en el mundo? *

- a) Facebook, YouTube
- b) Twitter, Instagram
- c) WhatsApp, Telegram
- d) TikTok, Pinterest

11. Describa el procedimiento para la búsqueda de información en internet. *

- a) (1)Ejecutar el navegador (2)Escribir la dirección URL del buscador (3)Escribir el asunto (4)Ejecutar búsqueda presionando la tecla enter (5)Seleccionar una de las opciones encontradas.
- b) (1)Seleccionar una de las opciones encontradas (2)Ejecutar el navegador (3)Escribir la dirección URL del buscador (4)Escribir el asunto (5)Ejecutar búsqueda presionando la tecla enter.
- c) (1)Ejecutar el navegador (2)Escribir el asunto (3)Ejecutar búsqueda presionando la tecla enter (4)Escribir la dirección URL del buscador (5)Seleccionar una de las opciones encontradas.
- d) (1)Ejecutar búsqueda presionando la tecla enter (2)Abrir el navegador (3)Escribir el asunto (4)Escribir la dirección URL del buscador (5)Seleccionar una de las opciones encontradas.

12. Describa el procedimiento para guardar archivos en la nube de internet. *

- a) (1)Hacer click en el botón abrir (2)Iniciar sesión en una cuenta de almacenamiento virtual (3)Seleccionar el archivo a través de la ventana emergente (4)Seleccionar la opción subir archivo.
- b) (1)Iniciar sesión en una cuenta de almacenamiento virtual (2) Seleccionar la opción subir archivo (3)Seleccionar el archivo a través de la ventana emergente (4)Hacer click en el botón abrir.
- c) (1)Seleccionar la opción subir archivo (2)Iniciar sesión en una cuenta de almacenamiento virtual (3)Seleccionar el archivo a través de la ventana emergente (4)Hacer click en el botón abrir.
- d) (1)Hacer click en el botón abrir (2)Iniciar sesión en una cuenta de almacenamiento virtual (3)Seleccionar la opción subir archivo (4)Seleccionar el archivo a través de la ventana emergente.

13. Describa el procedimiento de compartir un video de YouTube para las redes sociales. *

- a) (1)Iniciar sesión en una red social (2)Acceder al sitio web de YouTube (3)Buscar y seleccionar un vídeo de su interés (4)Hacer click en el botón compartir de YouTube (5)Seleccionar la red social en la cual inició sesión (6)Hacer click en el botón compartir de la red social.
- b) (1)Hacer click en el botón compartir de YouTube (2)Iniciar sesión en una red social (3)Acceder al sitio web de YouTube (4)Buscar y seleccionar un vídeo de su interés (5)Hacer click en el botón compartir de la red social (6)Seleccionar la red social en la cual inició sesión.
- c) (1)Seleccionar la red social en la cual inició sesión (2)Iniciar sesión en una red social (3)Acceder al sitio web de YouTube (4)Buscar y seleccionar un vídeo de su interés (5)Hacer click en el botón compartir de YouTube(6)Hacer click en el botón compartir de la red social.
- d) (1)Buscar y seleccionar un vídeo de su interés (2)Iniciar sesión en una red social (3)Hacer click en el botón compartir de la red social (4) Seleccionar la red social en la cual inició sesión (5)Hacer click en el botón compartir de YouTube (6)Acceder al sitio web de YouTube.

14. Describa el procedimiento para la redacción de una carta comercial con Microsoft Office Word. *

- a) (1)Tener el modelo de la carta comercial en físico (2)Ejecutar Microsoft Office Word (3)Crear un nuevo documento (4)Ingresar el texto aplicando formato de documento, texto y párrafo (5)Insertar encabezado, pie de página y logo (6)Asignar nombre al documento y guardar.
- b) (1)Asignar nombre al documento y guardar (2)Ejecutar Microsoft Office Word (3)Crear un nuevo documento (4) Ingresar el texto aplicando formato de documento, texto y párrafo (5)Insertar encabezado, pie de página y logo (6)Tener el modelo de la carta comercial en físico.
- c) (1)Ingresar el texto aplicando formato de documento, texto y párrafo(2)Ejecutar Microsoft Office Word (3)Crear un nuevo documento (4)Tener el modelo de la carta comercial en físico (5)Insertar encabezado, pie de página y logo (6)Asignar nombre al documento y guardar.
- d) (1)Insertar encabezado, pie de página y logo (2)Ejecutar Microsoft Office Word (3)Crear un nuevo documento (4)Tener el modelo de la carta comercial en físico (5)Ingresar el texto aplicando formato de documento, texto y párrafo (6)Asignar nombre al documento y guardar.

15. Describa el procedimiento para crear una cuenta personal de correo electrónico Gmail. *

- a) (1) Ingresar al sitio web de Gmail (2) Cargar tus datos personales en el formulario (3) Elegir correctamente un nombre de usuario y contraseña (4) Ingresar código de verificación enviado a tu celular (5) Configurar la cuenta.
- b) (1) Configurar la cuenta (2) Cargar tus datos personales en el formulario (3) Elegir correctamente un nombre de usuario y contraseña (4) Ingresar código de verificación enviado a tu celular (5) Ingresar al sitio web de Gmail.
- c) (1) Ingresar al sitio web de Gmail (2) formulario Ingresar código de verificación enviado a tu celular (3) Elegir correctamente un nombre de usuario y contraseña (4) Cargar tus datos personales en el (5) Configurar la cuenta.
- d) (1) Ingresar código de verificación enviado a tu celular (2) Cargar tus datos personales en el formulario (3) Elegir correctamente un nombre de usuario y contraseña (4) Ingresar al sitio web de Gmail (5) Configurar la cuenta.

16. Describa el procedimiento para la limpieza del hardware del CPU. *

- a) (1) Ponerse la pulsera antiestática (2) Desmontar la tapa de la carcasa (3) con un pincel recto remover el polvo de los componentes (4) Dirigir el aire comprimido del soplador eléctrico hacia los componentes (5) Montar la tapa de la carcasa.
- b) (1) Montar la tapa de la carcasa (2) Desmontar la tapa de la carcasa (3) Dirigir el aire comprimido del soplador eléctrico hacia los componentes (4) con un pincel recto remover el polvo de los componentes (5) Ponerse la pulsera antiestática.
- c) (1) Ponerse la pulsera antiestática (2) Desmontar la tapa de la carcasa (3) Montar la tapa de la carcasa (4) Dirigir el aire comprimido del soplador eléctrico hacia los componentes (5) con un pincel recto remover el polvo de los componentes
- d) (1) Dirigir el aire comprimido del soplador eléctrico hacia los componentes (2) Desmontar la tapa de la carcasa (3) Ponerse la pulsera antiestática (4) Montar la tapa de la carcasa (5) (3) con un pincel recto remover el polvo de los componentes.

17. Describa el procedimiento para imprimir un documento en Microsoft Office Word. *

- a) (1)Hacer click en el botón imprimir (2)Realizar combinaciones de teclas CTRL + P (3)Configurar propiedades de impresión (4)Configurar página (5)Elegir la cantidad de copias (6) Abrir el documento de su preferencia.
- b) (1)Abrir el documento de su preferencia (2)Elegir la cantidad de copias (3)Configurar propiedades de impresión (4)Configurar página (5) Realizar combinaciones de teclas CTRL + P (6)Hacer click en el botón imprimir.
- c) (1)Abrir el documento de su preferencia (2)Elegir la cantidad de copias (3)Configurar propiedades de impresión (4)Configurar página (5) Realizar combinaciones de teclas CTRL + P (6)Hacer click en el botón imprimir.
- d) (1)Abrir el documento de su preferencia (2)Realizar combinaciones de teclas CTRL + P (3)Configurar propiedades de impresión (4)Configurar página (5)Elegir la cantidad de copias (6)Hacer click en el botón imprimir.

18. Describa el procedimiento para la instalación de Microsoft Office Word 2019. *

- a) (1)Introducir el código de la licencia (2)Ubicar y ejecutar el archivo Setup.exe (3)Esperar la descarga e instalación del producto(4)Hacer click en el botón cerrar (5)Ejecutar Word (6)Descargar el archivo Setup.exe de Microsoft Office.
- b) (1)Descargar el archivo Setup.exe de Microsoft Office (2)Ubicar y ejecutar el archivo Setup.exe (3)Esperar la descarga e instalación del producto(4)Hacer click en el botón cerrar (5)Ejecutar Word (6)Introducir el código de la licencia.
- c) (1) Hacer click en el botón cerrar (2)Ubicar y ejecutar el archivo Setup.exe (3)Esperar la descarga e instalación del producto(4)Descargar el archivo Setup.exe de Microsoft Office (5)Ejecutar Word (6)Introducir el código de la licencia.
- d) (1)Esperar la descarga e instalación del producto (2)Ubicar y ejecutar el archivo Setup.exe (3)Descargar el archivo Setup.exe de Microsoft Office (4)Hacer click en el botón cerrar (5)Ejecutar Word (6)Introducir el código de la licencia.

19. Describa el procedimiento para la instalación de los drivers de la computadora con Windows. *

- a) (1)Hacer click en botón reiniciar (2)Descargar y ejecutar el archivo DriverPackOnline.exe (3)Elegir el modo experto de instalación (4)Seleccionar los controladores y aplicaciones a instalarse y hacer click en el botón instalar (5) Ingresar al sitio web de DriverPack.
- b) (1)Ingresar al sitio web de DriverPack (2)Descargar y ejecutar el archivo DriverPackOnline.exe (3)Elegir el modo experto de instalación(4)Seleccionar los controladores y aplicaciones a instalarse y hacer click en el botón instalar (5) Hacer click en botón reiniciar.
- c) (1)Elegir el modo experto de instalación (2)Descargar y ejecutar el archivo DriverPackOnline.exe (3)Ingresar al sitio web de DriverPack (4)Seleccionar los controladores y aplicaciones a instalarse y hacer click en el botón instalar (5) Hacer click en botón reiniciar.
- d) (1)Seleccionar los controladores y aplicaciones a instalarse y hacer click en el botón instalar (2)Descargar y ejecutar el archivo DriverPackOnline.exe (3)Elegir el modo experto de instalación(4)Ingresar al sitio web de DriverPack (5) Hacer click en botón reiniciar.

20. Describa el procedimiento para la instalación del navegador web Google Chrome en windows. *

- a) (1)Ingresar al sitio web del navegador (2)descargar el instalador ChromeSetup.exe (3)Ubicar y ejecutar ChromeSetup.exe (4)Permitir la instalación y esperar a que finalice (5)Configurar y terminar instalación.
- b) (1)Configurar y terminar instalación (2)descargar el instalador ChromeSetup.exe (3)Ubicar y ejecutar ChromeSetup.exe (4)Permitir la instalación y esperar a que finalice (5) (1)Ingresar al sitio web del navegador.
- c) (1)Ubicar y ejecutar ChromeSetup.exe (2)descargar el instalador ChromeSetup.exe (3)Configurar y terminar instalación (4)Permitir la instalación y esperar a que finalice (5) (1)Ingresar al sitio web del navegador.
- d) (1) Permitir la instalación y esperar a que finalice (2)descargar el instalador ChromeSetup.exe (3)Ubicar y ejecutar ChromeSetup.exe (4)Ingresar al sitio web del navegador (5)Configurar y terminar instalación.

21. ¿Está conforme Ud. con el uso de la plataforma virtual Classroom? *

- a) Si
- b) Tal vez si
- c) No
- d) No se

22. ¿Aplica Ud. los criterios de seguridad para redes sociales? *

- a) Si
- b) Tal vez si
- c) No
- d) No lo se

23. ¿Le gustaría a Ud. ampliar su conocimiento de informática? *

- a) Si
- b) Tal vez si
- c) No
- d) No se

24. ¿Hace entrega Ud. de sus trabajos en el plazo establecido? *

- a) Si
- b) Tal vez si
- c) No
- d) No se

25. ¿Es Ud. agradecido para con las ayudas recibidas de parte de sus compañeros de clase? *

- a) Sí
- b) Tal vez sí
- c) No
- d) No se

26. ¿Respeto las normas de seguridad del área de trabajo? *

- a) Sí
- b) Tal vez sí
- c) No
- d) No se

27. ¿Realiza Ud. personalmente el desarrollo de los trabajos asignados? *

- a) Sí
- b) Tal vez sí
- c) No
- d) No se

28. ¿Coopera Ud. con el desarrollo de los trabajos grupales? *

- a) Sí
- b) Tal vez sí
- c) No
- d) No se


29. ¿Es Ud. solidario con sus compañeros de clase? *

- a) Si
- b) Tal vez si
- c) No
- d) No se

30. ¿Es Ud. tolerante con las opiniones de sus compañeros de clase? *

- a) Si
- b) Tal vez si
- c) No
- d) No se

Enviar

 Página 1 de 1

ANEXO N°05: Certificado de validez del instrumento



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Aprendizaje por competencias del curso de informática

| N° | DIMENSIONES / ítems | Pertinencia ¹ | | Relevancia ² | | Claridad ³ | | Sugerencias |
|----|---|--------------------------|-----------|-------------------------|-----------|-----------------------|-----------|-------------|
| | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| | DIMENSIÓN 1: Aprendizaje conceptual | | | | | | | |
| 01 | Reconoce el concepto del sistema operativo de un ordenador. | X | | X | | X | | |
| 02 | Reconoce el concepto de world wide web. | X | | X | | X | | |
| 03 | Reconoce el concepto del navegador web. | X | | X | | X | | |
| 04 | Reconoce el concepto de red social. | X | | X | | X | | |
| 05 | Reconoce el concepto del procesador de texto. | X | | X | | X | | |
| 06 | Asocia las generaciones de ordenadores con la world wide web. | X | | X | | X | | |
| 07 | Asocia correctamente los periféricos con los puertos del ordenador. | X | | X | | X | | |
| 08 | Asocia las diferentes versiones de los sistemas operativos según las características del ordenador. | X | | X | | X | | |
| 09 | Asocia los navegadores web según la velocidad de funcionamiento | X | | X | | X | | |
| 10 | Asocia las redes sociales de acuerdo a su característica de masificación. | X | | X | | X | | |
| | DIMENSIÓN 2: Aprendizaje procedimental | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 11 | Realiza la búsqueda de información a través del motor de búsqueda en Internet. | X | | X | | X | | |
| 12 | Utiliza la nube de internet para almacenar de forma segura la información. | X | | X | | X | | |
| 13 | Aplica los recursos de internet para mejorar el tratamiento de los datos. | X | | X | | X | | |
| 14 | Realiza la redacción de documentos de alta calidad con el procesador de texto. | X | | X | | X | | |
| 15 | Realiza el registro de una cuenta de usuario en una empresa de servicio de mensajería electrónica para acceder a otros servicios. | X | | X | | X | | |
| 16 | Realiza la limpieza correcta del hardware del ordenador. | X | | X | | X | | |
| 17 | Realiza la configuración de la impresora para la impresión de archivos. | X | | X | | X | | |
| 18 | Realiza la instalación correcta del procesador de texto. | X | | X | | X | | |
| 19 | Realiza la instalación correcta de los drivers del hardware del ordenador. | X | | X | | X | | |
| 20 | Realiza la instalación correcta de un navegador web. | X | | X | | X | | |
| | DIMENSIÓN 3: Aprendizaje actitudinal | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 21 | Demuestra satisfacción en el uso de la plataforma virtual Classroom. | X | | X | | X | | |
| 22 | Demuestra prudencia al utilizar las redes sociales. | X | | X | | X | | |
| 23 | Demuestra deseos de ampliar su conocimiento del curso de informática. | X | | X | | X | | |
| 24 | Demuestra responsabilidad con los plazos establecidos para la entrega de sus trabajos. | X | | X | | X | | |
| 25 | Demuestra gratitud con las ayudas recibidas de parte de sus compañeros. | X | | X | | X | | |
| 26 | Demuestra respeto hacia las normas de seguridad del área de trabajo. | X | | X | | X | | |
| 27 | Demuestra honestidad en el desarrollo del trabajo individual asignado. | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | |
|----|---|---|--|---|--|---|--|
| 28 | Demuestra cooperación en el trabajo en equipo asignado. | X | | X | | X | |
| 29 | Demuestra solidaridad para con sus compañeros de clase | X | | X | | X | |
| 30 | Demuestra tolerancia para con las opiniones de sus compañeros de clase. | x | | X | | X | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia) : HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador : **Vega Vilca, Carlos Sixto** **DNI: 09826463**

Especialidad del validador: **Dr. en Educación**

Lima, 15 de junio de 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Aprendizaje por competencias en el curso de informática

| Nº | DIMENSIONES / ítems | Pertinencia ¹ | | Relevancia ² | | Claridad ³ | | Sugerencias |
|----|---|--------------------------|----|-------------------------|----|-----------------------|----|-------------|
| | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| | DIMENSIÓN 1: Aprendizaje conceptual | | | | | | | |
| 01 | Reconoce el concepto del sistema operativo de un ordenador. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 02 | Reconoce el concepto de world wide web. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 03 | Reconoce el concepto del navegador web. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 04 | Reconoce el concepto de red social. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 05 | Reconoce el concepto del procesador de texto. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 06 | Asocia las generaciones de ordenadores con la world wide web. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 07 | Asocia correctamente los periféricos con los puertos del ordenador. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 08 | Asocia las diferentes versiones de los sistemas operativos según las características del ordenador. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 09 | Asocia los navegadores web según la velocidad de funcionamiento | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 10 | Asocia las redes sociales de acuerdo a su característica de masificación. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | DIMENSIÓN 2: Aprendizaje procedimental | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 11 | Realiza la búsqueda de información a través del motor de búsqueda en Internet. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 12 | Utiliza la nube de internet para almacenar de forma segura la información. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 13 | Aplica los recursos de internet para mejorar el tratamiento de los datos. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 14 | Realiza la redacción de documentos de alta calidad con el procesador de texto. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 15 | Realiza el registro de una cuenta de usuario en una empresa de servicio de mensajería electrónica para acceder a otros servicios. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 16 | Realiza la limpieza correcta del hardware del ordenador. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 17 | Realiza la configuración de la impresora para la impresión de archivos. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 18 | Realiza la instalación correcta del procesador de texto. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 19 | Realiza la instalación correcta de los drivers del hardware del ordenador. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 20 | Realiza la instalación correcta de un navegador web. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | DIMENSIÓN 3: Aprendizaje actitudinal | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 21 | Demuestra satisfacción en el uso de la plataforma virtual Classroom. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 22 | Demuestra prudencia al utilizar las redes sociales. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 23 | Demuestra deseos de ampliar su conocimiento del curso de informática. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 24 | Demuestra responsabilidad con los plazos establecidos para la entrega de sus trabajos. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 25 | Demuestra gratitud con las ayudas recibidas de parte de sus compañeros. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |

| | | | | | |
|----|---|---|---|---|--|
| 26 | Demuestra respeto hacia las normas de seguridad del área de trabajo. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 27 | Demuestra honestidad en el desarrollo del trabajo individual asignado. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 28 | Demuestra cooperación en el trabajo en equipo asignado. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 29 | Demuestra solidaridad para con sus compañeros de clase | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 30 | Demuestra tolerancia para con las opiniones de sus compañeros de clase. | ✓ | ✓ | ✓ | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia) : *Hay suficiencia*

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

Apellidos y nombres del juez validador : *Mendez Toledo, Heimer Ali* DNI: *41393997*

Especialidad del validador:

Lima, 15 de junio de 2021

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



Mg. Heimer Ali Mendez Toledo
Docente en Investigación

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Aprendizaje por competencias del curso de informática

| Nº | DIMENSIONES / ítems | Pertinencia ¹ | | Relevancia ² | | Claridad ³ | | Sugerencias |
|---|---|--------------------------|----|-------------------------|----|-----------------------|----|-------------|
| | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| DIMENSIÓN 1: Aprendizaje conceptual | | | | | | | | |
| 01 | Reconoce el concepto del sistema operativo de un ordenador. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 02 | Reconoce el concepto de world wide web. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 03 | Reconoce el concepto del navegador web. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 04 | Reconoce el concepto de red social. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 05 | Reconoce el concepto del procesador de texto. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 06 | Asocia las generaciones de ordenadores con la world wide web. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 07 | Asocia correctamente los periféricos con los puertos del ordenador. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 08 | Asocia las diferentes versiones de los sistemas operativos según las características del ordenador. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 09 | Asocia los navegadores web según la velocidad de funcionamiento | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 10 | Asocia las redes sociales de acuerdo a su característica de masificación. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| DIMENSIÓN 2: Aprendizaje procedimental | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 11 | Realiza la búsqueda de información a través del motor de búsqueda en Internet. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 12 | Utiliza la nube de internet para almacenar de forma segura la información. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 13 | Aplica los recursos de internet para mejorar el tratamiento de los datos. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 14 | Realiza la redacción de documentos de alta calidad con el procesador de texto. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 15 | Realiza el registro de una cuenta de usuario en una empresa de servicio de mensajería electrónica para acceder a otros servicios. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 16 | Realiza la limpieza correcta del hardware del ordenador. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 17 | Realiza la configuración de la impresora para la impresión de archivos. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 18 | Realiza la instalación correcta del procesador de texto. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 19 | Realiza la instalación correcta de los drivers del hardware del ordenador. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 20 | Realiza la instalación correcta de un navegador web. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| DIMENSIÓN 3: Aprendizaje actitudinal | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 21 | Demuestra satisfacción en el uso de la plataforma virtual Classroom. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 22 | Demuestra prudencia al utilizar las redes sociales. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 23 | Demuestra deseos de ampliar su conocimiento del curso de informática. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 24 | Demuestra responsabilidad con los plazos establecidos para la entrega de sus trabajos. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 25 | Demuestra gratitud con las ayudas recibidas de parte de sus compañeros. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |

| | | | | | | | |
|----|---|---|--|---|--|---|--|
| 26 | Demuestra respeto hacia las normas de seguridad del área de trabajo. | ✓ | | / | | / | |
| 27 | Demuestra honestidad en el desarrollo del trabajo individual asignado. | ✓ | | / | | / | |
| 28 | Demuestra cooperación en el trabajo en equipo asignado. | ✓ | | / | | / | |
| 29 | Demuestra solidaridad para con sus compañeros de clase | ✓ | | / | | / | |
| 30 | Demuestra tolerancia para con las opiniones de sus compañeros de clase. | ✓ | | / | | / | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia) : *Hay suficiencia.*

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

Apellidos y nombres del juez validador : *Córdova Mollo, Jan Carlo Maclean* DNI: *41102566*

Especialidad del validador: *Lic. Matemática, Física e Informática y Magister en "Evaluación de Aprendizaje por Competencia"*

Lima, 15 de junio de 2021

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



Mag. Jan Carlo M. Córdova Mollo
DIRECTOR

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Aprendizaje por competencias del curso de informática

| N° | DIMENSIONES / ítems | Pertinencia ¹ | | Relevancia ² | | Claridad ³ | | Sugerencias |
|----|---|--------------------------|----|-------------------------|----|-----------------------|----|-------------|
| | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| | DIMENSIÓN 1: Aprendizaje conceptual | | | | | | | |
| 01 | Reconoce el concepto del sistema operativo de un ordenador. | X | | X | | X | | |
| 02 | Reconoce el concepto de world wide web. | X | | X | | X | | |
| 03 | Reconoce el concepto del navegador web. | X | | X | | X | | |
| 04 | Reconoce el concepto de red social. | X | | X | | X | | |
| 05 | Reconoce el concepto del procesador de texto. | X | | X | | X | | |
| 06 | Asocia las generaciones de ordenadores con la world wide web. | X | | X | | X | | |
| 07 | Asocia correctamente los periféricos con los puertos del ordenador. | X | | X | | X | | |
| 08 | Asocia las diferentes versiones de los sistemas operativos según las características del ordenador. | X | | X | | X | | |
| 09 | Asocia los navegadores web según la velocidad de funcionamiento | X | | X | | X | | |
| 10 | Asocia las redes sociales de acuerdo a su característica de masificación. | X | | X | | X | | |
| | DIMENSIÓN 2: Aprendizaje procedimental | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 11 | Realiza la búsqueda de información a través del motor de búsqueda en Internet. | X | | X | | X | | |
| 12 | Utiliza la nube de internet para almacenar de forma segura la información. | X | | X | | X | | |
| 13 | Aplica los recursos de internet para mejorar el tratamiento de los datos. | X | | X | | X | | |
| 14 | Realiza la redacción de documentos de alta calidad con el procesador de texto. | X | | X | | X | | |
| 15 | Realiza el registro de una cuenta de usuario en una empresa de servicio de mensajería electrónica para acceder a otros servicios. | X | | X | | X | | |
| 16 | Realiza la limpieza correcta del hardware del ordenador. | X | | X | | X | | |
| 17 | Realiza la configuración de la impresora para la impresión de archivos. | X | | X | | X | | |
| 18 | Realiza la instalación correcta del procesador de texto. | X | | X | | X | | |
| 19 | Realiza la instalación correcta de los drivers del hardware del ordenador. | X | | X | | X | | |
| 20 | Realiza la instalación correcta de un navegador web. | X | | X | | X | | |
| | DIMENSIÓN 3: Aprendizaje actitudinal | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 21 | Demuestra satisfacción en el uso de la plataforma virtual Classroom. | X | | X | | X | | |
| 22 | Demuestra prudencia al utilizar las redes sociales. | X | | X | | X | | |
| 23 | Demuestra deseos de ampliar su conocimiento del curso de informática. | X | | X | | X | | |
| 24 | Demuestra responsabilidad con los plazos establecidos para la entrega de sus trabajos. | X | | X | | X | | |
| 25 | Demuestra gratitud con las ayudas recibidas de parte de sus compañeros. | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | |
|----|---|---|--|---|--|---|--|
| 26 | Demuestra respeto hacia las normas de seguridad del área de trabajo. | X | | X | | X | |
| 27 | Demuestra honestidad en el desarrollo del trabajo individual asignado. | X | | X | | X | |
| 28 | Demuestra cooperación en el trabajo en equipo asignado. | X | | X | | X | |
| 29 | Demuestra solidaridad para con sus compañeros de clase | X | | X | | X | |
| 30 | Demuestra tolerancia para con las opiniones de sus compañeros de clase. | X | | X | | X | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia) : HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador : GUERRERO PACHECO, RAÚL FRAN DNI: 41949184

Especialidad del validador:

Lima, 15 de junio de 2021

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

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



Mg. Raúl Fran Guerrero Pacheco
DIRECTOR
LE.N° 20600 B.L.M.P.

Firma del Experto Informante.

ANEXO N°06: Análisis de datos

4.ResultadosPreTestPostTest.xlsx - Excel

Inicio ses. | ¿Qué desea hacer? | Compartir

F13 : 0

| VARIABLE 2: Aprendizaje por competencias (PRE TEST) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------------------------------------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|------|-----|
| items | Dimensión 1: Aprendizaje conceptual | | | | | | | | | | Dimensión 2: Aprendizaje procedimental | | | | | | | | | | Dimensión 3: Aprendizaje actitudinal | | | | | | | | | | total | | | | |
| | p1 | p2 | p3 | p4 | p5 | p6 | p7 | p8 | p9 | p10 | suma | p11 | p12 | p13 | p14 | p15 | p16 | p17 | p18 | p19 | p20 | suma | p21 | p22 | p23 | p24 | p25 | p26 | p27 | p28 | | p29 | p30 | suma | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | 27 | | |
| 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 21 | |
| 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 6 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 7 | 20 | | |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 25 | |
| 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 7 | 21 | | |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 6 | 22 | |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 23 | |
| 8 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 24 | |
| 9 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 6 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 6 | 18 | | |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 7 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 6 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 19 | | |
| 11 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 22 | |
| 12 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 6 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 6 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | 19 | |
| 13 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 6 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 7 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 19 | |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 6 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 22 | |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 6 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 25 | |
| 16 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | 10 | |
| 17 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 10 | |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 8 | 23 | |
| 19 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 | 9 | |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 | 18 | |
| 24 | totales | 16 | 14 | 13 | 14 | 13 | 11 | 14 | 10 | 15 | 14 | 134 | 13 | 10 | 13 | 14 | 17 | 13 | 11 | 12 | 12 | 17 | 132 | 11 | 10 | 12 | 12 | 14 | 13 | 15 | 15 | 15 | 14 | 131 | 397 |

pre | post | PreTestPostTest | Wilcoxon | 93%

4.ResultadosPreTestPostTest.xlsx - Excel

Inicio ses. Inic. ses.

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Programador Ayuda ¿Qué desea hacer? Compartir

AT18 1

AK AL AM AN AO AP AQ AR AS AT AU AV AW AX AY AZ BA BB BC BD BE BF BG BH BI BJ BK BL BM BN BO BP BQ BR BS

VARIABLE 2: Aprendizaje por competencias (POST TEST)

| items | Dimensión 1: Aprendizaje conceptual | | | | | | | | | | Dimensión 2: Aprendizaje procedimental | | | | | | | | | | Dimensión 3: Aprendizaje Actitudinal | | | | | | | | | | total | | | |
|-------|-------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------------------------------------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|------|
| | p1 | p2 | p3 | p4 | p6 | p5 | p7 | p8 | p9 | p10 | suma | p11 | p12 | p13 | p14 | p15 | p16 | p17 | p18 | p19 | p20 | suma | p21 | p22 | p23 | p24 | p25 | p26 | p27 | p28 | | p29 | p30 | suma |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 30 |
| 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 26 |
| 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 6 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 24 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 29 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 7 | 24 | |
| 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 7 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | 21 | |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 28 | |
| 8 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 27 |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 6 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 22 | |
| 10 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 5 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 18 | |
| 11 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 7 | 24 | |
| 12 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 24 | |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 7 | 25 | |
| 14 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 26 | |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 26 | |
| 16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 7 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 5 | 17 | |
| 17 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 11 |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 27 | |
| 19 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 5 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | 13 | |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 6 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 | 19 | |
| 24 | totales | 16 | 15 | 16 | 16 | 16 | 16 | 14 | 13 | 15 | 152 | 16 | 13 | 14 | 14 | 17 | 17 | 18 | 12 | 14 | 17 | 152 | 11 | 13 | 16 | 17 | 18 | 16 | 17 | 15 | 17 | 17 | 157 | 461 |

pre post PreTestPostTest Wilcoxon

93%

*4.ResultadosPreTestPostTest.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

8 : p27_post 1 Visible: 68 de 68 variables

| | p15 _po _st | p16 _po _st | p17 _po _st | p18 _po _st | p19 _po _st | p20 _po _st | p21 _po _st | p22 _po _st | p23 _po _st | p24 _po _st | p25 _po _st | p26 _po _st | p27 _po _st | p28 _po _st | p29 _po _st | p30 _po _st | PreTest_ AprCom p | PostTest_ AprComp | PreTest_Apr Con | PostTest_Apr Con | PreTest_Apr Proc | PostTest_Apr Proc | PreTest_Apr Act | PostTest_Apr Act | var | var | var | |
|----|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------------|----------------------|--------------------|---------------------|---------------------|----------------------|--------------------|---------------------|-----|-----|-----|--|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 27 | 30 | 8 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | | | | |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 21 | 26 | 5 | 6 | 8 | 10 | 8 | 10 | | | | |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 20 | 24 | 6 | 6 | 7 | 8 | 7 | 10 | | | | |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 25 | 29 | 8 | 9 | 8 | 10 | 9 | 10 | | | | |
| 5 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 21 | 24 | 7 | 10 | 7 | 7 | 7 | 7 | | | | |
| 6 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 22 | 21 | 7 | 7 | 9 | 7 | 6 | 7 | | | | |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 23 | 28 | 9 | 10 | 6 | 9 | 8 | 9 | | | | |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 24 | 27 | 8 | 8 | 8 | 9 | 8 | 10 | | | | |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 18 | 22 | 6 | 6 | 6 | 8 | 6 | 8 | | | | |
| 10 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 19 | 18 | 7 | 5 | 6 | 4 | 6 | 9 | | | | |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 22 | 24 | 6 | 8 | 9 | 9 | 7 | 7 | | | | |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 19 | 24 | 6 | 7 | 6 | 8 | 7 | 9 | | | | |
| 13 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 19 | 25 | 6 | 10 | 7 | 8 | 6 | 7 | | | | |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 22 | 26 | 9 | 8 | 6 | 9 | 7 | 9 | | | | |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 25 | 26 | 10 | 9 | 6 | 8 | 9 | 9 | | | | |
| 16 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 10 | 17 | 3 | 7 | 4 | 5 | 3 | 5 | | | | |
| 17 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 9 | 11 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 2 | | | | |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 23 | 27 | 7 | 9 | 8 | 8 | 8 | 10 | | | | |
| 19 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 9 | 13 | 2 | 4 | 2 | 5 | 5 | 4 | | | | |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 17 | 19 | 8 | 8 | 6 | 6 | 3 | 5 | | | | |
| 21 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 22 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

ANEXO N°07: Resolución



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

RJ. N° 1680-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 1680-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

Los Olivos, 5 de julio de 2021

VISTO:

El informe presentado por el (la) docente Dr. (a) **Vega Vilca Carlos Sixto** de la Experiencia Curricular **“Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación”** del programa de **MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**, a la Jefatura de la Escuela de Posgrado de la Filial Lima Norte de la Universidad César Vallejo, solicitando la inscripción del proyecto de investigación:

“Influencia la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes, CETPRO PÚBLICO HUARAL – Huaral, 2021”

presentado por el (la) estudiante:

Bach. **OSMAN ANTONIO RIVERA YABAR**

CONSIDERANDO:

Que, el artículo 7° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *“El sistema de Evaluación de la Investigación implica el seguimiento de los trabajos de investigación, desde su concepción hasta su obtención de los resultados para su sustentación y publicación”*.

Que, el artículo 14° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *“La vigencia del proyecto es un año. En caso de exceder el tiempo considerado, el interesado deberá remitirse a los procedimientos de investigación de la Escuela de Posgrado”*.

Que, el artículo 17° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *“El proyecto de tesis es elaborado por un estudiante bajo la asesoría del docente metodólogo, dentro del cronograma y normatividad académica establecida y culmina, previa evaluación, con opinión favorable del docente metodólogo y la obtención de la resolución del proyecto”*.

Que, el artículo 35° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *“El docente se constituye en asesor metodólogo, responsable del monitoreo y evaluación del diseño y desarrollo del proyecto de tesis”*.

Que, el (la) estudiante ha cumplido con todos los requisitos académicos y administrativos necesarios para inscribir su proyecto de tesis.

Que, el proyecto de investigación cuenta con la opinión favorable del docente metodólogo de la experiencia curricular de **“Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación”**.

Que, estando a lo expuesto y de conformidad con las normas estatutarias y reglamento vigente;

SE RESUELVE:

Art. 1°.- Aprobar el proyecto de tesis **Influencia la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes, CETPRO PÚBLICO HUARAL – Huaral, 2021**, presentado por el (la) Bach. **OSMAN ANTONIO RIVERA YABAR**, con Código: **7002319724**, el mismo que contará con un plazo máximo de un año para su ejecución.

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



Art. 2°.- Registrar el proyecto de tesis dentro del archivo de la línea de investigación: **Aprendizaje y evaluación**, correspondiente al Programa de **MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**.

Art. 3°.- Designar al Mtro(a). Dr(a). **Vega Vilca Carlos Sixto** como asesor metodólogo del proyecto de tesis **Influencia la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes, CETPRO PÚBLICO HUARAL – Huaral, 2021**.

Regístrese, comuníquese y archívese.



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

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.

ANEXO N°08: Sesiones

FICHA DE ACTIVIDAD N°01



Unidad Didáctica I

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE ACTIVIDAD | <i>Conociendo la historia de la computadora</i> |
| APRENDIZAJE | <i>Descripción de los componentes de la computadora.</i> |
| CAPACIDAD TERMINAL | <i>Manipula el sistema operativo para la administración adecuada de los recursos de software y hardware de la computadora.</i> |

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| MÓDULO | : Ofimática |
| DOCENTE | : Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | : 6 |
| H. SINCRONICA | : 2 |
| H. ASINCRONICA | : 4 |
| DIAS | : 1 |
| FECHA | : 10-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeta las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|--|--|---------|
| INICIO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la historia de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Qué es la computadora? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | | 5 min |
| DESARROLLO | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°02



Unidad Didáctica I

| | | | |
|---------------------------|---|-----------------------|---------------------------------|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Describiendo las partes de una computadora. | MÓDULO | Ofimática |
| APRENDIZAJE | Descripción de los componentes de la computadora. | DOCENTE | Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| CAPACIDAD TERMINAL | Manipula el sistema operativo para la administración adecuada de los recursos de software y hardware de la computadora. | DURACIÓN | : 6 |
| | | H. SINCRONICA | : 2 |
| | | H. ASINCRONICA | : 4 |
| | | DIAS | : 1 |
| | | FECHA | : 11-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros. ♣ Respeta las normas de convivencia. |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Cumple con las tareas encomendadas ♣ Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller. |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria. |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. | |
|-------------------|---|--|--|---------|
| INICIO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | | Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| DESARROLLO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | | Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | | Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ Whats.App ♣ Herramienta Meet y/o Zoom ♣ Classroom | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Imágenes ♣ Diapositivas y/o videos |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ Identifica las generaciones de computadoras. ♣ Describe los tipos de equipos informáticos. | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°03



Unidad Didáctica I

| | | | |
|---------------------------|---|-----------------------|---------------------------------|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Conociendo las empresas desarrolladoras de Sistemas Operativos. | MÓDULO | Ofimática |
| APRENDIZAJE | <i>Descripción de los componentes de la computadora.</i> | DOCENTE | Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| CAPACIDAD TERMINAL | Manipula el sistema operativo para la administración adecuada de los recursos de software y hardware de la computadora. | DURACIÓN | : 6 |
| | | H. SINCRONICA | : 2 |
| | | H. ASINCRONICA | : 4 |
| | | DIAS | : 1 |
| | | FECHA | : 12-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeta las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|--|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|--|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|--|--|---------|
| INICIO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | | 5 min |
| DESARROLLO | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°04



Unidad Didáctica I

| | | | |
|---------------------------|---|-----------------------|---------------------------------|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Describiendo las características del Sistema Operativo Win10. | MÓDULO | Ofimática |
| APRENDIZAJE | Conocimiento y manejo del sistema operativo. | DOCENTE | Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| CAPACIDAD TERMINAL | Manipula el sistema operativo para la administración adecuada de los recursos de software y hardware de la computadora. | DURACIÓN | : 6 |
| | | H. SINCRONICA | : 2 |
| | | H. ASINCRONICA | : 4 |
| | | DIAS | : 1 |
| | | FECHA | : 13-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros. ♣ Respeta las normas de convivencia. |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Cumple con las tareas encomendadas ♣ Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller. |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria. |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|--|--|---------|
| INICIO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | | 5 min |
| DESARROLLO | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ Whats.App ♣ Herramienta Meet y/o Zoom ♣ Classroom | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Imágenes ♣ Diapositivas y/o videos |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ Identifica las generaciones de computadoras. ♣ Describe los tipos de equipos informáticos. | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°05



Unidad Didáctica I

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Conociendo las características de internet. |
| APRENDIZAJE | Manejo de world wide web. |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la escritura correcta de las direcciones de URL para la navegación por internet. |

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| MÓDULO | : Ofimática |
| DOCENTE | : Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | : 6 |
| H. SINCRÓNICA | : 2 |
| H. ASINCRÓNICA | : 4 |
| DIAS | : 1 |
| FECHA | : 14-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeta las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|------------------------------------|--|--|---------|
| INICIO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | <i>Motivación</i> Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | | <i>Propósito</i> Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | | <i>Recojo de saberes previos</i> Se formulan preguntas del tema ¿Qué es internet? ¿Qué es la URL? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | | <i>Conflicto cognitivo</i> Se formula preguntas ¿Cómo es el funcionamiento de internet? | Lluvia de ideas | 5 min |
| DESARROLLO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | <i>Procesamiento de la información</i> Se procede a entregar la información referente al tema: internet, características de internet. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | | <i>Aplicación y transferencia de los aprendizajes</i> Los estudiantes identifican las características de internet. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | <i>Evaluación</i> Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | | <i>Metacognición</i> Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°06



Unidad Didáctica I

| | |
|--------------------|---|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Manipulando los navegadores web |
| APRENDIZAJE | Manejo de world wide web |
| CAPACIDAD TERMINAL | Manipula los navegadores web para acceder a los sitios de su interés. |

| | |
|----------------|-----------------------------------|
| MÓDULO | : Ofimática |
| DOCENTE | : Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | : 6 |
| H. SINCRONICA | : 2 |
| H. ASINCRONICA | : 4 |
| DIAS | : 1 |
| FECHA | : 17-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeto las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | | ACCIONES | MÉTODO/TÉCNICA | DURAC. |
|------------|------------------------------------|--|--|---------|
| INICIO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué es un navegador web? b) ¿Cuántos navegadores web conoces? | Debate | 10 min |
| | | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuáles son las características de un navegador web? ¿Cuáles son los navegadores web más veloces? | Lluvia de ideas | 5 min |
| DESARROLLO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | | 5 min |
| | | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| CIERRE | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| | | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | | Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°07



Unidad Didáctica I

| | |
|---------------------------|---|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Conociendo las redes sociales. |
| APRENDIZAJE | Conocer el uso de las redes sociales |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la creación de una cuenta para una red social para acceder a los servicios ofrecidos. |

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| MÓDULO | : Ofimática |
| DOCENTE | : Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | : 6 |
| H. SINCRONICA | : 2 |
| H. ASINCRONICA | : 4 |
| DIAS | : 1 |
| FECHA | : 18-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeta las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|--|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|--|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|--|--|---------|
| INICIO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | | 5 min |
| DESARROLLO | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| CIERRE | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | Classroom | 180 min |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°08



Unidad Didáctica II

| | | | |
|---------------------------|---|-----------------------|---------------------------------|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Instalación del programa de procesador de texto Word 2019. | MÓDULO | Ofimática |
| APRENDIZAJE | Configuración de básica en Word. | DOCENTE | Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la instalación del programa del procesador de texto para redactar documentos. | DURACIÓN | : 6 |
| | | H. SINCRONICA | : 2 |
| | | H. ASINCRONICA | : 4 |
| | | DIAS | : 1 |
| | | FECHA | : 19-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeta las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|--|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|--|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|--|--|---------|
| INICIO | <p>Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas?</p> | Debate | 10 min |
| | <p>Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora.</p> | Exposición | 5 min |
| | <p>Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras?</p> | Lluvia de ideas | 5 min |
| | <p>Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras?</p> | | 5 min |
| DESARROLLO | <p>Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras.</p> | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | <p>Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas.</p> | | |
| CIERRE | <p>Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario.</p> | Classroom | 180 min |
| | <p>Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana?</p> | | |
| | <p>Cada estudiante analizará cada generación de computadoras.</p> | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°09



Unidad Didáctica II

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Conociendo códigos ASCII y UNICODE. |
| APRENDIZAJE | Entorno de trabajo y edición básica en Word. |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la elaboración de documentos administrativos, profesionales, expositivos o explicativos y flyers manipulando correctamente las herramientas del procesador de texto. |

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| MÓDULO | : Ofimática |
| DOCENTE | : Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | : 6 |
| H. SINCRONICA | : 2 |
| H. ASINCRONICA | : 4 |
| DÍAS | : 1 |
| FECHA | : 20-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeta las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|------------------------------------|--|--|---------|
| INICIO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | | Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| DESARROLLO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | | Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | | Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°10



Unidad Didáctica II

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Aplicando formato al documento. |
| APRENDIZAJE | Entorno de trabajo y edición básica en Word. |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la elaboración de documentos administrativos, profesionales, expositivos o explicativos y flyers manipulando correctamente las herramientas del procesador de texto. |

| | |
|-----------------------|---------------------------------|
| MÓDULO | Ofimática |
| DOCENTE | Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | 6 |
| H. SINCRONICA | 2 |
| H. ASINCRONICA | 4 |
| DÍAS | 1 |
| FECHA | 21-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros. ♣ Respeta las normas de convivencia. |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Cumple con las tareas encomendadas ♣ Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller. |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria. |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|------------------------------------|--|--|---------|
| INICIO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | | Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| DESARROLLO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | | Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | | Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ Whats.App ♣ Herramienta Meet y/o Zoom ♣ Classroom | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Imágenes ♣ Diapositivas y/o videos |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ Identifica las generaciones de computadoras. ♣ Describe los tipos de equipos informáticos. | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente



FICHA DE ACTIVIDAD N°11

Unidad Didáctica II

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Aplicando formato de párrafo y listados de objetos. |
| APRENDIZAJE | Elaboración de documentos en Word. |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la elaboración de documentos administrativos, profesionales, expositivos o explicativos y flyers manipulando correctamente las herramientas del procesador de texto. |

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| MÓDULO | : Ofimática |
| DOCENTE | : Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | : 6 |
| H. SINCRONICA | : 2 |
| H. ASINCRONICA | : 4 |
| DIAS | : 1 |
| FECHA | : 24-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeto las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|---|--|----------------|
| INICIO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min 5 min |
| DESARROLLO | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°12



Unidad Didáctica II

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Manipulando textos artísticos, sangrías y tabulaciones. |
| APRENDIZAJE | Elaboración de documentos en Word. |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la elaboración de documentos administrativos, profesionales, expositivos o explicativos y flyers manipulando correctamente las herramientas del procesador de texto. |

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| MÓDULO | : Ofimática |
| DOCENTE | : Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | : 6 |
| H. SINCRONICA | : 2 |
| H. ASINCRONICA | : 4 |
| DÍAS | : 1 |
| FECHA | : 25-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeta las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|--|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|--|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. | |
|-------------------|---|---|--|---------|
| INICIO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | <i>Motivación</i> Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | | <i>Propósito</i> Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | | <i>Recojo de saberes previos</i> Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | | <i>Conflicto cognitivo</i> Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | | 5 min |
| DESARROLLO | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | <i>Procesamiento de la información</i> Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | | <i>Aplicación y transferencia de los aprendizajes</i> Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | <i>Evaluación</i> Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | | <i>Metacognición</i> Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°13



Unidad Didáctica II

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Insertando ecuaciones y símbolos en Word. |
| APRENDIZAJE | Elaboración de documentos en Word. |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la elaboración de documentos administrativos, profesionales, expositivos o explicativos y flyers manipulando correctamente las herramientas del procesador de texto. |

| | |
|-----------------------|---------------------------------|
| MÓDULO | Ofimática |
| DOCENTE | Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | 6 |
| H. SINCRONICA | 2 |
| H. ASINCRONICA | 4 |
| DÍAS | 1 |
| FECHA | 26-04-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros. ♣ Respeta las normas de convivencia. |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Cumple con las tareas encomendadas ♣ Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller. |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|------------------------------------|--|--|---------|
| INICIO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | | Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | | 5 min |
| DESARROLLO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | | Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | | Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ Whats.App ♣ Herramienta Meet y/o Zoom ♣ Classroom | <ul style="list-style-type: none"> ♣ Imágenes ♣ Diapositivas y/o videos |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ Identifica las generaciones de computadoras. ♣ Describe los tipos de equipos informáticos. | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°14



Unidad Didáctica II

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Aplicando configuración de páginas, números de páginas, encabezados y pie de páginas. |
| APRENDIZAJE | Elaboración de documentos en Word. |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la elaboración de documentos administrativos, profesionales, expositivos o explicativos y flyers manipulando correctamente las herramientas del procesador de texto. |

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| MÓDULO | : Ofimática |
| DOCENTE | : Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | : 6 |
| H. SINCRONICA | : 2 |
| H. ASINCRONICA | : 4 |
| DÍAS | : 1 |
| FECHA | : 27-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeta las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|-------------------|--|--|---------|
| INICIO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | | 5 min |
| DESARROLLO | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°15



Unidad Didáctica II

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Insertando tablas, formas, imágenes y gráficos en Word. |
| APRENDIZAJE | Elaboración de documentos en Word. |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la elaboración de documentos administrativos, profesionales, expositivos o explicativos y flyers manipulando correctamente las herramientas del procesador de texto. |

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| MÓDULO | : Ofimática |
| DOCENTE | : Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| DURACIÓN | : 6 |
| H. SINCRONICA | : 2 |
| H. ASINCRONICA | : 4 |
| DÍAS | : 1 |
| FECHA | : 28-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeta las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|--|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|--|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. | |
|-------------------|---|---|--|---------|
| INICIO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | <i>Motivación</i> Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | | <i>Propósito</i> Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | | <i>Recojo de saberes previos</i> Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min |
| | | <i>Conflicto cognitivo</i> Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | | 5 min |
| DESARROLLO | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | <i>Procesamiento de la información</i> Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| | | <i>Aplicación y transferencia de los aprendizajes</i> Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | | |
| CIERRE | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | <i>Evaluación</i> Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. | Classroom | 180 min |
| | | <i>Metacognición</i> Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? | | |
| | | Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | | |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente

FICHA DE ACTIVIDAD N°16



Unidad Didáctica III

| | | | |
|---------------------------|--|-----------------------|---------------------------------|
| NOMBRE ACTIVIDAD | Diseñando tablas de contenidos y tablas de ilustraciones. | MÓDULO | Ofimática |
| APRENDIZAJE | Elaboración de documentos profesionales. | DOCENTE | Lic. Osman Antonio Rivera Yábar |
| CAPACIDAD TERMINAL | Realiza la configuración de documentos con características de automatización y seguridad utilizando adecuadamente las herramientas de macro y seguridad. | DURACIÓN | : 6 |
| | | H. SINCRÓNICA | : 2 |
| | | H. ASINCRÓNICA | : 4 |
| | | DÍAS | : 1 |
| | | FECHA | : 31-05-21 |

| VALORES | ACTITUDES |
|------------------------|---|
| Respeto | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Muestra consideración a las opiniones de sus compañeros.</i> ♣ <i>Respeta las normas de convivencia.</i> |
| Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Cumple con las tareas encomendadas</i> ♣ <i>Contribuye con la conservación de orden e higiene en el taller.</i> |

| | |
|---------------------------|---|
| EJES TRANSVERSALES | <i>Ciudadanía: Promueve los derechos y deberes civiles, políticos y sociales de la persona, garantizando su libertad de expresión, participación democrática, igualdad ante la justicia para una sociedad más justa humana y solidaria.</i> |
|---------------------------|---|

SECUENCIA METODOLÓGICA

| MOMENTOS | | ACCIONES | MÉTODO/ TÉCNICA | DURAC. |
|------------|------------------------------------|---|--|----------------|
| INICIO | DESARROLLO DEL TRABAJO SINCRÓNICO | Motivación Se presenta imágenes y responden a las siguientes preguntas: a) ¿Qué observamos en la imagen? b) ¿Qué diferencia hay entre ellas? | Debate | 10 min |
| | | Propósito Con las inquietudes captadas se presenta el tema, con el propósito de conocer el tema la computadora y partes de la computadora. | Exposición | 5 min |
| | | Recojo de saberes previos Se formulan preguntas del tema ¿Cuántos tipos de computadoras conocen? ¿Cuáles son las generaciones de computadoras? Conflicto cognitivo Se formula preguntas ¿Cuál es la generación actual de computadoras? | Lluvia de ideas | 5 min 5 min |
| DESARROLLO | | Procesamiento de la información Se procede a entregar la información referente al tema: historia de la computadora: Características de cada generación de computadoras. Aplicación y transferencia de los aprendizajes Los estudiantes identifican las características de cada generación de computadoras. Los estudiantes realizan preguntas y resuelven sus dudas. | Estudio dirigido a través de videoconferencia por Google meet y/o zoom | 65 min |
| CIERRE | DESARROLLO DEL TRABAJO ASINCRÓNICO | Evaluación Los estudiantes realizan la contestación de un cuestionario. Los estudiantes enviarán sus respuestas al formulario. Metacognición Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicaría lo aprendido en mi vida cotidiana? Cada estudiante analizará cada generación de computadoras. | Classroom | 180 min |

RECURSOS

| MEDIOS DIDÁCTICOS | HERRAMIENTAS Y MATERIALES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Whats.App</i> ♣ <i>Herramienta Meet y/o Zoom</i> ♣ <i>Classroom</i> | <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Imágenes</i> ♣ <i>Diapositivas y/o videos</i> |

| INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------|----------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ♣ <i>Identifica las generaciones de computadoras.</i> ♣ <i>Describe los tipos de equipos informáticos.</i> | Observación Escrito | Cuadro de progresión |

BIBLIOGRAFÍA

Separatas del docente