



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**Programa ACTAE en la competencia gestiona proyectos de
emprendimiento de los estudiantes de una institución educativa
de Comas, 2021**

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

AUTORA:

Campoblanco Hidalgo, Viviana Ysabel ([ORCID: 0000-0001-5160-6019](https://orcid.org/0000-0001-5160-6019))

ASESORA:

Dra. Rodriguez Rojas, Milagritos Leonor ([ORCID: 0000-0002-8873-1785](https://orcid.org/0000-0002-8873-1785))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria.

*Dedico el presente trabajo a la familia Campoblanco Hidalgo, conformado por mi padre, Reynaldo Campoblanco Virhuez, mi madre Grimaneza Hidalgo Dávila y mis cuatro hermanos mayores; Anita Caballero Hidalgo, Franz Campoblanco Hidalgo, Alejandro Campoblanco Hidalgo y Roxana Campoblanco Hidalgo, quiénes son mi motivación para esforzarme y seguir creciendo cada día
Así como a mis queridos estudiantes, que con cariño y dedicación logra ganarse un lugar en mi corazón; por ellos, me esfuerzo y busco siempre dar lo mejor.*

Agradecimiento

Agradezco a la doctora Milagritos Leonor Rodriguez Rojas, por brindarme sus conocimientos y apoyo durante todo este proceso de investigación, guiándome con paciencia y dedicación hasta la culminación exitosa de este proyecto.

También agradezco a la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán por permitirme realizar esta investigación, a los estudiantes del 4to A, por participar de manera muy activa y a los padres de familia que apoyaron con los recursos en casa para que sus hijos(as) pudieran participar del programa sin ningún problema

Por último, quiero agradecer a mis colegas de la I.E. y a mi familia que siempre han estado a mi lado, apoyándome con palabras de ánimo en momentos en que los necesitaba.

Índice de contenidos

	Página
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Resumo	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra, muestreo.	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	15
3.5. Procedimientos.	16
3.6. Método de análisis.	16
3.7. Aspectos éticos.	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	38
VII. RECOMENDACIONES	39
VIII. PROPUESTAS (DOCTORADO)	41
REFERENCIAS	43
ANEXOS	50

Índice de tablas

		Página
Tabla 1	Población de estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán, 2021	14
Tabla 2	Puntajes logrados en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria en la variable Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	16
Tabla 3	Puntajes logrados en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria en la Dimensión Crea Propuesta de Valor	19
Tabla 4	Puntajes logrados en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria en la Dimensión Trabaja cooperativamente	20
Tabla 5	Puntajes logrados en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria en la Dimensión Aplica habilidades técnicas	21
Tabla 6	Puntajes logrados en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria en la Dimensión Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	22
Tabla 7	Prueba de normalidad de la Variable Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	23
Tabla 8	Nivel de comprobación y significación estadística entre los test de la variable dependiente	24
Tabla 9	Nivel de comprobación y significación estadística entre los test de la dimensión 1	25
Tabla 10	Nivel de comprobación y significación estadística entre los test de la dimensión 2	26
Tabla 11	Nivel de comprobación y significación estadística entre los test de la dimensión 3	27
Tabla 12	Nivel de comprobación y significación estadística entre los test de la dimensión 4	28

Resumen

La presente investigación sobre el programa ACTAE, es importante porque busca contribuir con el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, que forma parte de la competencia 27 del CNEB. Sigue la ruta de investigación cuantitativa, de tipo aplicada, método experimental y diseño cuasi-experimental, con pre y post prueba, con dos grupos. El grupo control estuvo conformado por 23 estudiantes y el grupo experimental por 21 estudiantes, desarrollándose en 13 sesiones de clase, de manera virtual, utilizando TICs como el WhatsApp, Google Classroom, Zoom y herramientas del Google drive, así como la aplicación de la metodología Design Thinking, clase invertida y el uso de vídeos explicativos, creados por la autora. Para la recolección de los datos se utilizó un cuestionario (tipo examen), elaborado por la autora, que fue sometido a juicio de expertos y validez de confiabilidad. Los resultados fueron exitosos, demostrando que existe influencia del programa ACTAE en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la I.E. Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021; el cual se refleja en el estadístico U-Mann-Whitney que arrojó un p menor que $\alpha = 0.05$. ($p < 0,001$; $p = 0,000$)

Palabras clave: Design Thinking, Tics, clase invertida, clase virtual, programa

Abstract

This research on the ACTAE program is important because it seeks to contribute to the development of the competence of managing economic or social entrepreneurship projects, which is part of the competence 27 of the CNEB. It follows the route of quantitative research, applied type, experimental method and quasi-experimental design, with pre- and post-test, with two groups. The control group consisted of 23 students and the experimental group of 21 students, developing in 14 class sessions, virtually, using ICTs such as WhatsApp, Google Classroom, Zoom and Google drive tools, as well as the application of the methodology. Design Thinking, invested class and the use of explanatory videos, created by the author. For data collection, a questionnaire (exam type) was used, prepared by the author, which was subjected to expert judgment and reliability validity. The results were successful, showing that there is influence of the ACTAE program in the competition manages economic or social entrepreneurship projects in the students of the I.E. Juan Pablo Vizcardo and Guzmán from the VII Cycle, 2021; which is reflected in the U-Mann-Whitney statistic that yielded a p less than $\alpha = 0.05$. ($p < 0.001$; $p = 0.000$)

Keywords: Design Thinking, Tics, flipped class, virtual class, program

Resumo

Esta pesquisa sobre o programa ACTAE é importante porque visa contribuir para o desenvolvimento da competência de gestão de projetos de empreendedorismo econômico ou social, que faz parte da competência 27 do CNEB. Segue a rota da investigação quantitativa, tipo aplicado, método experimental e desenho quase experimental, com pré e pós-teste, com dois grupos. O grupo controle foi formado por 23 alunos e o grupo experimental por 21 alunos, desenvolvendo-se em 14 aulas, virtualmente, utilizando TICs como WhatsApp, Google Classroom, Zoom e ferramentas do Google Drive, além da aplicação da metodologia. Design Thinking, aula invertida e uso de vídeos explicativos, elaborados pela autora. Para a coleta de dados, foi utilizado um questionário (tipo exame), elaborado pela autora, o qual foi submetido a julgamento de especialistas e validade de confiabilidade. Os resultados obtidos foram exitosos, mostrando que há influência do programa ACTAE no concurso de gestão de projetos de empreendedorismo econômico ou social nos alunos do I.E. Juan Pablo Vizcardo e Guzmán do VII Ciclo, 2021; o que é refletido na estatística U-Mann-Whitney que rendeu um p menor que $\alpha = 0,05$. ($p < 0,001$; $p = 0,000$)

Palavras-chave: Design Thinking, Tics, aula invertida, aula virtual, programa

I. INTRODUCCIÓN

Desde que inician las empresas, éstas buscan maximizar sus ganancias; así se crearon planes, programas, métodos, etc. con ese objetivo; como el método Simplex en la producción de productos (Rivera, 2020), que busca optimizar ganancias. Actualmente, existe un interés creciente por la educación emprendedora siendo una tendencia educativa internacional (Azqueta & Naval, 2019). Sin embargo, las empresas, por mucho tiempo, se olvidaron del cuidado del medio ambiente; es por esa razón que se crea la norma ISO 14000, enfocado al cuidado del medio ambiente (Normas ISO, 2000), y la norma certificable ISO 14001. (ENVIRA, 2020). Desde entonces, las empresas, a nivel mundial, se preocupan por lograr esa certificación, para mejorar su imagen comercial como empresa sostenible y respetuosa del medio, aumentando su posibilidad de realizar ventas o servicios. (Nueva ISO 14001:2015, 2020). En Perú, el organismo que realiza esta certificación ISO 14001:2015, es BASC PERÚ.

De esa manera, constituir una empresa con enfoque ambiental se convierte en una preocupación mundial. Es por ello que se comienza a educar en emprendimiento económico y social, realizando cátedras, programas y/o talleres de emprendimiento. Como por ejemplo, se usan metodologías ágiles como el Lean Startup (Peña-Martin, et al, 2018); se analizan estrategias docentes centradas en el aprendizaje colaborativo y basado en problemas (Atienza, et al, 2017), se realizan prácticas a través de la implementación de metodologías ágiles y el aprendizaje en acción (Delorme, et al, 2018). Sin embargo, la educación emprendedora; en los países subdesarrollados de Latinoamérica, necesita mayor esfuerzo para su implementación, principalmente, por el problema de la inestabilidad política, carencias tecnológicas y la competencia internacional. (Sánchez, et al, 2017). Por otro lado, es importante mencionar que según el GEM Perú, 2018-2019, los emprendimientos realizados por oportunidad -en Perú- se incrementó de 45.4% en 2017 a 53.1% en 2018-2019, además; de los emprendimientos realizados por oportunidad, el 53.4% tienen estudios superiores (Serida, et al, 2020).

En este sentido, buscando desarrollar competencias emprendedoras desde la edad escolar, en Perú, mediante R. M. N° 281-2016-MINEDU se deja sin efecto el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular y se aprueba el Currículo

Nacional de Educación Básica (CNEB) mediante la RM N° 649-2016-MINEDU, desde el 01 de enero de 2017. Sin embargo, la implementación del CNEB sufrió cambios y modificaciones en los programas curriculares, surgiendo la necesidad de aplicar una RM N° 124 – 2018 – MINEDU en donde se realizan orientaciones para la implementación del CNEB en el año 2018 y generar las condiciones para su implementación en el año 2019 (MINEDU, 2018). Uno de estos cambios, es la incorporación de la competencia 27, “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” en el área de EPT (MINEDU, 2016). También se tiene como oportunidad el concurso “Crea y emprende”, el cual es organizado todos los años, desde el 2014 por MINEDU, el cual se realiza en varias fases y tiene como objetivo elegir a los 3 mejores proyectos de Perú. (MINEDU, 2019). Por motivos de la pandemia, se suspendió el 2020, pero el 2021 se desarrolló de manera virtual.

Por otro lado, en la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán no se logra aprovechar esta oportunidad ofrecida por MINEDU, ya que existe poco interés de los estudiantes en temas afines con el emprendimiento, porque carecen de habilidades emprendedoras y desconocen la importancia de saber hacer empresa. Además, la mayoría de estudiantes prioriza las áreas de matemática y comunicación, porque las consideran importantes para lograr una profesión universitaria o técnica. A eso se suma la existencia de estudiantes que provienen de familias con bajos recursos económicos o de padres que no tienen estudios superiores, siendo una gran dificultad. Así surge la idea de realizar este proyecto de investigación basado en el programa ACTAE, en donde los estudiantes desarrollan la competencia emprendedora, potencializando sus habilidades técnicas, cooperativas, creativas, de innovación y evaluación de proyectos. Sin embargo, surgen las siguientes interrogantes ¿Este programa es acorde a lo planteado en el CNEB? ¿Incentiva el interés por el emprendimiento en los adolescentes?

Es así que en esta investigación surge la siguiente interrogante, la cual se plantea como problema general de la investigación ¿Cuál es la influencia del programa ACTAE en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social de los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021?. Asimismo, se considera como problemas específicos los siguientes: a)

¿Cuál es la influencia del programa ACTAE en la capacidad crea propuesta de valor?, b) ¿Cuál es la influencia del programa ACTAE en la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas? c) ¿Cuál es la influencia del programa ACTAE en la capacidad aplica habilidades técnicas?, y d) ¿Cuál es la influencia del programa ACTAE en la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento?, en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021

También se plantea el objetivo general, el cual es analizar la influencia del programa ACTAE en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021. Asimismo, se consideran como objetivos específicos los siguientes: a) Analizar la influencia del programa ACTAE en la capacidad crea propuesta de valor, b) Analizar la influencia del programa ACTAE en la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, c) Analizar la influencia del programa ACTAE en la capacidad aplica habilidades técnicas, y d) Analizar la influencia del programa ACTAE en la capacidad Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento; en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021.

En cuanto a la justificación teórica, la presente investigación toma los aportes de las teorías constructivistas, construccionistas y conectivistas, integrándolas en el programa ACTAE y los resultados podrán ser generalizados e incorporados al conocimiento científico. En cuanto a la justificación metodológica, la presente investigación proporcionará un instrumento validado y confiable para medir la competencia 27, el cual podrá ser utilizado en investigaciones similares. En cuanto a la justificación práctica, el presente programa ACTAE tiene como beneficio el poder ser replicado en otras instituciones educativas para mejorar la competencia 27 y con el tiempo, generar un impacto económico positivo en el sector empresarial de Perú. En cuanto a la justificación epistemológica, la presente investigación llena el vacío de conocimiento que existe en relación al desarrollo de la competencia 27, aportando una forma de enseñanza, la cual busca convertirse en un estándar de trabajo en la modalidad virtual, generando así, un nuevo conocimiento científico.

II. MARCO TEÓRICO

En cuanto a la educación emprendedora, es un tema de interés en muchos países, es por ello que se han desarrollado diversas prácticas que buscan mejorar el interés por el emprendimiento desde la etapa escolar. En este sentido, se consideran algunos antecedentes internacionales. Serrano (2017) desarrolló un piloto experimental para probar la eficacia de un material multimedia interactivo para desarrollar la competencia emprendedora, en España, aplicando una metodología experimental activa. Encontró una mejora en la percepción que tenían los estudiantes sobre la importancia de la competencia emprendedora, como también, logró incrementar el nivel de confianza que tenían en sus propias capacidades. De esta manera, el material multimedia interactivo mejoró los resultados en la evaluación objetiva y en opinión del autor, cualquier curso presentado de manera interactiva, logrará mejores resultados, sin importar el diseño que tenga. Sin embargo, es importante mencionar que se informó, motivó y concientizó previamente a los estudiantes.

Simón (2020) plantea y ejecuta una estrategia didáctica enfocada en desarrollar el emprendimiento en primaria (entre 6 y 12 años) en México, enfocado en las dimensiones de conocimientos especializados y habilidades sociales. Para conseguirlo, desarrolla una unidad didáctica proponiendo materiales y actividades lúdicas. Los resultados fueron positivos mostrando que los niños logran adquirir conocimientos teóricos y prácticos, así como algunas habilidades para desarrollar su talento emprendedor. Se concluye que es importante iniciar la educación emprendedora desde edades tempranas para formar ciudadanos creativos e innovadores y que, a pesar de que los profesores no hayan llevado temas de emprendimiento infantil en su formación básica, pueden desarrollarlo en sus estudiantes, siempre y cuando asuman el rol de maestros emprendedores.

Procel (2020), analizó el problema de la desmotivación por el curso de Emprendimiento y Gestión, ocasionado por la utilización de métodos de enseñanza tradicional; ante ello, propone una guía de aprendizaje utilizando las TIC, logrando resultados exitosos. Se concluye que los estudiantes reaccionan de manera

positiva ante el uso de cualquier tipo de TIC, gracias a la familiaridad que tienen con este tipo de recursos. Además, los temas, unidades, actividades y ejercicios propuestos en la guía son cercanos y amigables a los jóvenes, incluso si carecen de conocimiento de algunas herramientas tecnológicas, hay total predisposición de los estudiantes para aprender a usarlos. Por el lado de los docentes, se concluyó que la propuesta es factible y aplicable, logrando innovar y dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ibáñez-Romero y Zabala-Iturriagoitia (2018). Analizaron la experiencia del programa iNNoVaNDiS realizado en San Sebastián, España; en la Universidad de Deusto. Este programa desarrolló y promovió el comportamiento emprendedor, trabajando en actitudes, habilidades, conocimientos, emociones y valores, mostrando que las capacidades que trabajaron, como: Creer en nosotros, desarrollar la motivación y conciencia social, cuestionar el statu quo, y afrontar miedos, son muy valorados por el mercado de trabajo, sobre todo, el ser capaz de tomar iniciativa para pasar a la acción. Los resultados demostraron que el programa iNNoVaNDiS no se queda en las aulas, logrando tener un impacto positivo sobre competencias, actitudes, valores, y el modo de gestionar las emociones en contextos profesionales. iNNoVaNDiS busca que sean capaces de identificar oportunidades, que logren hacer frente a la incertidumbre, que sean capaces de generar orden en el caos, incluso, promover el cambio.

Peña-Martin, et al, (2018). Plantean como introducir una metodología ágil en un curso de Ingeniería en Andalucía, España que desarrolla la competencia emprendedora. Para justificar ese cambio, mencionan que según Ries, 2012; si introducen la metodología ágil LEAN STARTUP tendrían una tasa de supervivencia superior al 50% (con la metodología que utilizaban, la tasa de supervivencia no era mayor del 10%). Es por ello que durante el periodo 2016-2017 se introduce la metodología Lean Startup, en los cursos, demostrando, que se puede incluir una metodología ágil para desarrollar la competencia de emprendimiento, en universidad; además, con esta metodología, el alumno puede comprender y conseguir experiencia de manera cercana a la vida real, sin embargo, se sugiere hacer un seguimiento en años posteriores

Con respecto a Perú, Aurazo (2018), en Amazonas, desarrolló un plan de acción enfocado al desarrollo de la competencia 27, y concluyó, después de aplicarlo, que permite que los egresados adquieran competencias para desarrollar proyectos de emprendimiento, usen apropiadamente las TICs, se desenvuelvan satisfactoriamente en su entorno, y consideren el e-commerce como un negocio de alta expectativa, aprovechando las redes sociales.

Flores-Aguilar (2019), aplicó el modelo Lean Canvas en una universidad de Perú. La metodología se desarrolló en seis pasos, siendo el tercero el análisis de la intención emprendedora, los obstáculos y expectativas de los estudiantes. Los resultados muestran que el modelo Lean Canvas facilita el desarrollo de los proyectos, considerando que conocer las necesidades del cliente es importante para poder plantear soluciones a sus problemas, estableciendo la estructura de costos, flujos de ingresos y canales de venta. Se concluye que el plan de emprendimiento es necesario y viable para la formación de los estudiantes.

Arribasplata, et al, (2019), desarrollaron un proyecto social en Moche, en el A.H. Las Torres de San Borja, buscando mejorar la calidad de vida, impulsar el espíritu emprendedor, y generar un impacto positivo en los pobladores de la comunidad. A ese proyecto lo llamaron "Sembrando sueños de emprendimiento", el cual estuvo dirigido inicialmente a jóvenes entre 16 a 25 años, pero luego fue cambiado hacia madres de familia que mostraron más compromiso. Con este proyecto se buscó que los pobladores logren desenvolverse en su entorno económico, el cual era desfavorable, brindándoles conocimientos que les permitieran detectar oportunidades; y saber cómo poner en marcha un negocio, basado en una idea sostenible. Este proyecto se desarrolló en tres etapas: Diseño, implementación y evaluación concluyendo que sí se logró transmitir el espíritu emprendedor.

Valderrama (2019), investigó la influencia de la plataforma de gestión de elementos didácticos LMS en desarrollar competencias de emprendimiento en estudiantes del instituto superior San José Oriol de Arequipa en sus dimensiones actitudinal, conceptual y procedimental. La investigación fue aplicada, de tipo cuasi

experimental cuantitativa. Se verificó el desarrollo de las competencias emprendedoras, demostrando que la Plataforma LMS logró desarrollar significativamente conceptos, capacidades y actitudes emprendedoras.

Panta (2019), desarrolló una propuesta metodológica para desarrollar el emprendimiento productivo en el Valle de Cañete–Perú, aplicado a mujeres de escasos recursos. Para ello, ensayó con 4 proyectos financiados por la Cooperación Internacional. La metodología se caracteriza por ser participativa, articulada, y secuencial, logrando identificar un perfil femenino con potencial e intención de emprender. Esta metodología articula el crédito con la financiación en capacitación e inversión (binomio c-c). Determinando que después de 5 años de aplicada esta metodología, se observa que el binomio c-c influye en el emprendimiento femenino, mejora el nivel de empoderamiento de las mujeres y reporta mayor sostenibilidad en sus emprendimientos.

Con respecto a las teorías, se considera el constructivismo de Piaget, Bruner y Vigotsky, el construccionismo de Papert y Harel; y el conectivismo de Siemens. El constructivismo propone métodos activos, en donde el maestro crea condiciones de aprendizaje grupal, teniendo en cuenta qué, cómo, dónde y cuándo se aprende (Ferreiro, 2004). Por otro lado, las posturas de los constructivistas se clasifican en tres tipos: Se aprende en solitario, se aprende mejor con amigos y sin amigos no se puede aprender. Carretero (2000). En base a eso; esta investigación refuerza la idea de que con amigos se aprende mejor, centrándose en el constructivismo social, representado por Bruner y Vygotski, en donde se busca el desarrollo multifacético del educando, el cual aprende dentro del contexto de una sociedad, recalcando la postura de que la obtención de conocimientos es una experiencia compartida. (Araya y Andonegui, 2007), que concibe a las personas como agentes activos en donde la construcción del conocimiento se realiza como un proceso social en un contexto histórico y cultural determinado. Cubero (2017).

Con respecto al construccionismo, según Papert y Harel (2002), sus líneas de descendencia son: La idea de aprender haciendo y la idea de estilo. También resaltan la oposición entre construccionismo e instruccionalismo, en la forma de

transmisión del conocimiento. En donde, el construccionismo se centra en la búsqueda de innovaciones que logren un cambio revolucionario en el modo de aprendizaje. Con respecto al conectivismo de Siemens, nace como una teoría de aprendizaje alternativa, por la necesidad de incluir a la tecnología como actividades de aprendizaje e identificar conexiones. Es así como las teorías de aprendizaje comienzan su adaptación hacia la era digital. El conectivismo integra principios indagados por las teorías de caos, complejidad, redes y auto-organización, considerando importante, la habilidad de poder tomar decisiones en una realidad cambiante (Siemens, 2004).

En cuanto al programa ACTAE, se sigue la metodología planteada por MINEDU en el CNEB, en donde es importante que el estudiante trabaje cooperativamente, creando alternativas de solución a un problema o necesidad de su entorno mediante un bien o servicio, añadiendo propuesta de valor, la cual es validada por los posibles clientes, evaluando la pertinencia y viabilidad de la propuesta. También diseñan, buscan recursos, definen tareas y aplican habilidades técnicas para fabricar el bien o brindar el servicio. Al finalizar, es necesario evaluar los procesos y resultados con la finalidad de mejorar y tomar decisiones, actuando permanentemente con iniciativa, perseverancia, ética y adaptabilidad (MINEDU, 2016). En este programa se rescatan algunas experiencias educativas positivas, que buscan estudiantes proactivos; utilizando metodologías activas y la inclusión de las Tics. Además, se emplean metodologías como el estudio de casos, aprendizaje cooperativo, basado en proyectos y basado en problemas, que según Paños (2017), se emplean para el desarrollo de la competencia emprendedora.

Este programa se desarrolló en 13 sesiones, utilizando el WhatsApp, como medio de comunicación, el Google Classroom como un entorno de aprendizaje, el Zoom para las clases en tiempo real y las herramientas del Google drive para desarrollar las actividades tanto de manera individual como en equipo; además de integrar la metodología Design Thinking, el trabajo en equipo y el aula invertida. Es muy importante enfatizar la creación de vídeos explicativos de cada tema, el cual es de acceso público a los estudiantes.

En relación con el emprendimiento; para lograr una cultura emprendedora, es necesario su formación desde la educación básica (Paños, 2017). Además, es importante saber que el GEM define como emprendedores establecidos al segmento de la población adulta entre 18 y 64 años, que tienen un negocio en funcionamiento, pagando sueldos, salarios u otro tipo de remuneración a sus empleados, propietarios y proveedores por más de 3.5 años. (Serida, et al, 2020). De esta manera, los escolares no pueden llegar a ser emprendedores establecidos, por lo que se descartan temas legales, y se enfatiza en la adquisición de la competencia. De esta manera, el emprendimiento, es concebido como una competencia, la cual abarca un conjunto de destrezas y/o habilidades como la creatividad, el liderazgo, la innovación, la toma de decisiones y el trabajo en equipo; exigidas en el ámbito personal, profesional y social. (Lumbí y Umaña, 2020). Es por ello que, la competencia 27, es cuando el alumno implementa una idea de manera creativa, movilizandorecursos y técnicas para realizar tareas con eficacia y eficiencia, con la intención de lograr metas y objetivos de manera individual y/o colectiva, buscando resolver necesidades o problemas los cuales pueden ser económicos, ambientales y/o sociales. (MINEDU, 2016)

Según el CNEBR, la competencia 27 combina cuatro capacidades, las cuales son: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, Aplica habilidades técnicas, Crea propuestas de valor, y Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. MINEDU (2016). Los cuales se considerarán como dimensiones. La dimensión 1, enfocada a la creación de propuesta de valor, se refiere a crear valor agregado o añadido, el cual es el aumento del valor del bien como resultado de un proceso productivo. (RAE, 2019). Es ser capaz de pensar creativamente y plantear soluciones a necesidades o problemas del entorno, los cuales pueden ser económicos, sociales y/o ambientales, planteando un bien o un servicio innovador. Además, debe lograr validar esas propuestas y diseñar estrategias que permitan poner en marcha su idea definiendo metas y administrando recursos. MINEDU (2016). Es poder ofrecer una propuesta (de la empresa al mercado) que encaje con las necesidades de los clientes. (Osterwalder y Pigneur, 2015)

Con respecto a la dimensión 2, la cual está enfocada en trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas; se parte de la idea de que el término colaborar, significa tener que trabajar con otra(s) persona(s) al realizar una obra. (RAE, 2019) o una meta (Vasquez et al., 2017). La colaboración en clase estimula el caminar juntos, unificando esfuerzos, capacidades y competencias, así como también, fomenta el aprender haciendo, interactuando y compartiendo. (Pico y Rodríguez, 2011). Esta capacidad, unifica los esfuerzos para lograr un objetivo afín, coordinado el trabajo en función de las habilidades de cada miembro del equipo, los cuales deben asumir su rol o tarea con responsabilidad, eficacia y eficiencia, reflexionando sobre su propio trabajo y el de los demás, mostrando tolerancia y consensuando ideas, con el objetivo de lograr un clima favorable. (MINEDU, 2016).

La dimensión 3, aplica habilidades técnicas, es manejar máquinas, herramientas, o softwares desarrollando estrategias y métodos para realizar la producción o prestación de un bien o servicio aplicando principios técnicos y criterios de calidad y eficiencia. (MINEDU, 2016). Se tiene que trabajar y entrenar rigurosamente para desarrollar elementos básicos; para luego, lograr adquirir las técnicas avanzadas. Con dedicación y práctica se puede perfeccionar trucos y movimientos. (Smith, 2000). Aplicar significa utilizar o usar un procedimiento (ya estudiado), en el desarrollo de productos o en el desarrollo de una representación o implementación. Algunos verbos utilizados para esta capacidad, según la taxonomía de Benjamin Bloom (1913–1999) son: Implementar, usar, desempeñar, ejecutar, operar, editar. (Churches, 2009) como también emplear, utilizar, demostrar, dramatizar, practicar, ilustrar, programar, dibujar, esbozar (Olivera, 2011).

Con respecto a la dimensión 4; evaluar significa apreciar, calcular, estimar el valor de algo (RAE, 2019); significa mantener una actitud crítica ante los hechos, formulando juicios de valor que pueden ser cuantitativos y/o cualitativos. (Olivera, 2011). Es por ello que esta capacidad busca evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento, orientándose en indagar sobre los resultados para analizar si lograron cambios sobre el problema o necesidad; tomando decisiones e

incorporando mejoras en el diseño, en base a la información recolectada. Además, se analiza los posibles impactos en la sociedad y el ambiente formulando estrategias que posibiliten la sostenibilidad del proyecto. (MINEDU, 2016). Algunos verbos utilizados para esta capacidad, según la taxonomía de Bloom, son: Juzgar, justificar, criticar, fundamentar, calificar, estimar, valorar, medir, comparar, contrastar (Olivera, 2011), como también reflexionar, probar, validar, debatir, investigar, concluir, revisar, formular hipótesis, publicar, que fueron algunas adiciones para actualizarlas con la era digital. (Churches, 2009).

III. METODOLOGÍA

La presente investigación sigue un enfoque cuantitativo (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018; Sampieri, et al, 1998; Escobar & Bilbao, 2020) porque se recogen y analizan los datos de manera cuantitativa, utilizando datos numéricos con variables que pueden ser medidas; además, la investigación se realiza utilizando procesos secuenciales y orientados a una realidad objetiva.

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación. Según Esteban (2018) y Tacillo (2016), la presente investigación es de tipo aplicada porque busca la solución de problemas aplicando o utilizando conocimientos que se implementan de forma práctica, en este caso, esta investigación busca la solución de un problema educativo que tiene que ver con el bajo desarrollo de la competencia N° 27, planteando procedimientos, metodologías y estrategias, los cuales se desarrollan mediante la aplicación del programa ACTAE, haciendo uso de las TICs.

Diseño de investigación. Según la clasificación de Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres (2018), la investigación realizada sigue el diseño cuasi-experimental, con pre-prueba / post-prueba con dos grupos. Es experimental porque se aplicará un programa que tiene una duración de 13 sesiones de clase, y se considera cuasi-experimental porque se realizará con dos grupos a los cuales se les aplicará un pre-test y un post-test.

GE O1 x O2

GC O1 - O2

X= Variable independiente

GE = Grupo Experimental

GC = Grupo Control

O₁ = Medición pre- test de la variable independiente

O₂ = Medición post- test de la variable independiente

3.2. Variables y operacionalización

En la presente investigación se considera al programa ACTAE como variable independiente y a la competencia 27, como variable dependiente, de tipo cualitativa, de escala nominal.

Definición conceptual: Es lograr que el estudiante implemente una idea de emprendimiento de manera creativa, logrando movilizar recursos que le permitan diseñar estrategias y aplicar habilidades técnicas para realizar tareas con eficiencia y eficacia, logrando objetivos y metas a nivel individual como colectiva, buscando resolver necesidades o problemas que pueden ser económicos, ambientales o sociales, validando esas ideas con sus posibles usuarios, para medir la viabilidad y pertinencia de la propuesta de valor. (MINEDU, 2016; DIGEBR, 2019)

Definición operacional: Es lograr que el estudiante proponga y desarrolle ideas de emprendimiento económico o social que puedan competir en el mercado actual. Para lograrlo, debe ser capaz de identificar problemas u oportunidades y lograr darles solución, planteando ideas creativas e innovadoras de productos o servicios que puedan ser realizables, viables y exitosas en el tiempo. Esta variable se medirá mediante un cuestionario en escala nominal que considera 4 dimensiones, con un total de 20 ítems

3.3. Población, muestra, muestreo.

Población: Está conformada por la totalidad de las unidades de observación (Yuni & Urbano, 2020), o el conjunto total de casos que coinciden con ciertas especificaciones (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018). En este caso, lo conforman la cantidad total de estudiantes de secundaria de la I.E. JPVyG comprendido de 1ero a 5to año de secundaria, la cual es 385 estudiantes.

Tabla 1:

Población de estudiantes de la I.E. JPVyG, 2021

Grado y sección	A	B	C	Total
Primer año	34	36	-	70
Segundo año	32	35	-	67
Tercer año	31	31		62
Cuarto año	31	33	30	94
Quinto año	30	30	32	92
Total población	158	165	62	385

Muestra: Es una fracción extraída de un conjunto superior, seleccionado para obtener conclusiones (Yuni & Urbano, 2020), o en otras palabras, es un subgrupo de la población (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018), o un subconjunto del mismo conformado por unidades de análisis (Ventura-León, 2017). En este caso, se seleccionó como grupo experimental al 4to año A conformado por 31 estudiantes, excluyendo a 10 estudiantes por no tener las condiciones de conectividad virtual; por lo cual el grupo experimental está conformada por 21 estudiantes. Y, como grupo control se seleccionó al 4to año C, conformado por 30 estudiantes, excluyendo a 7 estudiantes por no tener las condiciones de conectividad virtual, por lo cual el grupo control está conformada por 23 estudiantes.

Se considera como criterios de inclusión, ser estudiante del VII Ciclo en la I.E. JPVyG, disponer de conexión a Internet y disponer de un medio tecnológico para conectarse a las clases que pueden ser computadora, laptop, Tablet o celular. Y como único criterio de exclusión se considera el no disponer de acceso a Internet.

El método de muestreo es no probabilístico, por conveniencia, puesto que los individuos seleccionados para la muestra, dependen de algunas características determinadas por la investigadora (Otzen & Manterola, 2017), en este caso, al tratarse de un programa a desarrollarse en la modalidad virtual, se ha seleccionado como muestra una de las aulas a las que enseña la investigadora, en donde existe mayor conectividad y permanencia de estudiantes.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para la presente investigación, se utiliza como técnica, la encuesta, considerada como un método de indagación empírica alternativa a la entrevista (Feria, et al, 2020). Y, como instrumento, se utiliza un cuestionario (tipo examen), el cual se considera como el instrumento estandarizado utilizado para recoger información en las investigaciones de campo o en algunas investigaciones cuantitativas. (Meneses & Rodríguez-Gómez, 2011). En este caso, el cuestionario, tipo examen, consta de 20 preguntas.

Con respecto a la validez, el instrumento fue sometido a validez de contenido, lo cual significa que se ha consultado a investigadores familiarizados con la variable, quienes han analizado sus dimensiones y evaluado cuidadosamente cada ítem incluido. (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018). En otras palabras, fue sometido a juicio de cuatro expertos, conformados por la Dra. Mercedes Maruja Chuchon De La Cruz, Dra. Milagritos Leonor Rodriguez Rojas, Dr. Segundo Sigifredo Pérez Saavedra y el Dr. Yolvi Javier Ocaña Fernandez. Según los resultados logrados mediante juicio de expertos, se concluye que el instrumento es válido para ser aplicado. (Ver anexo 7).

Asimismo, para encontrar la confiabilidad del instrumento de medición, se utilizaron fórmulas y procedimientos para obtener coeficientes de fiabilidad (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018). En este caso, para determinar la confiabilidad del instrumento, se aplicará el instrumento a un grupo piloto, distinto a la muestra, pero con características similares al grupo control. Este grupo piloto será conformado por 28 estudiantes del 4to B. (2 estudiantes no pudieron rendir la prueba por problemas de conectividad), y utilizando el coeficiente de Kuder – Richardson (KR20), se encontró una confiabilidad de 80,55% lo cual significa que tiene un coeficiente de correlación muy fuerte, lo cual demuestra que el instrumento es confiable para ser aplicado.

Ficha Técnica: Cuestionario para medir la variable gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Autora: Viviana Ysabel Campoblanco Hidalgo.

Año: 2021

Tipo: Cuestionario tipo examen

Aplicación: Individual y colectiva

Ámbito de aplicación: Estudiantes de secundaria entre 11 y 16 años

Duración: Entre 25 a 35 minutos

Medio: Físico o virtual

Finalidad: El objetivo es medir la influencia del programa ACTAE en la competencia 27 en los estudiantes de secundaria, en sus cuatro capacidades, que se consideran como dimensiones.

3.5. Procedimientos.

Se hizo llegar una carta de presentación a la institución educativa en donde se realizará la investigación, y una vez que se cuente con el permiso respectivo, se procederá a la ejecución del programa ACTAE, respetando el anonimato de los estudiantes que conformarán la muestra.

Se aplicó un pre-prueba antes de la aplicación del programa y una post-prueba, al finalizar el programa, los mismos que fueron aplicados de manera virtual, mediante un formulario de google, durante las horas de clase.

La manipulación y control de la variable dependiente se realizó utilizando el programa IBM SPSS Statistics 26

3.6. Método de análisis.

En el presente estudio se realizó dos tipos de análisis de datos: Análisis descriptivo y análisis inferencial. Para el primer tipo, se utiliza tablas para mostrar y analizar los resultados logrados por los estudiantes en la prueba. En este análisis se observa el nivel de desarrollo de la competencia 27 por los estudiantes que conforman la muestra, y se complementa con gráficos de columnas y gráficos circulares. Para el segundo análisis, el inferencial, primero se aplicó la prueba de normalidad de datos y en base a los resultados, se procedió a realizar el análisis estadístico respectivo. Si es normal se utilizará el programa IBM SPSS Statistics 26 para realizar el análisis paramétrico utilizando la prueba T de Student. Si no es normal, se aplicará la U de Mann Whitney.

3.7. Aspectos éticos.

Se considera los aspectos éticos requeridos según el protocolo de ética de la Universidad César Vallejo, remitiendo una carta de presentación a la directora de la institución educativa, para obtener la aprobación y poder proceder con la ejecución del programa. También, se solicitó el consentimiento de los padres de familia de los estudiantes que conforman la muestra. Por otro lado, se asume el compromiso de confidencialidad de las identidades de los participantes y de reportar los resultados con honestidad.

IV. RESULTADOS

4.1. Estadística descriptiva

Tabla 2:

Puntajes logrados en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria en la competencia 27.

Nivel	Gestiona Proyectos de emprendimiento económico o social							
	Pre Test				Post Test			
	Control (n=23)		Experimental (n=21)		Control (n=23)		Experimental (n=21)	
	fi	%fi	fi	%fi	fi	%fi	fi	%fi
Inicio	15	65,2	13	61,9	14	60,9	0	0,0
Proceso	3	13,0	3	14,3	4	17,4	5	23,8
Logro previsto	5	21,7	5	23,8	5	21,7	7	33,3
Logro destacado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	9	42,9
Total	23	100,0	21	100,0	23	100,0	21	100,0

De la tabla 2. Se observa que los puntajes logrados en el Pre Test tanto del grupo control como del experimental son muy similares, encontrado en ambos grupos, 0% de estudiantes en el nivel de logro destacado y en el nivel de inicio, 65,2% y 61,9% respectivamente, y después de la aplicación del programa ACTAE, se observa cambios positivos en el grupo experimental mostrando un incremento en el nivel logro destacado y una disminución en el nivel inicio, situando el 42,9% de los estudiantes en el nivel logro destacado, 33,3 % en el nivel logro previsto, en 23,8% en proceso y 0% en inicio; y en el grupo control se observa que mantienen resultados similares al Pre Test, situando el 0% de los estudiantes en el nivel logro destacado, 21,7 % en el nivel logro previsto, en 17,4% en proceso y un 60,9% en inicio

Tabla 3:

Puntajes logrados en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria en la Dimensión 1

Nivel	Crea propuesta de valor							
	Pre Test				Post Test			
	Control (n=23)		Experimental (n=21)		Control (n=23)		Experimental (n=21)	
	fi	%fi	fi	%fi	fi	%fi	fi	%fi
Inicio	13	56,5	9	42,9	13	56,5	0	0,0
Proceso	6	26,1	6	28,6	5	21,7	2	9,5
Logro previsto	3	13,0	4	19,0	5	21,7	8	38,1
Logro destacado	1	4,3	2	9,5	0	0,0	11	52,4
Total	23	100,0	21	100,0	23	100,0	21	100,0

De la tabla 3. Se aprecia que los puntajes logrados en el grupo control como el experimental, en el Pre Test, son algo similares, con una ligera desventaja en el grupo control, mostrando en el nivel logro destacado 4,3% y 9,5% respectivamente, y en el nivel de inicio 56,5% y 42,9% respectivamente; pero, después de la ejecución del programa ACTAE, se aprecia cambios positivos en el grupo experimental, mostrando un incremento en el nivel logro destacado y una disminución en el nivel inicio, situando el 52,4% de los estudiantes en el nivel logro destacado, 38,1 % en el nivel logro previsto, en 9,5% en proceso y un 0% en inicio; y, en el grupo control se observa que mantienen resultados similares al Pre Test, disminuyendo en el logro destacado, situando el 0% de los estudiantes en el nivel logro destacado, 21,7 % en el nivel logro previsto, en 21,7% en proceso y un 56,5% en inicio

Tabla 4:

Puntajes logrados en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria en la Dimensión 2

Nivel	Trabaja Cooperativamente para lograr objetivos y metas							
	Pre Test				Post Test			
	Control (n=23)		Experimental (n=21)		Control (n=23)		Experimental (n=21)	
	fi	%fi	fi	%fi	fi	%fi	fi	%fi
Inicio	9	39,1	6	28,6	5	21,7	1	4,8
Proceso	7	30,4	7	33,3	6	26,1	2	9,5
Logro previsto	4	17,4	4	19,0	9	39,1	5	23,8
Logro destacado	3	13,0	4	19,0	3	13,0	13	61,9
Total	23	100,0	21	100,0	23	100,0	21	100,0

De la tabla 4. Se observa que los puntajes logrados en el Pre Test tanto del grupo control como del experimental son algo similares, mostrando en el nivel de logro destacado 13,0% y 19,0% respectivamente, y en el nivel de inicio 39,1% y 28,6% respectivamente, observando una ligera desventaja en el grupo control; y, después de la aplicación del programa ACTAE, se observa cambios positivos en el grupo experimental mostrando un incremento en el nivel logro destacado y una disminución en el nivel inicio, situando el 61,9% de los estudiantes en el nivel logro destacado, 23,8 % en el nivel logro previsto, en 9,5% en proceso y un 4,8% en inicio; y en el grupo control se observa el 13,0% de los estudiantes en el nivel logro destacado, 39,1% en el nivel logro previsto, en 26,1% en proceso y un 21,7% en inicio.

Tabla 5:

Puntajes logrados en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria en la Dimensión 3

Nivel	Aplica habilidades técnicas							
	Pre Test				Post Test			
	Control (n=23)		Experimental (n=21)		Control (n=23)		Experimental (n=21)	
	fi	%fi	fi	%fi	fi	%fi	fi	%fi
Inicio	19	82,6	17	81,0	18	78,3	5	23,8
Proceso	3	13,0	3	14,3	3	13,0	1	4,8
Logro previsto	1	4,3	1	4,8	2	8,7	7	33,3
Logro destacado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	8	38,1
Total	23	100,0	21	100,0	23	100,0	21	100,0

De la tabla 5. Se observa que los puntajes logrados en el Pre Test tanto del grupo control como del experimental son muy similares, encontrado en ambos grupos, 0% de estudiantes en el nivel de logro destacado y en el nivel de inicio, 82,6% y 81,0% respectivamente, y después de la aplicación del programa ACTAE, se observa cambios positivos en el grupo experimental mostrando un incremento en el nivel logro destacado y una disminución significativa en el nivel inicio, situando el 38,1% de los estudiantes en el nivel logro destacado, 33,3 % en el nivel logro previsto, en 4,8% en proceso y un 23,8% en inicio; y en el grupo control se el 0% de los estudiantes en el nivel logro destacado, 8,7 % en el nivel logro previsto, en 13,0% en proceso y un 78,3% en inicio

Tabla 6:
Puntajes logrados en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria en la Dimensión 4

Nivel	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento							
	Pre Test				Post Test			
	Control (n=23)		Experimental (n=21)		Control (n=23)		Experimental (n=21)	
	fi	%fi	fi	%fi	fi	%fi	fi	%fi
Inicio	11	47,8	10	47,6	9	39,1	1	4,8
Proceso	4	17,4	6	28,6	6	26,1	7	33,3
Logro previsto	6	26,1	4	19,0	2	8,7	5	23,8
Logro destacado	2	8,7	1	4,8	6	26,1	8	38,1
Total	23	100,0	21	100,0	23	100,0	21	100,0

De la tabla 6. Se observa que los puntajes logrados en el Pre Test tanto del grupo control como del experimental son similares con una ligera desventaja en el grupo experimental, mostrando en el nivel de logro destacado 8,7% y 4,8% respectivamente, y en el nivel inicio el 47,8% y 47,6% respectivamente; y, después de la aplicación del programa ACTAE, se observa cambios positivos en el grupo experimental mostrando un incremento en el nivel logro destacado y una disminución en el nivel inicio, situando el 38,1% de los estudiantes en el nivel logro destacado, 23,8 % en el nivel logro previsto, en 33,3% en proceso y un 4,8% en inicio; y en el grupo control se observa el 26,1% de los estudiantes en el nivel logro destacado, 8,7% en el nivel logro previsto, en 26,1% en proceso y un 39,1% en inicio.

Prueba de normalidad

H_0 : Los datos se aproximan una distribución normal

H_1 : Los datos no se aproximan una distribución normal

Decisión y conclusión

$p \geq \alpha$ no rechazar la hipótesis nula

$p < \alpha$ rechazar la hipótesis nula

Tabla 7:

Prueba de normalidad de la Variable Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Grupo		Pruebas de normalidad					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PreyPost	Pre test Control	,132	23	,200*	,930	23	,111
	Pre test Experimental	,105	21	,200*	,961	21	,542
	Post test Control	,114	23	,200*	,944	23	,219
	Post test Experimental	,160	21	,169	,878	21	,014

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Según la información mostrada en el análisis Shapiro-Wilk – que es para muestras menores a 30-, se concluye que la distribución se aproxima a una distribución no normal, puesto que la significancia en el post test experimental el $p < \alpha$, es decir es menor que 0.05; en este sentido, se aplicará el estadístico no paramétrico U de Mann-Whitney, utilizado para investigaciones experimentales.

La prueba de normalidad de las dimensiones utilizando el análisis *Shapiro-Wilk*, mostro como resultados que se aproximan a una distribución no normal, por lo que se aplica el estadístico no paramétrico U de Mann-Whitney (Ver los resultados de la prueba de normalidad en Anexo 10).

4.2. Estadística inferencial

Prueba de hipótesis general de la investigación

H₁: Existe influencia del programa ACTAE en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021

H₀: No existe influencia del programa ACTAE en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021

Tabla 8:

Nivel de comprobación y significación estadística entre los test de la variable dependiente

Estadísticos de prueba ^a		
	V1PreTest	V1PostTest
U de Mann-Whitney	205,500	55,000
W de Wilcoxon	481,500	331,000
Z	-,849	-4,398
Sig. asintótica(bilateral)	,396	,000

a. Variable de agrupación: GD1Pre

Los puntajes logrados en los estudiantes del cuarto año de secundaria en la competencia 27 del grupo control y experimental, muestran condiciones iniciales similares en el pre Test, puesto que $p > 0,05$ (U-Mann-Whitney: $p=0,396$)

Por otro lado, los puntales logrados en el post Test en la misma competencia, en el grupo experimental muestran diferencias significativas con los puntajes logrados en el grupo control $p < 0,001$ (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), siendo puntajes más elevados, significando que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que existe influencia del programa ACTAE en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021

Prueba de hipótesis específico 1 de la investigación

H₁: Existe influencia del programa ACTAE en la capacidad crea propuesta de valor en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021

H₀: No existe influencia del programa ACTAE en la capacidad crea propuesta de valor en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021.

Tabla 9:

Nivel de comprobación y significación estadística entre los test de la dimensión 1

Estadísticos de prueba ^a		
	D1PreTest	D1PostTes
U de Mann-Whitney	211,000	35,000
W de Wilcoxon	487,000	311,000
Z	-,731	-4,983
Sig. asintótica(bilateral)	,465	,000

a. Variable de agrupación: GD1Pre

Los puntajes logrados en los estudiantes del cuarto año de secundaria en la capacidad Crea propuesta de valor del grupo control y experimental, muestran condiciones iniciales similares en el pre Test, puesto que $p > 0,05$ (U-Mann-Whitney: $p=0,465$)

Por otro lado, los puntales logrados en el post Test en la misma capacidad, en los estudiantes del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes logrados en el grupo control $p < 0,001$ (U-Mann-Whitney: $p=0,000$), siendo puntajes más elevados, significando que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad crea propuesta de valor en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021

Prueba de hipótesis específico 2 de la investigación

H₁: Existe influencia del programa ACTAE en la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021.

H₀: No existe influencia del programa ACTAE en la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021.

Tabla 20:

Nivel de comprobación y significación estadística entre los test de la dimensión 2

Estadísticos de prueba^a		
	D2PreTest	D2PostTest
U de Mann-Whitney	201,500	106,000
W de Wilcoxon	477,500	382,000
Z	-,971	-3,331
Sig. asintótica(bilateral)	,332	,001

a. Variable de agrupación: GD1Pre

Los puntajes logrados en los estudiantes del cuarto año de secundaria en la capacidad trabaja cooperativamente del grupo control y experimental, muestran condiciones iniciales similares en el pre Test, puesto que $p > 0,05$ (U-Mann-Whitney: $p=0,332$)

Por otro lado, los puntales logrados en el post Test en la misma capacidad, en los estudiantes del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes logrados en el grupo control $p < 0,001$ (U-Mann-Whitney: $p= 0,001$), siendo puntajes más elevados, significando que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021.

Prueba de hipótesis específico 3 de la investigación

H₁: Existe influencia del programa ACTAE en la capacidad aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021

H₀: No existe influencia del programa ACTAE en la capacidad aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021

Tabla 3:

Nivel de comprobación y significación estadística entre los test de la dimensión 3

Estadísticos de prueba ^a		
	D3PreTest	D3PostTest
U de Mann-Whitney	183,500	69,000
W de Wilcoxon	459,500	345,000
Z	-1,396	-4,131
Sig. asintótica(bilateral)	,163	,000

a. Variable de agrupación: GD1Pre

Los puntajes logrados en los estudiantes del cuarto año de secundaria en la capacidad aplica habilidades técnicas del grupo control y experimental, muestran condiciones iniciales similares en el pre Test, puesto que $p > 0,05$ (U-Mann-Whitney: $p = 0,163$)

Por otro lado, los puntales logrados en el post Test en la misma capacidad, en los estudiantes del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes logrados en el grupo control $p < 0,001$ (U-Mann-Whitney: $p = 0,000$), siendo puntajes más elevados, significando que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021

Prueba de hipótesis específico 4 de la investigación

H₁: Existe influencia del programa ACTAE en la capacidad Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021.

H₀: No existe influencia del programa ACTAE en la capacidad Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021.

Tabla 4:

Nivel de comprobación y significación estadística entre los test de la dimensión 4

	Estadísticos de prueba ^a	
	D4Pretest	D4PostTest
U de Mann-Whitney	220,000	153,500
W de Wilcoxon	451,000	429,500
Z	-,521	-2,141
Sig. asintótica(bilateral)	,602	,032

a. Variable de agrupación: GD1Pre

Los puntajes logrados en los estudiantes del cuarto año de secundaria en la capacidad aplica habilidades técnicas del grupo control y experimental, muestran condiciones iniciales similares en el pre Test, puesto que $p > 0,05$ (U-Mann-Whitney: $p=0,602$)

Por otro lado, los puntales logrados en el post Test en la misma capacidad, en los estudiantes del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes logrados en el grupo control $p < 0,05$ (U-Mann-Whitney: $p=0,032$), siendo puntajes más elevados, significando que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021.

V. DISCUSIÓN

A partir de los hallazgos presentados aceptamos la hipótesis alternativa general que existe influencia del programa ACTAE en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de una institución educativa de comas, del VII Ciclo, 2021.

Este hallazgo refuerza la idea de Hebles, et al. (2019); quienes gracias a su investigación, encuentran que los estudiantes reconocen la influencia de los programas de formación en la competencia de emprendimiento, aprovechando capacidades como la colaboración, la autoconfianza, la generación de ideas, y la necesidad de asumir riesgos y logros para el desarrollo personal. Es así que, en esta investigación se reafirma la idea propuesta por esos autores; porque, se encuentra que el programa ACTAE influye de manera positiva, en el desarrollo de la competencia de emprendimiento, considerando como indicadores, las capacidades de crear propuesta de valor, aplicar habilidades técnicas, trabajar cooperativamente y evaluar los resultados del proyecto, lo cual suma a las capacidades investigadas por los autores anteriormente mencionados; sin embargo hay que precisar que el programa ACTAE hace especial énfasis en la capacidad de crear e innovar en la propuesta de valor.

Este hallazgo, también refuerza la idea de Serrano (2017), que desarrolló un material multimedia interactivo logrando resultados positivos, ante lo cual afirmó que cualquier curso presentado de manera interactiva, logrará mejores resultados; esta afirmación es corroborada con la aplicación del programa ACTAE, en el área de educación para el trabajo, puesto que si nos preguntamos ¿Porque el programa ACTAE logró resultados positivos? Podemos afirmar que una de las razones es porque fomenta la interactividad del estudiante con sus compañeros y con el docente en la modalidad virtual, haciendo uso de algunas herramientas TICs. Por otro lado, Procel (2020), menciona que los estudiantes reaccionan de manera positiva ante el uso de cualquier tipo de TIC, pero ¿Será verdad que cualquier tipo de TIC? Esa afirmación podría ser debatida, pero, en este caso, se puede afirmar que, según los resultados obtenidos en esta investigación, los estudiantes reaccionan de manera positiva con las siguientes TICs: Zoom, WhatsApp, Google

Classroom, Presentaciones de Google, Mentimeter, Padlet, Drive, CANVA, y Lucidspark.

Sumado a estos aportes, podemos rescatar a Valderrama (2019), que logra desarrollar competencias emprendedoras utilizando una Plataforma LMS. Esto también refuerza la idea del porqué el programa ACTAE logró resultados positivos, puesto que además de trabajar con la metodología Design Thinking, utiliza las tics para el proceso de enseñanza-aprendizaje; los cuales fueron seleccionados muy minuciosamente con el objetivo de que sean accesibles a los estudiantes utilizando herramientas y plataformas virtuales gratuitas como el Classroom, el correo electrónico, el Drive, el Zoom, el WhatsApp, entre otras herramientas que permiten dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Complementando la idea, considerando lo que sostiene Araya-Pizarro (2021), quién menciona que los programas de emprendimiento efectivos son los que se vinculan a una formación más práctica y dinámica, enfocada en el contexto, tomando en cuenta las características de los estudiantes. Reafirmamos esa postura, enfatizando el enfoque práctico, vinculado al contexto del estudiante; porque para proponer ideas de emprendimiento, el estudiante debe partir de problemas detectados de su comunidad, de esa manera se involucra y se siente motivado a actuar, porque ayudan a su comunidad y al mismo tiempo, logran generar ingresos; entonces, el programa ACTAE, sigue una metodología basada en retos, mediante el Design Thinking; y de desarrolla de manera práctica, porque llama al estudiante a actuar frente a problemas reales de su comunidad.

Continuando con esta idea de que el emprendimiento debe estar enfocada en el contexto del estudiante, podemos rescatar el aporte de Arráiz-Pérez, et al, (2020), quien menciona que el emprendimiento es intrínseco al proceso de construcción de la identidad, la cual se vincula con el aprendizaje situado y a la acción contextualizada, el cual debe ser auténtica y vinculada al mundo real. Esta forma de aprendizaje se observa en el programa ACTAE porque utiliza la metodología Design Thinking, la cual se enfoca en problemas reales de la comunidad o entorno del estudiante, por lo cual se involucra con el desarrollo de los proyectos.

También es necesario rescatar la idea de Simón (2020), quien menciona que es importante iniciar la educación emprendedora desde edades tempranas para

formar ciudadanos creativos e innovadores; la interrogante sería ¿Qué edad se considera como temprana?. Simón menciona que desde los 6 años; sin embargo, el programa ACTAE está orientado a estudiantes de secundaria, con los cuales logró resultados positivos, puesto que reconocen la importancia del emprendimiento en negocios económicos y/o sociales tanto a nivel personal, familiar, social y ambiental; lo cual puede que no sea comprendido en estudiantes de nivel primario; sin embargo, no se descarta la idea de Simón, y se considera que el programa ACTAE pueda ser adaptado y aplicado también para el nivel de primaria, porque se considera que es necesario fomentar el espíritu emprendedor desde ese nivel educativo.

Por otro lado, Molina, et al, (2020); menciona que es importante rescatar la formación en emprendimiento porque consigue un valor agregado diferencial sobre otros tipos de educación, lo cual reafirmamos en esta investigación. Lograr competencias emprendedoras es bueno para el estudiante y para la sociedad; porque permite generar trabajo, que puede ser autoempleo al inicio, para luego contratar personal; y de esa manera, incrementar la demanda de mano de obra; entonces, con emprendimientos activos, se puede disminuir el desempleo de un país, y por ende, la economía del mismo puede progresar. Es por ello que la educación en emprendimiento es muy importante para el estudiante, y para la sociedad; porque aprenden a imaginar, crear e innovar emprendimientos que pueden ser económicos, sociales o ambos; utilizando una metodología que disminuye la probabilidad de fracaso de ese emprendimiento.

Pero, es importante considerar lo que menciona Cabeza-Ramírez, et al, (2020); porque en su investigación bibliométrica, observa que el emprendimiento al ser desarrollada como disciplina académica, no considera la multidisciplinariedad, lo cual es propio de su naturaleza, por lo que podría perder su esencia. Ante este hallazgo, se puede afirmar que para el desarrollo de la competencia de emprendimiento no es obligatorio o necesario que sea bajo un enfoque multidisciplinario, pero sí es importante que se desarrolle las cuatro capacidades que son: Crear, trabajar, aplicar y evaluar.

Con respecto a las teorías de aprendizaje, con el programa ACTAE reforzamos la idea de Papert y Harel (2002) cuando mencionan que el construccionismo se enfoca en la búsqueda de innovaciones que generen un

cambio revolucionario en la forma de aprender. Esta idea es aplicada en este programa, porque el aprendizaje ha cambiado y revolucionado bruscamente, hacia una realidad virtual, entonces, la forma de aprender de los estudiantes que estaban acostumbrados a la presencialidad cambió de un momento a otro y tuvieron que adaptarse a un aprendizaje en la modalidad virtual. Con la metodología virtual aplicada en el programa ACTAE, se garantiza que los estudiantes desarrollen la competencia 27, y por ende logren los aprendizajes esperados; además, este programa podría ser utilizado para desarrollar otras competencias del CNEB.

Este hallazgo también refuerza la idea propuesta por Carretero (2000), sobre las posturas constructivistas, siendo una de ellas, la afirmación de que se aprende mejor con amigos. Gracias a los resultados de esta investigación, podemos reafirmar esa postura, puesto que el programa ACTAE utiliza una metodología de trabajo cooperativo, en la modalidad virtual, en donde los estudiantes trabajan con sus compañeros de clase, en equipo, o con los integrantes de su familia, en su hogar, para el desarrollo de su proyecto de emprendimiento.

Por otro lado, rescatamos el conectivismo de Siemens (2004), quien menciona que esta teoría nace como una alternativa de aprendizaje, por la necesidad de incluir la tecnología como actividades de aprendizaje e identificar conexiones. Entonces, se rescata esta afirmación, considerando al conectivismo como una de las teorías base de esta investigación, y se precisa que el programa ACTAE va de la mano con el conectivismo, porque se desarrolla en la modalidad virtual y hace uso de las TICs para el aprendizaje, sobre todo, de aquellas que permiten el trabajo cooperativo.

Continuando con el análisis de los hallazgos encontrados sobre la hipótesis alternativa específica 1, aceptamos que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad de crear propuesta de valor en los estudiantes de una institución educativa de comas, del VII Ciclo, 2021.

Podemos mencionar que, este hallazgo complementa la idea de Flores-Aguilar (2019), quien utiliza la metodología Lean Canvas, en donde es importante conocer las necesidades del cliente, para poder plantear soluciones a sus problemas. En este sentido, el programa ACTAE utiliza la metodología Design Thinking, conformada por cinco fases, siendo la primera, la fase empatizar, en

dónde se busca conocer los problemas o necesidades de un grupo de personas, y, en base a ello, plantear una alternativa o propuesta de emprendimiento que solucione esa problemática o necesidad; de esa manera, la propuesta de emprendimiento aporta o contribuye brindando una propuesta de valor.

Por otro lado, es importante rescatar la investigación de Minguela y Munuera (2019), quienes mencionan que para lograr crear alternativas reales de apertura e inclusión es necesario posicionar el trabajo social como una disciplina académica. Ante ello, se puede mencionar que estamos de acuerdo con la afirmación de estos autores, sin embargo, se considera necesario incluir el término de emprendimiento rentable, puesto que los emprendimientos tienen que poder generar ingresos y ganancias; y para ello, deben enfocarse, no sólo al trabajo social; sino también, al trabajo económico. Es por ello que el programa ACTAE desarrolla la competencia de emprendimiento tanto a nivel social, como a nivel económico, buscando que los emprendimientos sean rentables; por ello, la dimensión de crear propuesta de valor es una de las más importantes, porque es el punto de partida para iniciar con el proyecto de emprendimiento y necesita que los estudiantes imaginen, innoven y busquen soluciones reales a problemas reales de su comunidad.

Continuando con el análisis de los hallazgos encontrados sobre la hipótesis alternativa específica 2, aceptamos que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de una institución educativa de comas, del VII Ciclo, 2021.

Este hallazgo refuerza la idea propuesta por Ibáñez-Romero y Zabala-Iturriagoitia (2018); quienes desarrollan un programa llamado iNNoVaNDiS el cual va mucho más allá de las aulas, porque logra tener un impacto positivo en actitudes y valores; así como en la forma de gestionar emociones en contextos de trabajo profesional. Es por eso que el programa ACTAE tiene como una de las características el trabajo cooperativo, en equipo. Lo cual fue complicado al inicio, porque se trabajó en modalidad virtual; sin embargo, los estudiantes lograron desarrollar esta capacidad gracias a las bondades de las TICs. Durante todo el proceso, los estudiantes aprendieron a regular y controlar las emociones negativas, que muchas veces surgían al tener diferencias de caracteres y opiniones; pero, se trabajó la empatía y algunas técnicas de relajación y de manejo de emociones, para

que puedan superar con éxito cuando ocurrieran este tipo de eventos que les causaba molestia o incomodidad.

También rescatamos la investigación realizada por Torres-Gordillo, et al, (2020); quien concluye que el alumnado siente satisfacción con la metodología Design Thinking, mostrando una relación positiva fuerte entre esta metodología y el trabajo en equipo. Estos resultados son reafirmados con la aplicación del programa ACTAE que logró resultados positivos para desarrollar el trabajo cooperativo, porque se utiliza la metodología Design Thinking para el desarrollo de proyectos de emprendimiento y durante este proceso, los estudiantes aprenden a trabajar de manera colaborativa distribuyendo roles y funciones de manera equitativa dependiendo de sus habilidades y destrezas, organizándose en equipos de trabajo y planificando actividades utilizando el Diagrama de Gantt.

Sumando más aportes, podemos rescatar la investigación realizada por Llacta (2019), quien descubre que al desarrollar capacidades emprendedoras y fomentar el aprendizaje cooperativo, logra desarrollar la competencia del área de educación para el trabajo. En este sentido, se refuerza la importancia del trabajo cooperativo como uno de los factores que permiten el desarrollo de la competencia 28, es por ello que el programa ACTAE, propicia el desarrollo de proyectos en equipo, en donde los estudiantes aprenden a convivir, a ser empáticos con sus compañeros, aportar con ideas, colaborar durante todo el proceso respetando normas y acuerdos pactados, con el objetivo de lograr concluir satisfactoriamente el proyecto de emprendimiento.

Con respecto a las metodologías más empleadas para el desarrollo de la competencia de emprendimiento, podemos mencionar la investigación realizada por Paños (2017); quien menciona como una de las metodologías, el aprendizaje cooperativo, además del aprendizaje basado en problemas, en proyectos, el simulaciones y juegos. Entonces, se puede afirmar que el trabajo cooperativo es muy importante para el desarrollo de la competencia 28, por lo que se justifica su inclusión en la forma de enseñanza del programa ACTAE, la cual considerada al trabajo cooperativo, como parte de la metodología utilizada.

Por otro lado, si nos preguntamos ¿Por qué es importante el trabajo cooperativo? Reafirmamos lo planteado por MINEDU (2016), cuando menciona que esta capacidad unifica esfuerzos para lograr una meta común. En este sentido, el

programa ACTAE al trabajar en base a retos, muy similar al enfoque basado en proyectos; convierte el trabajo en equipo en una necesidad, y es indispensable para los estudiantes, aprender a ser empáticos, asertivos y responsables para conseguir su objetivo.

Continuando con el análisis de los hallazgos encontrados sobre la hipótesis alternativa específica 3, aceptamos que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad aplica habilidades técnicas en los estudiantes de una institución educativa de comas, VII Ciclo, 2021

Este hallazgo refuerza la idea de Procel (2020), cuando menciona que los estudiantes se sienten predispuestos a aprender a utilizar las TICs; y que reaccionan de manera positiva con su uso. En este sentido, las primeras sesiones del programa ACTAE están destinadas al aprendizaje de herramientas TICs gratuitas que ayuden a los estudiantes con el trabajo cooperativo; logrando excelentes resultados en los estudiantes, quienes desarrollaron habilidades técnicas digitales demostrando que aprenden muy rápido todo lo que esté relacionado con la tecnología y el empleo de herramientas digitales.

Sin embargo, refutamos los hallazgos encontrados por Llacta (2019), quien concluye que las habilidades técnicas no tienen incidencia en la competencia de Educación para el Trabajo. En esta investigación se observa que sí existe influencia del programa ACTAE en esta dimensión, lo cual evidencia que el desarrollar la capacidad de habilidades técnicas es indispensable para poder desarrollar la competencia 28, del área de EPT. Estas habilidades técnicas van en relación al proyecto de emprendimiento a realizar; por lo cual, estas habilidades van a desarrollarse de manera diferenciada en cada estudiante porque dependen del proyecto a realizar; sin embargo, al desarrollarse en la modalidad virtual, las habilidades técnicas que desarrollan todos los estudiantes, por igual, son aquellas que tienen que ver con el dominio de las TICs.

Así mismo, aceptamos la hipótesis alternativa específica 4, que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en los estudiantes de una institución educativa de comas, VII Ciclo, 2021.

Este hallazgo refuerza la idea de Arribasplata, et al, (2019), quienes desarrollaron un proyecto que logró transmitir el espíritu emprendedor, gracias a que fue implementado en tres etapas: diseño, implementación y evaluación; con lo cual los participantes adquieren capacidades que les permiten detectar oportunidades para poner en marcha un negocio sostenible. En ese sentido, el programa ACTAE, trabaja la capacidad de evaluación; porque al trabajar con la metodología Design Thinking, se considera la fase de evaluar; en donde los estudiantes evalúan la propuesta de emprendimiento y reciben el feedback de su prototipo, lo que les permite mejorar o cambiar su propuesta, con la intención de que tenga más posibilidades de éxito.

También es importante considerar la investigación de Martínez, et al, (2020), quienes mencionan que es importante considerar una metodología didáctica que ayude a desarrollar la habilidad de reevaluación del emprendedor. Esta habilidad se enfoca en la experimentación, con lo que se pretende que el estudiante diseñe, valide, mida y logre aprender del mercado desarrollando capacidades dinámicas para adaptar sus ideas de emprendimiento en relación a los resultados obtenidos. El programa ACTAE, desarrolla esta capacidad de evaluación de los estudiantes sobre sus ideas, buscando el feedback de los usuarios o posibles clientes, para incorporar esas mejoras en sus propuestas de emprendimiento. Es muy importante mencionar que la evaluación se realiza a los prototipos de las ideas, antes de ser implementadas; estos prototipos son en su mayoría de tipo bocetos descriptivos porque son económicos y más fáciles de implementar y hacer cambios, pero también pueden ser de tipo tridimensionales como maquetas, dependiendo de la idea de emprendimiento a realizar.

Finalmente, debatimos la investigación realizada por Vázquez Parra (2018), quien menciona que para la valoración integral o la evaluación integral de los proyectos de emprendimiento sociales es necesario considerar los siguientes cinco elementos: Normatividad, profesionalismo, inclusión, valor compartido y sustentabilidad. En la presente investigación, se considera que la evaluación debe estar enfocada en la idea de emprendimiento y no en las normas o en el profesionalismo con el cual se desarrolla, porque los estudiantes a los que va dirigido el programa ACTAE son menores de edad y debe ser lo más sencillo y práctico posible; por lo que la evaluación se concentra en la propuesta de

emprendimiento, la cual debe ayudar a solucionar un problema o necesidad y debe, en lo posible, ser innovadora.

VI. CONCLUSIONES

- Primera:** Con la aplicación del programa ACTAE se determinó que existe influencia del programa ACTAE en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021; el cual se refleja en el estadístico U-Mann-Whitney que arrojó un p menor que $\alpha = 0.05$.
- Segunda:** Con la aplicación del programa ACTAE se determinó que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad crea propuesta de valor en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021; lo cual fue corroborado por el estadístico U-Mann-Whitney que arrojó un p menor que $\alpha = 0.05$.
- Tercera.** Con la aplicación del programa ACTAE se determinó que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021; lo cual fue corroborado por el estadístico U-Mann-Whitney que arrojó un p menor que $\alpha = 0.05$.
- Cuarta:** Con la aplicación del programa ACTAE se determinó que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021; lo cual fue corroborado por el estadístico U-Mann-Whitney que arrojó un p menor que $\alpha = 0.05$.
- Quinta:** Con la aplicación del programa ACTAE, se determinó que existe influencia del programa ACTAE en la capacidad Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en los estudiantes de la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán del VII Ciclo, 2021; lo cual fue corroborado por el estadístico U-Mann-Whitney que arrojó un p menor que $\alpha = 0.05$.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera:** Se recomienda a los docentes el uso de plataformas gratuitas como el Classroom, WhatsApp, Zoom y herramientas del drive para el desarrollo de la competencia 27 como también de cualquier otra competencia, en la modalidad virtual. Pero, se sugiere que se gestione el Google for education de manera institucional, para facilitar el trabajo de los docentes y estudiantes.
- Segunda:** Se recomienda a los docentes el uso de la metodología Design Thinking para desarrollar la capacidad de crear propuesta de valor, así como la capacidad trabaja cooperativamente, porque se hace mucho énfasis en el conocimiento de los problemas y necesidades de los demás, así como el poder empatizar con otros; para poder brindar una propuesta de valor adecuada a las necesidades.
- Tercera:** Se recomienda a los docentes, el uso del Zoom y las herramientas de drive para facilitar el trabajo cooperativo, antes, durante y después de las horas de clase; así como el uso de técnicas de relajación para aprender a manejar las emociones negativas.
- Cuarta:** Con respecto a la capacidad de aplica habilidades técnicas, se recomienda a los docentes, el uso de videos explicativos elaborados por el propio docente para el desarrollo de las clases; de esa manera, todos los estudiantes, aunque hayan tenido problemas para conectarse, podrán acceder a la información y desarrollar las actividades para el desarrollo de la competencia. Por otro lado, el uso de videos, debe ir acompañado del modelo de clase invertida, para aprovechar los momentos en los que docente y estudiantes se conectan en tiempo real, para dar acompañamiento y resolver dudas e inquietudes.

Quinta: Se recomienda a los docentes, trabajar la capacidad de evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento en todo momento de las clases, evaluar la idea, el proceso y el final, de esa manera los resultados serán exitosos.

VIII. PROPUESTAS (DOCTORADO)

PROPUESTA: PLAN DE ACCIÓN

(I.E. Juan Pablo Vizcardo y Guzmán)

PROGRAMA: Taller de actualización para la réplica del programa ACTAE

LUGAR: Comas

COORDINADOR: Viviana Ysabel Campoblanco Hidalgo

HORA: 2 horas

TIEMPO: 6 sesiones (2 semanas)

OBJETIVO: Replicar el programa ACTAE en toda la I.E. Juan Pablo Vizcardo y Guzmán

ACTIVIDADES	RESPONSABLE	Cronograma				
		En-Feb	Mar	Abr	May	Jun
ANTES						
Elaborar y presentar el proyecto	Viviana Campoblanco	X				
Coordinar con el equipo directivo para planificar fechas y horarios	Equipo directivo	X				
Selección del ambiente para realizar el taller	Viviana Campoblanco y Equipo directivo	X				
Verificación de equipos y mobiliario necesario	Viviana Campoblanco y Equipo directivo	X				
DURANTE						
Desarrollo de las sesiones programas para el taller, incluyendo la capacitación en TICs que forman parte del programa ACTAE	Viviana Campoblanco		X			
Elaboración del programa anual, unidad 1 y	Docentes de la I.E.		X			

sesiones de clase,
aplicando el programa
ACTAE

DESPUES

Aplicación de la réplica del programa Actae	Docentes de la I.E.	X	X	X
Monitoreo a los docentes para verificar la aplicación del programa	Equipo directivo	X	X	X
Evaluación de resultados	Equipo directivo y Viviana Campoblanco			X

MATERIALES:

- Sala de cómputo
- Internet
- Proyectos multimedia
- Laptop
- Correo de gmail

REFERENCIAS

- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus*, 13(24), 76-92.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111485004.pdf>
- Araya-Pizarro, S. C. (2021). Influencia de la educación emprendedora sobre la intención de emprender del alumnado universitario/Impact of Entrepreneurship Education on University Students with Entrepreneurial Intentions. *Educación*, 45(2), 1. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.43748>
- Arráiz-Pérez, A., Sabirón-Sierra, F., & Suárez-Ortega, M. (2020). Enterprising People: Exemplary Lives and Educational Keys to Career Guidance. (English). *Qualitative Research in Education (2014-6418)*, 9(2), 217–247. <https://doi.org/10.17583/qre.2020.5395>
- Arribasplata, F., Bautista, E., Carruitero, T., Chávez, L., Huamán, A., Izquierdo, M. Morillas, M., Silva, A., & Terán, M. (2019). Proyecto sembrando sueños de emprendimiento en el asentamiento humano las Torres de San Borja–Moche Trujillo, Perú.
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/23012/PAPER%20SEMBRANDO%20SUE%C3%91OS%20DE%20EMPREDIMIENTO.pdf?sequence=1>
- Atienza, J., Badia, J., Bautista, I., Climent, J., Iborra, S., Labrador, J., Monreal, L., Morera, I., Navarro, J., Olmo, F., & Ribes-Greus, A. (2017). *Estrategias Docentes Colaborativas para el Desarrollo de la Competencia Transversal de Innovación, Creatividad y Emprendimiento [Collaborative Teaching Strategies to Develop Skills in Innovation, Creativity and Entrepreneurship]*. https://doi.org/10.26754/CINAIC.2017.000001_094
- Aurazo, H. (2018). Acompañamiento para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la Institución Educativa Pública Alberto Acosta Herrera. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.AE8DADED&lang=es&site=eds-live>
- Azqueta, A. & Naval, C. (2019). Entrepreneurship education: a proposal for human development. *Revista Española de Pedagogía*, 77(274), 517–553. <https://doi.org/10.22550/REP77-3-2019-03>

- BASCPERÚ, (27 de diciembre de 2021) Certificación ISO.
<https://www.bascperu.org/iso.php>
- Cabeza-Ramírez, L., Sánchez, M., & Fuentes-García, F. (2020). From Bibliometrics to Entrepreneurship: A Study of Studies. *Revista Española de Documentación Científica*, 43(3), 1–37
- Canto, M., & Herrera, V. (2018). Implementación del Emprendimiento en la Universidad Tecnológica de Panamá, y el Perfil del Emprendedor Universitario. 2518-6841; *KnE Engineering; 6th Engineering, Science and Technology Conference - Panama 2017 (ESTEC 2017); 246-258*.
<https://doi.org/10.18502/keg.v3i1.1430>
- Carretero, M. (2000). *Constructivismo y educación*. Editorial Progreso.
<https://clck.ru/PghdP>
- Churches, A. (2009). Taxonomía de Bloom para la era digital. *Eduteka*. 11, 1-13,
<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/TaxonomiaBloomDigital.pdf>
- Cubero, R. (2017). *Elementos básicos para un constructivismo social*.
- Delorme, C., Odizzio, A., & León, R. (2018). La educación emprendedora frente al impacto de la 4ª revolución industrial. Medición del desarrollo de competencias en la FCE-UCU. *Teuken Bidikay, Revista Latinoamericana de Investigación En Organizaciones Ambiente y Sociedad*, 9(12), 193–218. Sitio Web
<https://doi.org/10.33571/teuken.v9n12a9>
- ENVIRA, I. (27 de Marzo de 2020). ¿Qué es la norma ISO 14001 y para qué sirve?
<https://envira.es/es/la-norma-iso-14001-sirve/>
- Escobar, P. & Bilbao, J. (2020). Investigación y educación superior. Lulu.com,
<https://clck.ru/adu5c>
- Esteban, N. (2018). Tipos de Investigación.
<http://repositorio.usdq.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). The interview and the survey: ¿methods or techniques of the empirical inquiry?/ La Entrevista y La Encuesta: ¿Métodos O Técnicas De Indagación Empírica?: La Entrevista Y La Encuesta. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 11(3), 62–79.
- Ferreiro, R. (2004). Más allá de la teoría: El Aprendizaje Cooperativo: El constructivismo social. *El modelo educativo para la Generación N, Nova*

<https://maestrias.clavijero.edu.mx/cursos/MPPGEET1IEDL/modulo4/documentos/website-magister-articulo6.pdf>

- Flores-Aguilar, E. (2019). Diseño de un Centro para Emprendedores en una Escuela Profesional de Ingeniería aplicando el Modelo Lean Canvas. *Formación universitaria*, 12(6), 151-166. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062019000600151>
- Hebles, M., Llanos-Contreras, O., & Yániz-Álvarez-de-Eulate, C. (2019). Perceived evolution of the entrepreneurial competence based on the implementation of a training program in entrepreneurship and innovation./ Evolución percibida de la competencia para emprender a partir de la implementación de un programa de formación de competencias en emprendimiento e innovación. (Spanish). *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 30(1), 9–26. <https://doi.org/10.5944/reop.vol.30.num.1.2019.25191>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V. <https://is.gd/MBzzE0>
- Ibáñez-Romero, A., & Zabala-Iturriagagoitia, J. (2018). Competencia Emprendedora: La Experiencia de iNNoVaNDiS. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12(2), 132-156. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v12n2/a07v12n2.pdf>
- Llacta, A. (2019). *Aprendizaje cooperativo y capacidades emprendedoras en el logro de la competencia del área educación para el trabajo de la IE José Carlos Mariátegui, 2018*.
- Lumbí, O., & Umaña, R. (2020). Propuesta de metodología para la inserción del espíritu emprendedor en la planeación didáctica. *El Higo Revista Científica*, 10(1), 11-37. <http://revistas.uni.edu.ni/index.php/higo/article/download/374/351>
- Martínez, L., Ripollés, M., & Blesa, A. (2020). Una propuesta didáctica para la creación de microempresas. La Escuela para Emprender *International Journal of Organizations / Revista Internacional de Organizaciones*, 24, 273–297. <https://doi.org/10.17345/rio24.273-297>

- Minguela, M., & Munuera, P. (2019). Empowerment from social entrepreneurship: the case of Social Work students. / empowerment desde el emprendimiento social: el caso de los estudiantes del grado trabajo social. *Revista Lasallista de Investigación*, 16(2), 67–76. <https://doi.org/10.22507/rli.v16n2a6>
- MINEDU (2016) Resolución Ministerial N° 281-2016-MINEDU <http://www.minedu.gob.pe/comunicado/pdf/normativa-2018/rm-281-2016-minedu.pdf>
- MINEDU (2016) Resolución Ministerial N° 649-2016-MINEDU <http://www.minedu.gob.pe/comunicado/pdf/normativa-2018/rm-649-2016-minedu/rm-n-649-2016-minedu-parte1.pdf>
- MINEDU (2016) Currículo Nacional de la educación básica <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU (2018) Resolución Ministerial N° 124 – 2018 – MINEDU <http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacion-inicial/RM-N-124-2018-MINEDU.pdf>
- MINEDU (2019) Concurso Nacional Crea y Emprende 2019. Bases 2019. <http://www.minedu.gob.pe/crea-emprende/pdf/bases-crea-emprende-2019.pdf>
- Molina A., Rubio-Rodríguez G., Bonilla V. & Medina, J. (2020). Modelo de educación en emprendimiento. Un análisis desde la perspectiva de la comunidad educativa y empresarial. *Revista Boletín Redipe*, 9(2). <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i2.917>
- Normas ISO (27 de diciembre de 2021). ISO 14001 sistema de gestión del medio ambiente. <https://www.normas-iso.com/iso-14001/#:~:text=Fruto%20del%20compromiso%20ante%20la,despu%C3%A9s%20denominadas%2C%20ISO%2014000%20de>
- Nueva ISO 14001:2015. (27 de diciembre de 2021). ¿Qué es y para qué sirve la norma ISO 14001? <https://www.nueva-iso-14001.com/2018/04/norma-iso-14001-que-es/>
- Olivera, S. (2011). Taxonomía de bloom. *Universidad Cesar Vallejo*, 4. <https://is.gd/bIXQXR>

- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2015) Diseñando la propuesta de valor: Cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando. <https://www.leadersummaries.com/ver-resumen/disenando-la-propuesta-de-valor>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Panta, M. (2019). *Propuesta metodológica para el desarrollo de emprendimientos productivos promovidos por mujeres de escasos recursos: aplicación al Valle de Cañete–Perú* (Doctoral dissertation, Universidad Politécnica de Madrid).
- Paños, J. (2017). Entrepreneurship education and active methodologies for its promotion. / Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 20(3), 33–48. <https://doi.org/10.6018/reifop.20.3.272221>
- Papert, S., & Harel, I. (2002). Situar el construccionismo. *Alajuela: INCAE*. http://www.micromundos.com.mx/images/libros/situar_el_construccionismo.pdf
- Peña-Martin, J., García-Berdónés, C., & Trujillo-Aguilera, D. (2018). Actividad sobre la competencia emprendedora introduciendo Lean Startup en un grado de ingeniería. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.312816B6&lang=es&site=eds-live>
- Pico, L & Rodríguez, C. (2012) Trabajo colaborativo: Serie estrategias en el aula para el modelo 1 a 1. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005407.pdf>
- Procel, K. (2020). *Guía didáctica para el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión mediante la tic* (Master's thesis, Quito). <http://157.100.241.244/bitstream/47000/2361/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-001.pdf>
- RAE (2019). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Real Academia Española <https://dle.rae.es/colaborar?m=form>
- Rivera, K. (2020). Aplicación del método simplex en la producción adecuada de productos para optimizar ganancias.

- http://186.3.32.121/bitstream/48000/15367/1/E-8822_RIVERA%20SAMANIEGO%20KAREN%20TATIANA.pdf
- Sampieri, R., Collado, C., Lucio, P., Valencia, S., & Torres, C. (1998). *Metodología de la investigación* (Vol. 1, pp. 233-426). México, DF: Mcgraw-hill.
- Serida, J., Borda, A., Alzamora, J., Morales, O., & Guerrero, C. (2020). Global Entrepreneurship Monitor: Perú 2018-2019.
- Sánchez, J., Ward, A., Hernández, B., & Florez, J. (2017). Educación emprendedora: Estado del arte. *Propósitos y Representaciones*, 5(2), 401-473. <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v5n2/a10v5n2.pdf>
- Serrano, O. (2017). Hacia la mejora de la competencia emprendedora en educación secundaria: un estudio piloto en la ciudad de Melilla. *Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla*, (47), 127-149. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6333803.pdf>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. <https://clck.ru/VJibY>
- Simón, J. (2020). Una estrategia didáctica para fomentar la educación en emprendimiento en edades tempranas. *Revista Varela*, 20(56), 158–173. <http://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/view/20>
- Smith, D. (2000). Magia del fútbol. Habilidades técnicas, la (Cuatricromía). *Editorial Paidotribo*. <https://clck.ru/Q2Upf>
- Tacillo, E. (2016). Metodología de la investigación científica. http://repositorio.bausate.edu.pe/bitstream/handle/bausate/36/Tacillo_Metodolog%c3%ada_de_la_Investigaci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- TAM J., Vera G. & Oliveros R. (2008). Tipos, métodos y estrategias de investigación científica http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj_mod_ela_pa-5-145-tam-2008-investig.pdf
- Torres-Gordillo, J., Garcia-Jimenez, J., & Herrero-Vazquez, E. (2020). Contributions of technology to cooperative work for university innovation with Design Thinking/Aportaciones de la tecnología al trabajo cooperativo para la innovación universitaria con Design Thinking. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 59, 27. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.74554>

- Valderrama, M. (2019). La plataforma LMS como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa, año 2019. http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/usmp/5656/valderrama_vmr.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vázquez, J., Hernández, J., Vázquez-Antonio, J., Juárez, L., & Guzmán, C. (2017). El trabajo colaborativo y la socioformación: un camino hacia el conocimiento complejo. *Educación Y Humanismo*, 19(33), 334-356. <https://doi.org/10.17081/eduhum.19.33.2648>
<http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2648/2678>
- Vázquez, J. (2018). Elements for the integral valuation of social entrepreneurship projects. A tool for the training of entrepreneurs. / Elementos para la valoración integral de proyectos de emprendimiento social. Una herramienta para la formación de emprendedores. *Contabilidad y Negocios*, 13(26), 129–140. <https://doi.org/10.18800/contabilidad.201802.008>
- Ventura-León, J. L. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria / Population or sample?: A necessary difference. *Revista Cubana de Salud Pública*.
search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edssci&AN=edssci.S0864.34662017000400014&lang=es&site=eds-live.
- Yuni, J., & Urbano, C. (2020). *Metodología y técnicas para investigar*. Editorial Brujas & Encuentro Grupo Editor. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsebk&AN=2648795&lang=es&site=eds-live>

ANEXOS

Anexo 1. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento o económico o social	Es lograr que el estudiante implemente una idea de emprendimiento de manera creativa, logrando movilizar recursos que le permitan diseñar estrategias y aplicar habilidades técnicas para realizar tareas con eficiencia y eficacia, logrando objetivos y metas a nivel individual como colectiva, buscando resolver problemas o necesidades económicas, ambientales o sociales, validando esas ideas con sus posibles usuarios, en función de la viabilidad y pertinencia de la propuesta de valor. (MINEDU, 2016; DIGEBR, 2019)	Es lograr que el estudiante proponga y desarrolle ideas de emprendimiento económico o social que puedan competir en el mercado actual. Para lograrlo, debe ser capaz de identificar problemas u oportunidades y lograr darles solución, planteando ideas creativas e innovadoras de productos o servicios que puedan ser realizables, viables y exitosas en el tiempo. Se medirá Esta variable se medirá mediante un cuestionario en escala ordinal que considera 4 dimensiones, con un total de 20 ítems	Crea propuestas de valor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación de necesidades, problemas u oportunidades 2. Técnicas e instrumentos de recolección (observación, encuesta, entrevista, análisis documental) y organización de datos (mapa de empatía) 3. Técnicas e instrumentos para el planteamiento de ideas creativas e innovadoras. 	<p>Nominal</p> <p>0 = Incorrecto</p> <p>1 = Correcto</p> <p>Item 1, 2, 3, 4, 5, 6</p>
			Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	<ol style="list-style-type: none"> 4. Planificación de actividades (Plan de acción, diagramas de Gantt) 5. Establecer prioridades y objetivos 6. Acompañar y potencia el desempeño de sus compañeros 7. Asumir roles con responsabilidad 8. Resolución de conflictos 9. Adaptación al cambio 10. Comunicación asertiva y empática 	<p>Nominal</p> <p>0 = Incorrecto</p> <p>1 = Correcto</p> <p>Item 7, 8, 9, 10</p>
			Aplica habilidades técnicas	<ol style="list-style-type: none"> 11. Habilidades informáticas en la modalidad virtual 12. Habilidades técnicas para producir el bien o brindar el servicio 13. El prototipo 14. Estructura de costos 15. Punto de equilibrio 16. Recursos publicitarios 17. Técnicas de venta (AIDA), estrategias de venta cruzada 18. Presentación del producto o servicio: Marca, envase, empaque, embalaje. 	<p>Nominal</p> <p>0 = Incorrecto</p> <p>1 = Correcto</p> <p>Item 11, 12, 13, 14, 15, 16</p>
			Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	<ol style="list-style-type: none"> 19. Instrumentos de recojo de información para evaluar procesos y resultados 20. Satisfacción de usuarios 21. Impacto ambiental, social y económico 22. Normas de seguridad e higiene en el trabajo 	<p>Nominal</p> <p>0 = Incorrecto</p> <p>1 = Correcto</p> <p>Item 17, 18, 19, 20</p>

Anexo 2: Instrumento para medir la variable dependiente

EXAMEN PARA MEDIR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL

Nombres:
Apellidos:
Grado:
Sección:

Instrucciones: Lee con cuidado cada pregunta, luego encierra en un círculo o marca con una "X" la letra que contiene la respuesta correcta.

Observación: Sólo puedes marcar una respuesta por pregunta.

Crea propuesta de valor (6 puntos)

1. Para proponer una idea de emprendimiento necesitas primero recoger información en fuentes primarias para identificar problemas o necesidades ¿Qué técnicas podrías utilizar?
- a) Observación, entrevista, encuesta.
 - b) Malla receptora de información y SCAMPER
 - c) Técnica DaVinci, LeanCanvas y lluvia de ideas.
 - d) Mapa de empatía, filtración de ideas y SCAMPER
 - e) Todas las anteriores.

2. Durante las etapas de la metodología Design Thinking, se van utilizando diferentes técnicas que ayudan con el objetivo. A continuación deberás identificar qué técnicas se utilizan en cada etapa. Para ello, debes relacionar las técnicas que se muestran, con cada fase de la metodología Design Thinking en los que son aplicables.

FASES DE LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING

- (A) Empatizar
- (B) Definir
- (C) Idear
- (D) Prototipar
- (E) Evaluar

TÉCNICAS

- I. Mapa mental
- II. Da Vinci
- III. SCAMPER
- IV. Bocetos
- V. Malla receptora de información
- VI. Entrevista
- VII. ¿Qué pasaría si?
- VIII. POV
- IX. Representación tridimensional

- a) A - VI , B - VIII C - I,II,III,VII, D - IV,IX, E -V
- b) A - VII, B - VIII C - I,II,IV,V, D - VI, IX, E -III
- c) A - V, B - I C - II,III,IV,VII D - VIII, IX E -VI
- d) A - I, B - II C - III,V,VII,IX D - IV, VIII E -VI
- e) A - VI , B - VIII C - I,II,III,V D - IV,IX, E -VII

3. El SCAMPER es una técnica para ..., y la A, viene de la palabra
- a) Recoger información / Adaptar
 - b) Recoger información / Acomodar
 - c) Generar ideas innovadoras y creativas / Adaptar
 - d) Generar ideas innovadoras y creativas / Administrar
 - e) Evaluar prototipos / Asimilar

4. Te encuentras trabajando de manera organizada con tu equipo. Están realizando propuestas de mejora de sus productos utilizando la técnica SCAMPER. Entonces, uno tus compañeros (as) del equipo, propone lo siguiente:

“Es mejor disminuir el tamaño de nuestro producto, para poder utilizar los empaques estandarizados que se comercian y venden. De esa manera no tendremos que elaborar nuestros propios empaques”.

¿Cuál de los siguientes aspectos de la técnica SCAMPER se evidencia en la propuesta de tu compañero(as)?

- a) Adaptar (A).
- b) Eliminar (E).
- c) Modificar (M).
- d) Sustituir (S)
- e) Combinar (C)

5. ¿Cuántos segmentos tiene el lienzo Lean Canvas y cuál es el segmento que va en el centro?

- a) 5 segmentos / Problema
- b) 9 segmentos / Solución
- c) 9 segmentos / Segmento de clientes
- d) 8 segmentos / Canales
- e) 9 segmentos / Propuesta de valor

6. Todos tienen que explicar su idea de emprendimiento utilizando el Lienzo Lean Canvas. Tu equipo ha realizado una idea de emprendimiento de un postre a base de Tocosh, y están debatiendo sobre las siguientes ideas.

Debemos crear una página Web

Se podría hacer delivery

Es mejor poner una tienda física

¿A qué parte del lienzo Lean Canvas corresponde lo que están analizando?

- a) Segmento de clientes
- b) Propuesta de valor
- c) Problema
- d) Canales
- e) Métricas

Trabaja cooperativamente (4 puntos)

7. Cuando se realiza el proyecto de emprendimiento, lo primero que deben hacer en equipo es....

- a) Realizar la planeación del proyecto y definir roles y funciones
- b) Calcular el punto de equilibrio
- c) Definir costos y presupuestos
- d) Hacer el organigrama de la empresa
- e) Elegir un nombre para el equipo, el nombre de la empresa y la marca.

8. Cuando se trabaja en equipo, todos los integrantes deben asumir roles con responsabilidad y de manera equitativa. ¿En qué documento se puede observar los roles que asume cada integrante del equipo?



- I. En el organigrama
- II. En el prototipo
- III. En el Diagrama de Gantt
- IV. En el SCAMPER
- V. En el LeanCanvas

- a) I y II
- b) II y IV
- c) I y III
- d) I, III y V
- e) III, IV y V

9. A continuación, se presenta un caso.

Los estudiantes se encuentran elaborando productos para su comercialización.

Pedro es un estudiante que hace cerámicas con diseños andinos y tienen mucha demanda, ha sido premiado como el mejor estudiante del salón. Juan es un estudiante que recientemente ha sido trasladado. Ahora, ambos comparten tareas en la elaboración de piezas de cerámica.

Juan, a pesar de ser nuevo, ha aprendido rápidamente a elaborar las piezas de cerámica con los diseños que Pedro utiliza. Por eso, le propuso a Pedro incorporar nuevos diseños, comentándole que ha investigado sobre técnicas de pintado innovadoras.

Pedro, mostrando su molestia y con voz alta, le contesta: “¡Tú recién acabas de llegar, y no vas a venir a cambiar las cosas de la noche a la mañana!”. Juan, al notar la incomodidad de Pedro, le dice: “Cuando te calmes continuaremos conversando”.

¿Qué es lo que no ha logrado Pedro aún?

- a) Asumir roles y responsabilidades dentro del equipo.
- b) Establecer prioridades y objetivos.
- c) Coordinar y distribuir responsabilidades equitativamente.
- d) Autorregular emociones negativas evitando que surjan conflictos
- e) Potenciar su desempeño y el de sus compañeros.

10. Se encuentran realizando un proyecto de emprendimiento que aprovecha la fruta “Indano”, una fruta de la Selva. Todo el proyecto va muy bien, realizaron el cálculo de costos y tienen el presupuesto aprobado, sin embargo, cuando van a comenzar a producir, se enteran que el Indano ya no se está vendiendo en la zona donde ustedes viven porque ya no es temporada de esa fruta, entonces; uno de tus compañeros del equipo menciona que podrían hacer el mismo proyecto, utilizando maracuyá, porque tiene propiedades similares. Todos aceptan la idea, investigan y vuelven a realizar los cálculos de los costos y presupuestos del proyecto.

¿Qué han logrado los integrantes del equipo?

- a) Asumir roles con responsabilidad.
- b) Evitar los conflictos.
- c) Adaptarse a los cambios.
- d) Garantizar la sostenibilidad del proyecto.
- e) Aplicar normas de seguridad en el trabajo.

Aplica habilidades técnicas (6 puntos)

11. Para poder participar activamente en esta modalidad de aprendizaje virtual y puedas desarrollar adecuadamente la competencia del área, en especial la capacidad de trabajar cooperativamente, ¿Qué aplicativos gratuitos son necesarios que sepas utilizar?

- | | | |
|---------------|---------------|-----------------------------|
| I. Corel Draw | IV. Zoom | VII. Herramientas del Drive |
| II. Photoshop | V. Word | VIII. PowerPoint |
| III. WhatsApp | VI. Classroom | |

- a) I, II, III y V
- b) II, III, V y VII
- c) III, IV, VI y VII
- d) III, IV, V y VIII
- e) III, V, VI y VII

12. En clase, se encuentran en la fase de recopilación de información sobre diversas técnicas de venta. A continuación, tres equipos presentan la información que recopilaron: ¿Qué equipo ha recopilado información aplicando la técnica de ventas AIDA?

Equipo 1: Nosotros encontramos una técnica en la que el vendedor, primero, le realiza preguntas al cliente para conocer su situación actual. A partir de esas respuestas, el vendedor identifica las necesidades o problemas que tiene el cliente. Finalmente, el vendedor le ofrece su producto o servicio, explicándole sus beneficios y cómo le ayudará a resolver esos problemas o necesidades. De esa manera, se concrete la venta.

Equipo 2: Nosotros entrevistamos a un carpintero. Nos dijo que la técnica que utiliza consiste solamente en preguntar a sus clientes qué les interesa más, el precio o la calidad del producto. De esa manera, él hace una oferta que les puede agradar.

Equipo 3: Nosotros entrevistamos a un vendedor de equipos tecnológicos. Nos dijo que, antes de convencer a sus clientes de comprar un equipo, atrae su atención por medio de un estímulo. Los motiva a interesarse por alguno de los equipos ofreciéndoles alguna promoción u oferta. Luego, les detalla los beneficios del producto por el cual muestran mayor interés. Finalmente, el cliente se anima a comprar y el vendedor cierra la venta.

- a) Equipo 1
- b) Equipo 2
- c) Equipo 3
- d) Equipo 1 y 3
- e) Equipo 2 y 3

13. Se encuentran trabajando el tema de prototipos. En este contexto, uno de tus compañeros afirma lo siguiente:

“Los prototipos ayudan a comprobar la hipótesis de un problema identificado mediante las técnicas de recojo y análisis de información y también a validar el diseño del producto; por lo tanto, el prototipo siempre debe ser un producto físico”.

¿Cuál es el error que se evidencia en la afirmación de tu compañero(a)?

- a) Considerar que el prototipo es necesariamente un producto físico.
- b) Considerar que se puede comprobar la hipótesis de un problema.
- c) Considerar que se puede validar el diseño del prototipo.
- d) Considerar que los problemas se identifican
- e) Considerar que se debe recoger y analizar la información utilizando técnicas

14. Necesitas calcular los costos mensuales de la producción. Para lo cual, se necesita encontrar los costos fijos y los costos variables ¿Cuáles de los que se mencionan, son costos variables?

- I. Los insumos que se necesitan para fabricar el producto.
- II. Pago mensual al vendedor.
- III. Mano de obra (se paga por cantidad fabricada)
- IV. Alquiler del local
- V. La compra de maquinarias y equipos que se realiza para iniciar el negocio.
- VI. El pago del servicio de agua (no se utiliza agua para la producción)
- VII. El pago mensual del préstamo realizado al banco

- a) I y II
- b) I y III
- c) II y V
- d) IV y VI
- e) III y V

15. Imagina que tienes una empresa de fabricación de casacas. Les pagas a tus costureros (trabajadores) el monto de S/ 5.00 por cada casaca fabricada y tienes 2 costureros. Tienes un local que alquilas a S/. 1000 y un vendedor a quien le pagas el sueldo de S/.800.00.

Este mes lograron fabricar 1000 casacas, invirtiendo en insumos el monto de S/. 15000.00. El pago de servicios de luz te sale este mes S/. 500.00. (utilizas máquinas de coser que funcionan con electricidad). El costo por la depreciación de los equipos es de S/. 100.00 mensuales. Vendes cada casaca a S/. 35.00 ¿Cuál es el punto de equilibrio?

Como ayuda se muestra la fórmula para calcular el Punto de equilibrio.

$$P. E. = \frac{\text{Costo fijo total (CFT)}}{\text{Precio de venta (PV) - Costo variable unitario (CVU)}}$$

- a) 120 Casacas
- b) 290 Casacas
- c) 780 Casacas
- d) 131 Casacas
- e) 510 Casacas

16. Se encuentran realizando una representación gráfica de la marca del producto que están elaborando. Cuando tu equipo lo termina, lo entregan al docente mencionando que se trata del logotipo de su proyecto.

¿Cuál es el error que cometió tu equipo?

- a) Confundir el logotipo con el imagotipo.
- b) Confundir el logotipo con el isotipo.
- c) Confundir el logotipo con el isologo.
- d) Combinar imagen con textos
- e) Utilizar textos en inglés en lugar de español.



Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento (4 Puntos)

17. Tu equipo busca incorporar mejoras a su proyecto. Para ello, han recurrido a diversas técnicas para recoger información acerca de la aceptación de su producto en el mercado, y han identificado algunos defectos. ¿En qué fase del proyecto se encuentran si han seguido la metodología Design Thinking?

- a) Identificación de problemas
- b) Prototipar
- c) Evaluar
- d) Empatizar
- e) Ideas soluciones

18. Para evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento, una de las acciones a realizar, es averiguar si se ha logrado satisfacer las necesidades de los usuarios, para ello se establecen:

- I. Métricas para medir el nivel de satisfacción del usuario.
- II. Estrategias de captación y retención de clientes
- III. Canales de venta
- IV. Posicionamiento de la marca
- V. Instrumentos para recoger información

- a) I y II
- b) I y III
- c) II y IV
- d) I y V
- e) II y III

19. El proyecto de emprendimiento necesita tener características sociales y/o ambientales, es por ello que ustedes como equipo deben.....

- a) Calcular las ganancias que tendrán, para analizar si el proyecto es viable.
- b) Evaluar el impacto ambiental, social y económico de su proyecto
- c) Incorporar mejoras para asegurarse que el proyecto tenga éxito.
- d) Evaluar la aplicación de las normas de seguridad e higiene en el trabajo.
- e) Analizar las estrategias de captación y retención de clientes a aplicar.

20. Como equipo, ustedes elaboran un instrumento para verificar que se apliquen las normas de seguridad e higiene en el trabajo, para lo cual utilizan los símbolos estandarizados. En la lista de chequeo que elaboran, analizarán las señales de advertencia, obligación y prohibición. ¿Cuáles de los que se muestran no deberían considerarse en la lista de chequeo?



a)



b)



c)



d)



e)

Anexo 3: Ficha Técnica

Ficha Técnica: Cuestionario para medir la variable gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Autora: Viviana Ysabel Campoblanco Hidalgo.

Año: 2021

Tipo: Cuestionario tipo examen

Aplicación: Individual y colectiva

Ámbito de aplicación: Estudiantes de secundaria entre 11 y 16 años

Duración: Entre 25 a 35 minutos

Medio: Físico o virtual

Finalidad: El objetivo es medir el nivel de desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de secundaria, considerando sus cuatro capacidades, que se consideran como dimensiones.


Anexo 4: Confiabilidad del instrumento para medir la variable gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

	ÍTEMS																				
ENCUESTADOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SUMA
E1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	13
E2	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	7
E3	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	10
E4	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	11
E5	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	13
E6	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
E7	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	7
E8	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	5
E9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	15
E10	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	10
E11	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	8
E12	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	6
E13	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	13
E14	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	13
E15	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4
E16	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	11
E17	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2
E18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	14
E19	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	6
E20	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	14
E21	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	8
E22	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	8
E23	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	8
E24	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	14
E25	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	8

E26	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	6
E27	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	6
E28	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	13
E29																					0
E30																					0
Total	14	8	17	19	16	15	19	9	8	22	17	9	18	10	5	9	6	9	19	7	18,32644
p	0,467	0,267	0,57	0,63	0,533	0,5	0,63	0,3	0,27	0,73	0,57	0,3	0,6	0,33	0,17	0,3	0,2	0,3	0,63	0,23	
q	0,533	0,733	0,43	0,37	0,467	0,5	0,37	0,7	0,73	0,27	0,43	0,7	0,4	0,67	0,83	0,7	0,8	0,7	0,37	0,77	
p*q	0,249	0,196	0,25	0,23	0,249	0,25	0,23	0,21	0,2	0,2	0,25	0,21	0,24	0,22	0,14	0,21	0,16	0,21	0,23	0,18	4,30222
COEFICIENTE DE KUDER - RICHARDSON (KR20)																					0,8055
																					80,55%

ANEXO 5: CERTIFICADOS DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL

JURADO 1

20	<p>Como equipo, ustedes elaboran un instrumento para verificar que se apliquen las normas de seguridad e higiene en el trabajo, para lo cual utilizan los símbolos estandarizados. En la lista de chequeo que elaboran, analizarán las señales de advertencia, obligación y prohibición. ¿Cuáles de los que se muestran no deberían considerarse en la lista de chequeo?</p>	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: Dra. Milagritos Leonor Rodriguez Rojas DNI: ...21069112.....

Especialidad del validador: Dr. Psicología educacional y tutorial- Metodologa.....

...25.....de...Julio.....del 2021.....

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

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



Firma del Experto Informante.

JURADO 2

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Mercedes Maruja Chuchon De La Cruz DNI: 09404404

Especialidad del validador: Dra en Educación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

28 de julio del 2021



MERCEDES MARUJA CHUCHON DE LA CRUZ
DOCTOR EN EDUCACIÓN
DNI: 09404404

Firma del Experto Informante.

JURADO 3

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr: Pérez Saavedra, Segundo Sigifredo DNI: 25601051

Especialidad del validador: Gestión de la Educación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

27 de julio del 2021



Firma del Experto Informante.

JURADO 4

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Eskey

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

Apellidos y nombres del juez validador. Yolvi Javier Ocaña Fernandez DNI: 40043433

Especialidad del validador: M. en Educación

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

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

01 de 28 del 2021



Firma del Experto Informante.

Anexo 6: Juicio de expertos para la validez de contenido del cuestionario

Nº	Experto	Grado Académico	Resultado
1	Mercedes Maruja Chuchon De La Cruz	Doctor	Aplicable
2	Milagritos Leonor Rodriguez Rojas	Doctor	Aplicable
3	Segundo Sigifredo Pérez Saavedra	Doctor	Aplicable
4	Yolvi Javier Ocaña Fernandez	Doctor	Aplicable

Anexo 7: Carta de presentación de la investigadora por parte de la UCV a la institución



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 26 de julio de 2021
Carta P. 0795-2021-UCV-VA-EPG-F01/J

Magister
Marleny Justa Vicente Mallque
Directora
I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a CAMPOBLANCO HIDALGO, VIVIANA YSABEL; identificada con DNI N° 43005695 y con código de matrícula N° 7000352631; estudiante del programa de DOCTORADO EN EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de DOCTORA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Programa actae en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento de los estudiantes de una institución educativa de comas, 2021

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador CAMPOBLANCO HIDALGO, VIVIANA YSABEL asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

Dr. Carlos Ventura Orbegoso
Jefe
ESCUELA DE POSGRADO
UCV FILIAL LIMA
CAMPUS LIMA NORTE

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



Anexo 8: Respuesta de autorización para proceder con la investigación



“Año del Bicentenario del Perú:
200 años de Independencia

Comas, 06 de agosto de 2021

LA DIRECTORA DE LA I.E. JEC JUAN PABLO VIZCARDO Y GUZMÁN, UGEL 04, DEL DISTRITO DE COMAS, QUIEN SUSCRIBE

Srta.

Viviana Ysabel Campoblanco Hidalgo

Docente de la IE. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán

Presente.-

ASUNTO : RESPUESTA A SOLICITUD

De acuerdo a la solicitud enviada por usted le informamos que el colegio está presto a colaborar con todo proyecto de investigación, por lo cual se procede a **conceder el permiso a la Srta. CAMPOBLANCO HIDALGO, VIVIANA YSABEL**; identificada con DNI N° 43005695, docente de Educación para el trabajo en la I.E. JEC Juan Pablo Vizcardo y Guzmán, para proceder con su trabajo de investigación titulado: **“Programa actae en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento de los estudiantes de una institución educativa de comas, 2021”**

Por lo tanto, le pedimos que al final de la investigación se envíe a la Dirección las conclusiones obtenidas. Toda investigación siempre es bienvenida sobre todo si es para el bienestar de nuestra comunidad educativa.

Atentamente,



Lic. Marleny J. Vicente Malique,
DIRECTOR(A)

Anexo 9: Resultados del Pre Test y Post Test de los grupos Control y Experimental

Datos Pre Test Control

ENCUESTADOS	ITEMS																				SUMA					
	CREA PROPUESTA DE VALOR						Trabaja cooperativamente				Aplica habilidades técnicas						Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20						
E1	0	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2					
E2	0	1	1	0	0	1	3	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	2	0	0	1	1	2	8	
E3	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	2	
E4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	0	0	1	0	1	4	
E5	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	1	2	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	8	
E6	0	0	1	0	0	1	2	1	0	0	1	2	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	2	7	
E7	1	0	0	1	1	1	4	1	1	0	1	3	0	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	3	12	
E8	1	0	1	1	0	0	3	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	6	
E9	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	4	
E10	1	0	1	1	1	0	4	1	0	0	1	2	1	0	1	1	0	1	4	0	0	0	0	0	10	
E11	0	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	4	0	0	1	0	1	0	2	1	1	1	0	3	12	
E12	0	0	1	1	1	1	4	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	7	
E13	1	1	1	1	1	0	5	1	0	0	1	2	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	0	3	15	
E14	1	0	1	1	0	1	4	1	1	1	1	4	1	0	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	4	15
E15	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	0	4	0	1	1	1	1	3	15
E16	1	0	1	1	1	1	5	1	1	0	1	3	0	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	1	4	15
E17	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	2	5	
E18	0	0	1	1	0	0	2	0	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	5	
E19	0	0	1	0	0	1	2	1	0	0	1	2	0	0	1	0	0	1	2	0	1	1	1	1	3	9
E20	1	0	0	1	0	0	2	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	5	
E21	1	1	1	0	1	1	5	0	1	1	1	3	1	1	0	0	0	1	3	0	1	1	0	2	13	
E22	1	0	1	1	0	0	3	0	1	0	1	2	1	0	0	1	1	0	3	0	1	0	0	1	9	
E23	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	3	0	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	3	16	

Datos Pre Test Experimental

ENCUESTADOS	ITEMS																				SUMA					
	CREA PROPUESTA DE VALOR						Trabaja cooperativamente				Aplica habilidades técnicas						Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20						
E1	0	1	0	1	1	1	4	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	8		
E2	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	0	1	1	0	0	3	0	0	1	0	1	14	
E3	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	3	0	1	1	1	3	8	
E4	0	0	1	0	1	0	2	1	0	1	1	3	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	7	
E5	1	1	1	1	1	1	6	1	0	0	1	2	1	1	1	1	0	0	4	0	1	1	1	3	15	
E6	0	0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	2	1	1	1	0	0	0	3	0	0	1	1	2	9	
E7	0	1	1	0	1	1	4	1	0	0	1	2	0	0	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	10	
E8	0	0	1	1	1	0	3	1	0	1	1	3	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	7	
E9	1	1	1	1	1	0	5	1	1	0	0	2	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	2	10	
E10	0	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	3	1	0	1	1	0	0	3	0	0	1	0	1	12	
E11	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	3	
E12	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	5	
E13	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	0	4	0	1	1	0	2	14	
E14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	3	
E15	0	1	1	1	1	0	4	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	4	0	1	0	0	1	10	
E16	0	0	1	1	1	1	4	1	1	0	1	3	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	3	15	
E17	0	0	1	1	1	0	3	1	0	1	0	2	1	0	0	1	0	0	2	0	0	1	1	2	9	
E18	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	0	1	1	0	0	3	0	0	1	0	1	12	
E19	0	0	0	1	0	1	2	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	1	3	9
E20	1	1	1	1	1	0	5	1	0	0	1	2	0	0	1	0	0	1	2	0	1	1	0	2	11	
E21	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	4	1	1	1	0	0	0	3	1	1	1	1	4	16	

Datos Post Test Control

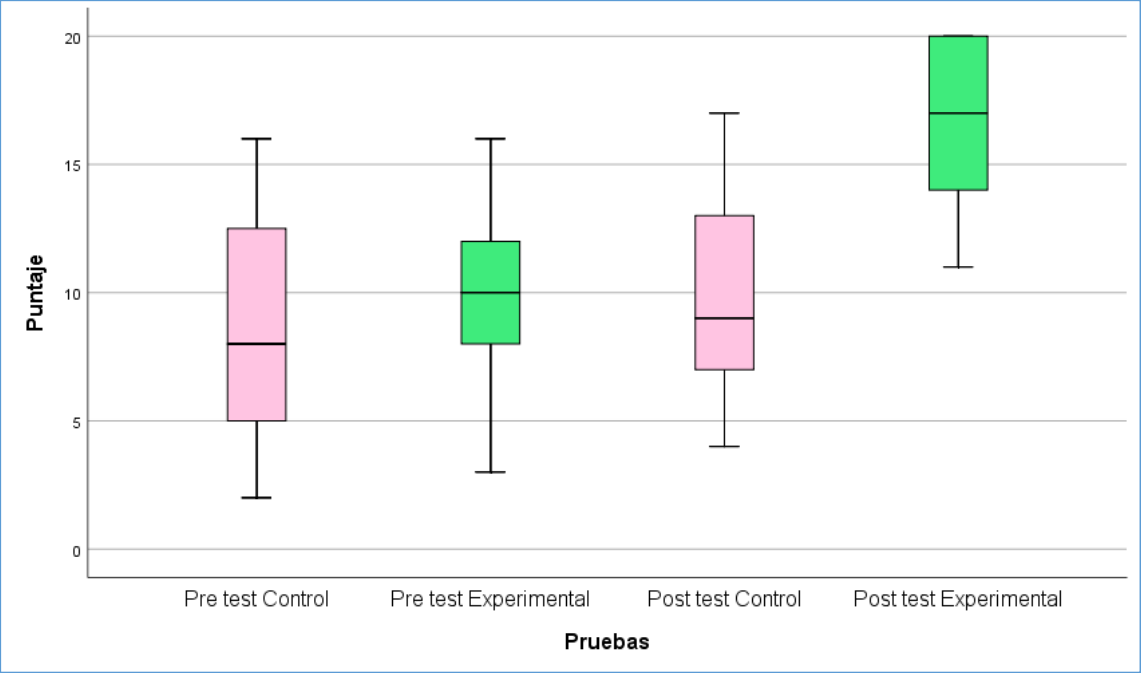
ENCUESTADOS	ITEMS																				SUMA				
	CREA PROPUESTA DE VALOR						Trabaja cooperativamente				Aplica habilidades técnicas						Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
E1	0	1	0	1	1	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4			
E2	0	0	1	0	0	1	2	1	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	2	0	0	1	1	2	8
E3	1	1	0	1	0	0	3	1	0	1	1	3	0	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	1	9
E4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	0	0	1	0	1	4
E5	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	0	4	1	0	1	0	2	14
E6	0	0	1	0	0	1	2	1	0	0	1	2	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	2	7
E7	0	0	1	0	1	1	3	1	1	0	1	3	0	0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	2	10
E8	1	1	0	0	0	0	2	1	0	0	1	2	0	0	0	1	1	1	3	0	0	1	0	1	8
E9	0	0	1	0	0	1	2	1	0	1	1	3	0	0	1	0	1	0	2	1	1	1	1	4	11
E10	1	0	1	1	1	0	4	1	0	0	1	2	1	0	1	1	0	1	4	0	0	0	0	0	10
E11	0	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	4	0	0	1	0	1	0	2	1	1	1	0	3	12
E12	0	0	1	1	1	1	4	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	7
E13	1	0	1	0	1	1	4	1	0	1	1	3	0	0	1	0	1	0	2	1	1	1	1	4	13
E14	1	1	1	0	1	0	5	1	0	1	1	3	1	0	1	0	0	0	2	1	1	1	1	4	14
E15	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	4	17
E16	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	4	17
E17	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	2	5
E18	0	0	1	1	0	0	2	0	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5
E19	0	0	1	0	0	1	2	1	0	0	1	2	0	0	1	0	0	1	2	0	1	1	1	3	9
E20	1	0	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	0	1	0	1	6
E21	1	1	1	0	1	1	5	0	1	1	1	3	1	1	0	0	1	3	0	1	1	0	2	13	
E22	0	1	0	0	0	1	2	1	1	0	1	3	1	0	1	1	0	0	3	0	1	0	0	1	9
E23	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	4	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	4	17

Datos Post Test Experimental

ENCUESTADOS	ITEMS																				SUMA				
	CREA PROPUESTA DE VALOR						Trabaja cooperativamente				Aplica habilidades técnicas						Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
E1	0	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	3	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	3	11
E2	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	0	5	0	0	1	1	2	15
E3	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	19
E4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	20
E5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	20
E6	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	3	0	1	0	1	0	1	3	0	1	1	1	3	14
E7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	0	2	17
E8	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	20
E9	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	0	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	2	13
E10	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	19
E11	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1	3	1	0	0	0	1	11
E12	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	20
E13	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	20
E14	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	0	2	17
E15	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	20
E16	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	0	1	1	0	2	15
E17	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	3	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	0	2	16
E18	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	3	17
E19	1	0	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	4	0	1	1	1	3	13
E20	1	1	1	1	1	0	5	1	0	0	1	2	0	0	1	0	0	1	2	0	1	1	0	2	11
E21	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	3	18

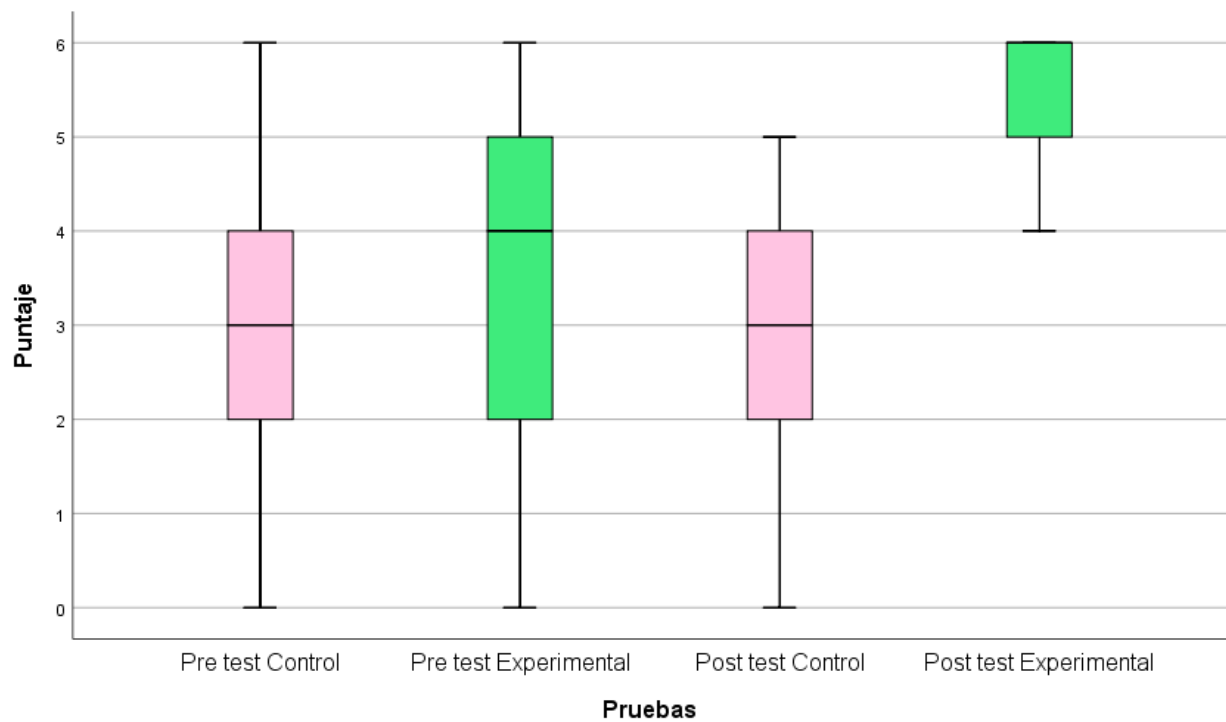
Anexo 10: Resultados de la estadística descriptivo

*Figura 1:
Comparaciones de puntajes respecto a la variable Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social*



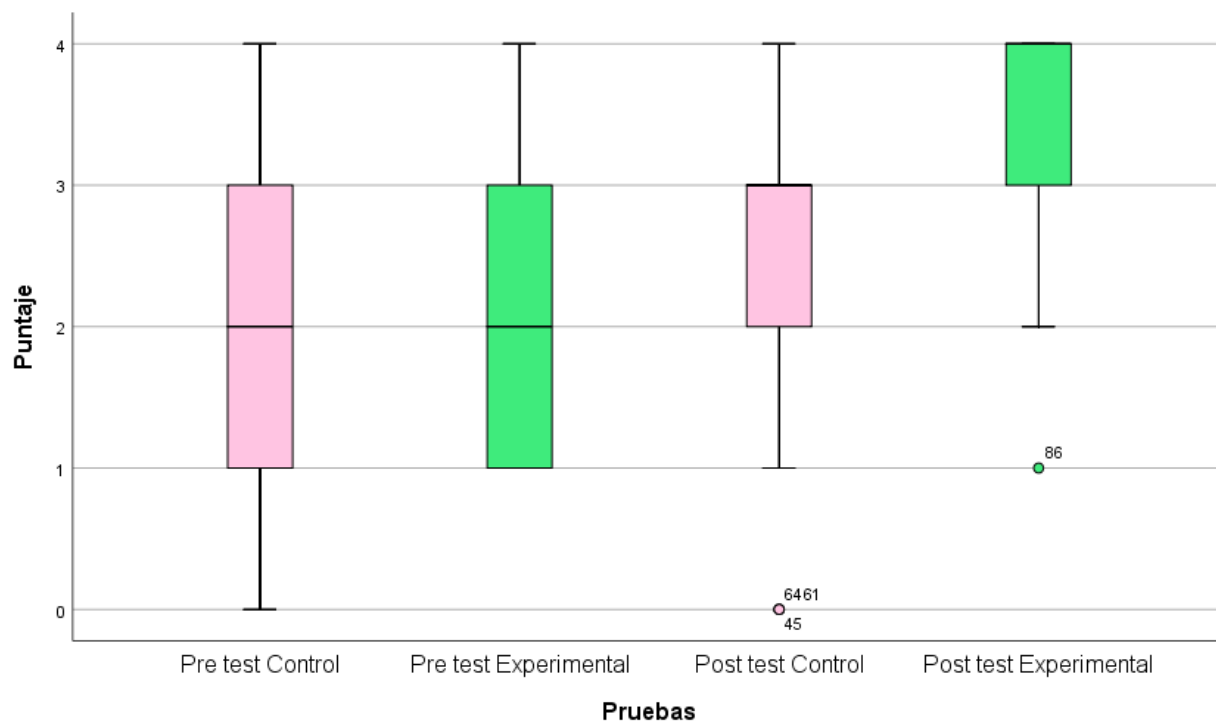
Se observa, en la figura 1, que los puntajes del Pre test de los estudiantes del cuarto año de secundaria, son similares en ambos grupos (control y experimental), observando una ligera superioridad en el grupo experimental; pero, después de la ejecución del programa ACTAE, muestra un aumento significativo en los puntajes del grupo experimental, tal como se aprecia en la figura.

Figura 2:
Comparaciones de puntajes respecto a la dimensión 1, Crea Propuesta de valor



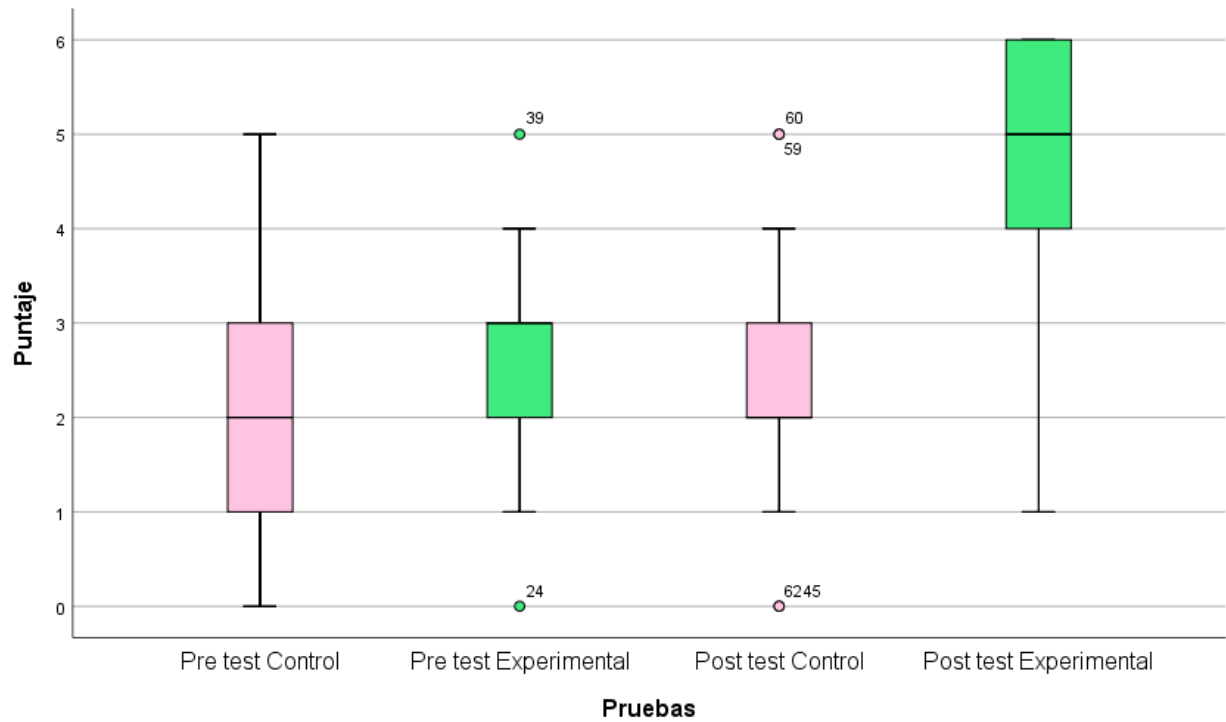
Se observa, en la figura 2, que los puntajes del Pre test de los estudiantes del cuarto año de secundaria, son similares en ambos grupos (control y experimental), observando una ligera superioridad en el grupo experimental; pero, después de la ejecución del programa ACTAE, muestra un aumento significativo en los puntajes del grupo experimental, tal como se aprecia en la figura.

Figura 3:
Comparaciones de puntajes respecto a la dimensión 2, Trabaja cooperativamente



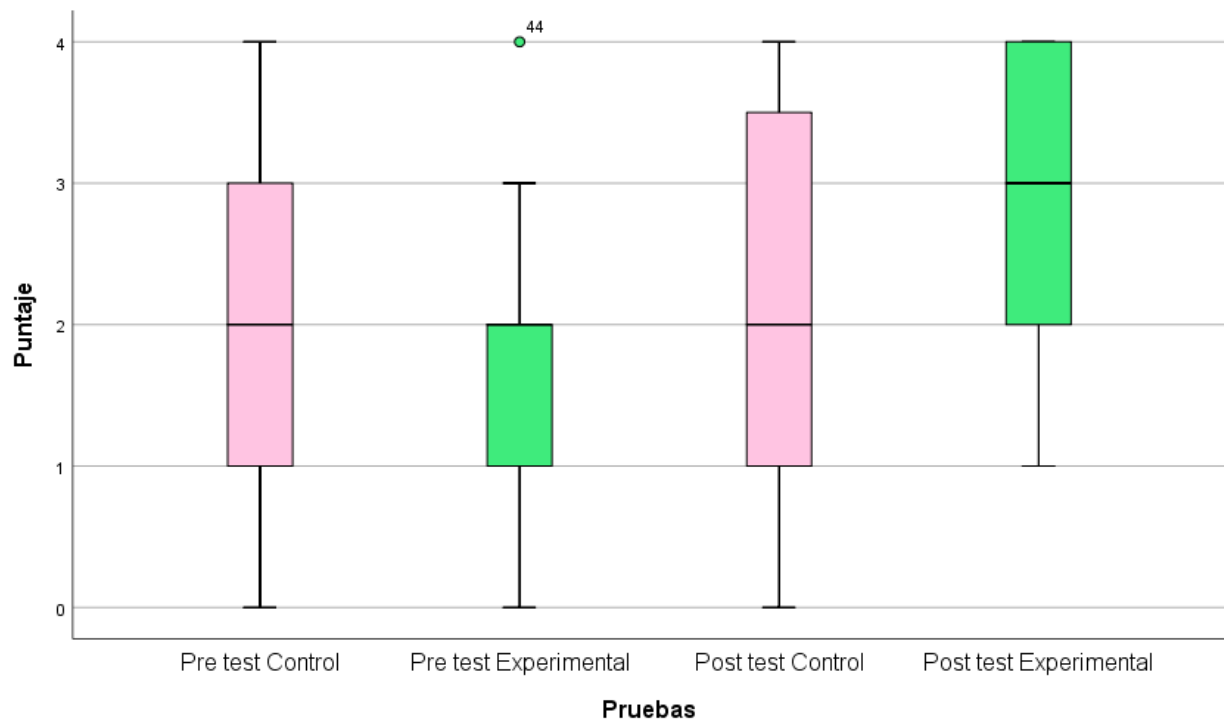
Se observa, en la figura 3, que los puntajes del Pre test de los estudiantes del cuarto año de secundaria, son similares en ambos grupos (control y experimental), observando una ligera superioridad en el grupo experimental; pero, después de la ejecución del programa ACTAE, muestra un aumento significativo en los puntajes del grupo experimental, tal como se aprecia en la figura.

Figura 4:
Comparaciones de puntajes respecto a la dimensión 3, Aplica Habilidades técnicas



Se observa, en la figura 4, que los puntajes del Pre test de los estudiantes del cuarto año de secundaria, son similares en ambos grupos (control y experimental), observando una ligera superioridad en el grupo experimental; pero, después de la ejecución del programa ACTAE, muestra un aumento significativo en los puntajes del grupo experimental, tal como se aprecia en la figura.

*Figura 5:
Comparaciones de puntajes respecto a la dimensión 4, Evalúa los resultados del
proyecto de emprendimiento*



Se observa, en la figura 5, que los puntajes del Pre test de los estudiantes del cuarto año de secundaria, son similares en ambos grupos (control y experimental), observando una ligera superioridad en el grupo control; pero, después de la ejecución del programa ACTAE, muestra un aumento significativo en los puntajes del grupo experimental, tal como se aprecia en la figura.

Anexo 11: Resultados de la prueba de normalidad en las dimensiones Crea propuesta de valor, Trabaja cooperativamente, Aplica habilidades técnicas y Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Tabla 1:

Prueba de normalidad de la Dimensión 1: Crea propuesta de Valor

Pruebas de normalidad							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Grupo	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PreyPost	Pre test Control	,163	23	,117	,958	23	,418
	Pre test Experimental	,208	21	,018	,931	21	,141
	Post test Control	,196	23	,023	,890	23	,016
	Post test Experimental	,325	21	,000	,749	21	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se concluye que la distribución se aproxima a una distribución no normal, puesto que la significancia en el post test control y experimental es menor que 0.05 ($p < \alpha$)

Tabla 25:

Prueba de normalidad de la Dimensión 2: Trabaja cooperativamente

Pruebas de normalidad							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Grupo	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PreyPost	Pre test Control	,168	23	,093	,920	23	,066
	Pre test Experimental	,221	21	,009	,859	21	,006
	Post test Control	,237	23	,002	,880	23	,010
	Post test Experimental	,363	21	,000	,702	21	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se concluye que la distribución se aproxima a una distribución no normal, puesto que la significancia en el pre test experimental y del post test control y experimental, es menor que 0.05 ($p < \alpha$),

Tabla 3:

Prueba de normalidad de la Dimensión 3: Aplica habilidades técnicas

Pruebas de normalidad							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Grupo		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PreyPost	Pre test Control	,165	23	,107	,935	23	,143
	Pre test Experimental	,210	21	,016	,943	21	,247
	Post test Control	,252	23	,001	,917	23	,056
	Post test Experimental	,299	21	,000	,802	21	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se concluye que la distribución se aproxima a una distribución no normal, puesto que la significancia en el post test experimental es menor que 0.05 ($p < \alpha$),

Tabla 4:

Prueba de normalidad de la Dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Pruebas de normalidad							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Grupo		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PreyPost	Pre test Control	,227	23	,003	,903	23	,030
	Pre test Experimental	,179	21	,077	,918	21	,079
	Post test Control	,190	23	,030	,874	23	,008
	Post test Experimental	,240	21	,003	,832	21	,002

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se concluye que la distribución se aproxima a una distribución no normal, puesto que la significancia en el pre test control y del post test control y experimental, es menor que 0.05 ($p < \alpha$),

Anexo 12: Programa ACTAE

ACTAE es una abreviación de las siguientes frases, en donde se incluye las cuatro capacidades de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social:



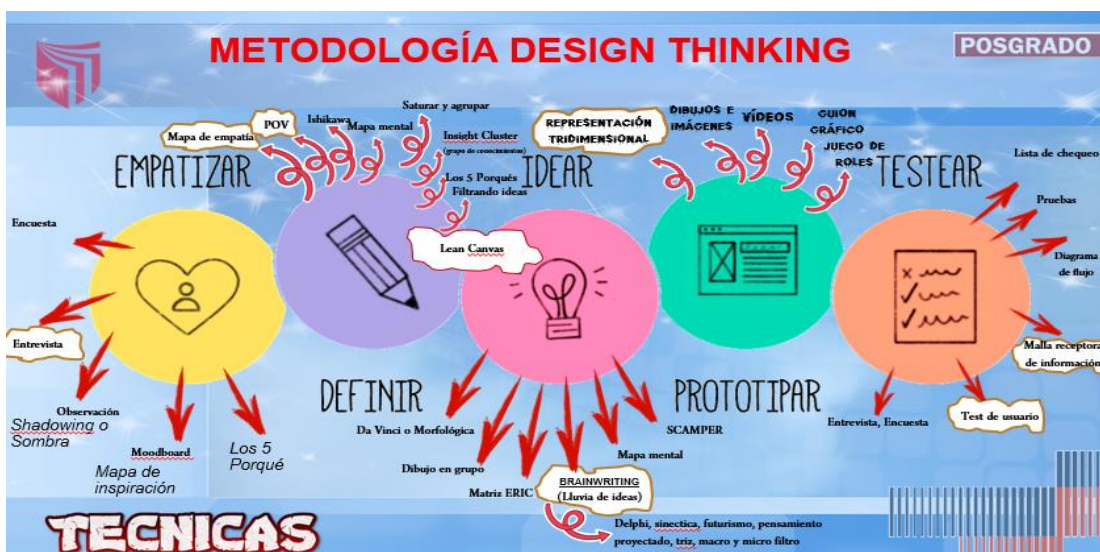
Es un programa desarrollado en la modalidad virtual, por lo que se hace uso de las TICs. De ellos, los más utilizados, son los que permiten la comunicación y la enseñanza-aprendizaje, los cuales son: WhatsApp, Zoom, Classroom y Google Drive. A ello, se suman otros aplicativos que permiten dinamizar el aprendizaje y/o trabajar en equipo, como: Mentimeter, Padlet, Lucidpark, CANVA; así como las presentaciones, formularios y hojas de cálculo de google.

Por otro lado, se aprovecha la plataforma Classroom, como el medio en donde los estudiantes encuentran todos los recursos necesarios para su aprendizaje, así como plantillas que le facilitarán el desarrollo de sus proyectos. También, gracias a esta plataforma, se hace uso de rúbricas que combinan descripción y calificación; por lo que todas las evidencias subidas por los estudiantes, reciben una retroalimentación personalizada al correo electrónico y queda visibles o accesible al estudiante desde el Classroom.



Se trabaja siguiendo la propuesta de la clase invertida, por lo que la docente realiza la clase en un vídeo, el cual está disponible para los estudiantes antes de las clases, para que lo puedan ver según su disponibilidad de tiempo. Por lo que, las horas de clases en tiempo real por zoom, se aprovecha para desarrollar el proyecto y resolver dudas o inquietudes de los estudiantes.

Para desarrollar la competencia 27, se trabaja en equipo, en base a retos, lo cual significa que el estudiante parte de problemas o necesidades reales de su comunidad, por lo cual se involucra con el proyecto. Y algo muy importante. Se trabaja con la metodología Design Thinking en donde se utilizan diversas técnicas, pero se seleccionaron las más adecuadas para el contexto de los estudiantes.



El programa consta de 13 sesiones los cuales son:

Sesiones de adaptación a las TICs que utilizarán para el trabajo cooperativo

1. Configurando Zoom y Classroom
2. Presentaciones de Google para el trabajo cooperativo
3. Formularios de Google
4. Hojas de cálculo de Google para el análisis y tabulación de datos

Proyecto 1: Elaboramos un prototipo con la participación de nuestra familia, aprovechando la diversidad cultural

5. Explicación del proyecto y formación de equipos de trabajo
6. Compartiendo nuestros avances sobre el proyecto
7. Exponemos nuestra idea de emprendimiento

Proyecto 2: Conservamos las frutas para comercializarlas fuera de su temporada de producción

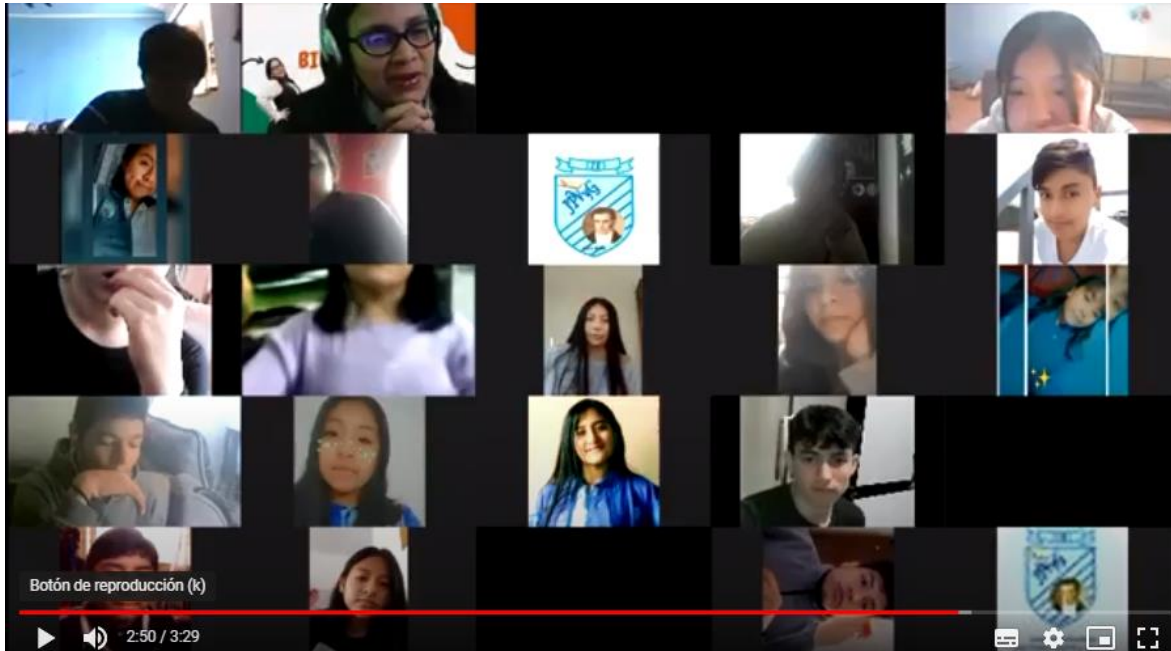
8. Explicación del proyecto
9. Continuamos con la elaboración del proyecto de emprendimiento
10. Exponemos nuestra idea de emprendimiento

Proyecto 3: Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos de nuestra comunidad e incrementar los ingresos económicos familiares

11. Explicación del proyecto
12. Continuamos con la elaboración del proyecto de emprendimiento
13. Exponemos nuestra idea de emprendimiento

Algunas evidencias del programa desarrollado en la modalidad virtual

1. Explicación por parte de la docente



2. Exposiciones de los proyectos, por parte de los estudiantes.

A screenshot of a presentation slide. The slide has a white background with a blue border. At the top, the text reads "& REALIZAR EL PROTOTIPO EN FÍSICO (REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL):". Below this, there are two images of hand-drawn prototypes on white cards. The left card shows a girl in a blue dress holding a small object. The right card shows a boy in a black suit and brown hat holding a small object. To the right of these images, the text "EXPLICAR CÓMO LO HAN DESARROLLADO:" is followed by a numbered list of five steps: 1. Pintar la carcasa con Apu blanco. 2. Después de haber secado, secarle tres capas mas de pintura. 3. Dibujar la silueta que queremos. 4. Empezar a pintarlo. 5. Después de haber secado darle una capa de barniz y después otra capa. On the right side of the slide, there is a vertical strip of small video windows showing participants.

9. PROTOTIPO



PROCEDIMIENTO PARA EL ALMIBAR:

- PRIMERO PASAMOS A DERRETIR EL AZUCAR EN AGUA DE PIÑA (EL AGUA DE PIÑA FUE REALIZADA A PARTIR DE LA CASCARA DE LA PIÑA CON AGUA, COMO AL REALIZAR ESTE PROCEDIMIENTO LA CASCARA APORTA VITAMINAS). LUEGO DE DERRETIR EL AZUCAR EXPRIMIMOS 1 LIMON, LUEGO COLOCAMOS UNO O DOS TROZITOS DE PIÑA Y HERBIR EL ALMIBAR POR ULTIMO LO DEJAMOS ENFRÍANDO.

DECIDIMOS PRESENTAR NUESTRO PRODUCTO REALIZANDO UNA TORTA:

PROCEDIMIENTO PARA LA TORTA :

- PARA LA TORTA BATIMOS 500 ML DE CHANTILLI EN DOS MANGAS PASTELERAS Y PASAMOS A CORTARLA EN DOS PARTES Y EMPEZAMOS A HUMEDECER EL ALMIBAR DE PIÑA, LUEGO COLOCAMOS EL CHANTILLI EN EL CENTRO Y COLOCAMOS ALGUNOS TROZOS DE EL ALMIBAR DE PIÑA Y REPLICAMOS EL MISMO PROCEDIMIENTO CON EL OTRO. FINALMENTE LO PASAMOS A DECORAR.



FOTOS DE EL PROCEDIMIENTO:

