

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**USO DE LA APLICACIÓN WHATSAPP Y LA COMPETENCIA DE
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO, EN LOS ESTUDIANTES DEL
SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
JOSÉ GÁLVEZ PUNO-2020**

Tesis presentada por los licenciados:

HERRERA CRISÓSTOMO, Sixto

HUANCA CHALCO, Lupe

Para optar el Título de Segunda Especialidad
en Educación para el trabajo y Formación
Ocupacional

Asesora: Olga Luisa Chancolla Molleapaza

Arequipa – Perú
2021

DEDICATORIA

Le agradezco a Dios, por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera. A mi familia por su apoyo y por alentarme siempre a superarme como profesional

Lupe Huanca Chalco

Con todo amor y cariño a mi esposa Camen y mis hijos Luis Fernando y Lesly Alexandra, que me motivan día a día a seguir superándome profesionalmente.

Sixto Herrera Crisóstomo

AGRADECIMIENTO

A los colaboradores de la Institución Educativa José Gálvez - Yunguyo, por la accesibilidad en el desarrollo de investigación como también a la Dra. Olga Luisa Chancolla Molleapaza por su asesoramiento

RESUMEN

El estudio, tuvo como propósito determinar la relación que existe entre el uso de la aplicación WhatsApp y la competencia de Educación para el trabajo en los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020.

El método aplicado fue el no experimental y el diseño corresponde al descriptivo correlacional. La muestra aplicada para esta investigación ha sido de tipo probabilístico aleatorio simple constituido por 52 estudiantes. La técnica utilizada es la encuesta y rúbrica siendo el instrumento el cuestionario e informe de avance académico.

Para el desarrollo de este estudio se tomará un cuestionario que mide la variable, uso de la aplicación del WhatsApp y rubrica para evaluar la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social en estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020, lo cual fue sometido a una validez de contenido por juicio de expertos, para ver el contexto y la pertinencia de los factores medibles.

El procesamiento de los datos se realizó con el programa estadístico IBM SPSS en el cual se vaciará los datos obtenidos en la aplicación de la misma. Posteriormente, se analizó e interpretaran los datos para la elaboración del informe final y la discusión de resultados

Palabras claves uso de la aplicación WhatsApp, Competencia de educación para el trabajo, Currículo nacional, educación a distancia, estrategia de aprendo en casa.

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the relationship between the use of WhatsApp and the Education for work competence in second-year students of the secondary level of the Education for Work Area of The José Galvez Puno-2020 Educational Institution.

The applied method was non-experimental and the design corresponds to the correlational descriptive. The sample applied for this research has been a simple random probabilistic type consisting of 52 students. The technique used is the survey and rubric and the instrument is the questionnaire and academic progress report.

For the development of this study, a questionnaire will be taken that measures the variable, use of WhatsApp and rubric to evaluate the competence Manage Economic or Social Entrepreneurship Projects in second-year students of the secondary level of the Education for Work Area of the Educational Institution José Gálvez Puno-2020, which was subjected to a content validity by expert judgment, to see the context and the relevance of the measurable factors,

The data processing was carried out with the statistical program IBM SPSS in which the data obtained in the application of the same will be emptied. Subsequently, the data was analyzed and interpreted for the preparation of the final report and the discussion of results.

Keywords use of the WhatsApp application, Education for work competition, National Curriculum, distance education, I learn at home strategy Keywords use of the

WhatsApp aplicación, Education for work competition, National Curriculum, distance education, I learn at home strategy

INDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	vi
INDICE	viii
INTRODUCCIÓN	xii
1.CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO.....	1
1.1.ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	1
1.2.DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	6
1.2.1.WhatsApp en la educación.....	6
1.2.2Competencia de Educación para Trabajo	7
1.3.CONCEPTOS FUNDAMENTALES.....	11
1.2.3 Educación.....	11
1.2.4 Educación a distancia.....	11
1.2.5 Enseñanza	12
1.2.6 Aprendizaje	12
1.2.7 Currículo Nacional	12
1.2.8 Competencia	13
1.2.9 Capacidad	13
1.2.10 Estándares de aprendizaje	14
1.2.11 Desempeños	14
1.2.12 Área de Educación para el Trabajo.....	14
1.2.13 Enfoque que sustenta el desarrollo de la competencia del área de Educación para el Trabajo	15
1.2.14 Competencia de Educación para el trabajo: gestiona proyectos de Emprendimiento económico o social.....	15
1.2.15 Capacidades de la competencia gestiona proyectos de Emprendimiento económico o social	16

1.2.16 Estándares de la competencia "Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social para el segundo año de secundaria.....	17
1.2.17 Desempeños segundo grado de secundaria del área de Educación para el trabajo.	18
1.2.18 Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje.....	20
1.2.19 Entorno virtual de aprendizaje	20
1.3.20 Estrategia Aprendo en casa.....	25
1.3.21 Aplicación WhatsApp.....	26
1.3.22 Historia de WhatsApp como red social	28
1.3.23 Características de la aplicación	29
1.3.24 Uso de la Aplicación WhatsApp en Educación	30
1.3.25 Comunicación Oral	32
1.3.26 Comunicación Escrita	33
2CAPITULO II MARCO OPERATIVO Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	34
2.2 Determinación del problema de investigación.	34
2.3 Justificación de la investigación.	35
2.4 Formulación del problema de investigación.....	36
2.4.2 Interrogante principal.....	37
2.4.3 Interrogantes secundarias:.....	37
2.5 Objetivos de la investigación.	37
2.5.2 Objetivo General:	37
2.5.3 Objetivos Específicos:	38
2.6 Sistema de hipótesis	38
2.6.2 Variables de investigación.....	39
2.7 Metodología:	41
2.7.2 Enfoque de investigación:	41
2.7.3 Nivel de investigación:	41
2.7.4 Tipo de investigación:.....	41
2.7.5 Diseño de investigación:.....	41
2.8 Técnicas de investigación:	42
2.9 Instrumentos de investigación	43
2.10 Población y muestra.....	43

2.10.2 Población.....	43
2.10.3 Muestra	44
2.11 Técnicas para el análisis de datos.....	46
2.12 Resultados	47
2.13 Discusión de resultados.	60
2.14 Comprobación de la hipótesis.	63
3CAPÍTULO III	65
3.2 Denominación de la propuesta.....	65
3.3 Descripción de las necesidades.	65
3.4 Justificación de la propuesta.	66
3.5 Público objetivo.	66
3.6 Objetivos de la propuesta.....	67
3.7 Actividades inherentes al desarrollo de la propuesta.....	67
3.8 Planificación detallada de las actividades.....	67
3.9 Cronograma de acciones.	84
3.10 Presupuesto que involucra la propuesta.....	85
3.11 Evaluación de la propuesta.	85
Conclusiones	
Sugerencias	
Bibliografía	
Anexos	

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población del Segundo de Secundaria de la I.E José Gálvez de Puno-2020.....	43
Tabla 2 Muestra del Segundo de Secundaria de la I.E José Gálvez de Puno-2020.....	44
Tabla 3: Información General.....	47
Tabla 4: El WhatsApp como sistema de comunicación.....	48
Tabla 5: Tiempo de conexión con el WhatsApp.....	49
Tabla 6: Frecuencia de uso de la aplicación Whatsapp.....	50
Tabla 7: Motivo del uso de la aplicación Whatsapp.....	52
Tabla 8: Información compartida en el WhatsApp.....	52
Tabla 9: Uso de la aplicación WhatsApp	54
Tabla 10: Competencia del área de Educación para el trabajo.....	55
Tabla 11: Prueba de normalidad.....	57
Tabla 12: Correlación entre las dimensiones del uso de la aplicación de Whatsapp con la competencia del área de educación para el trabajo.....	58
Tabla 13: Correlación entre el uso de la aplicación de Whatsapp con la competencia del área de educación para el trabajo.....	63

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “Uso del WhatsApp y la competencia de Educación para el Trabajo, en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria José Gálvez puno-2020, tiene como objetivo general establecer la influencia del uso del WhatsApp y el logro de la competencia de Educación para el trabajo en los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020

El trabajo de investigación nos permitió establecer la relación entre el uso del WhatsApp y la competencia del área de educación para el trabajo educación en el segundo grado de secundaria de la Institución Educativa José Gálvez Puno.

Esta investigación, para su mejor comprensión, está estructurada en dos partes. La primera, corresponde a los Aspectos Teóricos, que a su vez están integrados por tres capítulos. En el capítulo I, se presenta el Marco Teórico con los antecedentes de la investigación, bases teóricas y definición de términos básicos. El capítulo II, trata sobre el planteamiento del problema y su determinación, la formulación del mismo, objetivos de la investigación, importancia, alcances, y limitaciones presentadas en su desarrollo. El capítulo III, está dedicado a la metodología de la investigación, con la formulación de hipótesis, operacionalización de variables, tipo y métodos de investigación, diseño, población y muestra. La segunda parte, se refiere a los Aspectos Prácticos, se aplicó todos los criterios diseñados desde el recojo de datos de la muestra de estudio con los instrumentos de investigación, previamente validados, hasta el procesamiento estadístico de los datos, la construcción de las tablas de frecuencias, el análisis descriptivo y gráficos como el

desarrollo de la discusión de resultados; y finalmente, se formula las conclusiones y recomendaciones presentando alternativas de solución

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.2 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

Al respecto, en la Universidad Privada Norbert Wiener los autores: Rentera, P. & Ayala, A. (2017) en su informe final del trabajo de Graduación, titulado: “Uso didáctico de los dispositivos móviles y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en el grado 11^o de la Institución Educativa Tricentenario del municipio de Medellín – Colombia, año 2015”. El Objetivo principal del estudio fue de comprobar de qué manera influye el uso didáctico de los dispositivos móviles en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado 11^o de la institución educativa tricentenario del municipio de Medellín - Colombia en el año 2015 “,empleando como técnicas e instrumentos de recolección de datos para esta investigación se utilizaron el cuestionario y la observación personal – directa, el tamaño del grupo muestra con el que se trabajó fue de 70 estudiantes de secundaria. La conclusión a la que llega es que “.

1. Un alto porcentaje de estudiantes usa el celular en el aula. Lo cual repercute en su aprendizaje, ocasionando distracción y evasión de las clases provocando escasa receptividad de los contenidos y perjudicando su rendimiento académico.

2. En el aula de clase el uso del celular interfiere en el aprendizaje por la constante distracción de los jóvenes, además de constituir, en algunos casos, un instrumento moderno para copiarse en los exámenes.

3. La entidad no cuenta con una guía de campaña que sensibilice sobre el uso del celular para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

Asimismo, en la Universidad Simón Bolívar la tesis realizada por Padrón, C. (2013) tuvo como objetivo principal de la investigación fue Analizar las Estrategias didácticas basadas en aplicaciones de mensajería instantánea WhatsApp, exclusivamente para móviles (Mobile Learning) y el uso de la herramienta para promover el aprendizaje colaborativo en el grupo de la maestría en transporte urbano en la Universidad Simón Bolívar-Sartenejas. La presente investigación responde a un trabajo enfocado en estrategias didácticas basadas en aplicaciones de mensajería instantánea WhatsApp exclusivamente para móviles y el uso de la herramienta para promover el aprendizaje colaborativo. En donde se observó a 8 participantes de la maestría en transporte urbano de la Universidad Simón Bolívar-Sartenejas con edades entre 25 y 44 años y con diferentes profesiones como: 4 urbanistas, 2 abogados, 1 arquitecto y 1 administrador, los cuales crearon un grupo colaborativo virtual y en este ellos proponen cómo realizar las tareas, qué procedimientos se van a adoptar, cómo dividir el trabajo, comunicación entre alumnos y profesores dentro y fuera del aula. Del análisis de la información obtenida se pudieron extraer las siguientes conclusiones en el caso estudiado: Por tanto, actualmente no se puede

negar que WhatsApp es, posiblemente, la tendencia comunicativa más notoria de nuestros tiempos y que está revolucionando la comunicación por escrito en todo el mundo, es en definitiva un fenómeno imparable. Además, esta herramienta comunicacional es seguida por una amplia franja de edades, es decir, no solo es usada mayoritariamente por los jóvenes (como era el caso de los SMS), sino que también los adultos son muy dados a este tipo de aplicación. Si ninguna duda los dispositivos móviles inciden en la mejora del dinamismo de los procesos de enseñanza aprendizaje online, pues favorecen la conectividad de alumnos y profesores en cualquier momento y en cualquier lugar tanto dentro de los contextos de aprendizaje formal como en los no formales.

En la Universidad Católica de Santa María de Arequipa, Quispe, M., Calcina B., & Carrazco, R., (2020) en su proyecto de Titulación, “ Relación entre el uso de redes sociales y el Rendimiento académico en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa José Teobaldo Paredes Valdez del distrito de Paucarpata Arequipa 2018” El objetivo general fue determinar la relación entre el uso de redes sociales y el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundario de la IE José Teobaldo Paredes Valdez del Distrito de Paucarpata y Provincia de Arequipa. La técnica verificación Para la primera variable redes sociales se utilizará la técnica de la encuesta y para la variable rendimiento académico se utilizó la técnica documental. Y su Instrumento que se utilizará para la variable redes sociales fue un Cuestionario, llegando a las siguientes conclusiones: 1. Las redes sociales en estudiantes de la Institución Educativa José Teobaldo Paredes Valdez del Distrito de Paucarpata Arequipa tienen relación con el rendimiento académico porque existen diferencias estadísticamente significativas entre ambas variables. Asimismo, se

observa que en cuanto al uso de redes sociales y hábitos de uso se encuentra en un nivel alto (74%) según la Tabla 124; el uso de redes sociales y relaciones sociales en un nivel regular (73%) según la Tabla 125; el uso de redes sociales y mitos sociales en un nivel alto (58%) según la Tabla 126 y el uso de redes sociales y percepciones de los adolescentes en un nivel bajo (58%) según la Tabla 127. 2. En cuanto al nivel de rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa José Teobaldo Paredes Valdez del Distrito de Paucarpata Arequipa encontramos al 38% de los varones que se encuentran en Inicio frente al 12% de mujeres según el Gráfico 128. Los estudiantes de 13 años representan el mayor porcentaje 14% con un nivel de rendimiento académico en proceso según el Grafico 126. 4. La relación entre el uso de redes sociales y rendimiento académico es significativa lo cual queda demostrado con la prueba estadística no paramétrica del Chi Cuadrado ya que la probabilidad asociada este estadístico es de 0,000 valor inferior a 0,05 según la Tabla 132.

En la Universidad Nacional Mayor de San Marco se realizó la siguiente investigación denominado Quispe, M. (2019) "Uso de la aplicación WhatsApp y su valoración en el trabajo colaborativo de estudiantes de la Maestría en Gerencia de Servicios de Salud de la Facultad de Medicina de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2019" siendo su objetivo general describir el uso de la aplicación Whatsapp y su valoración en el trabajo Colaborativo de estudiantes de la maestría Investigación cuantitativa, descriptiva de corte transversal. La población estuvo conformada por estudiantes de la maestría. Se utilizó una muestra probabilística estratificada conformada por 79 estudiantes. Se aplicó un cuestionario creado por

Vilches y col. (2019). Que contiene 59 preguntas, dividido en cuatro dimensiones y con una confiabilidad de 0.92.

El trabajo de investigación por Jiménez, G., (2019) titulado “Uso de red social WhatsApp por los estudiantes del tercer y cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa libertador San Martín - San Borja, Lima – 2019“. Tuvo como objetivo describir el uso de la aplicación Whatsapp por los estudiantes del 3ro y 4to de educación secundaria, con una población de 150 estudiantes y de muestra 62, con una metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental, se obtuvieron los siguientes resultados el 73% respondieron que usan el WhatsApp para chatear con sus amigos. Respecto al primer objetivo específico Identificar el uso de red social WhatsApp en mensajes orales por los estudiantes del 3ro y 4to de educación secundaria, el 82% (51) estudiantes respondieron que usan la red social WhatsApp para: enviar audios y el 97% para recibir audios. En referencia al segundo objetivo específico: Identificar el uso de red social WhatsApp en mensajes escritos por los estudiantes del 3ro y 4to de educación secundaria, el 61% envían imágenes, el 64% envían links o enlaces educativos/académicos, el 81% utilizan abreviaturas, el 97% comprenden las abreviaturas y el 82% de estudiantes utilizan emoticones. En conclusión, el uso de red social WhatsApp se puede utilizar como soporte académico tanto para los estudiantes como para los docentes y de esta manera se logra la Competencia 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las Tic (Tecnologías de la Información y la Comunicación), propiciando de esta manera que el estudiante se involucre, personalice, gestione, sea creativo e interactúe en los entornos virtuales.

Asimismo en la Universidad Nacional del Altiplano, se la presente investigación realizada por Ramos, S., (2019) se refiere al uso adictivo de celulares en los estudiantes de la institución educativa secundaria emblemática José Gálvez de Yunguyo, cuyo propósito es determinar la frecuencia en la que la mayoría de los estudiantes hacen uso adictivo de celulares, así mismo evidenciar cuál es la frecuencia del uso de celulares como medio de entretenimiento y distracción, así también establecer la frecuencia del uso de celulares como herramienta educativa. La población de estudio estuvo conformada por 1078 estudiantes de los cuales 525 son varones y 553 son mujeres del primero al quinto grado, así mismo la muestra para la investigación está conformada por un número de 283 estudiantes entre varones y mujeres. La muestra fue de tipo no intencional probabilístico. Para recoger los datos se utilizó como técnica principal la encuesta, esta técnica se empleó para recoger los datos correspondientes a la variable, siendo el instrumento de encuesta el cuestionario estructurado. La conclusión principal a la que se arriba señala que un 42% de estudiantes entre varones y mujeres se encuentra en la escala de valoración “casi siempre” respecto al uso adictivo de celulares en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática “José Gálvez” de Yunguyo en el año escolar 2018.

1.3 DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS.

1.1.1. WhatsApp en la educación

La aplicación WhatsApp, es una herramienta que favorece la comunicación en tiempo real a bajo costo, comparada con otras plataformas. Permite formar grupos de

hasta 200 integrantes, lo cual facilita en medios socio-económicos de bajo acceso la posibilidad de interacción oportuna, inmediata y asequible. Es una red social que se ha generalizado ya que su fácil manejo potencia la apropiación de habilidades digitales, al tiempo que ha integrado comunidades en diversos sectores de la población. (Calero, V. 2014, p.87)

1.1.2. Competencia de Educación para Trabajo

En cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizando con eficiencia y eficacia los recursos y acciones necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas en atención de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social.

Comprende que el estudiante trabaje cooperativamente para crear una alternativa de solución a una necesidad o problema de su entorno a través de una propuesta de valor de bien o servicio, valide sus ideas con posibles usuarios y seleccione, en función de la pertinencia y viabilidad, una de ellas ; diseñe la estrategia que le permita implementar su alternativa de solución definiendo los recursos y tareas necesarios, aplique habilidades técnicas para producir o prestar el bien o servicio ideado y evalúe los procesos y resultados con el fin de tomar decisiones para mejorar o innovar. Durante estos procesos actúa permanentemente con ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.

1.1.3. Currículo Nacional

El Currículo Nacional de la Educación Básica que presentamos establece los aprendizajes que se espera logren los estudiantes como resultado de su formación básica, en concordancia con los fines y principios de la educación peruana, el Proyecto Educativo Nacional y los objetivos de la Educación Básica.

En ese sentido, el Currículo Nacional de la Educación Básica prioriza los valores y la educación ciudadana de los estudiantes para poner en ejercicio sus derechos y deberes, así como el desarrollo de competencias que les permitan responder a las demandas de nuestro tiempo apuntando al desarrollo sostenible, asociadas al manejo del inglés, la educación para el trabajo y las TIC, además de apostar por una formación integral que fortalezca los aprendizajes vinculados al arte y la cultura, la educación física para la salud, en una perspectiva intercultural, ambiental e inclusiva que respeta las características de los estudiantes, sus intereses y aptitudes.

El Currículo Nacional de la Educación Básica orienta los aprendizajes que se deben garantizar como Estado y sociedad. Debe ser usado como fundamento de la práctica pedagógica en las diversas instituciones y programas educativos, sean públicas o privadas; rurales o urbanas; multigrado, polidocente o unidocente; modelos y formas de servicios educativos. Asimismo, promueve la innovación y experimentación de nuevas metodologías y prácticas de enseñanza en las instituciones y programas educativos que garanticen la calidad en los resultados de aprendizaje.

En ese sentido, el Currículo Nacional de la Educación Básica visibiliza y da forma al derecho a la educación de nuestros estudiantes al expresar las intenciones del sistema educativo, las cuales se expresan en el Perfil de egreso de la Educación Básica, en respuesta a los retos de la actualidad y a las diversas necesidades, intereses, aspiraciones, valores, modos de pensar, de interrelacionarse con el ambiente y formas de vida valoradas por nuestra sociedad. Asimismo, el Currículo apunta a formar a los estudiantes en lo ético, espiritual, cognitivo, afectivo, comunicativo, estético, corporal, ambiental, cultural y sociopolítico, a fin de lograr su realización plena en la sociedad.

De esta manera, el Currículo Nacional de la Educación Básica plantea el Perfil

de egreso como la visión común e integral de los aprendizajes que deben lograr los estudiantes al término de la Educación Básica. Esta visión permite unificar criterios y establecer una ruta hacia resultados comunes que respeten nuestra diversidad social, cultural, biológica y geográfica. Estos aprendizajes constituyen el derecho a una educación de calidad y se vinculan a los cuatro ámbitos principales del desempeño que deben ser nutridos por la educación, señalados en la Ley General de Educación, tales como: desarrollo personal, ejercicio de la ciudadanía, vinculación al mundo del trabajo para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento. (MINEDU, 2016)

1.1.4. Educación virtual

Para definir qué es la educación virtual hay que empezar por dar un concepto claro de lo que significa educación y de lo que significa la palabra virtual. El primer término lo podemos determinar como “proporcionar al aprendiz la ayuda que le permita alcanzar niveles de desarrollo que él (o ella) no sea capaz de conseguir por sí mismo (Tiffin & Rajasingham, 1997)

Por su parte el término virtual lo vamos a entender como “efecto” y éste a su vez, como simulación, que para el término quiere decir lo que imita lo real. (Tiffin & Rajasingham, 1997)

Por su parte hay quienes la definen como una “alternativa útil y valiosa, siempre y cuando el centro de atención se localice en el sustantivo y no en la adjetivación, (es decir) en la educación antes que en la distancia. (Garcia, 2000)

1.1.5. Estrategia de aprendo en casa

En marzo 2020, mediante Decreto Supremo N° 044-2020-PCM, se declara el estado de emergencia nacional por el plazo de quince (15) días calendario y, se dispone el aislamiento social obligatorio, por las graves circunstancias que afectan la vida de la Nación a consecuencia del brote del COVID-19. El citado plazo fue ampliado, a través de los Decretos Supremos N° 051- 2020-PCM, 064-2020-PCM, 075-2020-PCM, 083-2020-PCM, 094-2020-PCM, 116-2020-PCM, y 135-2020-PCM hasta el 31 de agosto de 2020. En este contexto, desde el Ministerio de Educación se adoptaron las acciones para iniciar el año escolar a través de la implementación de la estrategia “Aprendo en Casa” como medida para garantizar el servicio educativo mediante su prestación a distancia en las instituciones educativas públicas de Educación Básica a nivel nacional, a partir del 06 de abril de 2020, de acuerdo con la Resolución Ministerial N°160-2020- MINEDU.

En ese sentido, el MINEDU publicó disposiciones para el trabajo remoto de los profesores con el propósito de asegurar el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativos públicos, frente al brote del COVID-19, aprobado mediante Resolución Viceministerial N° 097-2020-MINEDU.

“Aprendo en casa” es una estrategia multicanal de educación remota, que se brinda a través de la televisión, radio y el internet. En el corto plazo su objetivo principal es brindar a los estudiantes de educación básica del país, la posibilidad de avanzar en el desarrollo de competencias establecidas en el currículo nacional y contribuir a superar la emergencia sanitaria que el país vive actualmente, convirtiéndola en una oportunidad para fortalecer la ciudadanía, el cuidado de uno

mismo y la responsabilidad con el bien común. El objetivo general de la estrategia es orientar a los estudiantes y a sus familias durante la emergencia sanitaria para darle contenido y sentido a estos días de aislamiento, fortaleciendo valores y actitudes vinculadas con la responsabilidad social, la solidaridad, el cuidado de uno mismo y de los demás, especialmente en las poblaciones más vulnerables, en línea con el desarrollo de competencias que plantea el Currículo Nacional y áreas curriculares prioritizadas (MINEDU, 2020)

1.4 CONCEPTOS FUNDAMENTALES

1.1.6. Educación.

La educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad” (Artículo 2° de la Ley General de Educación N° 28044).

1.1.7. Educación a distancia

Según García citado por García (1987) “La educación a distancia es una estrategia educativa basada en la aplicación de la tecnología al aprendizaje sin limitación del lugar, tiempo, ocupación o edad de los estudiantes. Implica nuevos roles para los alumnos y para los profesores, nuevas actitudes y nuevos enfoques metodológicos.” (p.9)

1.1.8. Enseñanza

Según Rogers (1997) citado por Maldonado (2019) la enseñanza, “Es el conjunto de ayudas que provee el profesor en interacción con sus alumnos y en función de crear oportunidades que le permita enriquecer y desarrollar su potencial y capacidades” (p.10),

1.1.9. Aprendizaje

Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas) (Feldman, 2005, p.20)

1.1.10. Currículo Nacional

Este documento muestra la visión de la educación que queremos para nuestros estudiantes. En ese sentido, contiene los aprendizajes y las orientaciones para su formación, con la finalidad de que los estudiantes se desenvuelvan en su vida presente y futura.

El Currículo Nacional es una de las columnas básicas de la educación, pues es clave para indicar hacia qué aprendizajes deben orientarse los esfuerzos del Estado y de los diversos actores de la comunidad educativa.

El Currículo Nacional, pese a ser un documento de carácter oficial, debe

cumplir una función pedagógica que acompañe al docente en su labor cotidiana. (MINEDU, 2016)

1.1.11. Competencia

La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada. Asimismo, ser competente es combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros. Esto le va a exigir al individuo mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales personales y de los otros, pues estas dimensiones influirán tanto en la evaluación y selección de alternativas, como también en su desempeño mismo a la hora de actuar. (MINEDU, 2016)

1.1.12. Capacidad

Capacidades Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. (MINEDU, 2016)

1.1.13. Estándares de aprendizaje

Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas (MINEDU, 2016)

1.1.14. Desempeños

Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos. No tienen carácter exhaustivo, más bien ilustran actuaciones que los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel.

1.5 Área de Educación para el Trabajo

Los cambios tecnológicos, sociales y económicos de las últimas dos décadas han transformado significativamente las características del mundo del trabajo. Así, la forma de acceder o de generarse un empleo y desempeñarse con éxito en esta esfera de la vida humana es distinta hoy y continuará en constante cambio, reconfigurándose y proponiendo nuevos retos para los egresados de la Educación Básica. En este escenario, el propósito es favorecer el acceso de los estudiantes a la educación superior o al mundo laboral a través de un empleo dependiente, independiente o autogenerado, y a través del desarrollo de las habilidades, conocimientos y actitudes que le permitan al estudiante

proponer y llevar a la práctica alternativas de solución frente a necesidades o problemas económicos o sociales. Con este fin, desarrolla la gestión de proyectos de emprendimiento en los que despliegan competencias generales blandas y técnicas que les permitan afianzar su potencial y aumentar sus posibilidades de empleabilidad en función de sus intereses personales y procurando el desarrollo de su entorno.

1.1.15. Enfoque que sustenta el desarrollo de la competencia del área de Educación para el Trabajo

En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje corresponde a un enfoque que recoge los principios teóricos de la pedagogía emprendedora, la educación social y financiera, y la educación para el empleo y la vida práctica. Estos marcos consideran al estudiante un agente social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus capacidades para la empleabilidad.

1.1.16. Competencia de Educación para el trabajo: gestiona proyectos de Emprendimiento económico o social.

En cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizando con eficiencia y eficacia los recursos y acciones necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas en atención de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social.

Comprende que el estudiante trabaje cooperativamente para crear una alternativa de solución a una necesidad o problema de su entorno a través de una propuesta de valor de bien o servicio, valide sus ideas con posibles usuarios y

seleccione, en función de la pertinencia y viabilidad, una de ellas ; diseñe la estrategia que le permita implementar su alternativa de solución definiendo los recursos y tareas necesarios, aplique habilidades técnicas para producir o prestar el bien o servicio ideado y evalúe los procesos y resultados con el fin de tomar decisiones para mejorar o innovar. Durante estos procesos actúa permanentemente con ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.

1.1.17. Capacidades de la competencia gestiona proyectos de Emprendimiento económico o social

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- Crea propuestas de valor: genera alternativas de solución creativas e innovadoras a través de un bien o servicio que resuelva una necesidad no satisfecha o un problema social que investiga en su entorno; evalúa la pertinencia de sus alternativas de solución validando sus ideas con las personas que busca beneficiar o impactar, y la viabilidad de las alternativas de solución en base a criterios para seleccionar una de ellas y diseña una estrategia que le permita poner en marcha su idea definiendo objetivos y metas y dimensionando los recursos y tareas.
- Aplica habilidades técnicas: es operar herramientas, máquinas o programas de software, y desarrollar métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos; implica seleccionar o combinar aquellas herramientas, métodos o técnicas en función de requerimientos específicos aplicando criterios de calidad y eficiencia.
- Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas: es integrar esfuerzos

individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asumir con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Es también reflexionar sobre su experiencia de trabajo y la de los miembros del equipo para generar un clima favorable, mostrando tolerancia a la frustración, aceptando distintos puntos de vista y consensuando ideas.

- Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento: es determinar en qué medida los resultados parciales o finales generaron los cambios esperados en la atención del problema o necesidad identificada; emplea la información para tomar decisiones e incorporar mejoras al diseño del proyecto. Es además analizar los posibles impactos en el ambiente y la sociedad, y formular estrategias que permitan la sostenibilidad del proyecto en el tiempo.

1.1.18. Estándares de la competencia "Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social para el segundo año de secundaria

Nivel	Descripción de los niveles del desarrollo de la competencia
-------	---

<p>NIVEL ESPERADO AL FINAL DEL CICLO VI</p>	<p>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica. Implementa sus ideas empleando habilidades técnicas, anticipa las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva. Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados; realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.</p>
--	---

1.1.19. Desempeños segundo grado de secundaria del área de Educación para el trabajo.

Cuando el estudiante gestiona proyectos de Emprendimiento económico social, y logra el nivel esperado del ciclo VI, realiza desempeños como los siguientes:

- Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.

- Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.
- Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.
- Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.
- Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo comt.in a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.
- Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.
- Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto.

1.6 Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje

De acuerdo a Díaz Barriga y Hernández Rojas (1998) una estrategia de aprendizaje se define como "un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un estudiante adquiere y emplea en forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas" (Vasquez R., 2010, p. 22)

En forma análoga, es posible definir la estrategia de enseñanza como los procedimientos o recursos que consciente y planificadamente utiliza el maestro para promover los aprendizajes deseados. Si una estrategia es "la habilidad o destreza para dirigir un asunto", las estrategias de enseñanza se pueden considerar como aquellos modos de actuar del maestro que hacen que se generen aprendizajes, y por eso, estas estrategias son el producto de una actividad constructiva, creativa y experiencial del maestro, pensadas con anterioridad al ejercicio práctico de la enseñanza, dinámicas y flexibles según las circunstancias y momentos de acción.

1.7 Entorno virtual de aprendizaje

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA), también conocido como ambiente virtual de aprendizaje (AVA) o en inglés Virtual Learning Environment (VLE), puede ser definido como una plataforma web diseñada para facilitar la gestión de los procesos de enseñanza y de aprendizaje; es decir, permite administrar, distribuir, realizar las actividades de seguimiento y evaluación de todas aquellas involucradas en la enseñanza y de aprendizaje, sean completamente a distancia, presenciales o mixtos (Boneu, 2007; Cedeño & Murillo, 2019). En un entorno virtual de aprendizaje,

las y los docentes asumen decisiones en torno al diseño, el empleo del tiempo, el espacio y la disposición de los materiales. De esta manera el uso de un EVA trae las siguientes ventajas:

- Uso de diferentes formatos; es decir, permite combinar texto, imágenes, video y audio cuando se crea y comparte materiales de aprendizaje.
- El acceso a contenidos, actividades y evaluaciones diversificadas se da en cualquier momento y se puede acceder desde cualquier lugar.
- La o el docente puede modificar y/o actualizar el material1 fácilmente y la y los estudiantes pueden ver el material actualizado en tiempo real.
- La y los estudiantes pueden recibir informes (retroalimentación) de sus avances según desarrollen las actividades en la plataforma.
- La posibilidad de reusar el material cada vez que lo necesiten.

1.1.20. Características de un EVA

Como características más notables podemos considerar las siguientes:

- Es un ambiente digital, no material en sentido físico. Donde las tecnologías van a operar como instrumentos de mediación, ofreciendo oportunidades de interactuar, acceder a información, comunicación, investigación y demás procesos relacionados con el aprendizaje.
- Las interacciones del proceso de enseñanza - aprendizaje no se producen cara a cara (como en la enseñanza presencial), sino están mediadas por la tecnología.

- Da posibilidad de estudiar en cualquier lugar y con flexibilidad de horarios. Permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y estudiantes coincidan en el espacio o en el tiempo, ya que no necesitan trasladarse a otro lugar dar y recibir clases.
- Las y los estudiantes, de acuerdo a sus disponibilidad e interés acceden a los contenidos y actividades.
- Es un espacio que favorece el encuentro y la interacción de los actores. Suele basarse en el principio de aprendizaje colaborativo que permite a los estudiantes realizar sus aportes y expresar sus inquietudes, intercambiar conocimientos a través de sus herramientas como foros, chats, videoconferencias, wikis, etc. (Gros, 2007).
- Dependiendo de la gestión de su diseño podrá favorecer el rol activo de las y los estudiantes en la apropiación de los contenidos.
- Permite la realización de actividades de evaluación de forma virtual, por ejemplo: cuestionarios, entregas de trabajos, exposiciones y desarrollo de simulaciones o experimentos virtuales entre otros. Normalmente, los y los docentes definen un periodo de realización de la actividad a ser evaluada y sus estudiantes responden a través del sistema compartido (Lezcano, & Vilanova, 2017).

- Responde a un diseño y a un modelo o concepción pedagógica, no simplemente a una acumulación de páginas web o herramientas informáticas.

1.1.21. Entornos virtuales para desarrollar aprendizajes

Redes sociales.

Para que las redes se conviertan en parte del cambio educativo, es importante valorar la revolución digital en la web, que influye sobre todas nuestras actividades cotidianas. Las y los estudiantes usan las redes sociales con el objetivo principal de interactuar, compartir, colaborar, comunicarse y ser parte de un entorno social con otros. Si hacemos uso de las redes sociales en nuestras aulas y en la educación virtual, como docentes podemos aprovechar de sus ventajas, pero debemos controlar y evitar sus dificultades:



Figura 1: Redes sociales

Fuente: Imágenes Google

Tabla 1 Ventajas y desventajas de las redes sociales

Ventajas y desventajas de las redes sociales

VENTAJAS	DIFICULTADES
<ul style="list-style-type: none"> • Publicar y compartir información. • Incluir contenido en diferentes formatos. • Facilitar la comunicación y la socialización. • Permitir una retroalimentación casi instantánea. • Ampliar los límites del proceso enseñanza- aprendizaje. • Construir de manera compartida el conocimiento. • Reforzar las relaciones internas entre los alumnos internos. • Motivar a las y los estudiantes e implicarles más. • Favorecer el aprendizaje autónomo del estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reducción de la atención y la productividad. Las redes sociales ofrecen multitud de distracciones, como el chat y las notificaciones. También la posibilidad de tener abiertas múltiples pestañas con redes sociales. • Saturación de herramientas y uso de estas sin una base metodológica que justifique su aplicación. • Laxitud en el lenguaje. • Dependencia y adicción hacia esta tecnología. • Estar expuesto al ciberbullying, grooming, sexting o sextorción. • Infoxicación, entendienco esta como el exceso de información.

	Conflictos por el mal uso del anonimato o la distancia.
--	---

1.8 Estrategia Aprendo en casa

Aprendo en Casa es una estrategia nacional de educación a distancia que el Ministerio de Educación pone a disposición de la comunidad educativa para garantizar el inicio y la continuidad del servicio educativo en el marco de la emergencia sanitaria. De acuerdo a la R. M. N.° 160-2020-MINEDU, a partir del 6 de abril se dispone el inicio del año escolar, a través de la implementación de la estrategia, en las instituciones educativas públicas de Educación Básica a nivel nacional.

Esta estrategia multicanal de educación remota, a corto plazo, ofrecerá orientaciones, materiales y recursos para brindar a las y los estudiantes de educación básica del país, la posibilidad de avanzar en el desarrollo de competencias establecidas en el Currículo Nacional y contribuir a superar la emergencia que se vive, convirtiéndola en oportunidad para fortalecer la ciudadanía, el cuidado de uno mismo y la responsabilidad con el bien común. En el mediano y largo plazo, se orienta a complementar la práctica pedagógica que realiza el personal docente, con énfasis en la atención a las y los estudiantes de las zonas rurales y alejadas, a fin de generar oportunidades que permitan reducir las inequidades de aprendizaje.

1.1.22. La mensajería instantánea

La mensajería instantánea es una forma de comunicación en tiempo real entre dos o más personas, está basada en texto bajo un modelo asíncrono; es decir, aquella comunicación que no requiere que los usuarios (emisor y receptor) coincidan en el tiempo, sino que se produce en diferido. El mensaje es enviado a través de dispositivos conectados a una red como Internet. Un sistema de mensajería instantánea tiene dos funciones básicas que son las de mostrar a los usuarios conectados y chatear. La comunicación enviada mediante este tipo de aplicaciones permite enviar mensajes de texto a los que se añaden emoticonos, stickers, enlaces, fotografías, vídeos o notas de voz y archivos en diferentes formatos. Además, muchas de ellas están incorporando llamadas o videollamadas en la propia aplicación. Su uso educativo ha explotado en el 2020, como es el caso de WhatsApp.

1.1.23. Aplicación WhatsApp

Es una aplicación gratuita de mensajería para los teléfonos inteligentes y una herramienta muy potente de comunicación. Cuando se está conectado a internet o se dispone de datos es posible enviar y recibir mensajes, imágenes, documentos, ubicaciones, contactos, vídeos y grabaciones de audio. Del mismo modo, realizar llamadas y video llamadas individuales o grupales. Mosquera (2017), brinda algunas recomendaciones para el uso de WhatsApp con las y los estudiantes.

- Solicitar permiso para el uso de WhatsApp con fines educativos e informar del mismo.
- Formar grupos pequeños para evitar que «todos tengan los teléfonos de todos» y en los que el profesor siempre estaría presente.

- Comenzar con algún tema de debate o alguna pregunta.
- Establecer un número mínimo y máximo de intervenciones (si se considera para nota).
- Establecer horarios para la participación.
- Usar los grupos para mandar recordatorios o archivos de interés.
- Crea un grupo de WhatsApp del aula con los padres de familia o apoderados para establecer una comunicación fluida y permanente.
- Coordina actividades entre docentes y directivos del colegio.
- Manténgase en contacto con sus estudiantes fuera del aula.
- Aclara dudas, resuelve consultas y retroalimenta los aprendizajes de tus estudiantes usando mensajes de texto, audio, videos grabados o video llamadas.
- Envía contenidos y actividades individualmente o a través de un grupo de WhatsApp.
- Organiza debates. Anima a tus estudiantes a grabar archivos de audio con sus comentarios, argumentos o posturas ante un determinado tema.
- Desarrolla actividades de aula invertida. *f* Brinda a tus estudiantes información relacionada con la clase.
- Anima a que tus estudiantes manifiesten opiniones sobre temas tratados en clase.
- Informa a tus estudiantes sobre trabajos dejados en clase.
- Recopila enlaces útiles para la clase usando los grupos de WhatsApp.
- Prepara lecciones en audio que se pueden enviar directamente a tus estudiantes.

- Envía gráficos como imágenes o cuadros directamente a tus estudiantes.
- Elabora exámenes orales o similares.

Prepara recordatorios de entregas.

1.1.24. Historia de WhatsApp

Como red social primer Android surgido fue el HTC Dream, en el año 2008 para esta época las aplicaciones para Android eran escasas, momento propicio para el surgimiento de WhatsApp (Ixcot, J., 2017, p. 38)

Los fundadores de WhatsApp son los estadounidenses Brian Acton y Jan Korum ex trabajadores de Yahoo! quienes se unieron para crear una aplicación para los nuevos sistemas operativos de teléfonos inteligentes. En 2009 lanzaron WhatsApp para iPhone (Ixcot, J., 2017)

Como el mercado de aplicaciones estaba surgiendo, los primeros resultados no fueron los esperados y estuvieron a punto de renunciar a su empresa, sin embargo Jan Korum de manera curiosa añadió a la aplicación la opción en la cual los usuarios podían ver si la otra persona se encontraba conectada, las actualizaciones del estado y el doble check para saber si el mensaje había sido leído, estas añadidas le dieron un rotundo éxito a la aplicación a tal grado que en una semana alcanzaron 250,000 Usuarios (Ixcot, J., 2017)

El secreto del éxito de esta aplicación gira en torno a que cumple con las solicitudes de los usuarios de ser una aplicación transparente al poder espiar al resto de usuarios. Debido a este éxito los creadores empezaron a cobrar por el servicio con

el fin de frenar la expansión y no sobrecargar el servicio. En 2010 surgió la versión para Android y las descargas aumentaron; para 2011 se lanza al mercado la versión para Windows Phone y se le añade a la aplicación la posibilidad de enviar fotografías (Ixcot,, J., 2017)

En 2013 la aplicación contaba con 400 millones de usuarios lo que causó preocupación en los dueños de las distintas redes sociales, dando como resultado la compra de WhatsApp por parte del dueño de Facebook por un valor de 21 millones de dólares, con esta compra Facebook paso por configuraciones en su plataforma tales como el control de privacidad, desactivar el doble check y en 2014 un encriptado de mensajes para mayor seguridad (Ixcot,, J., 2017)

1.1.22. Características de la aplicación

Ixcot (2017) nos dice que WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea sin embargo tiene varias características que le han dado una ventaja sobre las demás al cubrir varias necesidades de los usuarios, acá una lista de las principales características importantes. El emisor y el receptor deben de tener instalada la aplicación, la forma de comunicación es mediante una red de servicio de internet móvil. La forma de identificar a los usuarios es por medio del número telefónico. Puede ser utilizado por medio de teléfonos inteligentes (Smartphone), como consecuencia funciona bajo un sistema operativo. La red social WhatsApp cuenta con opciones de manejo de la privacidad de la cuenta tales como: marcar quien puede ver tu estado de perfil, desactivar el doble check. Permite saber el estado de los demás Usuarios y saber si han recibido tu mensaje. Además de mensajes puedes enviar: videos, documentos, imágenes, audios, ubicación, historiales,

contactos y grabaciones. Se pueden realizar video llamadas a todos los usuarios con tan solo estar conectado a una red Wifi o a conexión de internet 3G o 4G. Cuenta con una plataforma tipo espejo para poder revisar los mensajes desde tu ordenador llamada WhatsApp Web. Se puede realizar un back-up de las conversaciones. La aplicación de mensajería instantánea ha abierto investigaciones en distintos campos de la vida, hay estudios sobre derechos empresariales como (Carlino, 2013). Estudio que toma la interacción que se tiene en una empresa fiscalizadora.

1.1.23. Uso de la Aplicación WhatsApp en Educación

Hoy en día contamos con herramientas digitales muy importantes que las empleamos como estrategias al momento de comunicarnos. Ya todos estamos familiarizados con el uso del WhatsApp y lo utilizamos para mantenernos en contacto con amigos y familiares. Este hecho no se podía alejar del proceso enseñanza aprendizaje, es por eso que podemos usarlo como herramienta en el ámbito educativo, ya que los estudiantes son los que más utilizan el WhatsApp prefiriendo esta comunicación a la interacción frente a frente. Estas experiencias comunes entre el estudiante y el docente convierten a WhatsApp en una de las aplicaciones más accesibles para usar en actividades educativas y potencialmente en aspectos colaborativos. La red social WhatsApp es una estrategia que facilita la comunicación tanto oral como escrita, por tal razón, todos los usuarios interactúan mediante este medio. La comunicación entre personas produce Educación. WhatsApp posee un conjunto de herramientas que pueden promover un sin fin de utilidades en el área pedagógica. Los profesores pueden lograr una comunicación más rápida y fluida con sus estudiantes. También puede aumentar el nivel de interacción entre estudiantes y crear de este modo esferas de construcción de conocimiento. algunas estrategias de

comunicación tanto oral como escrita que nos brinda las bondades del WhatsApp son las siguientes: (Tein.tips., 2018,p.25)

- a) La función de Grupos para crear grupos de aprendizaje y estudio Los grupos en la red social WhatsApp se pueden usar para crear un espacio cerrado al que todos puedan acceder en cualquier momento, lo que permite una comunicación y un intercambio de materiales más fáciles. Los estudiantes están acostumbrados a comunicarse entre sí por este medio y están familiarizados con la idea de compartir mensajes mediante capturas de pantalla o reenvío de medios.
- b) Crear lecciones de audio que se pueden enviar directamente a los estudiantes mediante un link o enlace Cualquier contenido puede ser enriquecido con material complementario y esto puede ser enviado para reforzar los contenidos programados.
- c) Los estudiantes están comunicados permanentemente La comunicación que mantenga como docente guía es muy importante para el desarrollo en el aprendizaje de sus estudiantes.
- d) Envío de trabajos a los estudiantes e. Mediante el WhatsApp se puede mantener contacto con los padres El compromiso de los padres de familia en el acompañamiento es fundamental para todo proceso formativo.
- e) Enviar vídeos a los estudiantes Se puede enviar videos o vínculos de YouTube a sus estudiantes e interactuar con estos recursos para generar expectativa o retroalimentación.

- f) Enviar gráficos como imágenes o cuadros directamente a los estudiantes Con preferencia imágenes en formatos .png .jpg .gif
- g) Enviar boletas de calificaciones directamente a los teléfonos de los padres Haciendo el uso de este recurso puede ahorrar tiempo y material de impresión.
- h) Facilita la comunicación en tiempo real entre estudiantes y profesores Puede utilizar la herramienta de vídeo llamadas para hacer partícipe de estudiantes que por alguna razón no asistieron a clase.
- i) Facilita la comunicación en tiempo real entre maestros y padres Para cualquier emergencia este tipo de comunicación es de gran ayuda. La mayor parte de estudiantes están entusiasmados con el uso de WhatsApp y se involucrarán en las actividades comunicándose oralmente y por escrito. Mediante el WhatsApp, a los estudiantes se les da la oportunidad de aprender a través de esta herramienta familiar, simple y versátil.

1.9 Comunicación Oral

La comunicación oral se desarrolla mediante el diálogo que es la base de las relaciones sociales, dialogar es la forma en que intercambiamos información con otra persona. Esto quiere decir que en una comunicación oral hay un emisor y receptor donde el común es el lenguaje. Características: Necesita un emisor y un receptor. El emisor posee más libertad expresiva. La comunicación oral no es permanente (Iisdiur., R, 2012, p.13)

1.10 Comunicación Escrita

Según Isdiur (2012) la comunicación escrita es permanente ya queda evidenciado en una hoja o en cualquier material además esta se puede evidenciar con más detalle.

Es aquella que, en el momento de iniciarse, emisor y receptor no tienen necesariamente que coincidir en el espacio y en el tiempo.

Al no haber ocasión de retroalimentación inmediata, ni tampoco posibilidad de contar con la comunicación no verbal, el emisor ha de prestar especial atención al redactar el mensaje (el documento escrito), para que el receptor (el lector) lo comprenda con el sentido que quiso darle el emisor.

Es la forma en que se expresan las palabras en forma de escritura y que puede ser leído por cualquier receptor sin importar el momento.

Características: Se usan letras, tildes y signos de puntuación para construir el mensaje. Es reflexiva, organizada, elaborada y lógica. Es correcta y precisa. Es diferida y permanente. Se establece una relación unilateral entre el emisor y el receptor.

CAPITULO II

MARCO OPERATIVO Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Determinación del problema de investigación.

El problema parte del contexto educativo actual, del modelo educativo que el Ministerio de Educación plantea en el Currículo Nacional y en los mapas de progreso basados en el modelo curricular por Competencias y de las demandas educativas que la escuela ha de atender para ofrecer un servicio educativo de calidad a los niños, niñas, las y los adolescentes y por ende, que los estudiantes logren desarrollar las Capacidad: crea propuestas de valor al culminar la Educación Básica Regular. Específicamente en el área de Educación Para el trabajo a través de la puesta en práctica del enfoque que recoge los principios teóricos de la pedagogía emprendedora, la educación social y financiera, y la educación para el empleo y la vida práctica. Estos marcos consideran al estudiante un agente social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus capacidades para la empleabilidad. Por ello, lo que se pretende es analizar el uso del aplicativo WhatsApp y si las actividades de aprendizaje de aprendo en casa del área de Educación para el Trabajo del VI de la EBR conducen al desarrollo de la competencia de la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social.

Por lo antes expuesto, en este contexto, es que es necesario analizar en qué medida el uso de la aplicación Whatsapp, una de las mayores herramientas de comunicación de hoy en día, influye en el logro de la competencia en el área de Educación para el trabajo en los estudiantes segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-

1.2 Justificación de la investigación.

El presente trabajo de investigación obedece al contexto actual originada por el impacto educativo generado por la propagación del Covid-19. La necesidad de tomar medidas de distanciamiento social para desacelerar la velocidad de propagación del virus ha obligado a cerrar las escuelas en el aspecto presencial, posicionando el uso de recursos educativos propios de la educación a distancia como las tecnologías de la información y la comunicación como la principal herramienta de mitigación de la crisis.

No obstante, la crisis por la pandemia ha mostrado la integración de las tecnologías en las instituciones educativas, en especial en la educación básica, además, parece no existir claridad sobre la manera cómo las herramientas tecnológicas han sido incorporadas a los procesos educativos y cómo se articulan con las estructuras curriculares de las escuelas es así que el sector educativo del país no estaba preparado para la transición hacia una educación con mayores niveles de mediación tecnológica como la que exige la mitigación del avance del Covid-19. Convirtiendo al uso del WhatsApp el principal medio de comunicación virtual entre los estudiantes de educación básica regular de nuestro país.

Sabemos que esta aplicación no fue creada para fines educativos, sin embargo, debemos reconocer que su propósito principal es facilitar la comunicación, y la educación parte de una comunicación efectiva considerado esto como un aspecto positivo sin embargo esta también afectando las habilidades sociales la sociabilidad y el comportamiento de las personas , es así que los resultados del presente trabajo de investigación nos permita comprender los efectos que ocasiona el uso de esta aplicación tecnológica en relación a la competencia del área de Educación para el trabajo Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social de esta manera ser considerada para prever las consecuencias que puedan generar su uso.

En presente trabajo de investigación, busca lograr el rigor científico que se requiere en toda investigación; es por esta razón que se trabajará con el método científico que implica, la identificación del problema, la búsqueda de literatura que ayude a comprenderlo, el planteamiento de las hipótesis, la recopilación de los datos con instrumentos válidos y confiables para su comprobación así como llegar a conclusiones sobre la forma en que el uso de la aplicación Whatsapp y la competencia del área de Educación para el trabajo. Considerando su importancia de los resultados que se alcancen en esta investigación se constituirán en conocimientos necesarios para orientar, conducir a los estudiantes hacia la mejora del logro de la competencia del área en estudio en tiempos de confinamiento social.

1.3 Formulación del problema de investigación.

Por consiguiente, la presente investigación busca responder a la pregunta.

1.3.2 Interrogante principal

¿Cuál es el grado de relación del uso de la aplicación Whatsapp y la competencia del área de educación para el trabajo, en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020?

1.3.3 Interrogantes secundarias:

- ¿Cuál es el grado de uso de la aplicación Whatsapp, que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020?
- ¿Cuál es el logro alcanzado en la competencia de Educación para el trabajo que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020?
- ¿Qué relación existe entre el uso de la aplicación Whatsapp, y la competencia de Educación para el trabajo que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020?

1.4 Objetivos de la investigación.

1.4.2 Objetivo General:

Establecer el grado de relación del uso de la aplicación Whatsapp y el logro de la competencia de Educación para el trabajo en los estudiantes del segundo año

del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020

1.4.3 Objetivos Específicos:

Determinar el grado de uso de la aplicación Whatsapp, que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020.

Identificar el nivel de logro de la competencia de Educación para el trabajo que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020

Establecer la relación existente entre el uso de la aplicación Whatsapp y el logro de la competencia de educación para el trabajo en los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020

1.5 Sistema de hipótesis

H1: El uso de la aplicación Whatsapp tiene relación significativa con el logro de la competencia de Educación para el trabajo que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del área de educación para el trabajo de la institución educativa José Gálvez puno-2020

H0 El uso de la aplicación Whatsapp no tiene relación significativa con el logro de la competencia de Educación para el trabajo que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del área de educación para el trabajo de la institución educativa José Gálvez puno-2020

1.5.2 Variables de investigación.

Variable X: Uso de la aplicación WhatsApp

INDICADORES

- El WhatsApp como sistema de comunicación
- Tiempo de conexión con el WhatsApp
- Frecuencia de uso WhatsApp
- Motivo de uso de la aplicación Whatsapp
- Información compartida en el WhatsApp

GRADO DE USO DE LA APLICACIÓN WHATSAPP RANGO

Grado III 49 a 73

Grado II 25 a 48

Grado I 00 a 24

Descripción

Grado I.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo inadecuado conectados al WhatsApp, con una mala frecuencia, con motivaciones incorrectas, mala razón de uso, y una baja compartición de la información

Grado II.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo medianamente aceptable conectados al WhatsApp, con una frecuencia regular, con motivaciones medianamente correctas, regular razón de uso, y una moderada compartición de la información.

Grado III.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo adecuado conectados al WhatsApp, con una buena frecuencia, con motivaciones correctas, buena razón de uso, y una alta compartición de la información.

Variable Y: Competencia del área de Educación para el trabajo

INDICADORES

- Logro destacado: AD
- Logro esperado: A
- En proceso: B
- En inicio: C
- Escala de medición

LOGRO DESTACADO: Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

LOGRO ESPERADO: Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.

EN PROCESO: Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

EN INICIO: Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una Capacidad: crea propuestas de valor de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

1.6 Metodología:

1.6.2 Enfoque de investigación:

Hernández, Fernández & Baptista (2014), refiere que "el enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías" (p. 55). La presente investigación corresponde al enfoque cuantitativo.

1.6.3 Nivel de investigación:

La investigación se puede clasificar en aplicada. El nivel de investigación para nuestra investigación es básico en la medida que este tipo de investigación se realiza para obtener nuevos conocimientos y nuevos campos de investigación sin un fin práctico específico e inmediato. Tiene como fin crear un cuerpo de conocimiento teórico, sin preocuparse de su aplicación práctica. "La investigación pura o básica se orienta a conocer y persigue la resolución de problemas amplios y de validez general" (Landeau, R., 2007, p. 55).

1.6.4 Tipo de investigación:

Según el alcance de la investigación, esta será de tipo no experimental. (Hernández, R., 2015,p.6). Es la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables.

1.6.5 Diseño de investigación:

Se considera el diseño descriptivo correlacional porque evalúa la asociación que puede existir entre los constructos del problema; es decir, entre sus

características o conceptos. Esta investigación no pretende establecer una explicación completa de la causa –efecto de lo ocurrido, solo aporta indicios sobre las posibles causas de unos acontecimientos, según el autor (Sierra, 2015) y se esquematiza de la siguiente del siguiente método:

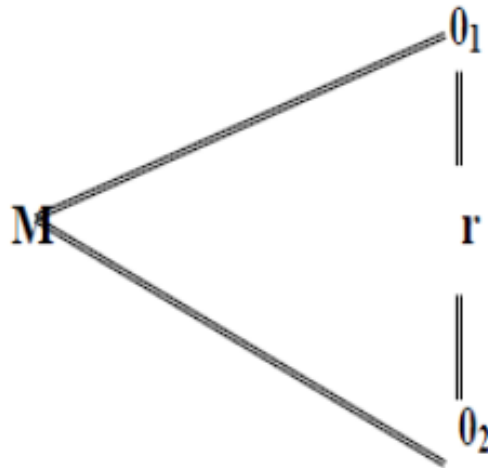


Figura 4. Diagrama de investigación descriptiva correlaciona

Dónde: M: Muestra (Estudiantes del 2do año de secundaria del Área de EPT)

O1: Puntuaciones V1: Redes sociales

O2: Puntajes V2: Logro de competencia de EPT

r: Parámetro de relación

1.7 Técnicas de investigación:

Se utilizó la encuesta. La encuesta es un formato estandarizado que comprende un conjunto predefinido de preguntas y opciones de respuesta. Por lo general se

aplican a muestras grandes de informante, sean elegidos por procedimientos estadísticos o no, porque la información que producen es de fácil análisis, comparable y generalizable (Rodríguez, S, J. & Burneo, K., 2017)

1.8 Instrumentos de investigación

Para la encuesta se utilizó como instrumento la Escala de Likert. La Escala de Likert es una estructura que presenta un conjunto de ítems en forma de proposiciones positivas (favorables), sobre hechos y fenómenos sociales o naturales de la realidad, comportamientos individuales y colectivos de personas e instituciones, respecto de los cuales se pide que las personas sometidas a observación expresen su opinión o actitud. Para ello es necesario que cada ítem contenga una graduación escalonada de respuestas que vayan de lo más favorable a lo menos favorable, de tal manera que permitan a las personas observadas, expresar su opinión y parecer de manera objetiva y precisa. (Carrasco, 2017, pág. 206)

1.9 Población y muestra.

1.9.2 Población

Tabla 2
Población del Segundo de Secundaria de la I.E José Gálvez de Puno- 2020

GRADO Y SECCIÓN	TOTAL DE ESTUDIANTES	ESTUDIANTES VARONES	ESTUDIANTES DAMAS
2 "A"	26	15	11
2 "B"	24	13	11
2 "C"	26	12	14
2 "D"	24	11	13

2 “E”	21	13	8
2 “F”	19	9	10
2 “G”	19	10	9
2 “H”	17	11	6
TOTAL	176	94	82

Fuente: Registro de nóminas de la Institución Educativa “José Gálvez de Puno”

Interpretación

En la tabla 1 se aprecia que la Población total de estudiantes del segundo año del nivel secundario de la Institución Educativa “José Gálvez de Puno” y es de 176 estudiantes, que están distribuidos en las secciones A, B, C, D, E, F, G, y H.

1.9.3 Muestra

Tabla 3
Muestra del Segundo de Secundaria de la I.E José Gálvez de Puno- 2020

GRADO Y SECCIÓN	TOTAL DE ESTUDIANTES	ESTUDIANTES VARONES	ESTUDIANTES DAMAS
2 “A”	7	4	3
2 “B”	7	3	4
2 “C”	7	5	2
2 “D”	7	2	5
2 “E”	7	3	4
2 “F”	7	4	3
2 “G”	7	6	1
2 “H”	7	2	5
TOTAL	52	27	20

SECCIÓN	Nro. de participantes
2 "A"	7
2 "B"	7
2 "C"	7
2 "D"	7
2 "E"	6
2 "F"	6
2 "G"	6
2 "H"	6
TOTAL	52

Fuente: Registro de nóminas de la Institución Educativa "José Gálvez de Puno"

Interpretación

Como observar en la tabla 2, la muestra está distribuida en 8 secciones de la "A" a la "H", haciendo un total de 52 estudiantes del segundo año de educación secundaria

El muestreo aplicado para esta investigación ha sido de tipo probabilístico aleatorio simple. Buendía, Colas y Hernández (2012) lo señalan como el procedimiento probabilístico de selección de muestras más sencillo y conocido, no obstante, en la práctica es difícil de realizar debido a que requiere de un marco muestral y en muchos casos no es posible obtenerlo. Puede ser útil cuando las poblaciones son pequeñas y por lo tanto, se cuenta con listados. Cuando las poblaciones son grandes, se prefiere el muestreo en etapas. En cuanto a la determinación de la muestra se aplicará la fórmula para muestras chicas, obteniéndose los siguientes resultados:

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

N = Total de la población 176

Z α = 1.96 al cuadrado (Ya que se trabajará en una seguridad del 95% de respuestas confiables)

p = proporción esperada (en este caso 5% = 0.05)

q = 1 - p (en este caso 1-0.05 = 0.95)

d = precisión (para esta investigación será de 5%)

APLICANDO LA FÓRMULA:

N = 176 participantes

Z α = 1.96

p = 0.05

q = 0.95

d = 0.05

$$n = \frac{176 * (1.96)^2 * 0.05 * 0.95}{0.05^2 (176-1) + 1.96^2 * 0.05 * 0.95}$$

$$n = \frac{32.115776}{0.619976}$$

$$n = 52$$

1.10 Técnicas para el análisis de datos

Para el desarrollo de este estudio se tomará un cuestionario que mide la variable, uso de la aplicación Whatsapp y la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social en estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020, lo cual fue sometido a una validez de contenido por juicio de expertos, para ver el contexto y la pertinencia de los factores medibles, posteriormente se administrará una prueba piloto a un grupo de estudiantes de la Institución Educativa José Gálvez Puno

Con el instrumento listo y validado se presentará la documentación respectiva a la universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Luego se les explicará a los estudiantes para que puedan llenar debidamente el cuestionario.

El procesamiento de los datos será con el programa estadístico IBM SPSS en el cual se vaciará los datos obtenidos en la aplicación de la misma. Posteriormente, se analizarán e interpretarán los datos para la elaboración del informe final y la discusión de resultados.

1.11 Resultados

A continuación, presentaremos los resultados obtenidos en la investigación en relación a las variables estudiadas Uso de la aplicación Whatsapp y la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico. Se describe los resultados estadísticos de los datos obtenidos, en base a las variables estudiadas y de acuerdo a la muestra total, a través de un análisis descriptivo basado en el análisis porcentual para determinar la prevalencia de las variables en la muestra. Seguidamente se procederá a realizar el análisis correlacional para conocer si se asocian entre si las variables: Uso de la aplicación Whatsapp y la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico

Tabla 4
Información General

		Frecuencia	Porcentaje
GRADO I (NIVEL BAJO)	1	1	1.92 %
GRADO III (NIVEL ALTO)	5	51	98.08 %
Total		52	100 %

Fuente: Base de datos aplicado a los estudiantes de segundo de secundaria de la institución educativa José Gálvez Puno, 2020

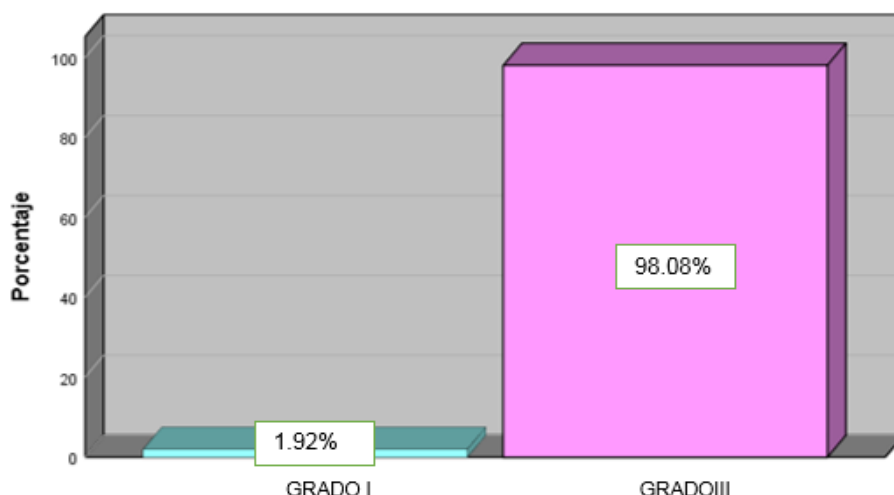


Figura 2: Información general

Fuente: elaboración propia

Análisis e Interpretación

En la tabla 3 y gráfico N°1 se observa la distribución de la muestra de la información general donde un 98,08% alcanza el grado III con alto nivel, y sólo el 1,92% alcanza el grado I con bajo nivel. Por lo tanto, la mayoría de estudiantes del segundo grado de educación secundaria forman parte del grupo de WhatsApp de la IES José Gálvez, lo cual indica que el uso de la aplicación Whatsapp es de prioridad en la estrategia aprendo en casa.

Tabla 5

El WhatsApp como sistema de comunicación

NIVEL				Frecuen cia	Porcent aje
GRADO BAJO)	I	(NIVEL	[7 – 16]	1	1.92 %
GRADO MEDIO)	II	(NIVEL	[17 – 25]	17	32.69 %
GRADO ALTO)	III	(NIVEL	[26 – 35]	34	65.39 %
Total				52	100

Fuente: Base de datos aplicado a los estudiantes de segundo de secundaria de la institución educativa José Gálvez Puno, 2020

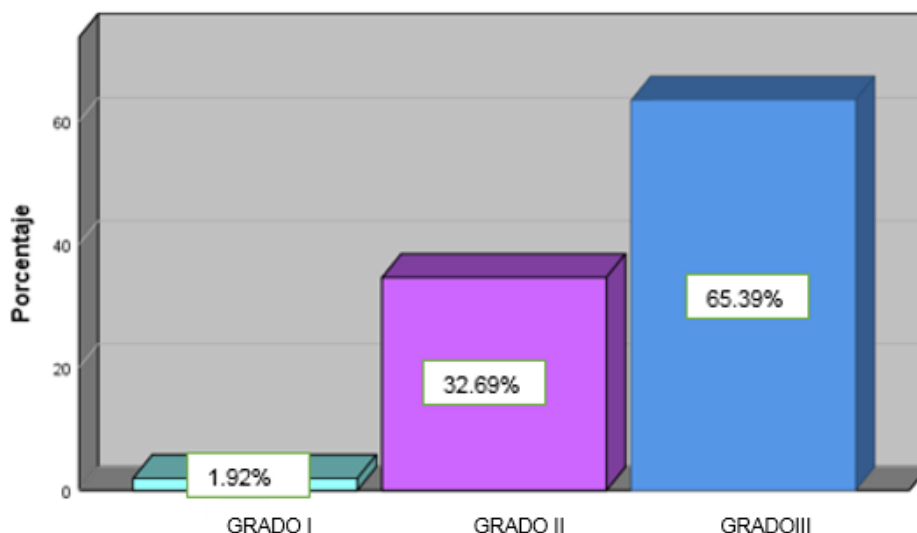


Figura 3: El WhatsApp como sistema de comunicación
Fuente: elaboración propia

Análisis e Interpretación

En la tabla 4 y gráfico N°2 se observa que en la dimensión el WhatsApp como sistema de comunicación un 65.39% alcanza el grado III con alto nivel, mientras que el 34,62 % se ubica en el grado II con nivel medio y el 1,92% con bajo nivel. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes consideran que el Whatsapp es útil para la comunicación ya que es muy práctico y fácil de usar para compartir información, además es adecuado para el trabajo cooperativo permitiendo interaccionar con sus compañeros para su proyecto de emprendimiento.

Tabla 6
Tiempo de conexión con el WhatsApp

NIVEL		Frecuencia	Porcentaje
GRADO I (NIVEL BAJO)	[3 – 7]	11	21.15 %
GRADO II (NIVEL MEDIO)	[8 – 11]	29	55.77 %

GRADO III (NIVEL ALTO)	[12 – 15]	12	23.08 %
Total		52	100

Fuente: Base de datos aplicado a los estudiantes de segundo de secundaria de la institución educativa José Gálvez Puno, 2020

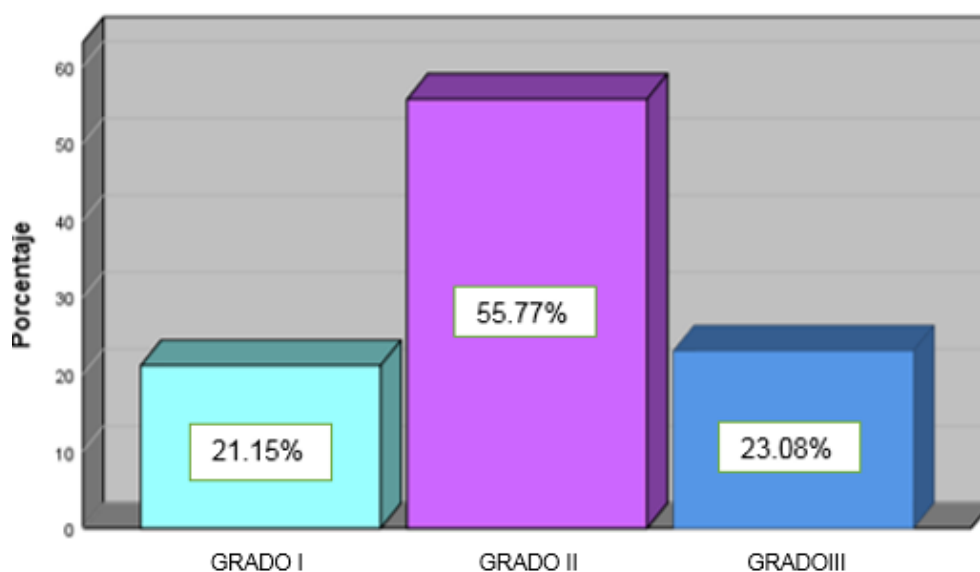


Figura 4: Tiempo de conexión con el WhatsApp
Fuente: elaboración propia

Análisis e Interpretación

En la tabla 5 y gráfico N° 3 se observa que en la dimensión tiempo de conexión con el WhatsApp un 23,08% alcanza el grado III de nivel alto, mientras que el 55,77% alcanza el grado II con nivel medio y el 21,15% alcanza el grado I con nivel bajo. Por lo tanto, la mayoría de estudiantes se conectan de una a menos de una hora al grupo de Whatsapp a veces son puntuales y responden las visualizaciones, alertas, publicaciones o mensajes.

Tabla 7

Frecuencia de uso de la aplicación Whatsapp

NIVEL		Frecuencia	Porcentaje
GRADO I (NIVEL BAJO)	[2 – 4]	17	32.69 %
GRADO II (NIVEL MEDIO)	[5 – 7]	31	59.62 %
GRADO III (NIVEL ALTO)	[8 – 10]	4	7.69 %
Total		52	100 %

Fuente: Base de datos aplicado a los estudiantes de segundo de secundaria de la institución educativa José Gálvez Puno, 2020

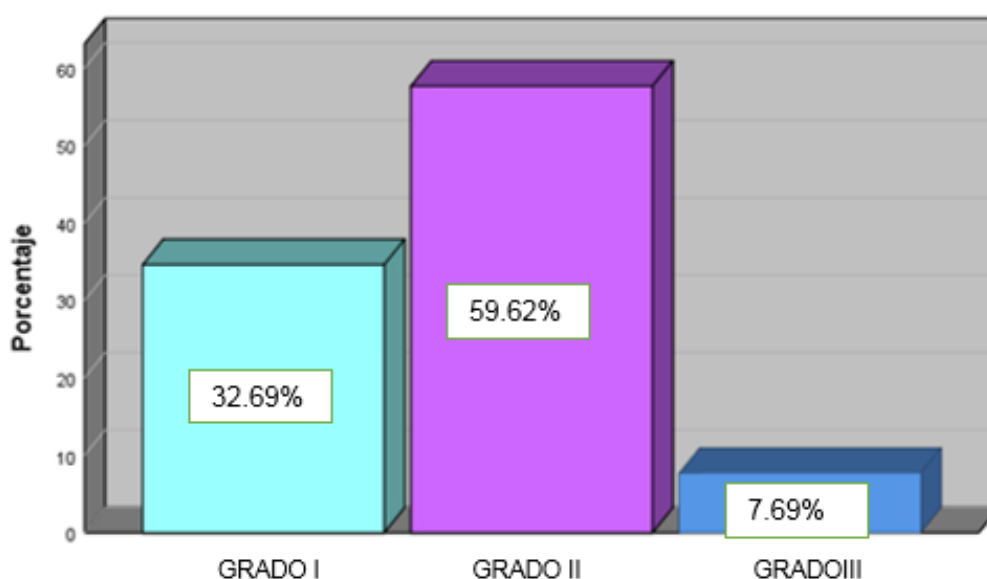


Figura 5: Frecuencia de uso de la aplicación Whatsapp

Fuente: elaboración propia

Análisis e Interpretación

Como se puede apreciar en la tabla N° 6 y el gráfico N° 4 en relación a la frecuencia del uso del WhatsApp en 7,69% se ubican en el grado III con nivel alto, 59,62% con grado II y con un 32,69% se ubican en el grado I con bajo nivel. Por lo tanto, la mayoría de estudiantes verifican sus mensajes antes de acostarse y /o levantarse además participan en la experiencia de aprendizaje en educación para el trabajo con el uso de la aplicación Whatsapp durante la semana lo que indica que los estudiantes tienen un uso frecuente de esta aplicación.

Tabla 8
Motivo del uso de la aplicación Whatsapp

NIVEL		Frecuencia	Porcentaje
GRADO II (NIVEL MEDIO)	[8 – 11]	12	23.08%
GRADO III (NIVEL ALTO)	[12 – 15]	40	76.92%
Total		52	100

Fuente: Base de datos aplicado a los estudiantes de segundo de secundaria de la institución educativa José Gálvez Puno, 2020

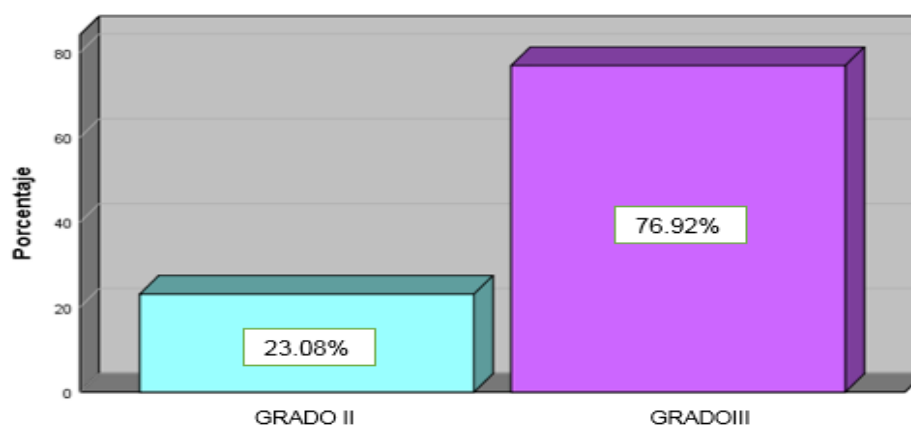


Figura 6: Motivo del Uso de la aplicación Whatsapp
Fuente: elaboración propia

Análisis e Interpretación

Como se puede apreciar en la tabla N° 7 y gráfico N° 5 en relación a la dimensión al motivo de uso de la aplicación Whatsapp se observa que un 76,92% se ubican en el grado III con alto nivel y con un 23.08% con grado II con un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de estudiantes envían mensajes, fotos de sus evidencias de aprendizaje y a veces interactúan en el grupo de Whatsapp en las experiencias de aprendizaje.

Tabla 9

Información compartida en el WhatsApp

NIVEL		Frecuencia	Porcentaje
GRADO I (NIVEL BAJO)	[4 – 9]	29	55.77%
GRADO II (NIVEL MEDIO)	[10 – 14]	14	26.92%
GRADO III (NIVEL ALTO)	[15 – 20]	9	17.31%
Total		52	100

Fuente: Base de datos aplicado a los estudiantes de segundo de secundaria de la institución educativa José Gálvez Puno, 2020

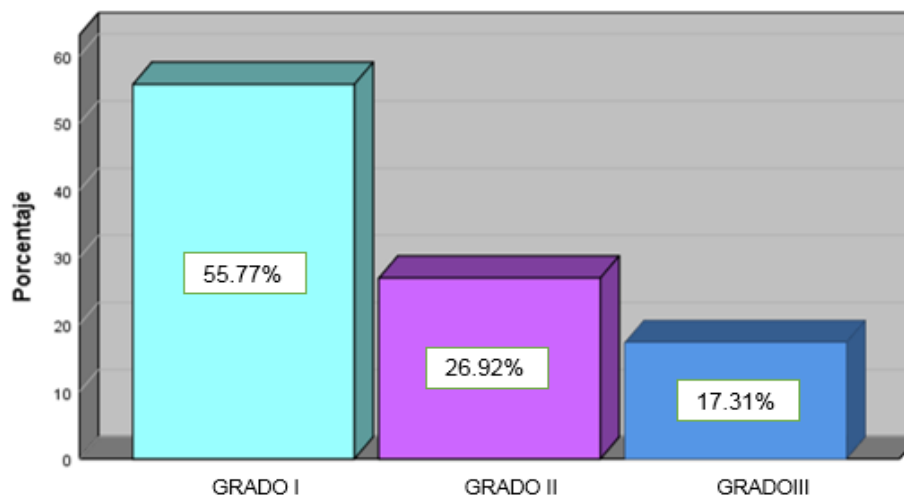


Figura 7: Información compartida en el WhatsApp
Fuente: elaboración propia

Análisis e Interpretación

Como se puede apreciar en la tabla N° 8 y gráfico N° 6 en relación a la dimensión información compartida en el Whatsapp se observa que un 17, 31% tiene un grado III con un nivel alto mientras que el 26.92% con un grado II que son un nivel medio y con 55,77% con grado I en un bajo nivel. Por lo tanto, la mayoría de estudiantes comparten de 0 a 20 archivos de información y publican menos de 10 veces en el estado de Whatsapp y a veces comparten información con sus grupos o comunidades.

Tabla 10

Uso de la aplicación WhatsApp

NIVEL		Frecuencia	Porcentaje
GRADO II (NIVEL MEDIO)	[48 – 73]	34	65.38%
GRADO III (NIVEL ALTO)	[75 – 100]	18	34.62%
Total		52	100

Fuente: Base de datos aplicado a los estudiantes de segundo de secundaria de la institución educativa José Gálvez Puno, 2020

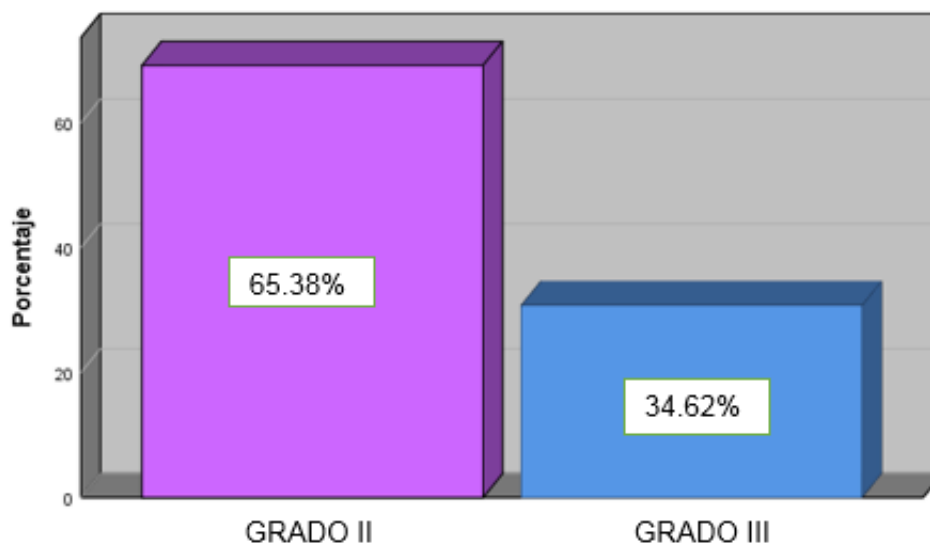


Figura 8: Uso de la aplicación WhatsApp
Fuente: elaboración propia

Análisis e Interpretación

Como se puede apreciar en la tabla N° 9 y gráfico N° 7 en relación a la variable uso de la aplicación Whatsapp se observa que un 34,62% tiene un grado III con un nivel alto mientras que el 65,38% con un grado II que son un nivel medio. Por lo tanto, la mayoría de estudiantes tienen un tiempo medianamente aceptable conectados al WhatsApp, con una frecuencia regular, con motivaciones medianamente correctas, regular razón de uso, y una moderada compartición de la información.

Tabla 11
Competencia del área de Educación para el trabajo

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje	
		Porcentaje	Acumulado

AD (LOGRO DESTACADO DEL APRENDIZAJE)	[18 – 20]	3	5.77%	5.77%
A (LOGRO DE APRENDIZAJE)	[15 – 17]	26	50.00%	57.77%
B (PROCESO DE APRENDIZAJE)	[11– 14]	7	13.46%	69.23%
C (INICIO DE APRENDIZAJE)	[0 -10]	16	30.77%	100%
Total		52	100	

Fuente: Base de datos aplicado a los estudiantes de segundo de secundaria de la institución educativa José Gálvez Puno, 2020

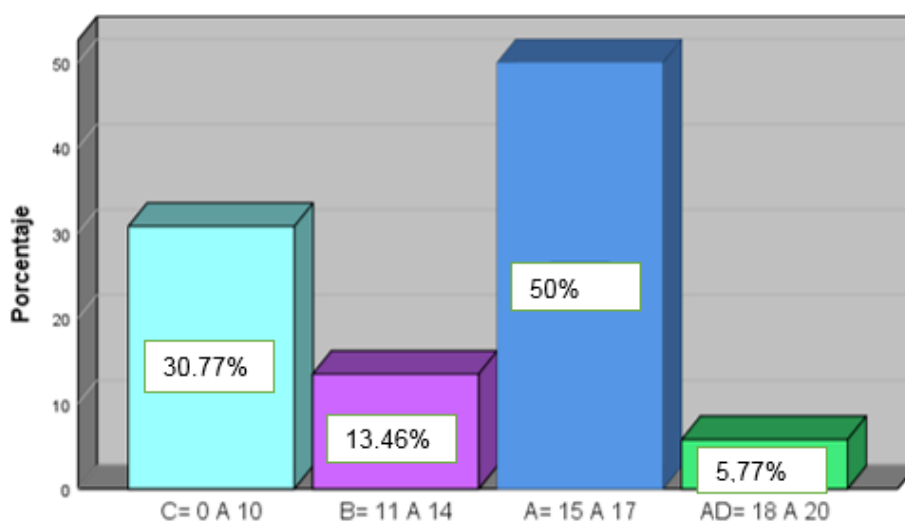


Figura 9: Competencia del área de Educación para el trabajo
Fuente: elaboración propia

Análisis e Interpretación

Como se puede apreciar en la tabla N° 10 y gráfico N° 8 en relación a la variable competencia del área de Educación para el trabajo se observa que un 30, 77% se encuentra en inicio de aprendizaje, mientras que el 69.23% se encuentran en proceso, logro y logro destacado de aprendizaje. Por lo tanto, la mayoría de estudiantes tienen un tiempo medianamente aceptable conectados al WhatsApp, con una frecuencia regular, con motivaciones medianamente correctas, regular razón de uso, y una moderada compartición de la información.

Tabla 12
Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
USO DE LA APLICACIÓN WHATSAPP	.073	52	,200*
COMPETENCIA DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	.318	52	.000

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

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Análisis e Interpretación

En la presente tabla N° 11 de prueba de normalidad observamos que el gl es $52 > 50$, por lo que se utilizara la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov. A su vez el p valor es $0.00 < 0.05$ y $0.200 > 0.05$ lo cual determina que la mayoría de variables analizadas no tiene una distribución normal ($p > .05$), por lo que las inferencias estadísticas deben ser hechas a través de estadística no paramétrica Rho de Spearman.

Tabla 13

Correlación entre las dimensiones del uso de la aplicación de Whatsapp con la competencia del área de educación para el trabajo.

		COMPETENCIA DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	
Rho de Spearman		Coefficiente de correlación	-.102
	Información general	Sig. (bilateral)	.474
		N	52
	El whatsapp como sistema	Coefficiente de correlación	,540**
		Sig. (bilateral)	.000

de comunicación	N		52
		Coeficiente de correlación	,429**
Tiempo de conexión con el whatsapp		Sig. (bilateral)	.002
	N		52
		Coeficiente de correlación	,595**
Frecuencia de uso de la aplicación Whatsapp		Sig. (bilateral)	.000
	N		52
		Coeficiente de correlación	.186
Motivo de uso de la aplicación Whatsapp		Sig. (bilateral)	.188
	N		52
		Coeficiente de correlación	,610**
Información compartida en el whatsapp		Sig. (bilateral)	.000
	N		52

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

****.** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Análisis e Interpretación

Como se puede apreciar en la tabla N° 12 analiza las correlaciones existentes entre las dimensiones del Uso de la aplicación Whatsapp y la competencia del área de Educación para el trabajo, podemos apreciar, que la Dimensión el Whatsapp como sistema de comunicación se relaciona con la competencia del área de Educación para el trabajo ($r=.540$; $p= .000$); así mismo la dimensión tiempo de conexión con el Whatsapp, ($r= .429$; $p= .002$), Frecuencia de uso de la aplicación Whatsapp ($r= .595$; $p= .000$), información compartida ($r=.610$; $p=.000$), motivo de uso de la aplicación Whatsapp ($r= .186$; $p=.188$), en la mayoría de casos la relación es directamente proporcional, lo que nos indica que un alto uso de la aplicación whatsapp está asociada a la competencia del área de educación para el trabajo.

Discusión de resultados.

Una vez analizados los resultados del presente estudio, podemos concluir que se confirman las hipótesis que nos planteamos comprobar con la presente Investigación.

Sustentan que las TIC están definitivamente incorporadas a nuestra vida diaria, no pueden permanecer ajenas al aula. Tanto en los aspectos sociales como académicos- Hoy en día resulta muy difícil no acceder a internet diariamente para corroborar algún dato o utilizar el correo electrónico. (Vicario, Chiecher, & Fernández, 2016,p.26)

Por las razones expuestas se recurre al uso de la tecnología celular, celular inteligente o Smartphone, porque es un medio que interviene, repercute y modifica la dinámica de comunicación dentro y fuera de las instituciones Educativas como una herramienta necesaria y especializada en un entorno digital (Alocución de apertura

del Director General de la OMS en rueda de prensa sobre la COVID-19 , 2020). Con los avances de la tecnología, la actividad educativa cuenta con mayores y mejores herramientas, una de esas, precisamente, es el WhatsApp. Al respecto Sanz (2014) señala que los estudiantes y el docente lo usan para:

- La creación de grupos para ponerse de acuerdo en trabajos en equipo que mandan en clase.
- Para estructurar mejor un trabajo en grupo y enriquecerlo porque pueden comentar todos, aunque no estén en el aula o juntos en un espacio físico concreto.
- Para consultar dudas de clase a los compañeros y que con el WhatsApp permite interactuar a cualquier hora y en cualquier sitio, por lo que ese dinamismo es aprovechado por los encuestados para pregunta
- Para fomentar el aprendizaje colaborativo porque permite la construcción del conocimiento entre todos, cada uno aportando su granito de arena y ayudándose unos a otros.

Respecto a la hipótesis, podemos afirmar que efectivamente Existe relación significativa entre el uso de la aplicación Whatsapp y la competencia del área de educación para el trabajo de las estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa José Gálvez, Yunguyo, 2020, por lo que podemos concluir que una mayor utilización de la aplicación Whatsapp está asociada a la competencia del área de educación para el trabajo, lo que nos indica que un adecuado grado de comunicación, tiempo de conexión, frecuencia de uso, motivo de uso correcto e información compartida está relacionado a una alto nivel de aprendizaje de la competencia del área de educación para el trabajo. Los resultados coinciden con el trabajo de “investigación (JIMÉNEZ GARCÍA, 2019) que tuvo como

objetivo describir el uso de la aplicación Whatsapp por los estudiantes del 3ro y 4to de educación secundaria, se obtuvieron los siguientes resultados el 73% respondieron que usan el WhatsApp para chatear con sus amigos. Respecto al primer objetivo específico Identificar el uso de red social WhatsApp en mensajes orales por los estudiantes del 3ro y 4to de educación secundaria, el 82% (51) estudiantes respondieron que usan la red social WhatsApp para: enviar audios y el 97% para recibir audios. En referencia al segundo objetivo específico: Identificar el uso de red social WhatsApp en mensajes escritos por los estudiantes del 3ro y 4to de educación secundaria, el 61% envían imágenes, el 64% envían links o enlaces educativos/académicos, el 81% utilizan abreviaturas, el 97% comprenden las abreviaturas y el 82% de estudiantes utilizan emoticones. En conclusión, el uso de red social WhatsApp se puede utilizar como soporte académico tanto para los estudiantes como para los docentes y de esta manera se logra la Competencia 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las Tic (Tecnologías de la Información y la Comunicación), propiciando de esta manera que el estudiante se involucre, personalice, gestione, sea creativo e interactúe en los entornos virtuales. Sanz (2014) señala que los estudiantes y el docente también lo usan para:

- Es un espacio donde llevar a cabo debates: puede ser un espacio de discusión, que impulse la reflexión, pensamiento crítico y argumentación. Además, su propio formato obliga a sintetizar ideas aprendiendo a recoger críticas y conclusiones.
- Es un lugar donde los profesores pueden hacer evaluaciones diagnósticas, dialogar con una retroalimentación y un seguimiento por parte del profesor.
- Enviar de manera instantánea la solución de ejercicios alumnos.

- Enviarse vídeos de cómo se hace un ejercicio determinado o de exposiciones orales de un trabajo realizado.
- Enviarse fotos de esquemas o mapas conceptuales realizados. Si bien esta herramienta es valiosa, presenta limitaciones en su uso, que se debería tener en cuenta, como las siguientes:
- Los mensajes no se guardan por tiempo indefinido, por lo que no se puede considerar un sustituto del correo electrónico sino un complemento más para comunicarse, debatir, ponerse de acuerdo, etc.
- No debe ser un sustituto de las relaciones personales: el creciente uso de estos dispositivos provoca el aislamiento de muchas personas que se ven incapaces de relacionarse cara a cara y necesitan estas herramientas para encontrarse cómodos. No podemos fomentar el uso de esta herramienta en detrimento de las relaciones personales porque

1.12 Comprobación de la hipótesis.

Tabla 14

Correlación entre el uso de la aplicación de Whatsapp con la competencia del área de educación para el trabajo

		COMPETENCIA DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	
Rho de Spearman	USO DE LA APLICACIÓN WHATSAPP	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,717**
		N	,000
			52

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Análisis e Interpretación

En el análisis final de los datos con la prueba de correlación de Spearman presentan que si existe relación en el uso de la aplicación Whatsapp ($r=.717$; $p=.000$), con la competencia del área de Educación para el trabajo de los estudiantes encuestados.

En la comprobación de nuestra hipótesis

H1: El uso de la aplicación Whatsapp tiene relación significativa con la competencia de Educación para el trabajo que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del área de educación para el trabajo de la institución educativa José Gálvez puno-2020 $p<0.05$ Valor de p encontrado= 0.000, se acepta esta hipótesis ya que el valor hallado es menor a p y demuestra relación.

CAPÍTULO III

MARCO PROPOSITIVO DE LA INVESTIGACIÓN.

1.13 Denominación de la propuesta.

“Mi primer proyecto de emprendimiento con el modelo de negocios Lean Canvas, de los estudiantes del 2do año de secundaria de la Institución Educativa José Gálvez puno-2020

1.14 Descripción de las necesidades.

Habiendo ejecutado la tesis: uso de la aplicación WhatsApp y la competencia de educación para el trabajo, en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria José Gálvez puno-2020.

Se observan las necesidades de las y los estudiantes de planificar su proyecto de emprendimiento a través de un modelo en ese sentido el lienzo de la propuesta de valor de negocios en este sentido Lean Canas es una herramienta que facilita que se produzca un encuentro entre las necesidades o problemas del cliente y el producto que satisfaga las necesidades o resuelva los problemas.

Es así que el nivel secundario, tiene como objetivo formar estudiantes con estructuras cognitivas formales de manera integral y sean capaces de producir e innovar en todos los campos del saber. Jóvenes capaces de desempeñar diferentes actividades al egresar de la secundaria, por tal motivo dentro de los tres primeros años de estudios los estudiantes deberán desarrollar todas las competencias generales de su formación secundaria.

Asimismo, promover la participación de la familia en actividades de tipo social – recreativo que contribuirá en el involucramiento de los padres en las actividades de

sus hijas y así se fortalecerá los vínculos familiares

1.15 Justificación de la propuesta.

La presente propuesta es tomada basada en los resultados y sugerencias de los tesisistas, por lo que se vio por conveniente, desarrollar talleres de emprendimiento “Mi primer proyecto de emprendimiento con el modelo de negocios Lean Canvas, de los estudiantes del 2do año de secundaria de la Institución Educativa José Gálvez puno-2020

La presente propuesta, adapta el modelo Canvas, como metodología para proponer cualquier proyecto de innovación, explicando todos los apartados que componen el modelo del proyecto de una manera rápida y sencilla en un lienzo. A su vez el uso del modelo Canvas permitirá al estudiante presentar propuestas innovadoras, tomando en cuenta todos los factores de su entorno y viabilizar sus propuestas en logros de aprendizajes significativos para sus estudiantes Dicha propuesta debe englobar la potencialización de diversas competencias a través de proyectos de innovación que articulen las diversas áreas y se evidencien en productos de impacto, que den soluciones a problemáticas de la actualidad como, por ejemplo: convivencia escolar, conciencia ecológica, estilos de vida saludable, emprendimiento, cultura, socialización y demás temática de interés común para nuestra comunidad.

La innovación educativa será mirada como un proceso de proceso que lleva tiempo y que nunca está totalmente acabado, ya que la escuela es un sistema vivo y cambiante. Por ello se abordarán las dimensiones de: Intencionalidad, planificación, identificación, implementación, evaluación y balance.

1.16 Público objetivo.

El público objetivo de la siguiente propuesta está constituido por 52 estudiantes

del 2do año de secundaria de la Institución Educativa José Gálvez puno-, cuyas edades oscilan entre los 12 y 14 años de edad

1.17 Objetivos de la propuesta.

Llevar a la práctica alternativa de solución frente a necesidades o problemas económicos o sociales. Con este fin, desarrolla la gestión de proyectos de emprendimiento en los que despliegan competencias generales blandas y técnicas que les permitan afianzar su potencial y aumentar sus posibilidades de empleabilidad en función de sus intereses personales y procurando el desarrollo de su entorno.

1.18 Actividades inherentes al desarrollo de la propuesta.

Las actividades que se desarrollaran para la ejecución del taller son antes, durante después del taller.

1.19 Planificación detallada de las actividades.

- a) Planificación y Organización del Taller. Las ejecutoras del proyecto tendrán que reunirse vía WhatsApp para planificar ¿Qué se realizará?, ¿cómo se realizará?, ¿Para qué se realizará el taller?, ¿con quién contaremos?, ¿A qué aliados se invitará? Luego se organizará las actividades a realizarse y se elabora el cronograma de actividades.
- b) Solicitud de Autorización. Se redactará la solicitud al director de la I.E. “José Gálvez” de puno, para que otorgue el permiso correspondiente para la ejecución del proyecto.
- c) Invitación a las y los estudiantes por medio del WhatsApp. La invitación al taller tratando de sensibilizar al alumnado a su participación activa
- d) Entrega de Comunicados a los Padres de Familia por medio del WhatsApp. Sensibilización a los Docentes del área de educación para el trabajo. Se

realizará una reunión con los docentes para sensibilizarlos sobre la importancia que tiene el taller en los estudiantes y sus familias y los invitamos a su participación activa en el taller.

- e) Ejecución de los Talleres. Se realizará los talleres a través del WhatsApp del grupo de educación para el trabajo.

SESION N°01

VALIDACION DE LAS HIPOTESIS DEL SEGMENTO DE CLIENTES: LEAN CANVAS

COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

CAPACIDAD: Crea Propuestas de valor

PROPOSITO: Recoge información de un grupo de posibles usuarios para validar hipótesis de segmento de clientes

MATERIALES Y RECURSOS: Hojas bond o cuadriculadas, lapiceros, cartulinas, plumones, lecturas.

ORGANIZADOR DE ACTIVIDADES	
DIA 1	DIA 2
<p>ACTIVIDAD: Compresión de la finalidad del segmento de clientes</p> <p>EVIDENCIA: Redacción de comentario escrito</p>	<p>ACTIVIDAD: Validación de hipótesis de proyecto de emprendimiento segmento clientes</p> <p>EVIDENCIA : Entrevista grabada – Redacción de un texto sobre el segmento objetivo</p>

PARA EMPEZAR:

Al inicio del primer y segundo trimestre, has propuesto varios proyectos de emprendimiento, como la fabricación de juguetes de reciclaje, juegos de mesa, confección de mascarillas anticovid, tiendas dedicadas a la venta de artículos de limpieza , una panadería por no mencionar otros más.

PROBLEMA	SOLUCIÓN	PROPUESTA DE VALOR	VENTAJA ESPECIAL	SEGMENTO DE CLIENTES
Problemas top 3	3 características del producto/ servicio	Una frase clara, simple, sencilla que explique qué te hace especial y cómo vas a ayudar a tus clientes a resolver su problema.	Qué te hace especial/ diferente	Segmento objetivo
(Alternativas)	MÉTRICAS CLAVES Actividades clave a medir		CANALES Vía de acceso a clientes	(Early adopters)
ESTRUCTURA DE COSTES Gastos		FLUJO DE INGRESOS Cómo vamos a ganar dinero		

En esta ardua tarea de generación de ideas para promover proyectos de emprendimiento o ideas de negocio de seguro recordaras la palabra “Segmento de clientes” que quiere decir dividir o clasificar a un grupo de personas con características comunes que tienen varias necesidades insatisfechas y tienen que ser satisfechas por los emprendedores como, por ejemplo: Si deseo vender camionetas 4x4 ¿A qué tipo de cliente estará dirigido? (Debo considerar edad, sexo, condición económica actividad a la que se dedica, y que necesidad debe ser resuelta), si deseo poner una picantería ¿A qué tipo de clientes estará dirigido? son preguntas que debemos siempre respondernos cuando queremos empezar un comercio, una empresa.

A continuación, entonces comprobaremos si nuestra hipótesis en el segmento de clientes fue la más adecuada por lo que te pido cojas tu portafolio y te ubiques en la sesión 15 de no haberlo realizado te invito a terminarlo en función a tu proyecto de emprendimiento

CONCEPTOS BASICOS

Segmentos de clientes: Aquí vemos las características del cliente y a quien va dirigido el producto edad, sexo, ocupación, etc. (perfil del cliente)

¿Por qué debemos segmentar a los clientes? : Ello nos ayudara

- ❖ Conocer y entender mejor al cliente.
- ❖ Dirigirte a un público de similar comportamiento y consumo.
- ❖ Construir un producto o servicio a la medida de un grupo de clientes.
- ❖ Optimizar recursos (atendiendo a quienes realmente lo requieren).

Early adopters: *Son los primeros clientes porque tiene problemas específicos y están a la búsqueda de productos que puedan solucionarlos. Son personas que se toman tiempo para criticar o para resaltar los atributos de un producto.*

Validación: *Método o proceso para confirmar que cierto procedimiento utilizado es el más adecuado Que actividades debemos realizar para validar o comprobar nuestra hipótesis:*

1. Investigar y/o Indagar: Averiguar sobre las necesidades del cliente a través de diferentes fuentes de información confiables (Revisión de documentos escritos y virtuales provenientes de las municipalidades, INEI empresas dedicadas al márketing y publicaciones de reconocidos escritores y consultores, etc.)
2. Observar: Recoge información a través de la observación sobre las necesidades que reflejan nuestros clientes
3. Entrevistar: Es tener un dialogo con la otra persona para obtener información sobre sus necesidades e inquietudes a ser satisfecha, recuerda que para que exista una entrevista debe existir un entrevistado y un entrevistador

Recomendaciones para una entrevista: Recuerda cuando realizas una

entrevista no pueden ser directas en vez de ello puedes pedir relatos de experiencias

-Las preguntas deben ser claras y sencillas

-También debes definir la cantidad de preguntas y número de personas a ser entrevistadas

-Siempre deben ir dirigidas en función a la necesidad de solucionar sus necesidades insatisfechas

Ejemplos de preguntas

¿Cuéntame si el producto Es bueno o sugieres otro similar?

¿Considera que pueden utilizarlo otras personas? ¿Por qué?

¿Porque elegiste utilizar este producto si es un poco más caro que otros en el mercado?

¿Qué otros productos comprarías si no existe ?

¿Compras algo más cuando compras este producto?

4. Experimentar: Consiste en comprobar si mi hipótesis es verdadera a través de diferentes acciones y puedes tener como resultado

- Hipótesis correctas

- Hipótesis medianamente correcta

- Hipótesis incorrectas

Recuerda que ningún resultado es negativo por el contrario sirve para reorientar nuestro trabajo y mejorarlo.

ACTIVIDAD 1

Elabora una descripción de los resultados que se pueda obtener en la validación del segmento de clientes de tu proyecto de emprendimiento

ACTIVIDAD 2

- ❖ Elabora las preguntas de la entrevista, según tu proyecto de emprendimiento (escrito) de sugerencia 5 como mínimo
- ❖ Aplica la entrevista a dos o más de tus familiares o amigos más cercanos según el segmento elegido (grabación de audio)
- ❖ Redacta el segmento objetivo de clientes validado. (Edad, preferencias, etc.)

ACTIVIDAD 3

EVALUAMOS Y REFLEXIONEMOS SOBRE LO APRENDIDO

Responde brevemente las siguientes preguntas:

- ¿Cuál crees que es objetivo de estudio el segmento de clientes?
- ¿Consideras que tuviste dificultades para realizar tu actividad? ¿Por qué?

¿Cómo podrías utilizar lo aprendido para un futuro si fueras emprendedora?

- f) Evaluación de la propuesta. La evaluación de la propuesta se realizará antes, durante y después de la ejecución de los talleres, de tal manera que podamos ir identificando algunas debilidades y fortalezas para mejorarlas y fortalecerlas.

SESION N°02

IMPORTANCIA DEL BLOQUE PROBLEMAS Y LA VALIDACION DE SUS HIPOTESIS UTILIZANDO EL LEAN CANVAS (JUEGOS DE MESA)

COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

CAPACIDAD: Crea Propuestas de valor

PROPOSITO: Valida hipótesis del bloque problemas y reconoce la importancia de reformularla en caso existiese error

MATERIALES Y RECURSOS: Hojas bond o cuadriculadas, lapiceros, cartulinas, plumones, lecturas.

ORGANIZADOR DE ACTIVIDADES	
DIA 1	Día 2
ACTIVIDAD: Valida hipótesis del bloque problemas EVIDENCIA: Entrevista	ACTIVIDAD: Valida hipótesis del bloque problemas EVIDENCIA: Entrevista

PARA EMPEZAR: La clase anterior estuvimos trabajando el segmento clientes e iniciamos la tarea de validar hipótesis, pero las hipótesis siempre responden a un

PROBLEMA Problemas top 3 (Alternativas)	SOLUCIÓN 3 características del producto/ servicio MÉTRICAS CLAVES Actividades clave a medir	PROPUESTA DE VALOR Una frase clara, simple, sencilla que explique qué te hace especial y cómo vas a ayudar a tus clientes a resolver su problema.	VENTAJA ESPECIAL Qué te hace especial/ diferente CANALES Vía de acceso a clientes	SEGMENTO DE CLIENTES Segmento objetivo (Early adopters)
ESTRUCTURA DE COSTES Gastos		FLUJO DE INGRESOS Cómo vamos a ganar dinero		

problema y son supuestos de solución. Ahora te pregunto. ¿De dónde nace un proyecto de emprendimiento? ¿Qué se trata de buscar? ¿Cómo lo resolverías?

BLOQUE PROBLEMAS

Para Comprender el problema, se necesita saber tres puntos importantes:

¿Existe un problema que merece la pena solucionar?

¿Cuál es el problema?

¿Qué alternativas de solución vienen empleando las personas para enfrentar el problema?

Recuerda: Para poder validar nuestra hipótesis siempre debemos entrevistar a nuestros posibles usuarios, o early adopters

Recomendaciones para validar mi hipótesis

- Prepara un guion o preguntas el cual debe ceñirse a una serie de objetivos específicos
- Empieza entrevistando a los “early adoptes”,
- Observa el lenguaje corporal ello nos puede dar información valiosa si nuestro producto gusta
- Después de la entrevista, escribe todo lo que recuerdes y organízalas
- Comprueba si tu hipótesis es correcta y determina:

Importancia alta: es un problema que desean resolver y les urge resolverlo

Importancia media: es un problema, pero no urgente resolver

Importancia baja: no representa una necesidad significativa para el cliente

ACTIVIDAD 1

Revisa tu hipótesis planteada anteriormente y verifica si tiene las siguientes variables (segmento de clientes, precio, calidad y uso) de no haberlo hecho te sugiero la elabores

- Redacta tus preguntas para validar tu hipótesis considerando: ¿Cómo? ¿Por qué? Y ¿Para qué?

¿Cuál es tu edad y a que te dedicas en tus espacios de ocio? ¿Por qué?

¿Estás de acuerdo con los precios de los juegos de mesa que se ofrecen en el mercado? ¿Porque?

¿Crees que los juegos de mesa que te ofrecen el mercado te ayudan a socializar y desarrollar habilidades físicas y agilidad mental? ¿Cómo?

Valida tus hipótesis y comprueba si es correcta o necesita ser formulada:

HIPOTESIS ANTERIOR	HIPOTESIS VALIDADA

EVALUAMOS Y REFLEXIONEMOS SOBRE LO APRENDIDO

Responde brevemente las siguientes preguntas:

¿Cuál es el objetivo de realizar las entrevistas dialogadas?

¿Cuál crees que es objetivo de validar el bloque problemas?

¿Consideras que tuviste dificultades para realizar tu actividad? ¿Por qué?

SESION N° 03

VALIDANDO LA HIPOTESIS DEL BLOQUE SOLUCION: LEAN CANVAS

COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

CAPACIDAD: Crea Propuestas de valor

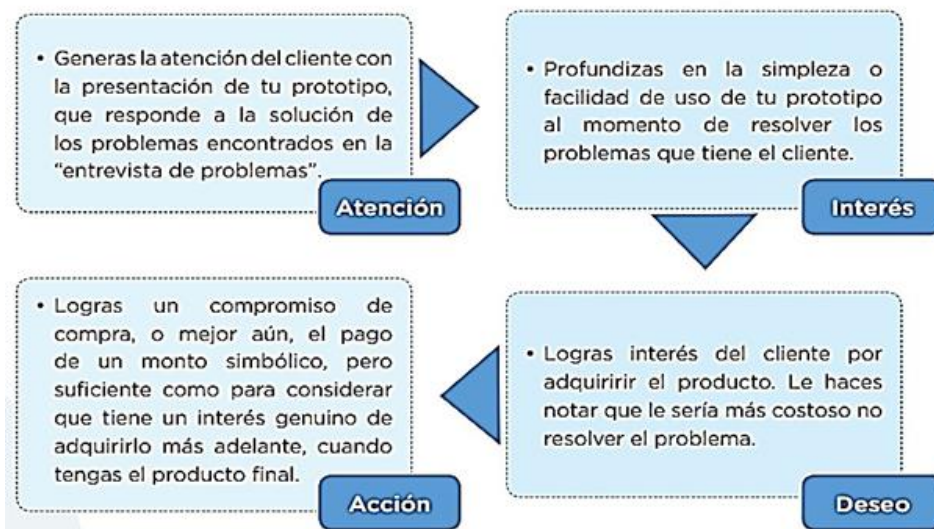
PROPOSITO: Valida hipótesis del bloque solución valiéndose de prototipos

MATERIALES Y RECURSOS: Hojas bond o cuadriculadas, lapiceros, cartulinas, plumones, lecturas.

ORGANIZADOR DE ACTIVIDADES		
DIA 1	DIA 2	DIA 3
<p>ACTIVIDAD:</p> <p>Comprende cómo se valida hipótesis bloque solución</p> <p>RECURSO:</p> <p>Ficha de lectura</p> <p>EVIDENCIA: Mapa Mental</p> <p>CRITERIO DE EVALUACION:</p> <p>- Estructura del mapa – Gráficos anexos – Intención comunicativa</p>	<p>ACTIVIDAD:</p> <p>Valida hipótesis del bloque solución</p> <p>EVIDENCIA:</p> <p>Prototipo y entrevista.</p> <p>CRITERIO DE EVALUACION:</p> <p>- Calidad de la formulación de preguntas entrevista – entrevista dirigida - conclusiones finales</p>	<p>ACTIVIDAD:</p> <p>Revisamos nuestro lienzo de Canvas</p> <p>EVIDENCIA:</p> <p>Fotografía de lienzo</p> <p>CRITERIO DE EVALUACION:</p> <p>Estructura –Orden - Relación de propuestas en función al proyecto</p>

PARA EMPEZAR: Estudiante creo ya tienes claro que es una hipótesis y con fines se valida y si no lo recuerdas te lo vuelvo a recordar, una hipótesis es un supuesto o una probable solución a un problema, quiero que tengas presente que no hay hipótesis si no hay un problema, ahora las hipótesis necesitan ser validadas (probadas y certificada) para tener claro si nuestra propuesta es verdadera o tendría que ser modificada, en nuestro caso como emprendedores para la venta y comercialización de productos nos valemos de la observación y las entrevistas para validarlas. Ahora me gustaría hacerte la siguiente pregunta ¿Recuerdas que problemas planteaste solucionar en tu proyecto de emprendimiento? ¿Qué alternativas de solución propusiste en tu hipótesis validada del bloque problemas? Ahora presta atención, te pido leas el siguiente texto:

La técnica de AIDA aplicada a la "entrevista de soluciones", pasa por los siguientes momentos o etapas:



PROBLEMA Problemas top 3 (Alternativas)	SOLUCIÓN 3 características del producto/ servicio MÉTRICAS CLAVES Actividades clave a medir	PROPUESTA DE VALOR Una frase clara, simple, sencilla que explique qué te hace especial y cómo vas a ayudar a tus clientes a resolver su problema.	VENTAJA ESPECIAL Qué te hace especial/ diferente CANALES Vía de acceso a clientes	SEGMENTO DE CLIENTES Segmento objetivo (Early adopters)
ESTRUCTURA DE COSTES Gastos		FLUJO DE INGRESOS Cómo vamos a ganar dinero		

VALIDACION DE HIPOTESIS BLOQUE SOLUCION

Para poder validar este bloque solución que tiene por propósito entender la necesidad que tiene el cliente y buscamos solucionarlo, se tiene que realizar con el prototipo, y luego un PVM (producto mínimo viable)

La semana pasada comprendimos el bloque problemas y hoy buscamos su solución, pero con un producto materializado (prototipo) para lanzarlo al mercado y evitar riesgos de fracaso.

Como ya sabes siempre para validar nuestras hipótesis nos valemos de entrevistas, en este caso para validar nuestra hipótesis del bloque Solución nos valdremos de la técnica AIDA pero siempre con nuestro prototipo o PVM; Para esto, deberás buscar a algunos early adopters hacerle una visita y entrevistarlo. Tu “entrevista de soluciones” seguirá la secuencia de la técnica de ventas denominada AIDA A, de atención; la I, de interés; la D, de deseo y la A, de acción.

ACTIVIDAD N°1

Construye un mapa mental a partir de la lectura de la ficha. También te pediremos Si no lograste armar correctamente tu lienzo del modelo Canvas te pido

que en un papelote o cartulina elabora tu lienzo llena los bloques trabajados en función a tu proyecto hasta lo desarrollado la semana pasada, valiéndote se posit o tarjetas pégalo en una parte visible de tu habitación y tomate una foto como evidencia que lo trabajado, recuerda lo terminaremos de llenar gradualmente, esta semana estamos en el bloque 8 no te olvides tiene que colocar el título a tu proyecto

ACTIVIDAD N°2

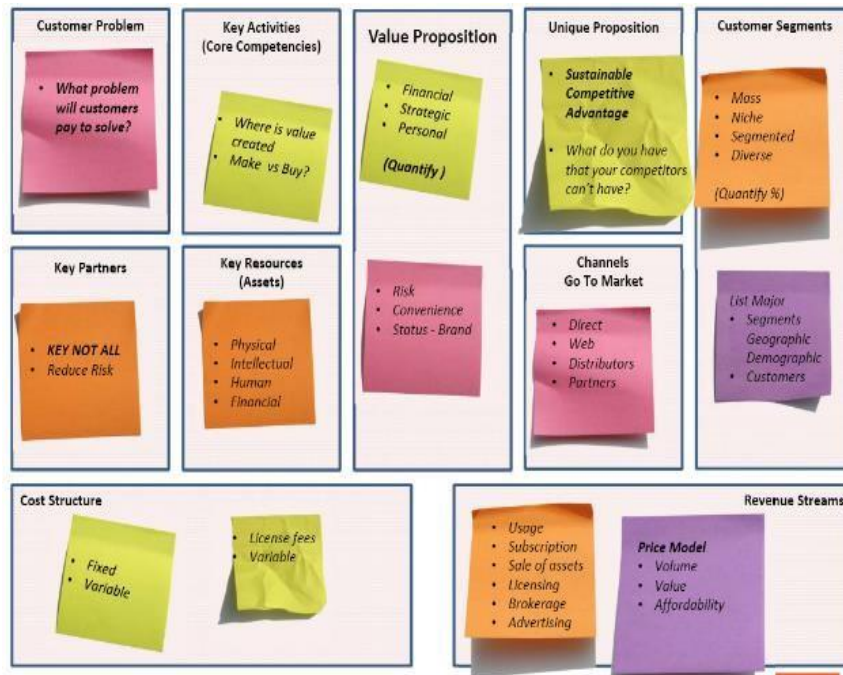
Valida tu hipótesis del bloque solución teniendo en cuenta las siguientes recomendaciones

1. Prepara un guion o preguntas el cual *debe ceñirse al bloque problemas (resalta 3 problemas)*
2. *Muéstrale tu prototipo*
3. *Empieza entrevistando a los “early adoptes”,*
4. Busca lograr un compromiso (adquisiciones y sugerencias de precios)
5. Recoge sus impresiones y analiza sus respuestas

HIPOTESIS VALIDADA/ PROBLEMAS	HIPOTESIS INICIAL /SOLUCION

6. Establece conclusiones

ACTIVIDAD 3



Evaluemos y reflexionemos sobre lo aprendido Te pedimos que llenes con honestidad el siguiente cuadro

CRITERIOS	SI	NO	¿Por qué?
Te es difícil comprender como elaborar el lienzo de Canvas			
Comprendiste como funciona cada bloque			
Tus propuestas en el lienzo están debidamente estructuradas			
Crees que estás preparado para			

proponer un proyecto de emprendimiento utilizando este modelo			
---	--	--	--

SESION N°04

VALIDANDO LA HIPOTESIS DE PROPUESTA UNICA DE VALOR

COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

CAPACIDAD: Crea Propuestas de valor

PROPOSITO: Valida hipótesis de la propuesta única de valor valiéndose de producto mínimo viable

MATERIALES Y RECURSOS: Hojas bond o cuadriculadas, lapiceros, cartulinas, plumones, lecturas.

ORGANIZADOR DE ACTIVIDADES	
DIA 1	DIA 2
<p>ACTIVIDAD: Comprende cómo se valida hipótesis bloque Propuesta de valor. Valida hipótesis del bloque Propuesta de valor</p> <p>RECURSO: Ficha de lectura</p> <p>EVIDENCIA: Foto de Producto Mínimo Viable y entrevista.</p>	<p>ACTIVIDAD: Revisamos y validar nuestro lienzo de Canvas : Propuesta única de Valor</p> <p>EVIDENCIA: HIPOTESIS MEJORADA Y CONCLUSIONES</p>

PARA EMPEZAR: recordemos que una hipótesis es un supuesto o una probable solución a un problema, por ello debemos tener presente que no hay hipótesis si no hay un problema, Con la información obtenida, en la “entrevista de soluciones” identificaste qué características del prototipo hay que mantener, qué habría que incorporar y qué otras habría que eliminar; con todo esto, tu producto es ahora un Producto Mínimo Viable (PMV). Recordemos ¿que problemas planteaste solucionar en tu proyecto de emprendimiento? ¿Qué alternativas de solución

propusiste en tu hipótesis validada para el bloque problemas? Entonces ahora ¿Qué características debe tener el Producto Mínimo Viable para validar la Propuesta Única de Valor (PUV)? Ahora lee con atención el siguiente texto:

VALIDACION DE HIPOTESIS BLOQUE PROPUESTA DE VALOR

Producto Mínimo Viable (PMV)), es el producto mejorado, que reúne funciones básicas mínimas que le permiten al emprendedor probar su hipótesis de Solución a los problemas de los clientes, para recibir sugerencias sobre el producto y para saber si lo comprarían.

El objetivo de este bloque Propuesta Única de Valor (PUV), es hacer una promesa atractiva, mientras que el objetivo del Producto Mínimo Viable (PMV) es cumplir con esa promesa.

Para validar la hipótesis del bloque Propuesta Única de Valor (PUV), tienes que realizar la “entrevista del Producto Mínimo Viable (PMV)”; esta entrevista tiene como objetivo encontrar respuestas a preguntas como:

¿Qué es lo que resulta atractivo del producto? ¿Está en relación con tu
¿Propuesta única de Valor (PUV)?

¿Cumple tu Producto Mínimo Viable (PMV) con lo prometido en el PUV?

Ten en cuenta que la “entrevista sobre el PMV”, así como la “entrevista de problemas” y la “entrevista de soluciones”, tienen como objetivo seguir aprendiendo sobre los problemas del cliente.

ENTREVISTA DEL PRODUCTO MÍNIMO VIABLE (PMV)

Paso 1. Establece el mecanismo de la entrevista En este ejemplo, imagina que estás de vuelta, visitando al mismo cliente que entrevistaste en la “entrevista de soluciones”

Paso 2: Muestra el PVM: Es el momento de probar la Propuesta Única de Valor.

Paso 3: Muestra la página de precios por ejemplo Este es el precio con el que hemos decidido lanzar nuestro producto ¿Qué le parece?

Paso 4: Solicita un compromiso de compra Ejemplo tendremos un precio preferente y una entrega para las personas que separen nuestro producto con un adelanto simbólico ¿se anima?

Paso 5: Concluye Es el momento de recibir comentarios finales del entrevistado y “dejar abierta la puerta” para que él y/o ella pueda mandar posteriormente más comentarios, sobre dificultades o mejoras que habría que hacer.

Paso 6: Registra las respuestas Inmediatamente después de la entrevista, dedícate a organizar los resultados, mientras los tienes frescos en la memoria

ACTIVIDAD

Valida tu hipótesis del bloque Propuesta de valor teniendo en cuenta las siguientes recomendaciones

Prepara un guion o preguntas el cual debe ceñirse al bloque Propuesta Única de Valor

Muéstrale tu prototipo mejorado

Entrevista a un “early adopters.

Busca lograr un compromiso (adquisiciones y sugerencias de precios)

Recoge sus impresiones y analiza sus respuestas

Establece conclusiones

EJEMPLO DE COMO VALIDAR TU HIPÓTESIS DE PROPUESTA DE VALOR VALIDANDO LA HIPOTESIS DE MI LUDO MAGICO: PROPUESTA UNICA DE VALOR

PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA	RESPUESTAS Y SUGERENCIAS DE TUS EARLY ADOPTERS
¿Qué le parece nuestro producto "Ludo Mágico"?	
¿Cuánto Pagaría por el sugiéranos un precio? ¿Por qué?	
¿Se anima a separarlo?	

HIPOTESIS INICIAL DE PROPUESTA UNICA DE VALOR	VALIDACION DE PROPUESTA UNICA DE VALOR
Colocarás tu propuesta inicial de tu juego que elaboraste en tu lienzo de Canvas en la sesión anterior, si no lo hiciste es el momento de dar tu propuesta de valor	Colocará tu hipótesis mejorada en función a las respuestas y sugerencias de tus posibles usuarios o early adopters o si no necesita ser mejorada darás conformidad

CONCLUSIONES:

PRIMERA...

SEGUNDO...

TERCERO...

CRITERIOS	SI/NO	¿Como?	PUNTAJE
Formulaste adecuada tu entrevista			3
Mostraste tu prototipo mejorado			3
Entrevistaste a tu potencial cliente			3
Lograste establecer el compromiso de precio y compra			3
Validaste tu hipótesis			3
Llegaste a conclusiones finales			3

1.20 Cronograma de acciones.

Actividad	Primera semana					Segunda semana					Tercera semana				
	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Planificación y organización del taller	x	x													

Solicitud de autorización			x															
Invitación a las y los estudiantes por medio del WhatsApp,			x															
Entrega de comunicados a los padres de familia			x															
Sensibilización a los docentes del área de educación para el trabajo				x														
Ejecución de talleres						x	x	x	x	x								
Evaluación del taller													x					
Redacción del informe final														x	x	x		
Presentación del informe final a dirección																		x

1.21 Presupuesto que involucra la propuesta.

1.22 Evaluación de la propuesta.

La evaluación de la propuesta se realizará antes, durante y después de la ejecución de los talleres, de tal manera que podamos ir identificando algunas debilidades y fortalezas para mejorarlas y fortalecerlas.

CONCLUSIONES

- PRIMERA:** Existe relación significativa entre el uso de la aplicación Whatsapp y el logro de la competencia de Educación para el trabajo en los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020, lo que indica que un nivel alto del uso de la aplicación Whatsapp se asocia a un mayor logro de la competencia del área de Educación para el trabajo.
- SEGUNDA:** Existe un grado III (nivel alto) de uso de la aplicación Whatsapp, que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020. lo que indica que los estudiantes que tienen un tiempo adecuado conectados al WhatsApp, con una buena frecuencia, con motivaciones correctas, buena razón de uso, y una alta compartición de la información.
- TERCERA:** Existe mayor cantidad de estudiantes con de logro esperado y logro destacado de la competencia de Educación para el trabajo que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020, lo que indica que el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia, demostrando aprendizajes que van más allá del nivel esperado. Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.

SUGERENCIAS O RECOMENDACIONES

PRIMERA: Fortalecer el área curricular de Educación para el Trabajo (EPT), con la finalidad que los estudiantes aumenten sus oportunidades de trayectoria profesional a través del desarrollo de competencias que afiancen y aseguren su empleabilidad y desde la política educativa debe ser asumida con la implementación de talleres y herramientas que aseguren el reto y la responsabilidad que debe ser asumida por cada institución educativa, donde el docente le permita cumplir con su rol fundamental, aún más en el contexto económico actual por el que atraviesa nuestro país.

SEGUNDA: Realizar talleres que impliquen que las estrategias de enseñanza y aprendizaje que desarrollen los docentes combinen la formación técnica específica, en especial aquellas que estén relacionadas a las tecnologías de la información y comunicación, con el desarrollo de las competencias socioemocionales y para el emprendimiento, a fin de asegurar en los estudiantes el logro de las competencias necesarias para elegir con libertad y autonomía su futuro laboral y profesional a través del acceso a más y mejores oportunidades de empleo.

TERCERA: La Dirección de la Institución Educativa José Gálvez dará la autorización para realizar talleres dirigidos a los padres de familia, estudiantes y docentes con el propósito de sensibilizar y concientizarlos sobre la necesidad de promover el uso adecuado de la aplicación del WhatsApp fortaleciendo la autonomía en el logro de las competencias

en el área de educación para el trabajo, a través de comunicación, tiempo de uso, frecuencia de uso, motivo de uso e información compartida, dichos talleres serán ejecutados por los maestros SIS.

CUARTA: Coordinar con los maestros de la institución educativa a través de los maestros SIS y brindar talleres dirigidos a maestros que permitan fortalecer las estrategias metodológicas para el óptimo uso con la aplicación Whatsapp para el logro de las competencias en el área de Educación para el trabajo.

QUINTO: Los directores y la comunidad docente deben considerar en los PEI, de las Instituciones Educativas, lineamientos que permitan un trabajo de orientación a los estudiantes en el uso del WhatsApp como aplicación de mensajería instantánea, y otras aplicaciones, atendiendo a la coyuntura actual.

SEXTO: Se debe considerar también la ejecución de talleres dirigidos a los profesores de la Institución Educativa, para la orientación del uso de aplicativos, orientados al desarrollo de la competencia de Educación para el trabajo, así como el pleno conocimiento del modelo cambas.

BIBLIOGRAFÍA.

(s.f.).

Padrón, C. J. (julio -diciembre de 2013). Estrategias Didácticas basadas en Aplicaciones de Mensajería exclusivamente para Móviles (Mobile Learning) y el uso de la Herramienta para promover el Aprendizaje Colaborativo. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7(2). Recuperado el 22 de octubre de 2020, de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/v7n2/art09.pdf>

Alocución de apertura del Director General de la OMS en rueda de prensa sobre la COVID-19 . Obtenido de Entonces debemos reconocer que en la actualidad el celular inteligente se convierte en el dispositivo imprescindible para la comun

Bennati, M. A. (2002). *municación virtual y vínculos personales (Tesis de Grado)*. Buenos Aires .

Bournissen, J. (2017). *Modelo Pedagógico para la facultad de estudios virtuales de la universidad Adventista del Plata (Tesis Doctoral)*. Universitat de les Illes Balears, Del Plata. Recuperado el 23 de setiembre de 2020, de <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/145713/tesis%20Juan%20M%20Bournissen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Calero Vaquera, M. L. (2014). El discurso del WhatsApp: entre el Messenger y el SMS. *Oralia*, 17, 85-114. Recuperado el 20 de octubre de 2020, de https://www.academia.edu/9403334/El_discurso_del_WhatsApp_entre_el_Messenger_y_el_SMS

- Cardoso Vargas, H. (8 de enero de 2007). Del proyecto educativo al modelo pedagógico. *Odiseo*. Recuperado el 22 de octubre de 2020, de <https://www.odiseo.com.mx/2007/01/cardoso-proyecto.html>
- Carrasco, S. (2017). *Metodología de la Investigación Científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: San Marcos.
- Celaya, M., Chacón, A., Chacón, A., & Urruti, E. (2015). *El impacto de WhatsApp en la vida cotidiana de las personas-¿Hace la sociedad más humana?* Recuperado el 25 de octubre de 2020, de https://www.unav.edu/documents/29062/6900948/27_Eskibel_whatshapp.pdf
- Cobo Romaní, J. C. (22 de setiembre de 2009). El concepto de tecnologías de la información .Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *14(27)*. Obtenido de <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/40999/2636-8482-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Feldman, R. (2005). *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana*. (Sexta, Ed.) Mexico: MC-Grill Hill.
- García Aretio, L. (1987). *Hacia una definición de Educación a Distancia*. 9.
- García, R. B. (2000). *La educación virtual. Desafío para la construcción de culturas ideales*. Obtenido de www.investigación.ilce.edu.mx/panel
- Hernández, R. (2015). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL.

- Iisdiur., R. (03 de marzo de 2012). *Comunicacion oral y escrita*. Obtenido de <http://iisdiur-ucc.blogspot.com/2012/03/comunicacion-oral-y-escrita.html>
- Ixcot., J. (2017). *Historia del WhatsApp*. Obtenido de <http://biblioteca.usac.edu>.
- Jiménez Garcia, O. E. (2019). *Uso de red social WhatsApp por los estudiantes del tercer y cuarto grado de educación secundaria en la Institución Educativa Libertador San Martín - San Borja, Lima – 2019*”,. Lima.
- Maldonado C. (2020). *Relación del rendimiento escolar con la autoestima de los estudiantes del cuarto grado del centro de educación básica alternativa San Francisco del distrito de Moquegua de la Provincia Mariscal Nieto - Moquegua 2019*. Moquegua.
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria*. Perú.
- MINEDU. (2020). *Orientación Pedagógica en la enseñanza aprendizaje a distancias*.
- Padrón, C. J. (julio de 2013). *Estrategias Didácticas basadas en Aplicaciones de Mensajería instantánea WHATSAPP (Mobile Learning) y el uso de la para promover el*. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7(2), 123-134.
- Quispe Mollapaza, E., Calcina Barreto, F., & Carrazco Revilla, W. (2020). *Relación entre el uso de redes sociales y el rendimiento académico en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa José Teobaldo Paredes Valdez Del distrito de Paucarpata Arequipa 2018*. Arequipa.
- Quispe Mori, W. C. (2019). *“Uso de WhatsApp y su valoración en el trabajo colaborativo de estudiantes de la Maestría en Gerencia de Servicios de Salud de la Facultad de Medicina de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2019”*. Lima.

- Ramos Salgado, V. N. (2019). *"Uso adictivo de celulares en los estudiantes de la Institución Educativa secundaria Emblemática José Gálvez de Yunguyo. Puno.*
- Rentera Palacio, L. M., & Ayala Audiverty, W. (2017). *Uso didáctico de los dispositivos móviles y su influencia en su aprendizaje de las matemáticas en el grado 11° de la Institución Educativa Tricentenario del Municipio de Medellín -Colombia, año 2015.*
- Rodríguez, S, J. & Burneo, K. (2017). *Metodología de la Investigación.* Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.
- Salinas Ibáñez, J. (22 de octubre de 1998). *Modelos mixtos de formación universitaria presencial y a distancia: el Campus Extens.* Recuperado el 2020, de http://www.multidoc.es/CDM_PDF/51_CDM_Vol_6-7.pdf.
- Sierra, B. (2015). *Técnicas-de-investigacion-social.* Lima: Metodología.
- Tein.tips. (5 de enero de 2018). *Consejos para usar Whatsapp.* Recuperado el 2021, de <https://tein.tips/consejos-para-usar-whatsapp-en-educacion/>
- Tiffin, J., & Rajasingham, L. (1997). *En busca de la clase virtual. La educación en la sociedad de la información.* Barcelona, España: Paidós Ibérica S.A.
- Vasquez R. (2010). *Estrategias de enseñanza : investigaciones sobre didáctica en instituciones.* Bogota.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DEL PROYECTO: Uso de la aplicación WhatsApp y la competencia del área de educación para el trabajo, en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN/ MUESTRA	INSTRUMENTOS ITEMS
<p><u>Problema General</u> ¿Cuál es la relación del uso de la aplicación WhatsApp y la competencia del área de educación para el trabajo, en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020?</p>	<p><u>Objetivo General:</u> Establecer la relación del uso de la aplicación Whatsapp y el logro de la competencia de Educación para el trabajo en los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020</p> <p><u>Objetivos Específicos:</u> Determinar el grado de uso de la aplicación Whatsapp, que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020. Identificar el nivel de logro de la competencia de Educación para el trabajo que presentan los</p>	<p>H1: El uso de la aplicación Whatsapp tiene relación significativa con el logro de la competencia de Educación para el trabajo que presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del área de educación para el trabajo de la institución educativa José Gálvez puno-2020</p> <p>H0 El uso de la aplicación Whatsapp no tiene relación significativa con el logro de la competencia de Educación para el trabajo que</p>	<p><u>Variable 1:</u> Uso de la aplicación WhatsApp</p> <p><u>Variable 2:</u> Competencia del área de Educación para el trabajo</p>	<p><u>Enfoque de investigación</u> Cuantitativo</p> <p><u>Nivel de investigación</u> Aplicada</p> <p><u>Tipo de investigación</u> No experimental</p> <p><u>Diseño de investigación</u> Descriptiva correlacional</p> <p><u>Técnica de investigación</u> Encuesta</p> <p><u>Instrumentos de investigación</u> Cuestionario</p> <p><u>Informe de avance académico</u></p>	<p>POBLACIÓN</p> <p>La población estará constituida por los 176 participantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020</p> <p>MUESTRA</p>	<p><u>CUESTIONARIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Información general (1) •Whatsapp como sistema de Comunicación (2-8) •Tiempo de conexión con el Whatsapp (9-11) •Frecuencia de uso de la aplicación Whatsapp (12-13) •Motivo de uso de la aplicación Whatsapp (14-16) •Información compartida en el Whatsapp (17-20)

	<p>estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020</p> <p>Establecer la relación existente entre el uso de la aplicación WhatsApp y el logro de la competencia de educación para el trabajo en los estudiantes del segundo año del nivel secundario del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa José Gálvez Puno-2020</p>	<p>presentan los estudiantes del segundo año del nivel secundario del área de educación para el trabajo de la institución educativa José Gálvez puno-2020</p>			<p>En cuanto a la determinación de la muestra se aplicará la fórmula para muestras chicas,</p> $n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$ $n = \frac{32.115776}{0.619976}$ <p>obteniéndose los siguientes resultados:</p> <p style="text-align: center;">n= 52</p>	<p><u>INFORME DE AVANCE ACADEMICO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Logro destacado: AD (18-20) • Logro esperado: A (15-17) • En proceso: B (11-14) • En inicio: C (0-10)
--	---	---	--	--	--	---

INSTRUMENTO

PROTOCOLO INSTRUMENTAL

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Título de la Investigación.

Uso de la aplicación WhatsApp y la Competencia del área de educación para el trabajo, en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020.

1.2. Investigadores.

Sixto Herrera Crisóstomo

Lupe Huanca Chalco

II. INSTRUMENTACIÓN

2.1. Denominación del Instrumento

Cuestionario

2.2 Autores

Sixto Herrera Crisóstomo

Lupe Huanca Chalco

2.3. Objetivo del Instrumento:

Recoger información sobre Uso de la aplicación WhatsApp en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020

CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL USO DEL WHATSAPP

Estimado estudiante, a continuación, te presentamos un cuestionario diseñado con el propósito de identificar cómo se desarrolla el uso del WhatsApp en el área de Educación para el trabajo.

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombres y apellidos: _____
Grado: 2° Sección: ____ Edad: ____ Sexo: Masculino () Femenino ()

II. INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente cada una de las afirmaciones que se encuentran a continuación y que están referidas a las actividades que se realizan en las clases del área de Educación para el trabajo. Elige la respuesta que consideres verdadera, y escribe una (X) dentro del recuadro que le corresponda.

Ojo: Contesta todas las preguntas recuerda que no hay respuestas malas o buenas todas son importantes.

INFORMACIÓN GENERAL

1. Perteneces al grupo WhatsApp creado para el curso de Educación para el trabajo del segundo año de secundaria de la institución Educativa Secundaria “José Gálvez Puno”
Si No

EL WHATSAPP COMO SISTEMA DE COMUNICACIÓN

2. EL WhatsApp es útil para la comunicación del grupo en el área de educación para el trabajo
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
3. EL WhatsApp es práctico y fácil de usar
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
4. EL WhatsApp supone una opción que evita las llamadas telefónicas
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
5. EL WhatsApp es de utilidad para la comunicación instantánea y a distancia
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
6. EL WhatsApp es adecuado para mensajes y/o instrucciones cortas.
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
7. EL WhatsApp es útil para intercambiar información en el área de educación para el trabajo
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
8. EL WhatsApp Permite comunicarse de manera asíncrona (poder responder más tarde)
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre

TIEMPO DE CONEXIÓN CON EL WHATSAPP

9. Asistes con puntualidad al grupo de WhatsApp destinado al área de educación para el trabajo
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
10. Cuantas horas te conectas por medio del WhatsApp en el área de educación para el trabajo
Más de dos horas dos horas una hora
11. Con que frecuencia respondes y/o visualizas las alertas, publicaciones o mensajes en el WhatsApp
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre

FRECUENCIA DE USO WHATSAPP

12. ¿Verificas si tienes mensajes en tu WhatsApp, antes de acostarte y al levantarte?
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
13. ¿Cuántas veces participas en la experiencia de aprendizaje en Educación para el trabajo con el uso del WhatsApp durante la semana?
Menos de 20 de 20 a 40 Más de 40

MOTIVO DE USO DE WHATSAPP

14. ¿Usas el WhatsApp para interactuar en grupo, en las experiencias de aprendizaje?
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
15. Usas el WhatsApp para enviar fotos de tus evidencias de aprendizajes a tus profesores
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
16. ¿Elige la actividad que realizas dentro del WhatsApp con mayor frecuencia?
Envío y recibo mensajes Envío fotos Envío videos

INFORMACIÓN COMPARTIDA EN EL WHATSAPP

17. ¿Te gusta compartir información con tu grupo a través de WhatsApp?
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
18. ¿Compartes información con los grupos y comunidades que has organizado en tu WhatsApp?
Nunca Casi nunca A Veces Casi siempre Siempre
19. ¿Qué cantidad de contactos tiene registrados en tu WhatsApp?
Menos de 50 De 51 a 100 Más de 100
20. ¿Cuántas veces públicas en el estado de WhatsApp en el mes?
Menos de 10 De 11 a 20 Más de 21

INSTRUMENTO: CUESTIONARIO

FINALIDAD

El presente cuestionario tiene por finalidad recoger información sobre el grado de uso del WhatsApp como aplicación de mensajería instantánea en el logro de la Competencia del área de educación para el trabajo en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020

INDICACIONES

Luego de leer atentamente los 20 ítems que se te presentan elige la respuesta que consideres verdadera, y escribe una (X) dentro del paréntesis que le corresponda

CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL USO DEL WHATSAPP

Indicadores de WhatsApp	Nº	valoración				
		a	b	c	d	e
Información general	1	1	0			
WhatsApp como sistema de comunicación	2	0	1	2	3	4
	3	0	1	2	3	4
	4	0	1	2	3	4
	5	0	1	2	3	4
	6	0	1	2	3	4
	7	0	1	2	3	4
	8	0	1	2	3	4
Tiempo de conexión con el whatsapp	9	0	1	2	3	4
	10	3	2	1		
	11	0	1	2	3	4
Frecuencia de uso WhatsApp	12	0	1	2	3	4
	13	0	1	2	3	4
Motivo de uso WhatsApp	14	0	1	2	3	4
	15	0	1	2	3	4
	16	1	2	3		
Información compartida en el Whatsapp	17	0	1	2	3	4
	18	0	1	2	3	4
	19	1	2	3		
	20	1	2	3		

GRADO DE USO DEL WHATSAPP RANGO

Grado III 49 a 73

Grado II 25 a 48

Grado I 00 a 24

Descripción

Grado I.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo adecuado conectados al WhatsApp, con una buena frecuencia, con motivaciones correctas, buena razón de uso, y una alta compartición de la información.

Grado II.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo medianamente aceptable conectados al WhatsApp, con una frecuencia regular, con motivaciones

medianamente correctas, regular razón de uso, y una moderada compartición de la información.

Grado III.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo inadecuado conectados al WhatsApp, con una mala frecuencia, con motivaciones incorrectas, mala razón de uso, y una baja compartición de la información.

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION**

**VALIDACIÓN DE LOS
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su inapreciable colaboración como experto, para validar el cuestionario anexo, el cual será aplicado a:

**ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SECUNADARIA
JOSÉ GÁLVEZ-YUNGUYO-PUNO**

Considero que sus observaciones y subsecuentes aportes serán de utilidad, para realizar eficientemente mi trabajo de investigación.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que realizo en los actuales momentos, cuyo título es:

**USO DE LA APLICACIÓN WHATSAPP Y LA COMPETENCIA DEL ÁREA DE
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO, EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNADARIA JOSÉ GÁLVEZ PUNO-
2020.**

El objeto es presentar como requisito para obtener el título de Segunda Especialidad en:

Grado Académico en: Educación para el trabajo y formación ocupacional

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Por otra parte se le agradece cualquier sugerencia relativa a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / E= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREG. Nro.	ALTERNATIVA					OBSERVACIONES
	E	B	M	E	C	
1		X				
2		X				
3		X				
4			x			Mejorar "evita" las llamadas telefónicas
5		X				
6		X				
7		X				
8		X				
9			X			Relacionar con el tipo de conexión (definir tipos)
10			X			Relacionar con el tipo de conexión (definir tipos)
11			x			Relacionar con el tipo de conexión (definir tipos)

12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				
19			x			Relacionar con información compartida
20		X				

Siendo el WhastApp un recurso o material educativo además considerando el área curricular de Educación por el Trabajo que tiene a la competencia 27: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social con sus capacidades: Crea propuestas de valor, Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, Aplica habilidades técnicas y evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. Al revisar el instrumento propuesto algunos ítems de la variable y dimensiones uso de WhastApp no tienen relación con dicha categoría "uso" por lo que se debe revisar y hacer las correcciones respectivas.

Evaluado por :

Nombre y Apellido : Lalo Vásquez Machicao

DNI: 02440193

Firma:



Firmado digitalmente por VÁSQUEZ MACHICAO Lalo PAU 20145496170.pdf
 Motivo: Soy el autor del documento
 Fecha: 18.11.2020 16:33:39 -05:00

IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA: Universidad Nacional del Altiplano

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION**

**VALIDACION DE LOS
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su inapreciable colaboración como experto, para validar el cuestionario anexo, el cual será aplicado a:

ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ GÁLVEZ-YUNGUYO-PUNO

Considero que sus observaciones y subsecuentes aportes serán de utilidad, para realizar eficientemente mi trabajo de investigación.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que realizo en los actuales momentos, cuyo título es:

USO DE LA APLICACIÓN WHATSAPP Y LA CAPACIDAD: CREA PROPUESTAS DE VALOR DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO, EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ GÁLVEZ PUNO-2020.

El objeto es presentar como requisito para obtener el título de Segunda Especialidad en:

Grado Académico en: Educación para el trabajo y formación ocupacional

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Por otra parte se le agradece cualquier sugerencia relativa a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / E= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREG. Nro.	ALTERNATIVA					OBSERVACIONES
	E	B	M	E	C	
1			X			Cuidado con las comillas
2			X			Ver observaciones generales
3			X			Ver observaciones generales
4			X			Ver observaciones generales
5			X			Ver observaciones generales
6			X			Ver observaciones generales
7			X			Ver observaciones generales
8			X			Ver observaciones generales
9			X			Ver observaciones generales
10			X			Ver observaciones generales
11			X			Ver observaciones generales

12		X			
13		X			
14		X			
15			X		Sin signos
16			X		No debería haber signos. Puede que el estudiante reciba fotos y videos de los Profesores.
17		X			
18		X			
19		X			
20		X			

Observaciones generales:

Hay que tener cuidado con el uso apropiado de las mayúsculas y los signos de puntuación (interrogación, fundamentalmente).

La formulación de los enunciados, en la sección "Whatsapp® como sistema de comunicación, son impersonales" (lo haces en las demás secciones). Sugeriría realizar preguntas como enunciado a fin de que exista congruencia con las alternativas y de esta forma se le sea fácil al estudiante indicar la respuesta. Al respecto, también, debes tener cuidado con las alternativas. Una pequeña aproximación podría ser:

¿Consideras que Whatsapp® es útil para la comunicación entre los estudiantes y docentes del grupo del área de Educación para el trabajo?

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) A veces
- d) Casi siempre
- e) Siempre

¿Empleas Whatsapp® por ser práctico y fácil de usar?

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) A veces
- d) Casi siempre
- e) Siempre

No olvidar los signos de interrogación en las preguntas de la sección "Tiempo de conexión".

Luego de las correcciones necesarias, es necesario someter el instrumento a la prueba de consistencia y/o fiabilidad con el coeficiente de Cronbach (alfa de Cronbach) para confirmar o apoyar la validación del instrumento por juicio de expertos.

Respecto a la pertinencia de las preguntas hay que considerar que no se percibe la relación con el desarrollo de la competencia del Área de educación para el trabajo. El instrumento revela el empleo en el área, simplemente.

Podría considerarse las siguientes preguntas en base a las capacidades (4) del área que conforman la competencia, por ejemplo:

¿Whatsapp® puede ayudarte a la formulación de una propuesta de valor?

Trabajar en equipo, ¿Es posible hacerlo empleando Whatsapp®? o ¿Has logrado trabajar en equipo con Whastapp®?

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Victor Jesús Palomino Flores

DNI.: 04640818 Firma: _____



IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA:

Docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Perú.

Docente de Institución Educativa del Ministerio de Educación en Arequipa, Perú.

Licenciado en Educación Secundaria de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Perú.

Magíster en Integración e innovación educativa de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

INSTRUMENTO VALIDADO
PROTOCOLO INSTRUMENTAL

I. INFORMACIÓN GENERAL

Título de la investigación.

Uso de la aplicación WhatsApp y la Competencia del área de educación para el trabajo, en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020.

Investigadores.

Sixto Herrera Crisóstomo

Lupe Huanca Chalco

INSTRUMENTACIÓN

2.1. Denominación del Instrumento

Cuestionario

2.2 Autores

Sixto Herrera Crisóstomo

Lupe Huanca Chalco

2.3. Objetivo del Instrumento:

Recoger información sobre Uso de la aplicación WhatsApp en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020

CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL USO DE LA APLICACIÓN WHATSAPP

Estimado estudiante, a continuación, te presentamos un cuestionario diseñado con el propósito de identificar cómo se desarrolla el uso de la aplicación Whatsapp en el área de Educación para el trabajo.

Seleccione el grado y sección *

- 2 “A”
- 2 “B”
- 2 “C”
- 2 “D”
- 2 “E”
- 2 “F”
- 2 “G”
- 2 “H”

¿Cuál es tu edad?

- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17

¿Cuál es tu sexo?

- Mujer
- Varón

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada una de las preguntas que se encuentran a continuación y que están referidas al uso de la aplicación Whatsapp en las clases del área de Educación para el trabajo. Elige la respuesta que consideres verdadera.

Ojo: Contesta todas las preguntas recuerda que no hay respuestas malas o buenas todas son importantes

INFORMACIÓN GENERAL

1. ¿Pertenece al grupo WhatsApp creado para el segundo año de secundaria de la institución Educativa Secundaria José Gálvez Yunguyo? *

- a. No**
- b. Si**

EL WHATSAPP CON SISTEMA DE COMUNICACION

2. ¿Consideras que el WhatsApp es útil para la comunicación entre los estudiantes y docentes del grupo en el área de educación para el trabajo? *

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

3. ¿Empleas el WhatsApp por ser práctico y fácil de usar? *

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

4. ¿Consideras que el uso de la aplicación Whatsapp disminuye las llamadas telefónicas?

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

5. ¿Consideras que el Whatsapp puede ayudarte en la formación de tu proyecto de emprendimiento en EPT? *

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

6. ¿Consideras que el WhatsApp es adecuado para el trabajo cooperativo en tu proyecto de emprendimiento en EPT? a. Nunca

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

7. ¿Consideras que el WhatsApp es útil para evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento elaborado en el área de EPT? *

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

8. ¿Consideras que el WhatsApp te permite interactuar con tus compañeros para tomar decisiones en relación a la calidad y eficiencia de tu proyecto de emprendimiento? *

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

TIEMPO DE CONEXIÓN CON EL WHATSAPP

9. ¿Asistes con puntualidad al grupo de WhatsApp a las horas destinadas para el área de educación para el trabajo? *

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

10. ¿Cuántas horas te conectas por medio del WhatsApp en el área de educación para el trabajo? *

- a. Menos de una hora**
- b. Una hora**
- c. Dos horas**
- d. Más de dos horas**

11. ¿Con que frecuencia respondes y/o visualizas las alertas, publicaciones o mensajes en el WhatsApp? *

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

FRECUENCIA DE USO WHATSAPP

12. ¿Verificas si tienes mensajes en tu WhatsApp, antes de acostarte y/o al levantarte? *

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

13. ¿Cuántas veces participas en la experiencia de aprendizaje en Educación para el trabajo con el uso de la aplicación Whatsapp durante la semana? *

- a. De 0 a 5 veces**
- b. De 6 a 10 veces**
- c. De 11 a 20 veces**
- d. Más de 20 veces**

MOTIVO DE USO DE LA APLICACIÓN WHATSAPP

14. ¿Usas el WhatsApp para interactuar en grupo, en las experiencias de aprendizaje?

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

15. ¿Usas el WhatsApp para enviar fotos de tus evidencias de aprendizajes a tus profesores? *

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

16. ¿Elige la actividad que realizas dentro del WhatsApp con mayor frecuencia? *

- a. Envió de audios**
- b. Envío videos**
- c. Envío fotos**
- d. Envío y recibo mensajes**

INFORMACIÓN COMPARTIDA EN EL WHATSAPP

17. ¿Te gusta compartir información con tu grupo a través de WhatsApp?

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

18. ¿Compartes información con los grupos y comunidades en tu WhatsApp?

- a. Nunca**
- b. Casi nunca**
- c. A Veces**
- d. Casi siempre**
- e. Siempre**

19. ¿Qué cantidad de información has compartido en tu WhatsApp?

- a. De 0 a 20**
- b. De 21 a 40**
- c. De 41 a 60**
- d. Más de 60**

20. ¿Cuántas veces públicas en el estado de WhatsApp en el mes? *

- a. Menos de 10**
- b. De 11 a 20**
- c. Más de 21**

INSTRUMENTO: CUESTIONARIO

FINALIDAD

El presente cuestionario tiene por finalidad recoger información sobre el grado de uso de la aplicación Whatsapp como aplicación de mensajería instantánea en el logro de la Competencia del área de educación para el trabajo en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020

2

INDICACIONES

3 Luego de leer atentamente los 20 ítems que se te presentan elige la respuesta que consideres verdadera, y escribe una (X) dentro del paréntesis que le corresponda

CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL USO DE LA APLICACIÓN

WHATSAPP

Indicadores de WhatsApp	N°	valoración				
		a	b	c	d	e
Información general	1	5	1			
WhatsApp como sistema de comunicación	2	1	2	3	4	5
	3	1	2	3	4	5
	4	1	2	3	4	5
	5	1	2	3	4	5
	6	1	2	3	4	5
	7	1	2	3	4	5
	8	1	2	3	4	5
Tiempo de conexión con el Whatsapp	9	1	2	3	4	5
	10	5	4	2	1	
	11	1	2	3	4	5
Frecuencia de uso WhatsApp	12	1	2	3	4	5
	13	1	2	4	5	
Motivo de uso WhatsApp	14	1	2	3	4	5
	15	1	2	3	4	5
	16	5	4	2	1	
Información compartida en el Whatsapp	17	1	2	3	4	5
	18	1	2	3	4	5
	19	1	2	4	5	
	20	1	3	5		

GRADO DE USO DE LA APLICACIÓN WHATSAPP RANGO

Grado III

73 a 100

Grado II **48 a 73**

Grado I **20 a 47**

Descripción

Grado III.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo adecuado conectados al WhatsApp, con una buena frecuencia, con motivaciones correctas, buena razón de uso, y una alta compartición de la información.

Grado II.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo medianamente aceptable conectados al WhatsApp, con una frecuencia regular, con motivaciones medianamente correctas, regular razón de uso, y una moderada compartición de la información.

Grado I.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo inadecuado conectados al WhatsApp, con una mala frecuencia, con motivaciones incorrectas, mala razón de uso, y una baja compartición de la información.

PRUEBA DE ALFA DE CRONBACH

COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,714	,676	21

NOTAS DE ESTUDIANTES

DATOS GENERALES :

Institución Educativa :			
Código Modular - Anexo :	0240192-0	Nivel :	SECUNDARIA
Nombre :	JOSE GALVEZ		
Datos referentes al Registro de Notas :			
Año Académico :	2020		
Diseño Curricular :	CURRÍCULO NACIONAL 2017		
Grado :	SEGUNDO	Sección :	A

AREAS

ETRA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

ID	CodEstudiante	Nombres	NL
23419146	13102920600028	AROCUTIPA ROJAS ELVIS RONAL	B
23108206	00000060512045	ARROYO ZURITA GUADALUPE ASUNCION	Comentario 2
23327447	13024390700128	BELON SANCA VICTOR EDUARDO	Comentario 2
6400720	60451372	CACHICATARI PILCO ERIC PAUL	Comentario 2
1729566	11021600200540	CAHUAYA CHINO ALAN EDSON	A
6098659	60538187	CHALCO ROJAS NILVER EUSEBIO	Comentario 2
5979676	10221640300030	CHOQUEMAMANI CALISAYA JOSE JUAN	AD
8857754	10221720700040	COPARI MONTOYA DENNYS BRAHAN	A
6445303	10102975000240	CUEVA MAMANI ALAN ALDAIR	AD
23135315	13086298700038	ESTRADA SUCASAYIRI LEONEL HAMILTON	A
23170286	13022133300098	FLORES CONDORI PAOLO GONZALO	AD
23419043	13102920600018	HUANCA POMACOSI JHON FRANKLIN	Comentario 2
6118613	11220730900080	MAMANI CACHICATARI CRISTIAN RAUL	Comentario 2
6097873	60563893	MONTURO HUANCA ANAHI MAYTE	Comentario 2
6767715	10221310500040	PAJA TINTAYA CARLA MAYA	B
2987778	11102911500060	PEREZ ALANOCA ESTEFANY JENNY	A
5774699	10220470200080	QUISPE MAMANI GABY SOLEDAD	A
2661506	11102809100080	QUISPE VARGAS ANTHONET CAMILA	Comentario 2
1741782	00000061063513	QUISPE VELASQUEZ ALEJANDRO JOEL	A
6193234	70646007	RAMOS ALEJO TALIA EMILIA	B
1001114	10102806700070	RIVAS YAPUCHURA NATALY MILAGROS	Comentario 2
8857757	10221720500080	ROJAS ARRATIA YAMILET	Comentario 2
6445310	11102975000180	TORRES CHALCO ERIK EDUABEL	AD
23353689	13024390700148	YUCRA MAMANI YUDITH SANDRA	B
6278482	60538191	YUJRA CHIPANA FRANKLIN YEFFERSON	Comentario 2
6024175	60538153	ZAPANA COLORADO KAROLAIN ROUS	A

LEYENDA

01 = Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social
 NL = Nivel de logro alcanzado al finalizar el periodo lectivo
 Comentario 1 = No se logró realizar acciones para su desarrollo.
 Comentario 2 = No se cuenta con evidencia suficiente para determ
 Comentario 3 = Otro.

DATOS GENERALES :

Institución Educativa :			
Código Modular - Anexo :	0240192-0	Nivel :	SECUNDARIA
Nombre :	JOSE GALVEZ		
Datos referentes al Registro de Notas :			
Año Académico :	2020		
Diseño Curricular :	CURRICULO NACIONAL 2017		
Grado :	SEGUNDO	Sección :	B

AREAS

ETRA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

ID	CodEstudiante	Nombres	NL
1745571	11021600200370	AGUILAR CACHICATARI ODALIZ MADAI	Comentario 2
19529069	20120060512034	APAZA ARRATIA ESTHER GHIANIRA	B
8857507	11102975000730	AVENDAÑO PONGO MAX JHOEL	A
18552755	12153035100210	CACERES MIRANDA YAREN LEONEL	B
21120089	12221640100010	CARITA CRUZ ROSMERI	AD
6308330	11221640100020	CERVANTES HUALLPA FRANC ERICK	Comentario 2
2125411	00000060511974	CHOQUEMAMANI LARICO YOSSELIN ADMELI	Comentario 2
6260851	60181931	COLORADO CHACHAQUE EDSON SAMUEL	B
1734009	11021600200590	COPARI RODRIGUEZ EDWIN ALEX	B
1787051	09021600200270	GUTIERREZ UCHARICO YERALDY YAMILETH	Comentario 2
8857514	11102975000290	HUANCA QUISPE EDER JOSUE	Comentario 2
1108833	11147144000040	HUATA QUISPE BRIGIDA DANIELA	Comentario 2
18201945	60170084	HUAYTA SOTO DAYSI BRIGITTI	A
17997904	12102903200020	JAPURA MAMANI TANIA MILAGROS	A
6878705	60512013	JIMENEZ QUIÑONEZ YOHN ROYER	Comentario 2
17973603	12102975000370	MAMANI CUTIPA BRAYAN DAVID	Comentario 2
22383802	00000060238416	MAMANI MACHACA GIAN CARLOS	Comentario 2
17701490	12021600200044	MAMANI QUISPE WARA MONCERRAT	Comentario 2
1007179	10057286700140	MONTORO CALDERON MINERVA ANDREA	AD
27308424	00000081604537	MONTOYA YUJRA CAMYLA ABIGAIL	Comentario 2
18603845	12153035100230	PACCO CHIPANA YERAY ADEMIR	A
23357844	13024390700198	QUISPE ARUCUTIPA NURIA	A
6044701	10221310100060	QUISPE FARJIN ANGEL JOAQUIN	A
8857521	11102975000740	TARQUI PAREDES MILAGROS LINN	B

LEYENDA

01 = Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

NL = Nivel de logro alcanzado al finalizar el periodo lectivo

Comentario 1 = No se logró realizar acciones para su desarrollo.

Comentario 2 = No se cuenta con evidencia suficiente para determina

Comentario 3 = Otro.

REGISTRO AUXILIAR DE EVALUACIÓN 2020



AREA: EDUCACION PARA EL TRABAJO
 DOCENTE: ZAPANA VALDIVIA, Roy Ali

GRADO: SEGUNDO
 SECCIÓN: D

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIAS																RESUMEN DE CALIFICATIVOS				CONCLUSIÓN DESCRIPTIVA DEL ÁREA				
		GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONOMICO O SOCIAL																CALIFICATIVO	CALIFICATIVO	CALIFICATIVO	CALIFICATIVO					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16									
CAPACIDADES		Crea propuestas de valor																COMPTENENCIA 1								
EVIDENCIAS		Analiza oportunidades y riesgos para																COMPTENENCIA 2								
		Aplica habilidades técnicas																COMPTENENCIA 3								
		Gestiona los recursos del proyecto																COMPTENENCIA 4								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CALIFICATIVO	CALIFICATIVO	CALIFICATIVO	CALIFICATIVO	COMPTENENCIA 1	COMPTENENCIA 2	COMPTENENCIA 3	COMPTENENCIA 4	
1	FERRERAS CHOCQUE DAVID OSCAR	C1	C2	C2	C2																					
2	MARICATANI PUINCA ANNY MARCOLO	B	B	B	B																					
3	CHIRRETA TORALBA LUIS ROQUE	B	A	B	A																					
4	CHOCQUE YUNYTA FABIOLA DEAZYS	C2	C2	C2	C2																					
5	LORENTE MAMANI PRIMERIK WELBY	C2	C2	C2	C2																					
6	CONDORI CONDORI BRIGIDA DANIELA	B	B	A	A																					
7	HUAYLA VILLA WILWANK ALEJANDRO	A	A	A	AD																					
8	PERAZOCHI COPIRA CLAUDIA	C2	C2	C2	C2																					
9	MAMANI TESILLO ELMER IRUEL	B	A	B	A																					
10	ESPINOZA TORALBA IVACE DANIEL	A	A	A	AD																					
11	LORENTE DE LOSA DEYDA WENDY LUIS	C1	C1	C1	C1																					
12	YANALBA CHOCQUE REX YTHOR	B	A	B	A																					
13	PERAZOCHI BERTINE DAVID	C2	C2	C2	C2																					
14	PERAZOCHI DANQUE ANYELA RYLI	B	B	B	B																					
15	PERAZOCHI DANQUE OSCAR DAVAN.....[1]																									
16	MATEOSKI BILKAYRO WENNY MONDOLLEDA	C1	C1	C1	C1																					
17	LORENTE ROMERO ALEX FERNANDO.....[1]																									
18	ROMERO AMANDA LEYDY MARINA	C2	C2	C2	C2																					
19	ROMERO LINDA MICHELENA YANET	A	A	AD	AD																					
20	YANALBA SANCHEZ MARLEN ESTEFANY	B	B	A	A																					
21	HUAYLA RUIRANAN ANGE MARCEL	C2	C2	C2	C2																					
22	YANALBA CHOCQUE YANET YANALBA	A	A	A	A																					
23	YANALBA CHOCQUE JORHAN AMADOR	B	B	A	AD																					
24	YANALBA PARI DORIS GUEREN	B	B	B	B																					
25	YANALBA ALONSO BRITAN BRUNO LUIS	C2	C2	C2	C2																					
26	YANALBA CRUZ JHON DENNIS	C2	C2	C2	C2																					
27																										
28																										
29																										
30																										

LEYENDA PARA COMENTARIO	
C1	No se logra realizar acciones para su desarrollo.
C2	No cuentan con evidencias suficientes para determinar el nivel de logro.
C3	Sea.

ESCALA DE CALIFICACION	COM1	COM2	COM3	COM4
LOGRO DESTACADO AD	1	0	0	0
LOGRO ESPERADO A	9	0	0	0
EN PROGRESO B	3	0	0	0
COMENTARIO 1	3	0	0	0
COMENTARIO 2	6	0	0	0
COMENTARIO 3	2	0	0	0
TOTAL	24	0	0	0

DATOS GENERALES :

Institución Educativa :			
Código Modular - Anexo :	0240192-0	Nivel :	SECUNDARIA
Nombre :	JOSE GALVEZ		
Datos referentes al Registro de Notas :			
Año Académico :	2020		
Diseño Curricular :	CURRÍCULO NACIONAL 2017		
Grado :	SEGUNDO	Sección :	H

AREAS

ETRA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

ID	CodEstudiante	Nombres	NL
1985053	11102898400130	CHOQUE QUINTANA DONOVAN ISMAEL	B
23168425	13022133300078	CONDORI NINA LUIS DAVID	B
23000103	00000060173104	CUELLAR MENDOZA YUREMA BERENICE	Comentario 2
22755745	00000073746509	DELGADO CHAMBILLA EDDY GONZALO	B
2900318	11022158000040	GOMEZ SIHUAYRO CHRISTIAN GONZALO	Comentario 2
24195455	13022132500018	HUANCHI QUISPE GELVER DAVID	B
7116904	13024390700278	LAURA APAZA JORGE LUIS	A
19566482	12022110100680	LIMACHI CHOQUE SONIA	Comentario 2
23160160	00000077484974	LIMACHI MAMANI LIDIA	B
2206127	11148048200080	LLANOS SIHUAYRO LUIS MIGUEL	Comentario 2
22922905	00000076281441	MENDOZA QUISPE NENA ISaura	Comentario 2
6248735	60481141	MONTOYA MAMANI JOSE FERNANDO	Comentario 2
20250613	12220470400090	QUISPE CANAHUIRI JHON DAVID	Comentario 2
2804381	11022113500040	QUISPE SIHUAYRO ZENOVIA	Comentario 2
5782917	09221721200010	ROMERO LAURA ALEXIS DEYVIS	Comentario 2
2207377	60181700	ROMERO VELA JHONY	Comentario 2
1633099	11057286700290	SARMIENTO PAXI YENY YASMIN	B

LEYENDA

01 = Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

NL = Nivel de logro alcanzado al finalizar el periodo lectivo

Comentario 1 = No se logró realizar acciones para su desarrollo.

Comentario 2 = No se cuenta con evidencia suficiente para detern

Comentario 3 = Otro.

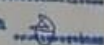
SOLICITUD DE PERMISO DE TESIS

SOLICITO: Permiso para realizar Trabajo de Investigación

Sr. Mg. Lucio Bellido Díaz

DIRECTOR DE LA I.E.S. "JOSÉ GÁLVEZ"

Presente.-


INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE EDUCACIÓN - PUNO	
COMITÉ DE GESTIÓN LEGISLATIVA LOCAL - YUNGUYO	
I.E.S. JOSÉ GÁLVEZ - YUNGUYO	
Nro: Reg.	0164
Fecha	23 DIC 2020
Hora	10:00
Firma	


Nosotros, Lupe Huanca Chalco, identificado con DNI N°40932208, y Sixto Herrera Crisóstomo, identificado con DNI 30832918, egresados de la Segunda especialidad En Educación para el trabajo y orientación vocacional de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

Que por motivo realizar un trabajo de investigación en la Institución Educativa que Usted bien dirige, siendo el tema de investigación el siguiente: **Uso de la aplicación WhatsApp y la competencia del área de educación para el trabajo, en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria José Gálvez Puno-2020.**




Es que solicito la autorización correspondiente, a fin de hacer realidad nuestro proyecto de investigación cuyos resultados van a ser remitido a su despacho a fin de presentar un mejor servicio en bien del estudiantado.

Agradecidos por su deferencia, quedo de usted.


Sixto Herrera Crisóstomo
30832918


Lupe Huanca Chalco
40932208

RD DE EJECUCION DE TESIS

  **UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - YUNGUYO**
COLEGIO EMBLEMÁTICO
"JOSÉ GÁLVEZ"
"Alma Mater de la Educación Yungueña"

"Año de la Universalización de la Salud"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 057-2020-DREP/UGELY-DIES-"JG"-Y.

Yunguyo, 21 de diciembre del 2020

Visto, el expediente N° 0164 de un folio útil presentado por Lupe Huanca Chalco y Sixto Herrera Crisóstomo docentes egresado de la segunda especialidad en educación para el trabajo y orientación vocacional de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, en la que solicitan permiso para realizar el trabajo de investigación sobre uso de la aplicación WhatsApp y la competencia del área de educación para el trabajo en los estudiantes de segundo grado de la IES. "José Gálvez" de la provincia de Yunguyo.

CONSIDERANDO;

Que, es necesario realizar el trabajo de investigación por el bienestar de los estudiantes y la Institución de la IES. "José Gálvez"

De conformidad a la Ley General de Educación N° 28044, Ley General de Educación y la Resolución Ministerial N° 451-2014-MINEDU Crea el modelo de Servicio Educativo "JEC", RV. N° 326-2019-MINEDU Disposiciones para la implementación del Modelo de Servicio Educativo Jornada Escolar Completa para las Instituciones Educativas Públicas del nivel de Educación Secundaria; RV. N° 093-2020-MINEDU "Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de Educación Básica durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el coronavirus COVID-19"; RV N° 097-2020-MINEDU Disposiciones para el trabajo remoto de los profesores que asegure el desarrollo del servicio Educativo no presencial en las Instituciones Públicas frente al brote del COVID-19; RV. N° 125-2020-MINEDU Disposiciones para la implementación de la estrategia en la modalidad de Educación a distancia semi presencial para las Instituciones Educativas Públicas de la Educación básica regular Reglamento; y demás Dispositivos Legales Vigentes, la Dirección de la Institución Educativa Secundaria "José Gálvez" de Yunguyo en uso de sus facultades.

SE RESUELVE;



ARTICULO PRIMERO. - AUTORIZAR la ejecución del proyecto de investigación.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CARGO
01	Prof. Lupe Huanca Chalco	Docente
02	Prof. Sixto Herrera Crisóstomo	Docente

ARTICULO SEGUNDO. - ENCARGAR a los docentes el cumplimiento del proyecto de investigación

ARTICULO TERCERO. - EMITIR el informe respectivo al terminar el proyecto de investigación.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

 
AGUSTÍN CARIZALLE LARICO
DIRECTOR [e]