



**UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD**

TRABAJO ACADÉMICO

**CURSO VIRTUAL "CONOCIENDO NUESTRA CAPACIDAD
EMPREENDEDORA", BASADO EN PLATAFORMA
VIRTUAL MOODLE, EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA
EL TRABAJO, PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER
GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO, DE LA IE N° 66
"CÉSAR VALLEJO MENDOZA". DISTRITO Y PROVINCIA
DE CHEPÉN. REGIÓN LA LIBERTAD.**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA E
INFORMÁTICA EDUCATIVA**

AUTORA:

MG. RUIZ VÁSQUEZ AZUCENA MAGALY

ASESORA:

MG. CARMEN GRACIELA ARBULÚ PÉREZ VARGAS

LAMBAYEQUE-PERÚ

2018



**UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD**

TRABAJO ACADÉMICO

**CURSO VIRTUAL "CONOCIENDO NUESTRA CAPACIDAD
EMPREDEDORA", BASADO EN PLATAFORMA VIRTUAL
MOODLE, EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO,
PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DEL NIVEL
SECUNDARIO, DE LA IE N° 66 "CÉSAR VALLEJO
MENDOZA". DISTRITO Y PROVINCIA DE CHEPÉN. REGIÓN
LA LIBERTAD.**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA E
INFORMÁTICA EDUCATIVA**

PRESENTADO POR:

**DR. CARLOS REYES APONTE
PRESIDENTE DE JURADO**

**JULIA ESTHER SANTA CRUZ MIO
SECRETARIA DE JURADO**

**M.Sc. LUIS PÉREZ CABREJOS
VOCALDE JURADO**

DEDICATORIA

El presente trabajo dedico a mi familia, en especial a mis queridos padres que me fortalece con su apoyo moral para continuar con mis estudios, en gran parte hoy puedo ver alcanzada mi meta, ya que siempre estuvo impulsando en mis momentos más difíciles de mi carrera.

Dedico a mi querido tío Segundo Vásquez Hernández que desde el cielo me acompaña y me fortalece con sus bendiciones.

Asimismo, a todos los docentes que imparten nuevos conocimientos frente a sus estudiantes y tratan de mejorar el proceso de aprendizaje con los recursos TIC en nuestro país.

RUIZ VÁSQUEZ AZUCENA MAGALY

AGRADECIMIENTO

Al finalizar el trabajo tan arduo y lleno de dificultades como el desarrollo del presente informe, debo agradecer de manera especial y sincera a la Mg. Carmen Graciela Arbulú Pérez Vargas y por su apoyo y confianza para realizar este trabajo y su capacidad para guiar mis ideas.

RUIZ VÁSQUEZ AZUCENA MAGALY

ÍNDICE

	Pg.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Presentación.....	3
Resumen.....	1
Presentación.....	3
CAPÍTULO I	
MARCO REFERENCIAL..... 6	
1.1 Marco Teórico Conceptual.....	7
1.1.1 Marco teórico	7
1.1.2 Marco conceptual.....	12
1.2 Propósitos de Intervención.....	23
1.2.1. Objetivo General.....	24
1.2.2. Objetivos Específicos.....	24
1.3 Estrategias de Intervención.....	24
1.3.1 Coordinaciones previas.....	25
1.3.2 Metodología específica.....	22
1.3.3 Cronograma.....	25
CAPÍTULO II	
CONTENIDO.....27	
2.1 Evaluación de entrada.....	28
2.2 Propuesta Didáctica.....	30
2.3 Evaluación de salida.....	81
2.4 Resultados comparativos.....	83
CAPÍTULO III	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... 86	
3.1 Conclusiones.....	87
3.2 Recomendaciones.....	89
BIBLIOGRAFÍA.....	90
ANEXOS.....	92

RESUMEN

El presente trabajo académico da a conocer la aplicación del Curso Virtual “Conociendo Nuestra Capacidad Emprendedora”, basado en plataforma virtual Moodle, en el área de educación para el trabajo, para los estudiantes del primer grado del nivel secundario, de la I.E N° 66 “César Vallejo Mendoza”. Distrito y provincia de Chepén. Región La Libertad.

El problema del trabajo queda formulado de la siguiente manera: Se observa en el proceso de formación de los estudiantes de la institución educativa N° 66, “César Vallejo Mendoza” del distrito y provincia de Chepén; dificultad en el diseño y uso del curso virtual “Conociendo la capacidad emprendedora”, basado en la plataforma virtual moodle, con los estudiantes del primer grado de Educación Secundaria de la I.E N° 66 “César Vallejo Mendoza” del centro Poblado Chequénl. Si bien es cierto los docentes han sido capacitados en uso de los diversos software educativos, y, hacen uso de las computadoras PC y acceden a internet, sin embargo, se observa carencias en cuanto a la frecuencia y la sistematicidad en el desarrollo de las sesiones enseñanza aprendizaje de las diferentes áreas curriculares y grados de estudio. El carácter ocasional y ausencia de sistematicidad se traduce en falta de orientaciones precisas en torno a las direcciones electrónicas y enlaces electrónicos, limitaciones en el uso de los software, o en el uso de evaluaciones, de tal manera que existe una fractura entre el conocimiento adquirido sobre las tecnologías modernas de la información y la práctica real y concreta en el plano formativo, lo cual trae como consecuencia un débil impacto en los aprendizajes. Tal es la razón que explica nuestra intervención basado en el uso sistemático de la plataforma virtual moodle, en el área de educación para el trabajo, para los estudiantes del primer grado de nuestra I.E. La aspiración u objetivo general de estudio consistió en Formular y aplicar una propuesta didáctica centrada en el diseño y uso del curso virtual “Conociendo nuestra capacidad emprendedora” basado en la plataforma virtual Moodle, con los estudiantes del primer grado de Educación Secundaria de la I.E. N° 66 “César Vallejo Mendoza”, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Educación para el trabajo, tiene como propósitos de intervención tratar en el campo docente, de las instituciones educativas donde se prestan los servicios profesionales dos grandes líneas de actuación: el diseño

y ejecución curricular, y el diseño y ejecución didáctica (preparación y dictado de clases o sesiones). Por otra parte, las líneas de ejecución profesional pueden ser objeto de especialización en líneas que corresponden al dominio curricular y el dominio didáctico. Justamente, en este caso implica la especialización en el dominio de las tecnologías de la información y la comunicación, como herramienta clave de los procesos formativos y cuya aplicación viene revolucionando la planificación y el ejercicio de las clases o sesiones.

En la medida que nuestro curso virtual tenía como tema eje el desarrollo de la capacidad emprendedora, una de las primeras preocupaciones de la intervención profesional realizada, fue determinar en qué situación se encontraba dicha capacidad en nuestros estudiantes. Para ello fue necesaria descomponer dicha capacidad en sus manifestaciones concretas, para a partir de allí precisar los indicadores de la encuesta y asimismo la temática de las sesiones de enseñanza aprendizaje que deberían proponerse y desarrollarse.

En la metodología general del curso virtual se ha desarrollado sesiones de enseñanza aprendizaje; dan a conocer a los estudiantes lo que queremos que ellos realicen en el proceso de la clase, siendo entre ellos: Activo, participativo, interactivo, deductivo y colaborativo. Teniendo como componentes didácticos de la propuesta; el objetivo, contenido, método, medios, tiempo y evaluación y también las competencias, capacidades y actitudes están relacionado directamente con el Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación de Educación Secundaria en el Área de Educación para el Trabajo, en ella se hace conocer a los docentes y estudiantes lo que se pretende lograr al finalizar todo el proceso de la clase.

Para los efectos se realizan las siguientes tareas: 1.- Denominado contenido en el que se ofrece los resultados de la evaluación inicial 2.- la estructura de la propuesta didáctica aplicada, basado en el curso virtual mencionado 3.- los resultados de la evaluación de salida 4.- la comparación de resultados 5.- Las conclusiones y recomendaciones donde se observó el logro de objetivos propuestos en la capacidad emprendedora; a través del curso virtual moodle.

Palabras clave: Capacidad emprendedora; Curso virtual Moodle.

PRESENTACIÓN

La I.E. N° 66 “César Vallejo Mendoza” del nivel secundario, se encuentra ubicado en la Av. Ezequiel Gonzales Caceda N° 2307, del Centro Poblado Menor de Chequén. Centro poblado que está ubicado en las faldas del cerro Chepén, sobre un terreno con pendientes y algo accidentado, distrito y provincia de Chepén, Región La Libertad, y cuyos pobladores, en su mayoría se dedica a labores de la agricultura, pequeños negocios, dos grifos, talleres de carpintería y mecánica.

En sus inicios, la I.E. N° 66 “César Vallejo Mendoza, surgió como Instituto Nacional de Comercio Mixto de Chepén, creado con resolución N° 1140 del 24 de octubre de 1964, gracias a las gestiones ante el Ministerio de Educación, del Rvdo. Padre Miguel Azabache Sánchez, César Zumaeta Torres y Hubert León Plasencia, autoridades y padres de familias por la necesidad de contar con un colegio que impulse la educación técnica, con la finalidad de formar personal técnico especializado. Su primer local fue la asociación de Auxilio Mutuos, ubicados en calle Lima N° 217. Teniendo como primer director al contador público colegiado Eduardo Reyes Gálvez Quispe.

Posteriormente ante el incremento de alumnos se trasladó a un local ubicado en la calle triunfo, allí funcionó hasta el año 1972, debido a que el local se destruyó por los embates del fenómeno de El niño de aquel año, por lo que se inició un peregrinaje para albergar a la creciente población estudiantil, desarrollándose las actividades académicas en distintos centros educativos como el colegio “Carlos A. Olivares”, E.P 233, Novoa Cava, 80392 (Sr. Díaz) y hasta en los ambientes de la parroquia “San Sebastian” funcionaron aulas.

Antes tal situación, la Directora Srta. Sebastiana Quiñones Deza, inició las gestiones ante el concejo provincial de Pacasmayo para la donación de un terreno, el mismo que fue concedido en el centro poblado menor de Chequén con un área de 8,678 m², construyéndose el local escolar el año 1984, se construyeron 04 pabellones con 15 aulas y 2 baterías de servicios higiénicos, con material noble (excepto el techo que es de calamina), servicios agua, desagüe y luz.

En el año 1999 por decisión de la comunidad educativa y considerando la trascendencia de la obra del insigne poeta César Abraham Vallejo Mendoza, se optó por dar este nombre a la Institución Educativa, plasmado esto en la R.D N° 00082-99. Durante los 41 años de funcionamiento se han sucedido 12 directores, encontramos entre los más destacados a Eduardo Gálvez Silva primer director, Sebastiana Quiñones Deza, gestora de la construcción del local institucional y Alfredo Zavaleta Carranza que logró la rehabilitación del colegio cuando fue devastado por el fenómeno del niño en 1998. El profesor Alejandro Cúneo Morales, en su período de director hizo mejoras sustantivas en la infraestructura.

Actualmente, el director profesor Telmo Antonio Quiroz Castro, viene ejecutando diversas gestiones para renovar las instalaciones de nuestra querida institución, así mismo nos encontramos en la forja de una nueva identidad que implique práctica de valores, espíritu de trabajo y vocación de servicio, para elevar nuestra calidad educativa. Por otra parte, cuenta con un ambiente destinado exclusivamente para el Aula de Innovación Pedagógica equipado con 27 computadoras y acceso al internet, el encargado en el aula es nombrado. La administración de este plantel está a cargo del Mg. Telmo Antonio Quiroz Castro, cuenta con 21 docentes nombrados y 10 contratados; con 06 personal administrativo; 03 auxiliares de educación y un total de 420 estudiantes. Los estudiantes de Educación Secundaria conforman 17 secciones en turno mañana y tarde haciendo un total 420 estudiantes, iniciándose las clases a partir de las 7:10am a 12:50 p.m, en el turno de la mañana y 1:10pm a 6:40p.m en el turno de la tarde; en este nivel educativo laboran docentes nombrados y contratados.

Si bien es cierto los docentes han sido capacitados en uso de los diversos software educativos, y, hacen uso de las computadoras PC y acceden a internet, sin embargo, se observa carencias en cuanto a la frecuencia y la sistematicidad en el desarrollo de las sesiones enseñanza aprendizaje de las diferentes áreas curriculares y grados de estudio. El carácter ocasional y ausencia de sistematicidad se traduce en falta de orientaciones precisas en torno a las direcciones electrónicas y enlaces electrónicos, limitaciones en el uso de los software, o en el uso de evaluaciones, de tal manera que existe una fractura entre el conocimiento adquirido sobre las tecnologías modernas de la

información y la práctica real y concreta en el plano formativo, lo cual trae como consecuencia un débil impacto en los aprendizajes. tal es la razón que explica nuestra intervención basado en el uso sistemático de la plataforma virtual moodle, en el área de educación para el trabajo, para los estudiantes del primer grado de nuestra ie.

Por otra parte, en mérito al protocolo del programa de estudios de segunda especialidad, nuestro informe está estructurado de la siguiente manera: en primer lugar, además de esta presentación, se ha considerado un primer capítulo denominado marco Referencial, el mismo que incluye los temas referidos al marco teórico (fundamentos teóricos y aspectos conceptuales) los propósitos y las estrategias de intervención.

Luego, un segundo CAPITULO II denominado contenido en el que se ofrece los resultados de la evaluación inicial, la estructura de la propuesta didáctica aplicada, basado en el curso virtual mencionado, los resultados de la evaluación de salida y la comparación de resultados.

En el capítulo III, se presenta las conclusiones, recomendaciones. Finalmente, se ofrece la bibliografía y los anexos de intervención.

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.1.1 Marco teórico

Dentro de la diversidad de planteamientos existentes en torno el tema central de nuestro trabajo, hemos tomado como marco orientador los planteamientos de la teoría conectivista y el construccionismo.

En lo que concierne al conectivismo se reconoce que autores como George Siemens y Stephen Downes (2005), son los fundadores de la versión constructivista que busca incorporar las TICs al proceso enseñanza aprendizaje, bajo en nombre de conectivismo. Un primer planteamiento nos dice que “las necesidades de aprendizaje y las teorías que describen los principios y procesos de aprendizaje, deben reflejar los ambientes sociales subyacentes”, siendo el más destacado el creciente ambiente virtual que viene revolucionando todo orden de cosas.

De otro lado, sostiene varias apreciaciones sobre el E-learning, destacando la que lo define como “la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización” ; con lo cual, el aprendizaje es un proceso que ocurre en cualquier parte, en ambientes difusos y cambiantes, conectando un conjunto o conjuntos de información especializada, de manera que para lograr dirigir la enseñanza aprendizaje a través del sistema on-line, los profesores, facilitadores, coach, tutores o como llamemos a quienes gestionan la enseñanza deben considerar los siguientes factores o componentes:

- Coordinar con los aprendices e interactuar entre sí para llevar a término un proyecto cognitivo. Los aprendices deberán reflexionar sobre su entendimiento y deberán desarrollar sus altas y mejores habilidades.
- Los facilitadores o tutores deberán ser verdaderos estrategas “al diseñar las estrategias necesarias y las experiencias de aprendizaje, orientando

y asignando funciones”, coordinando acciones al interior del aula virtual, según las necesidades de sus alumnos. (Sánchez, 2001).

- Además de todo lo anterior se sugiera un espacio y medio ambiente propicios para la interacción de las partes.
- Finalmente es necesario contar siempre con las herramientas necesarias para llevar a cabo este proceso: software apropiado, Internet, multimedia, libros, textos, etcétera.

Por otra parte, sostiene que el tutor o profesor (coach) debe aprender a coleccionar (almacenar) datos, organizar recursos, filtrar información y crear contactos. Debe, además, reflexionar, pensando críticamente, eligiendo, revisando información, crear itinerarios, entregando a los alumnos el material necesario para que ellos vayan creando una sólida biblioteca virtual para el ramo (clase) que está cursando. Al alumno se le entregará una bibliografía con los mejores autores los cuales podrán ser obtenidos en la Red y o en las bibliotecas virtuales que manejan y gestionan las universidades. El tutor, profesor o coach, debe alentar que sus alumnos creen wikis para generar documentos hipertextuales que puedan ser actualizados constantemente con la participación de todos; en otras palabras, todos, alumnos y profesores pasa a ser coautores. Esta herramienta, sin embargo, no hay que confundirla con los Foros de conocimientos que existen en cada clase. Estos Foros son verdaderas herramientas de interacción entre alumnos y profesor, profesor y alumnos y principalmente entre alumnos. También, se deben usar otras herramientas como los weblogs y otros

Según Siemens los principios del conectivismo son:

- El aprendizaje y el conocimiento se basa en la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos especializados o fuentes de información.
- El aprendizaje puede residir en los dispositivos no humanos.
- La capacidad para saber más es más importante que lo que se conoce en la actualidad

- Fomentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
- La capacidad para ver las conexiones entre los campos, las ideas y los conceptos es fundamental.
- La corriente (exacta y actualizada de los conocimientos) es la intención de todas las actividades del aprendizaje conectivista.
- La toma de decisiones es en sí mismo un proceso de aprendizaje. Elegir qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Si bien existe una respuesta ahora mismo, puede ser equivocada mañana debido a las alteraciones en el clima de información que afecta a la decisión.

Entonces, para Siemens, el aprendizaje ya no es una actividad individualista. El conocimiento se distribuye a través de las redes. En nuestra sociedad digital, las conexiones y las conectividades dentro de las redes conducen al aprendizaje. Siemens y Downes han experimentado con cursos abiertos y han hecho hincapié en la importancia de la educación más abierta

Por su parte, el construccionismo es una teoría de la educación desarrollada por Seymour Papert, que surge al integrar la teoría del Constructivismo de Jean Piaget y la tecnología, cuyo objetivo fue entender cómo los niños construyen el conocimiento utilizando la tecnología, considera que en el niño sus ideas son entendidas y comprendidas cuando hace uso de diferentes medios. Esta teoría se centra en el arte de aprender a aprender, utilizando tecnología y en la significación de hacer las cosas para aprender. Seymour Papert, considera que “El mejor aprendizaje no derivará de encontrar mejores formas de instrucción, sino de ofrecer al educando mejores oportunidades para construir”.

La teoría del construccionismo afirma que el aprendizaje es mucho mejor cuando los niños se comprometen en la construcción de un producto significativo, tal como un castillo de arena, un poema, una máquina, un cuento, un programa o una canción. De esta forma el construccionismo

involucra dos tipos de construcción: cuando los niños construyen cosas en el mundo externo, simultáneamente construyen conocimiento al interior de sus mentes.

Este nuevo conocimiento, entonces, les permite construir cosas mucho más sofisticadas en el mundo externo, lo que genera más conocimiento, y así sucesivamente en un ciclo auto reforzante. Según Aarón Falbel, en 1993 cita a Seymour Papert, vincula esta teoría con dos tipos de aprendizajes uno interno vinculado por sus motivaciones intrínsecas y otro externo que lo vivencia como un juego, haciendo uso de medios que le permiten que el aprendizaje sea gratificante, tal es el caso el motivo de nuestra aplicación de software educativos como medios tecnológicos, es esto lo que le permite que construya el nuevo conocimiento, y que los docentes somos los llamados de proveer de oportunidades para que los niños y niñas desarrollen actividades creativas diseñados por sus propios maestros teniendo en cuenta las áreas curriculares más los contenidos propuestos en su Programación Curricular, todo ello ayudados con la tecnología.

Se trata, entonces de una vertiente teórica que sistematiza la posibilidad planificada de usar las TIC, como instrumentos en la enseñanza y el aprendizaje, tanto por parte del profesorado, como por parte de estudiante, fundamentalmente en cuanto a la presentación y búsqueda de información. Más allá, podemos hablar de que las TIC pueden suponer un salto mayor si se explotan sus potencialidades de forma más profunda, imaginativa y coherente, de acuerdo con las posibilidades que permiten. Pensar informáticamente supone operaciones mentales distintas y por lo tanto una propuesta pedagógica específica. No se puede pensar que el poder de la tecnología por sí sólo va a conseguir que los viejos procesos funcionen mejor. Su uso debe servir para que las organizaciones sean capaces de romper los viejos moldes y creen nuevas formas de trabajo y funcionamiento.

¿Cuáles son las posibilidades que abren o potencian las TIC en relación con el enfoque educativo que nos interesa? Si hablamos en un sentido general, ninguna de las cosas que permiten hacer las más recientes TIC son estrictamente exclusivas de ellas, pero reducen los frenos (los costos, los tiempos, los esfuerzos...) y aumentan las posibilidades (cantidad, variabilidad, extensión espacial...), en muchas ocasiones de forma espectacular, especialmente al incluir el uso de Internet. Aunque en buena parte se entrecruzan, las analizaremos una por una, resaltando su posible utilidad educativa. Una aclaración bastante obvia, pero que no puede dejarse de hacerse, es que no estamos hablando de que las TIC siempre consigan sacar provecho de estas características: por ejemplo, el decir que las TIC permiten mayor interactividad que un libro impreso no afirma que las TIC siempre sean interactivas o que la calidad del contenido sea esencialmente superior.

Cualquier visión mágica o tecnocrática respecto a las TIC ha de rechazarse por superficial, falaz y, muy a menudo, interesada. No obstante, estamos de acuerdo con Julio Cabero, el cual, tras criticar el 'fundamentalismo tecnológico' y las excesivas expectativas de salvación depositadas en las TIC, sintetiza sus potencialidades (insistimos: posibles, no necesariamente realizadas): "Posibilidad de crear entornos multimedia de comunicación, utilizar entornos de comunicación sincrónicos y asincrónicos y poder, de esta forma, superar las limitaciones espacio-temporales que la comunicación presencial introduce, des localizar la información de los contextos cercanos, facilitar que los estudiantes se conviertan en constructores de información, construir entornos no lineales sino hipertextuales de información donde el estudiante en función de sus intereses construya su recorrido, propiciar la interactividad entre los usuarios del sistema, actualizar de forma inmediata la información, o favorecer la creación de entornos colaborativos para el aprendizaje."

1.1.2 Marco conceptual

CONSTRUCTIVISMO

Teoría pedagógica convertida en el actual y vigente paradigma de la educación del milenio. Es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar el estudiante herramientas (generar andamiajes) que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo. El constructivismo educativo propone un paradigma donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el "sujeto cognoscente").

DIDÁCTICA

Junto con la pedagogía y el currículo constituyen las ciencias pedagógicas fundamentales. Como ciencia pedagógica se ocupa del proceso enseñanza aprendizaje. Didáctica es, por tanto, la ciencia del proceso enseñanza aprendizaje, tanto del proceso enseñanza aprendizaje de nivel educativo o de carrera profesional (objeto del currículo) como del proceso enseñanza aprendizaje de clase o sesión. Sin embargo, como sinónimo de didáctica específica se le reconoce, solo como ciencia del proceso enseñanza aprendizaje de clase o sesión. En ese sentido, es la disciplina que ofrece conocimientos teóricos y prácticos sobre el proceso formativo de clase o sesión.

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Proceso formativo que tiene la particularidad de realizarse formalmente en el seno de organizaciones especializadas reconocidas en nuestro medio como instituciones educativas, bajo la conducción de profesionales formados y bajo criterios normativos específicos. A diferencia del proceso formativo que abarca modalidades educativas promovidas por la más

diversa cantidad de agencias educativas como la familia, los medios de comunicación, las organizaciones religiosas, por ejemplo, se trata del proceso formativo especializado que requiere reglas de juego y organizaciones también especializadas. Dentro de sus diversos niveles de sistematicidad sobresalen los procesos formativos de nivel educativo o carrera profesional y los procesos formativos de clase o sesión. Según Álvarez de Zayas tiene 9 componentes, siendo los sustanciales: objetivo, contenido, método, forma, medios y evaluación.

Un error frecuente en el que viene cayendo el adocenamiento docente, acrítico y carente de criterio es referirse a las clases como “sesiones de aprendizaje significativo”. Denominación que encierra un doble error. De un lado, el que proviene de asumir que puede haber procesos formativos solo de aprendizaje o solo de enseñanza, desconociendo que todo proceso formativo implica el diálogo fecundo entre la enseñanza y el aprendizaje. De otro lado, el error que implica asumir que se debe promover única y exclusivamente el aprendizaje significativo, cuando también ponen en juego otros tipos de aprendizaje.

LOS MEDIOS

Según Álvarez de Zayas, es el componente de proceso del proceso formativo que responde a la disposición de recursos con fines didácticos. Desde los equipos hasta los materiales y útiles de escritorio. Pero los últimos años han sido testigo de la extraordinaria revolución de los medios gracias a la incorporación de las tecnologías de la informática y la computación. Una revolución que ha afectado en su totalidad el proceso enseñanza aprendizaje y la modalidad de estudios. De modo que el tradicional estudio presencial viene siendo conmovido y hasta cierto punto superado por la modalidad semipresencial o la modalidad a distancia, y dentro de esta la modalidad virtual.

PROGRAMA DIDÁCTICO

Variante de la planificación didáctica que se expresa en la previsión de los contenidos a ser ofrecidos, las estrategias de cómo desarrollarlos, el uso

de recursos necesarios, en un determinado lapso de tiempo. El término programa también se ha definido de diversas formas como: que programa se define como un plan y orden de actuación, organización del trabajo dentro de un plan general de producción y en unos plazos determinados, o como la secuencia precisa de instrucciones codificadas en un ordenador para resolver un problema así como la declaración previa de lo que se piensa hacer en alguna materia u ocasión, o el anuncio o exposición de las partes de que se han de componer ciertas cosas o de las condiciones a que ha de sujetarse.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (TIC).

Se conoce como tecnologías de la Información y de la Comunicación al conjunto de productos resultado del avance de la tecnología que han hecho entrar a la humanidad en la era de la comunicación universal eliminando la distancia. La información más precisa y más actual se puede poner a disposición de cualquier persona en la superficie del mundo a menudo en tiempo real. Son redes mundiales de computadoras interconectadas a través de la línea telefónica. Dichas computadoras comparten todo tipo de información y permiten comunicarse de modo eficiente. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) -la unión de los computadores y las comunicaciones- desataron una explosión sin precedentes de formas de comunicarse al comienzo de los años '90. A partir de ahí, la Internet pasó de ser un instrumento especializado de la comunidad científica a ser una red de fácil uso que modificó las pautas de interacción social.

Tecnologías de la información o Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) se entiende un término dilatado empleado para designar lo relativo a la informática conectada a Internet, y especialmente el aspecto social de éstos. Ya que Las nuevas tecnologías de la información y comunicación designan a la vez un conjunto de innovaciones tecnológicas pero también las herramientas que permiten una redefinición radical del funcionamiento de la sociedad; Un buen ejemplo de la influencia de los TIC sobre la sociedad es el gobierno electrónico.

En resumen, las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales. Algunos ejemplos de estas tecnologías son la pizarra digital (ordenador personal + proyector multimedia), los blogs, el podcast y, por supuesto, la web.

INFORMÁTICA EDUCATIVA.

Son programas educativos y programas didácticos para designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Esta definición engloba todos los programas que han estado elaborados con fin didáctico, desde los tradicionales programas basados en los modelos conductistas de la enseñanza, los programas de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO), hasta los aun programas experimentales de Enseñanza Inteligente Asistida por Ordenador (EIAO), que, utilizando técnicas propias del campo de los Sistemas Expertos y de la Inteligencia Artificial en general, pretenden imitar la labor tutorial personalizada que realizan los profesores y presentan modelos de representación del conocimiento en concordancia con los procesos cognitivos que desarrollan los alumnos.

No obstante, se excluyen del software educativo todos los programas de uso general en el mundo empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como, por ejemplo: procesadores de textos, gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos... Estos programas, aunque puedan desarrollar una función didáctica, no han estado elaborados específicamente con esta finalidad. Los software educativo pueden tratar las diferentes áreas

(matemáticas, idiomas, geografía, dibujo...), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos...) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten cinco características esenciales:

SOFTWARE EDUCATIVO

No se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga, de la manera cómo se utilice en cada situación concreta. En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes que pueda comportar su uso serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el profesor organice su utilización

EXEARNING:

Exelearning es un programa tipo open source (recursos libres o gratuitos); una creación de aplicación que permite a profesores y académicos la publicación de contenidos didácticos en soportes informáticos (CD, memorias USB, en la web), sin necesidad de ser ni convertirse en expertos en HTML o XML. Los recursos creados en exelearning pueden exportarse en formatos de paquete de contenido de IMS, SCORM 1.2 o IMS Common Cartridge o como simple páginas web independientes. exelearning creció gracias a la e Collaboration del fondo La Comisión de Nueva Zelanda Gobierno terciario educación y fue dirigido por la Universidad de Auckland, La Universidad de tecnología de Auckland y Politécnica de Tairawhiti. Más tarde, fue apoyada por la Educación de CORE, una organización educativa en Nueva Zelanda sin ánimo de lucro para la investigación y desarrollo educacional. También ha sido ayudado enormemente por un grupo global de participantes y colaboradores.

EDILIM

Es un software de creación de paquetes de actividades educativas, de uso muy sencillo para los profesores que no tengan dificultades en el manejo de ordenadores. Edilim (Editor de libros multimediales) es una aplicación para profesores que está orientada a la creación de actividades educativas. La aplicación que el profesor crea es un libro y cada una de sus páginas puede ser de los siguientes tipos:

Descriptivas: Pueden contener texto e imágenes, menús con enlaces a otras páginas, menús cada uno de los cuales muestra un texto distinto, galerías de imágenes o galerías de sonidos.

Interactivas: Pueden ser puzles, establecer parejas, sopas de letras, preguntas a las que hay que contestar introduciendo texto, respuestas múltiples, frases, identificar imágenes, identificar sonidos, arrastrar textos o imágenes hasta su lugar correcto, mover imágenes, completar espacios con texto, situar textos sobre imágenes, operaciones aritméticas, y muchas opciones más.

El sistema Lim es un entorno para la creación de materiales educativos, formado por un editor de actividades (EdiLim), un visualizador (LIM) y un archivo en formato XML (libro) que defina las propiedades del libro y las páginas que lo componen. Ventajas: No es necesario instalar nada en el ordenador, accesibilidad inmediata desde internet, independiente del sistema operativo, hardware y navegador web, tecnología Macromedia Flash, de contrastada fiabilidad y seguridad y entorno abierto, basado en el formato XML. Desde el punto de vista educativo: entorno agradable, facilidad de uso para los alumnos y el profesorado, actividades atractivas, posibilidad de control de progresos, evaluación de los ejercicios, no hay que preparar los ordenadores, es un recurso fácil de manejar, posibilidad de utilización con ordenadores, PDA y Pizarras Digitales Interactivas y creación de actividades de forma sencilla.

PLATAFORMAS VIRTUALES

Las plataformas virtuales, se refieren, a la tecnología utilizada para la creación y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la Web (sibal) que se usan de manera más amplia en la Web 2.0. Mejora de la comunicación aprendizaje-enseñanza.

WEBQUEST

WebQuest es un programa que permite la elaboración de cuestionarios interactivos para colgarlos en la Red. El alumnado tendrá que resolverlos y, a través de ellos, ser evaluado. Es un programa de libre distribución y de muy fácil manejo ya que no se requiere ningún conocimiento previo de programación. El programa te irá guiando paso a paso en la creación del cuestionario y finalmente te ofrecerá como resultado un archivo HTM que podrás colgar directamente en Internet. WebQuest te ofrece varias opciones de personalización de la página que has creado, tales como color de fondo, tipo de letra y su color, etc. También permite la inclusión de imágenes, opción que te puede resultar muy útil para preguntas sobre un objeto, escena, etc.

Ventajas del uso de WebQuest: Dispone de cuatro tipos diferentes de preguntas que permiten adaptarse a cualquier tipo de contenido curricular, hace posible que el programa muestre una explicación de la respuesta correcta, en caso de que el alumnado escoja la opción incorrecta, permite la evaluación automática del cuestionario, si así lo desea el docente, ofrece la posibilidad de integrarse en cualquier contenido web que posea el docente o departamento y Resulta muy útil para efectuar un seguimiento en un nivel de aprendizaje determinado, verificar preguntas mal contestadas de forma recurrente, etc. Web Quest te ofrece cuatro tipos distintos de ejercicios:

De respuesta única, aparece un cuadro de diálogo en el que se debe escribir la respuesta.

De verdadero o falso, aparecen ambas palabras, y se tiene que marcar una de las dos opciones.

De palabra oculta. Aparece una frase con algunos huecos que se deben completar con las palabras adecuadas.

De elección múltiple, se muestran cuatro posibles respuestas para que se marque la correcta.

JIMDO

Jimdo es un editor web gratuito basado en su propio sistema de gestión de contenido para la creación de páginas web sin necesidad de conocimientos HTML. Es uno de los mejores editores web gratuitos que existen. Se caracteriza por su velocidad y facilidad de uso. Este servicio gratuito pertenece a la Web 2.0 y permite crear y personalizar online páginas web utilizando la tecnología WYSIWYG. Las páginas web son alojadas en los servidores de la empresa y la dirección URL de los sitios son un subdominio de jimdo.com (ej. nombre.jimdo.com). También es posible utilizar un nombre de dominio propio para una página web creada con Jimdo Pro, la versión de pago (\$USA 5) que permite un aprovechamiento mejor y herramientas más extendidas para su explotación. También se encuentra el servicio de pago jimdobussines el cual te permite crear dos dominios y 50 gb de almacenamiento en tus páginas.

La interfaz de Jimdo está basada en un sistema de módulos que se pueden añadir, mover y eliminar de forma flexible. De esta manera se pueden insertar textos, imágenes propias o de plataformas externas como Flickr, vídeos de YouTube, widgets y otros elementos. El diseño de la página también se deja personalizar de forma fácil por medio de plantillas predeterminadas o insertando plantillas propias.

MOODLE

Moodle es una aplicación web de tipo Ambiente Educativo Virtual, un sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de

plataformas tecnológicas también se conoce como LMS (Learning Management System). Moodle fue creado por Martin Dougiamas, quien fue administrador de WebCT en la Universidad Tecnológica de Curtin. Basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo. Un profesor que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.

La primera versión de la herramienta apareció el 20 de agosto de 2002, a partir de allí han aparecido nuevas versiones de forma regular. Hasta julio de 2008, la base de usuarios registrados incluye más 21 millones, distribuidos en 46.000 sitios en todo el mundo y está traducido a alrededor de 91 idiomas.

CARACTERÍSTICAS GENERALES DE MOODLE

Promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.). Su arquitectura y herramientas son apropiadas para clases en línea, así como también para complementar el aprendizaje presencial. Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, y compatible.

La instalación es sencilla requiriendo una plataforma que soporte PHP y la disponibilidad de una base de datos. Moodle tiene una capa de abstracción de bases de datos por lo que soporta los principales sistemas gestores de bases de datos. Se ha puesto énfasis en una seguridad sólida en toda la plataforma. Todos los formularios son revisados, las cookies cifradas, etc. La mayoría de las áreas de introducción de texto (materiales, mensajes de los foros, entradas de los diarios, etc.) pueden ser editadas usando el editor HTML, tan sencillo como cualquier editor de texto.

MÓDULOS PRINCIPALES EN MOODLE

Módulo de tareas, permite especificarse la fecha final de entrega de una tarea y la calificación máxima que se le podrá asignar. Los estudiantes pueden subir sus tareas (en cualquier formato de archivo) al servidor. Se registra la fecha en que se han subido. Se permite enviar tareas fuera de tiempo, pero el profesor puede ver claramente el tiempo de retraso. Para cada tarea en particular, puede evaluarse a la clase entera (calificaciones y comentarios) en una única página con un único formulario. Las observaciones del profesor se adjuntan a la página de la tarea de cada estudiante y se le envía un mensaje de notificación. El profesor tiene la posibilidad de permitir el reenvío de una tarea tras su calificación.

Módulo de consulta, es como una votación. Puede usarse para votar sobre algo o para recibir una respuesta de cada estudiante (por ejemplo, para pedir su consentimiento para algo). El profesor puede ver una tabla que presenta de forma intuitiva la información sobre quién ha elegido qué. Se puede permitir que los estudiantes vean un gráfico actualizado de los resultados.

Módulo foro, hay diferentes tipos de foros disponibles: exclusivos para los profesores, de noticias del curso y abiertos a todos. Todos los mensajes llevan adjunta la foto del autor. Las discusiones pueden verse anidadas, por rama, o presentar los mensajes más antiguos o el más nuevo primero. El profesor puede obligar la suscripción de todos a un foro o permitir que cada persona elija a qué foros suscribirse de manera que se le envíe una copia de los mensajes por correo electrónico.

El profesor puede elegir que no se permitan respuestas en un foro (por ejemplo, para crear un foro dedicado a anuncios). El profesor puede mover fácilmente los temas de discusión entre distintos foros.

Módulo diario, en este caso los diarios constituyen información privada entre el estudiante y el profesor. Cada entrada en el diario puede estar motivada por una pregunta abierta. La clase entera puede ser evaluada en

una página con un único formulario, por cada entrada particular de diario. Los comentarios del profesor se adjuntan a la página de entrada del diario y se envía por correo la notificación.

Módulo cuestionario, los profesores pueden definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios. Las preguntas pueden ser almacenadas en categorías de fácil acceso, y estas categorías pueden ser "publicadas" para hacerlas accesibles desde cualquier curso del sitio. Los cuestionarios se califican automáticamente, y pueden ser recalificados si se modifican las preguntas. Los cuestionarios pueden tener un límite de tiempo a partir del cual no estarán disponibles.

El profesor puede determinar si los cuestionarios pueden ser resueltos varias veces y si se mostrarán o no las respuestas correctas y los comentarios. Las preguntas y las respuestas de los cuestionarios pueden ser mezcladas (aleatoriamente) para disminuir las copias entre los alumnos. Las preguntas pueden crearse en HTML y con imágenes. Las preguntas pueden importarse desde archivos de texto externos. Las preguntas pueden tener diferentes métricas y tipos de captura.

Módulo recurso, admite la presentación de un importante número de contenido digital, Word, PowerPoint, Excel, Flash, vídeo, sonidos, etc. Los archivos pueden subirse y manejarse en el servidor, o pueden ser creados sobre la marcha usando formularios web (de texto o HTML). Pueden enlazarse aplicaciones web para transferir datos.

Módulo encuesta, se proporcionan encuestas ya preparadas (COLLES, ATTLS) y contrastadas como instrumentos para el análisis de las clases en línea. Se pueden generar informes de las encuestas los cuales incluyen gráficos. Los datos pueden descargarse con formato de hoja de cálculo Excel o como archivo de texto CSV. La interfaz de las encuestas impide la posibilidad de que sean respondidas sólo parcialmente. A cada estudiante se le informa sobre sus resultados comparados con la media de la clase.

Módulo wiki, donde el profesor puede crear este módulo para que los alumnos trabajen en grupo en un mismo documento. Todos los alumnos podrán modificar el contenido incluido por el resto de compañeros. De este modo cada alumno puede modificar el wiki del grupo al que pertenece, pero podrá consultar todos los wikis.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DEL MOODLE

Una de las características más atractivas de Moodle, que también aparece en otros gestores de contenido educativo, es la posibilidad de que los alumnos participen en la creación de glosarios, y en todas las lecciones se generan automáticamente enlaces a las palabras incluidas en estos. Además, las Universidades podrán poner su Moodle local y así poder crear sus plataformas para cursos específicos en la misma universidad y dando la dirección respecto a Moodle, se moverá en su mismo idioma y podrán abrirse los cursos a los alumnos que se encuentren en cualquier parte del planeta: <http://moodle.org/>. Por otra parte, algunas actividades pueden ser un poco mecánicas, dependiendo mucho del diseño instruccional. Por estar basado en tecnología PHP, la configuración de un servidor con muchos usuarios debe ser cuidadosa para obtener el mejor desempeño.

1.2. Propósitos de intervención

Toda intervención responde a un determinado campo profesional, una esfera de actuación profesional y el ejercicio de líneas específicas de actuación. En el caso de los profesionales de la educación se trata del campo docente, de las instituciones educativas donde se prestan los servicios profesionales dos grandes líneas de actuación: el diseño y ejecución curricular, y el diseño y ejecución didáctica (preparación y dictado de clases o sesiones). Por otra parte, las líneas de ejecución profesional pueden ser objeto de especialización. Así como los médicos se especializan en áreas disciplinares específicas, los docentes nos especializamos en líneas que corresponden al dominio curricular y el dominio didáctico. Justamente, en este caso implica la especialización en el dominio de las tecnologías de la información y la comunicación, como

herramienta clave de los procesos formativos y cuya aplicación viene revolucionando la planificación y el ejercicio de las clases o sesiones.

Ahora bien, el ejercicio de las líneas profesionales, especializadas o no, se plasman en servicios profesionales, los cuales se convierten en propósitos técnico profesionales. Así como un agrónomo interviene con el propósito de plantear un programa fitosanitario, el médico lo hace para efectuar un buen diagnóstico o una buena cirugía. Con que propósito se hace el programa fitosanitario, el diagnóstico y la cirugía es otra cosa. Los propósitos u objetivos de dichas intervenciones es otra cosa. En ese sentido nuestra intervención técnico profesional se hizo con los propósitos siguientes:

1.2.1 Objetivo general.

Formular y aplicar una propuesta didáctica centrada en el diseño y uso del curso virtual “Conociendo nuestra capacidad emprendedora” basado en la plataforma virtual Moodle, con los estudiantes del primer grado de Educación Secundaria de la I.E. N° 66 “César Vallejo Mendoza”, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Educación para el trabajo.

1.2.2 Objetivos específicos.

- Aplicar una evaluación inicial para determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes, sin uso de las TICs y la plataforma virtual Moodle.
- Formular y desarrollar sesiones de enseñanza aprendizaje como ejes de la propuesta didáctica, a partir de la aplicación de la plataforma virtual Moodle, en el área de CTA
- Aplicar una evaluación final para determinar logros de aprendizaje significativo a partir del uso de la plataforma virtual Moodle.
- Comparar los resultados de ambas evaluaciones.

1.3 ESTRATEGIAS DE LA INTERVENCION.

La ruta seguida en nuestra intervención profesional fue la siguiente:

1.3.1 Coordinaciones previas.

Se estableció las coordinaciones pertinentes con la dirección de la I.E. para conseguir permiso, lo cual permitió definir la población objetivo de 10 estudiantes del primer grado “A”, del área de Educación para el Trabajo y el aula de innovación pedagógica.

1.3.2 Metodología específica

Las principales acciones metódicas, y su correspondiente cronograma se presenta a continuación:

1.3.3 Cronograma.

ACTIVIDADES	FECHA	RESPONSABLES
Diálogo como antesala de coordinación con docentes y Director.	25 de julio 2018	Prof. Azucena Magaly Ruiz Vásquez
Elaboración del instrumento de evaluación.	1° de agosto 2018	
Aplicación de la encuesta estudiantes.	08 de agosto 2018	Prof. Azucena Magaly Ruiz Vásquez
Análisis e interpretación del resultado de diagnóstico recopilado.	15 de agosto 2018.	Prof. Azucena Magaly Ruiz Vásquez.
Estructuración del curso virtual.	16 – 19 de agosto de 2018.	Prof. Azucena Magaly Ruiz Vásquez.
Desarrollo de las sesiones de enseñanza aprendizaje.	22 de agosto al 14 de octubre de 2018.	Prof. Azucena Magaly Ruiz Vásquez
Aplicación de la evaluación de salida.	15 de octubre 2018	Prof. Azucena Magaly Ruiz Vásquez.
Análisis e interpretación de resultados.	20 de octubre – 31 de octubre 2018.	Prof. Azucena Magaly Ruiz Vásquez.

Formulación del informe técnico profesional.	5 noviembre – 15 diciembre 2018.	Prof. Azucena Magaly Ruiz Vásquez.
Presentación para sustentación	13 enero 2019	Prof. Azucena Magaly Ruiz Vásquez

CAPÍTULO II

CONTENIDO

CAPÍTULO II

CONTENIDO

2.1 EVALUACIÓN DE ENTRADA

En la medida que nuestro curso virtual tenía como tema eje el desarrollo de la capacidad emprendedora, una de las primeras preocupaciones de la intervención profesional realizada, fue determinar en qué situación se encontraba dicha capacidad en nuestros estudiantes. Para ello fue necesaria descomponer dicha capacidad en sus manifestaciones concretas, para a partir de allí precisar los indicadores de la encuesta y asimismo la temática de las sesiones de enseñanza aprendizaje que deberían proponerse y desarrollarse.

Cada ítem hacía referencia a un aspecto de la capacidad emprendedora, frente al cual los estudiantes deberían evaluarse y contestar las alternativas de valoración planteadas. Pude considerar otras alternativas de valoración como, por ejemplo, excelente (E) y malo (M), pero decidí no hacerlo por el convencimiento que nuestros alumnos eran mínimamente regulares y la aspiración, para alumnos de su edad, debería ser el calificativo muy bueno (MB), pensando que la excelencia requiere un grado de maduración mayor. Los resultados de la encuesta aplicada al respecto lo presentamos en los cuadros N° 01 y N° 02 que se presenta en la siguiente página. En el primero tenemos la calificación individual, en el segundo el consolidado.

Lo primero que podemos establecer es que en el ítem 1, reúne rasgos de la actitud emprendedora y sabe trabajar en equipo tres estudiantes alcanzaron la opción buena (30 %) y la gran mayoría, los siete estudiantes restantes, la opción regular (70 %).

En lo que corresponde al ítem 2, formula proyectos y diseña bocetos y prototipos, un estudiante alcanzó la opción buena (10 %) y los 9 estudiantes restantes se limitaron al calificativo regular (90 %). Es decir, este aspecto de la capacidad emprendedora, los estudiantes se encuentran en peor estado que en el caso anterior, su conocimiento y dominio es muy limitado.

CUADRO N° 01

ESTADO SITUACIONAL DE LA CAPACIDAD EMPRENDEDORA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMERO DE SECUNDARIA DE LA IE CESAR VALLEJO MENDOZA

INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Indicador 1 Reúne rasgos de la actitud emprendedora y sabe trabajar en equipo			Indicador 2 Formula proyectos y diseña bocetos y prototipos			Indicador 3 Conoce y maneja la prevención de accidentes laborales			Indicador 4 Ejecuta proyectos e identifica materiales y equipo			Indicador 5 Conoce y formula modelos de negocios		
	MB	B	R	MB	B	R	MB	B	R	MB	B	R	MB	B	R
ALBITRES QUISPE, CARLOS MAURICIO			x			x			x			x			x
ALFARO YZQUIERDO, SARA ESTEFANY		x			x			x			x				x
BECERRA DIAZ, SMITH ESMERALDA			x			x			x			x			x
GARCIA ALVARADO, JORGE ISRAEL			x			x			x			x			x
PADILLA TACILLA, LEYDI			x			x			x			x			x
SALAZAR AYALA ANDREA			x			x			x			x			x
SANCHEZ SOLIS, HERMAN GABRIEL		x				x			x			x			x
VASQUEZ DIAZ, NIEVES			x			x			x			x			x
VERASTEGUI RODAS, EDWARD JORDAN		x							x			x			x
VILLALOBOS MORENO, DERCY MEYLIN			x			x			x			x			x

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada

CUADRO N° 02

RESUMEN DE RESULTADOS SOBRE CAPACIDAD EMPRENDEDORA

VALORACION	INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3	INDICADOR 4	INDICADOR 5
MB	00	00	00	00	00
B	03	05	09	08	01
R	07	05	01	02	09
TOTAL	10	10	10	10	10

Fuente: cuadro N° 1

En lo que concierne al ítem 3, conoce y maneja la prevención de accidentes laborales, cuatro estudiantes alcanzaron el calificativo bueno (40 %) mientras seis alcanzaron la calificación regular (60 %), con lo cual, tampoco en este rasgo se obtuvo una manifestación adecuada. En el caso del ítem 4, ejecuta proyectos e identifica materiales y equipo, la situación es bastante similar al caso anterior, pues también son 4 los estudiantes que obtuvieron la calificación buena (40 %) y 6 (60 %) la calificación regular, manifestando un bajo conocimiento sobre la ejecución de proyectos.

Por último, en el ítem 5, Conoce y formula modelos de negocios, todos los (100 %) obtuvieron el calificativo regular, indicando un bajo conocimiento en torno al modelamiento de negocios, aspecto importante de la capacidad emprendedora.

2.2 PROPUESTA DIDÁCTICA

2.2.1 Datos generales

- ❖ Institución Educativa : “César Vallejo Mendoza”
- ❖ Nivel Educativo : Secundaria
- ❖ Área Curricular : Educación Para El Trabajo
- ❖ Grado Y Sección : Primero “A”
- ❖ Título : La Iniciativa Empresarial
- ❖ Duración : 90 Min
- ❖ Docente : Magaly Ruiz Vásquez

2.2.2 Fundamentación

Adoptando el enfoque empresarial en la forma de pensar y dirigir actividades, tantos los individuos como de la sociedad acelerarían su progreso hacia una mejores niveles de vida porque el empresariado es el

motor del desarrollo de la economía. Tener la capacidad no solo de crearse sino de mantenerse en el tiempo y generar satisfactorias utilidades es el objetivo que todas pretenden alcanzar y para ello deben crear no solo las condiciones de los bienes o servicios para ofertar sino que también deben hacerse sólidas en su estructura financiera que será la que le indicará como distribuir sus recursos y finalmente le arrojará los resultados que le permitirán continuar o no compitiendo en el mercado.

Iniciar a los niños y jóvenes en la gestión empresarial es fundamental en lo que hace a la dinámica de una economía de mercado; dicha gestión remite a la capacidad de un individuo, el empresario, de observar escenarios dentro de la economía que garantizan una rentabilidad razonable como para generar en los mismos bienes y servicios. Esto significa que recae en el empresario el rol de dar cuenta de oportunidades económicas y a partir de esta visión movilizar al capital hacia las mismas. Este fenómeno es clave en el capitalismo y ha sido puesto en relieve en distintos textos teóricos de diversos economistas, destacándose entre todos ellos los de Joseph Shumpeter.

En una economía de mercado, los precios se definen en función de la oferta y la demanda. Allí en donde la demanda tienda a superar a la oferta se verá ciertamente un incremento en los mismos. La gestión empresarial buscará a estas oportunidades, canalizando los ahorros de la población (conseguidos a través de créditos) en actividades productivas con alta rentabilidad como consecuencia de este desajuste. Este aumento de la oferta tenderá a hacer bajar los precios nuevamente hasta un nivel aceptable; dado esta circunstancia, ahora la actividad

2.2.3 Objetivos:

❖ General.

Desarrollar la capacidad emprendedora de los estudiantes de

❖ Específicos.

- Lograr un mejor conocimiento de los rasgos de la actitud emprendedora y el significado del trabajo en equipo.

- Fomentar la capacidad de formula proyectos y el diseño de bocetos y prototipos
- Fomentar la responsabilidad en torno a la prevención de accidentes laborales
- Promover la capacidad de ejecutar proyectos y la selección de materiales y equipos.
- Promover el dominio de modelos de negocios

2.2.4 Programación temática

N°	HABILIDADES EMPRESARIALES
1	Emprendedurismo
2	Trabajo en equipo
3	Formulación de proyectos
4	Bocetos
5	Prototipo
6	Prevención de riesgos
7	Accidentes laborales
8	Ejecución de proyectos
9	Materias primas y equipo
10	Modelo de negocio

2.2.5 Metodología general del curso virtual

El desarrollo de las sesiones enseñanza aprendizaje han seguido un derrotero general como el siguiente:

- a. Presentación de los estudiantes, en ella cada participante hace conocer a sus compañeros todos los datos personales, institución educativa, grado y sección de estudio, curso que le agrada y los lugares turísticos de su localidad relacionado con la capacidad emprendedora.
- b. En la descripción general hacemos mención concerniente al tema de la capacidad emprendedora a los estudiantes de educación primaria y el

logro de sus capacidades, para ello se integra los contenidos en la plataforma virtual basada en Moodle.

- c. Las competencias, capacidades y actitudes están relacionado directamente con el Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación de Educación Secundaria en el Área de Educación para el Trabajo, en ella se hace conocer a los docentes y estudiantes lo que se pretende lograr al finalizar todo el proceso de la clase.
- d. En la metodología damos a conocer a los estudiantes lo que queremos que ellos realicen en el proceso de la clase, siendo entre ellos:
 - Activo
 - Participativo
 - Interactivo
 - Deductivo
 - Colaborativo
- e. Para realizar una buena actividad y disciplinada con los estudiantes es necesario contar con Normas de convivencia del Aula Virtual para tener presente las condiciones en las que deben actuar los estudiantes al hacer uso de la plataforma educativa y los contenidos a ser desarrollados durante todo el proceso de la clase.
- f. También se ha considerado el cronograma de cada sesión de clase a fin de que los estudiantes conozcan los contenidos a desarrollar y las fechas propuestas para cada uno de ellos.
- g. Por último tenemos Foro de Socialización, en donde cada estudiante accede al link y responde preguntas relacionado al entorno del medio ambiente de su localidad e introduciendo el tema a los contenidos a trabajar.

2.2.5. Componente didáctico de la propuesta.

Sobre los componentes de los procesos enseñanza aprendizaje persiste un debate importante entre los investigadores, alguno consideran componentes que otros no los consideran. Sin embargo, algunos de ellos gozan de total reconocimiento, por lo cual vienen siendo reconocidos como componentes sustanciales y estructurales. Se trata de los componentes

objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación. Componentes que no deben ser dejados de lado, pues de lo contrario el proceso acusaría limitaciones. Se trata de los componentes: objetivo, contenido, método, medios, tiempo y evaluación.

Tomando como base este reconocimiento, el programa de estudios de segunda especialidad, cuenta con una opción o modelo didáctico que se expone a continuación.

2.2.6. El modelo didáctico

Los estudios de segunda especialidad nos permitieron reconocer un modelo de ordenamiento de las sesiones de enseñanza aprendizajes y sus componentes. Modelo que considera los 6 componentes del proceso enseñanza aprendizaje, planteados. Dicho modelo destaca dos dimensiones centrales de ordenamiento: la parte informativa y la parte específicamente didáctica, como se muestra a continuación:

I. Aspectos o parte informativa

A la parte informativa corresponden los datos institucionales de la entidad donde se ha realizado nuestra intervención, los datos personales nuestros y las referencias curriculares: área curricular o áreas integradas o la competencia respectiva.

II. Aspectos didácticos

A su vez, los aspectos didácticos ordenan, en primer lugar, los componentes de estado del PEA seguidos de una matriz que integra los componentes de proceso.

Destacamos, en primer lugar, los componentes de estado

2.1 Objetivos (logros de aprendizaje)

Responde a la pregunta ¿para qué se enseña y se aprende? En las condiciones actuales, los objetivos deben formularse después del

componente contenido, porque debe recoger, necesariamente las capacidades y actitudes que dicho componente encierra.

2.2 Contenidos

Responde a la pregunta ¿qué se enseña y se aprende? En la versión constructivista una competencia, cuyos ejes son los conocimientos, las capacidades y las actitudes.

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES

2.3 Secuencia didáctica

Donde se integran los componentes método (que incluye los momentos y las estrategias didácticas), medios (recursos didácticos), forma en su dimensión tiempo o duración de la clase, y la evaluación, en razón a la siguiente matriz:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
DESARROLLO				
CIERRE				

En este modelo estos componentes no van por separado. Se integran dentro de lo que denomina secuencia didáctica. No los separa como ocurre en otros esquemas induciendo al error de no poder determinar en qué momento y cómo van a ejecutarse. Es cierto que a nivel curricular se puede considerar por separado uno y otro componente, pero es porque se trata de un proceso enseñanza aprendizaje de carrera profesional o de nivel educativo, que involucra varios años de desarrollo. Pero en un proceso de cortísimo plazo, la hora académica de 45 minutos es preferible presentarlos integradamente.

2.2.7. Las sesiones de enseñanza aprendizaje.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1 Institución Educativa	: “CÉSAR VALLEJO MENDOZA”
1.2 Nivel Educativo	: Secundaria
1.3 Grado y sección	: Primero “A”
1.4 Área curricular	: Educación para el Trabajo
1.5 Competencia	: Ejecución de Procesos
1.6 Tema	: El emprendedurismo
1.7 Duración	: 90 min
1.8 Docente	: Magaly Ruiz Vásquez

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS.

2.1 OBJETIVO.

Culminada la sesión los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Cesar Vallejo Mendoza, serán capaces de comprender y explicar las características del emprendedor, mostrando interés y voluntad en sus participaciones.

2.2 CONTENIDO.

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
El emprendedurismo.	Comprende y explica las características del emprendedor.	Muestran interés y voluntad en sus participaciones.

2.3 SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none">➤ La docente comenta lo que se trabajó en la sesión anterior y realiza las siguientes preguntas a algunos estudiantes:<ul style="list-style-type: none">❖ ¿Cuáles fueron los éxitos que recordaste?❖ Deberán mostrar el escudo personal (El escudo de mi vida) realizado en su casa.❖ ¿Qué fortalezas crees que fueron las que te llevaron al éxito?	Pizarra Proyector Computadora	15 min.	Muestra interés por el tema

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Basado en las fortalezas que posees ¿Crees que alcanzarás otros logros en tu vida? ¿Por qué? ➤ La docente comenta que sin embargo no basta tener las fortalezas (comprendida como realización de la persona) sino debe desarrollarse en lo que le gusta en el campo de su interés. La docente comenta la frase de Henry Ford “Un negocio que no hace otra cosa más que dinero es un negocio pobre”. Explica brevemente quien es Henry Ford, Luego el docente comunica que precisamente hoy el aprendizaje será (a la vez escribe en la pizarra) que al término de la sesión lograrán: reconocer que la característica básica de una persona emprendedora es la de emprender en lo que se sienta realizado. ➤ Posteriormente expresa a los estudiantes que en esta sesión utilizarán el procesador de texto (Word) para diseñar actividades utilizando las opciones de insertar numeración y viñetas. También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos y estos son: <ul style="list-style-type: none"> ❖ El Modulo de tarea (Moodle), donde irán incorporando las actividades de las sesiones 	<p>Internet</p> <p>Plataforma moodle</p>		
--	---	--	--	--

	<p>que se desarrollen en la presente sesión. Se les expresa que guardar sus documentos en una carpeta se convierte también en su portafolio digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Una Ficha de autoevaluación. ➤ Invita a un estudiante a leer los indicadores de evaluación de tal manera que todos conozcan en qué serán evaluados en la presente sesión. 			
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente entrega a cada estudiante tarjetas con nombres de animales como: oso, gato, león, y gallo, luego solicita que de acuerdo al nombre del animal emitan un sonido, con la finalidad de identificarse solo por los sonidos, con esta dinámica u otra que el docente quiera emplear, conforma cuatro grupos de trabajo. ➤ La docente entrega a cada grupo diferentes lecturas para identificar las ideas principales y desarrollar una ficha denominada: “Los emprendedores, emprenden lo que les gusta”, el docente muestra la estructura de la ficha para que los estudiantes puedan diseñarlo utilizando el procesador de texto: Word siguiendo el paso a paso del Instructivo 2. ➤ La docente concluye resaltando que en los cuatro casos las personas emprendieron proyectos en el campo que les gustaba y eran de su interés, aún en contra de la opinión de sus padres. Luego la docente les entrega 	<p>Aula virtual</p> <p>Computadora</p> <p>Pizarra</p> <p>Proyector</p> <p>Computadora</p> <p>Internet</p>	60 min.	<p>Participan activamente en la identificación de los rasgos de la capacidad emprendedora .</p>

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: “CÉSAR VALLEJO MENDOZA”
1.2 Nivel Educativo	: Secundaria
1.3 Grado y sección	: Primero “A”
1.4 Área curricular	: Educación para el Trabajo
1.5 Competencia	: Ejecución de Procesos
1.6 Tema	: Trabajo en Equipo
1.7 Duración	: 90 min
1.8 Docente	: Magaly Ruiz Vásquez

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS.

2.1 OBJETIVO

Culminada la sesión los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Cesar Vallejo Mendoza, serán capaces de analizar y explicar las características del trabajo en equipo y su importancia para el desarrollo de la capacidad emprendedora, mostrando tolerancia y empatía hacia sus compañeros

2.2 CONTENIDO

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Trabajo en equipo	Analizan y explican las características del trabajo en equipo y su importancia para el desarrollo de la capacidad emprendedora.	Muestran tolerancia y empatía hacia sus compañeros

2.3 SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
	➤ La docente se presenta, da la bienvenida a los estudiantes y les comunica que durante el presente año trabajarán en equipos con la finalidad de desarrollar en ellos la habilidad socioemocional de	Pizarra Proyector Computadora	15 min.	Participan con entusiasmo en la dinámica y tareas

<p>INICIO</p>	<p>TRABAJO EN EQUIPO, habilidad muy solicitada hoy en el mundo del trabajo. Comunica que para la gestión de proyectos aplicarán intensamente las Tics y programas informáticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente comenta a los estudiantes que en este año trabajaremos en la plataforma virtual MOODLE, diseñarán e implementarán proyectos a partir de sus fortalezas y el campo de interés que tengan, dentro de la informática. Para lograr esta meta es importante que descubran sus intereses, gustos, vocaciones y así lo relacionen con el proyecto que emprenderán. En la plataforma virtual Moodle; utilizando sus diversos módulos. ➤ Luego comunica a los estudiantes y a la vez escribe en la pizarra que al término de la sesión lograrán: Identificar sus fortalezas. ➤ Posteriormente informa a los estudiantes que en esta sesión se utilizarán: ficha de observación, instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos y estos son: 	<p>Instrumento de evaluación</p>		
----------------------	---	----------------------------------	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Módulo diario (Moodle), donde irán incorporando las actividades de las sesiones y sus emociones que se desarrollen a lo largo del año escolar. ❖ Módulo Wiki (Moodle) del equipo, que será digital donde organizarán sus documentos en una carpeta. ❖ Una Ficha de autoevaluación. <p>➤ Escoge a un estudiante para lea los indicadores del instrumento evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.</p>			
PROCESO	<p>➤ La docente indica a los estudiantes que cierres sus ojos y recuerden los éxitos que obtuvieron en inicial y primaria, luego solicita que voluntariamente algunos estudiantes socializasen estos recuerdos, la docente comenta que ellos siempre han sido ganadores, posiblemente algunos de Uds. fueron buenos en algún deporte, cantando, bailando, en las matemáticas, declamando poesías, etc., siempre han destacado en algo hasta llegar al día de hoy que están en secundaria. Posteriormente les</p>	<p>Aula virtual</p> <p>Computa-dora</p> <p>Pizarra</p> <p>Proyector</p> <p>Computa-dora</p> <p>Internet</p> <p>Plataforma moodle</p>	60 min.	<p>Ponen atención y responden a lo que se expone y pregunta</p>

	<p>contenido en la Ficha Informativa N° 01, explicando lo que representa. Por ejemplo en el caso del escudo peruano: la vicuña representa las riquezas del reino animal; el árbol de la quina, las riquezas del reino vegetal; y la cornucopia, las riquezas del reino mineral. En el caso del escudo de Colombia que tiene 2 cornucopias ubicado en: el de la derecha con monedas de oro y el de la izquierda con frutos tropicales, simbolizan la riqueza y la abundancia del suelo colombiano.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego la docente les solicita que cada estudiante en base a lo realizado en la sesión represente mediante un escudo las virtudes y fortalezas que poseen y que los enrumbaran al éxito, ese será el escudo personal de cada uno (El escudo de mi vida), que siempre les recordará de que son triunfadores debido a determinadas fortalezas, virtudes que poseen. Les indica que para dibujar el escudo pueden hacerlo utilizando el módulo de recursos: Paint, Video, Etc. Y debe ser presentado para la siguiente sesión. ➤ La docente les entrega el instrumento de autoevaluación, 			
--	--	--	--	--

	comunica que lo guarden en el módulo de tareas de su plataforma virtual Moodle. apoyará a los estudiantes que lo requieran.			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendimos? ❖ ¿Para qué les puede servir lo aprendido? ❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron? ➤ Se anotan las respuesta en la pizarra 	Pizarra Plumones	15min.	Expresa con claridad sus respuestas

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: “CÉSAR VALLEJO MENDOZA”
1.2 Nivel Educativo	: Secundaria
1.3 Grado y sección	: Primero “A”
1.4 Área curricular	: Educación para el Trabajo
1.5 Competencia	: Ejecución de Procesos
1.6 Tema	: Formulación de Proyectos Productivos
1.7 Duración	: 90 min
1.8 Docente	: Magaly Ruiz Vásquez

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 OBJETIVO

Culminada la sesión los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Cesar Vallejo Mendoza, serán capaces de diseñar y formular las diferentes etapas de un proyecto, participando activamente mostrando voluntad y esfuerzo

2.2 CONTENIDO

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Formulación de proyectos productivos	Diseñar y formulan las diferentes etapas de un proyecto productivo	Participa activamente mostrando voluntad y esfuerzo

2.3 SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente recuerda y comenta lo que se trabajó en la sesión anterior mediante preguntas a algunos estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cuál es el campo de interés que más te gusta? ❖ ¿Por qué crees que te gusta? ➤ Posteriormente comenta que se conformarán equipos cuyos integrantes tengan intereses comunes de acuerdo a las respuestas dadas en el test de 	Diálogo Pizarra Proyector Internet	15 min.	Ponen atención y responden a lo que se expone y pregunta

	<p>la sesión anterior. La docente comunica a los estudiantes y a la vez escribe en la pizarra que al término de la sesión lograrán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Conformar equipo con sus compañeros que tienen intereses comunes. Módulo de wiki (Moodle) ❖ Aplicar la técnica de lluvia de ideas para la selección de ideas. <p>➤ La docente les expresa la importancia de integrar en sus actividades el utilizar los recursos digitales que se requieran, como es el caso del procesador de texto.</p> <p>➤ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos y estos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Módulo de tarea (Moodle), donde irán incorporando las actividades de las sesiones que se desarrollen en la presente sesión. ❖ Una Ficha de Autoevaluación. ❖ Una Ficha de Coevaluación. <p>➤ Lee o encarga a un estudiante dar lectura a los indicadores de evaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.</p>	Equipo de cómputo		
--	--	-------------------	--	--

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente comunica los resultados del test aplicado en la sesión anterior y comenta que los resultados nos brindarán orientación para la conformación de equipos. Entrega los resultados del test a cada estudiante, donde se les indica a que grupo le corresponde, así por ejemplo, todos los que son del campo de interés “naturalista – ecológica” se agruparán, teniendo en cuenta, que por equipo máximo puede estar integrado por cinco integrantes y procurar que en todo caso sean números impares, por ejemplo si son 8, no son dos grupos de cuatro, sino uno de tres y el otro grupo de cinco. Los números impares facilitan la toma de decisiones. ➤ Una vez organizados los equipos por campo de interés, la docente solicita que en cada miembro del equipo elija un número del 1 al 5. Cuando todos los equipos estén listos y cada integrante ha elegido un número, la docente menciona que el estudiante que eligió el número 1 tiene que iniciar a contar una parte de una historia imaginaria, por un tiempo de medio minuto, terminado su tiempo, el estudiante que eligió el número 2 continua con la historia imaginaria y así sucesivamente durante 10 minutos, al final de los 10 minutos, cada equipo escogerá un representante 	<p>Diálogo Impreso</p> <p>Aula virtual</p> <p>Computadora</p>	<p>60 min.</p>	<p>Expresa espontáneamente sus referencias</p> <p>Proponen ideas de proyectos productivos</p>
-----------------------	---	---	----------------	---

	<p>para contar al pleno la historia que construyó el equipo.</p> <p>➤ Concluida la actividad, la docente solicita que cada equipo a través de una lluvia de ideas acuerden las ideas de posibles proyectos que podrían implementar como equipo, estos proyectos, explica la docente deben de tener relación con la informática pero que a su vez respondan al campo de interés de cada equipo de estudiantes. Para esta actividad el docente les indica los siguientes pasos que deben de realizar cada equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Paso 1:</u> La docente les recuerda que en la anterior sesión les había solicitado traigan ideas de posibles proyectos, esas ideas serán la base para trabajar en cada equipo. ❖ <u>Paso 2:</u> Cada equipo debe de nombrar a alguien del grupo que conduzca la actividad. ❖ <u>Paso 3:</u> Establecer la siguiente pregunta ¿Qué idea de proyecto podríamos trabajar en el campo de interés de nuestro equipo?; debe de quedar claro que lo que se trata es de responder a la pregunta, con una “lluvia de respuestas”, todas las ideas del proyecto propuestas son válidas, no es el momento de pensar si son factibles o no, si son absurdas o no, todas las ideas que 			
--	---	--	--	--

	<p>surjan se van anotando en el módulo de wiki (Moodle), las críticas a las ideas están prohibidas, lo que se trata es de generar la mayor cantidad de ideas. Todos los equipos deben de saber que tienen 30 minutos para esta actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Paso 4: Concluido el tiempo, se debe de dar un tiempo de 10 minutos para que cada equipo lea las ideas propuestas, luego se procede a seleccionar cinco ideas, la selección puede realizarse por votación de cada integrante o buscando consensos mediante el diálogo. ❖ Paso 5: Todos los equipos comunican sus “5 ideas básicas”. Estas ideas básicas se escriben en la Actividad 3-A: Posibles proyectos a emprender con el equipo, esta actividad lo realizará en una tabla que debe realizarlo con el procesador de texto (para ello pueden utilizar el instructivo de las sesiones anteriores). <p>➤ La docente comenta que en función a estas “5 ideas básicas” para la próxima sesión deben de identificar a personas de su distrito o comunidad para que puedan apoyarlos con consejos técnicos en base a su experiencia para seleccionar con mayor precisión la idea de proyecto que emprenderán (A</p>			
--	--	--	--	--

estas personas les llamaremos **mentores**). Por ejemplo en el equipo cuyas ideas básicas estén relacionados con el tpeo y la impresión, todos los integrantes del equipo pensarán en diferentes personas relacionadas a ese campo, ya sea del entorno familiar u otros entornos. Para ello deberán crear una tabla con el procesador de texto: Word, el cual debe ser presentado uno por equipo, deben traerlo guardado en su usb (Módulo de recurso. Moodle) según el ejemplo que la docente ha de compartir (Actividad 3-B). El documento debe ser guardado con el nombre de archivo: “**Posibles mentores para nuestro equipo**”, el cual deberá ser llenado de acuerdo al siguiente ejemplo:

Actividad 3-B: “Posibles mentores para nuestro equipo”

Nombre y apellidos del posible mentor	Grado de Relación con los integrantes del equipo	¿Cuál es su fortaleza con lo cual podría compartir con el grupo?	¿Quién sería la persona más cercana que podría contactarlo?
Nancy Guevara.	Tía de Luisa, que es uno de los integrantes del equipo.	Ella tiene un centro de tpeo e impresión.	Luisa que es su sobrina

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Una vez finalizada las actividades la docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados, recoge luego los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran en las próximas sesiones. 			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendimos? ❖ ¿Qué problemas tuvieron que superar en el desarrollo de la sesión? ¿Cómo lo resolvieron? ❖ ¿Cómo podemos utilizar lo que aprendimos? ➤ Se anota las respuestas en la pizarra 	Pizarra Plumones	15min.	Responden con rigor a las interrogantes

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

I. INFORMACIÓN GENERAL.

1.1 Institución Educativa	: “CÉSAR VALLEJO MENDOZA”
1.2 Nivel Educativo	: Secundaria
1.3 Grado y sección	: Primero “A”
1.4 Área curricular	: Educación para el Trabajo
1.5 Competencia	: Ejecución de Procesos
1.6 Tema	: Bocetos
1.7 Duración	: 90 min
1.8 Docente	: Magaly Ruiz Vásquez

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS.

2.1 OBJETIVO.

Culminada la sesión los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Cesar Vallejo Mendoza, serán capaces de representar gráficamente sus ideas de proyecto, respetando las intervenciones de sus compañeros

2.2 CONTENIDO.

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Bocetos	Representan gráficamente sus ideas de proyecto	Respetan las intervenciones de sus compañeros

2.3 SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente inicia la sesión preguntando a los equipos: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Les ayudó la técnica del SCAMPER en mejorar algún detalle de la idea de producto o servicio? ❖ ¿Qué pregunta del SCAMPER sirvió para mejorar su idea? ➤ Manifiesta a los estudiantes que por las respuestas obtenidas vamos mejorando la idea inicial que tuvimos. El SCAMPER nos ayudó a 	Diálogo Pizarra Proyector	15 min.	Ponen atención y responden a lo que se expone y pregunta

	<p>incorporar innovaciones. En la presente sesión haremos representaciones de nuestra idea mejorada.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente expresa que hoy aprenderán a realizar representaciones de las ideas que tienen en su equipo mediante un boceto que en realidad es un prototipo, aunque una idea se puede representar no solo con bocetos, también con cualquier tipo de representaciones, hasta un juego de roles cuando se trata de un servicio, pero en esta sesión trabajaremos los bocetos. ➤ La docente comunica a los estudiantes y a la vez escribe en la pizarra que hoy se logrará: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar representaciones de una idea de un producto mediante bocetos. ❖ Elegir de acuerdo a sus actividades que se les plantee aplicar el uso del Word. ➤ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros, estos instrumentos son: <ul style="list-style-type: none"> ❖ El Módulo de tarea, donde irán incorporando las actividades de las sesiones que se desarrollen en la presente sesión. ❖ Ficha de Autoevaluación. ❖ Ficha de Coevaluación. ➤ Lee o encarga a un estudiante que lea los indicadores de evaluación, o puede escribir en 			
--	--	--	--	--

	<p>la pizarra, de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión. La docente empleará luego los resultados de la evaluación para apoyar a aquellos estudiantes que lo requieran.</p>			
<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta a los estudiantes ¿Por qué un serrucho, una taza o un cepillo de dientes tienen la forma que tienen?, después de algunas intervenciones de los estudiantes, les dice que los objetos hechos por el hombre en su condición de “objetos creados por el hombre”, que su forma fue evolucionando y mejorando de acuerdo a las innovaciones que les fueron añadiendo diferentes personas, volviéndolas cada vez más prácticas, más fáciles de usar, más baratas, más eficaces etc. La docente les dice que por ejemplo hoy en clase veremos la historia del cepillo de dientes y les entrega la Ficha Informativa Nº 7-A: La historia del cepillo de dientes. ➤ La docente solicita a cada equipo que indaguen la historia de la idea mejorada que están trabajando (deben consultar en internet) y llenen la Actividad 7: Línea de tiempo de la idea del equipo. (Esta actividad deberán realizarlo en casa). Se les indica que deben realizarlo en Word, insertando una tabla, deberán traerlo en usb. ➤ La docente comenta que los objetos o productos inicialmente son ideas que se 	<p>Aula virtual</p> <p>Computadora</p> <p>Fichas informativas</p> <p>Módulo wiki.</p> <p>Módulo moodle</p>	<p>60 min.</p>	<p>Proponen y participan en el diseño de bocetos</p> <p>Representan los bocetos en base a procesador gráfico</p>

	<p>plasman en bocetos, explica que el boceto es una ilustración esquemática que carece de detalles y, en la mayoría de los casos, no posee terminaciones. Su objetivo es simbolizar ideas, pensamientos o conceptos, sin preocuparse por la estética, explica que en la Ficha Informativa N° 7-B: Ejemplos de bocetos, se dan ejemplos de bocetos y les solicita de que los observen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego la docente le entrega la Actividad 7-B: Ejercitándonos la elaboración de bocetos, indicándoles que al costado de cada fotografía, dibujen el boceto correspondiente. Les recuerda que para elaborar un boceto solo se utiliza, el paint o Word. Este trabajo es individual. ➤ Culminada la actividad, la docente solicita, que se organicen en equipos y que cada equipo elabore el boceto de la idea que están madurando como equipo. Esta actividad deben de realizarlo en la Actividad 7-C: Elaborando el boceto de la idea de producto que tenemos como equipo. (Módulo wiki. Moodle) ➤ La docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados. Luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en 			
--	---	--	--	--

	apoyo de los estudiantes que lo requieran.			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendimos? ❖ ¿Cómo podemos utilizar lo que aprendimos? ➤ Se anota las respuestas en la pizarra 	Diálogo	15min.	Responden a las indicaciones y las ejecutan

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: “CÉSAR VALLEJO MENDOZA”
1.2 Nivel Educativo	: Secundaria
1.3 Grado y sección	: Primero “A”
1.4 Área curricular	: Educación para el Trabajo
1.5 Competencia	: Ejecución de Procesos
1.6 Tema	: Prototipos
1.7 Duración	: 90 min
1.8 Docente	: Magaly Ruiz Vásquez

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 OBJETIVO

Culminada la sesión los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Cesar Vallejo Mendoza, serán capaces de diseñar prototipos y explicar su utilidad, respetando las intervenciones de sus compañeros

2.2 CONTENIDO

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Prototipos	Diseñan prototipos y explican su utilidad	Respetan y valoran a sus compañeros

2.3 SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente empieza la sesión preguntando a los equipos para generar un diálogo: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿El boceto que obtuvieron de la representación de la idea de producto del equipo, representa la idea fácilmente? ❖ Cualquier persona que observa el boceto, ¿se dará cuenta rápidamente de la idea que tiene el equipo? 	Pizarra Proyector Computadora	15 min.	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente comenta que no siempre un boceto es suficiente para representar una idea, en algunos casos se necesitará representarlo mediante plastilina, diagramas de flujo, videos u otros tipos de representaciones. En forma general a ésta representación se le llama prototipos. ➤ La docente expresa que hoy aprenderán a realizar representaciones de la idea o ideas que tienen en su equipo mediante storyboard en inglés. ➤ La docente comunica a los estudiantes y a la vez escribe en la pizarra que hoy se logrará que los estudiantes al término de la sesión podrán: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar representaciones de una idea de un producto mediante prototipos. ❖ Trabajar en software de Moodle trabajado en clase será el más adecuado para poder realizar sus actividades. ➤ También comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos, estos instrumentos son: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Módulo de Tarea. Moodle, donde irán incorporando las actividades de las sesiones que se desarrollen en la presente sesión. ❖ Ficha de Autoevaluación. ❖ Ficha de Coevaluación. ➤ Lee los indicadores de evaluación, o puede escribir en la pizarra, de tal manera 	Internet		Participan con precisión al dar respuestas
--	--	----------	--	--

	<p>que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión. El docente empleará luego los resultados de la evaluación para apoyar al estudiante que lo requiera.</p>			
PROCESO	<p>➤ La docente comenta que spots publicitarios así como las películas se basan en guiones gráficos elaborados previamente. Les proyecta el siguiente video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=q2WIPpU0FAo</p> <p>Terminada la presentación la docente pregunta:</p> <p>❖ ¿Qué producto publicita el video?</p> <p>➤ La docente les expresa que así como los guiones gráficos sirven para elaborar spots publicitarios como el que vieron, también se utilizan para presentar una idea a posibles clientes, expertos, nuestros mentores etc., para que nos puedan a tiempo dar consejos para mejorar el producto.</p> <p>➤ La docente les dice que en esta sesión en la Ficha informativa N° 8: Ejemplos de guion gráfico (storyboard), tienen ejemplos de guiones gráficos o story board en inglés, luego de observarlos, les pide que deben trabajar la Actividad 8: Guion gráfico (Storyboard) del producto o servicio de mi equipo, se les indica que deberán realizar el guion gráfico con recortes de periódicos, dibujando o</p>	<p>Diálogo Impreso</p> <p>Aula virtual</p> <p>Computadora</p>	60 min.	<p>Utilizan sus destrezas para elaborar</p> <p>Guiones gráficos</p> <p>Explican el sentido de los guiones gráficos</p>

	<p>algún otro medio que considere pertinente utilizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados. Luego recoge los instrumentos para su revisión y apoyar a los estudiantes que lo requieran. 			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendimos? ❖ ¿Cómo podemos utilizar lo que aprendimos? ➤ Se anota las respuestas en la pizarra 	Pizarra Plumones	15min.	Responde a las indicaciones y las ejecuta

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: “CÉSAR VALLEJO MENDOZA”
1.2 Nivel Educativo	: Secundaria
1.3 Grado y sección	: Primero “A”
1.4 Área curricular	: Educación para el Trabajo
1.5 Competencia	: Ejecución de Procesos
1.6 Tema	: Prevención de accidentes de trabajo
1.7 Duración	: 90 min
1.8 Docente	: Magaly Ruiz Vásquez

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 OBJETIVO

Culminada la sesión los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Cesar Vallejo Mendoza, serán capaces de analizar, interpretar y organizar información en torno a la prevención de accidentes de trabajo, asumiendo responsablemente los planteamientos vertidos

2.2 CONTENIDO

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Prevención de accidentes de trabajo	Analizan, interpretan y organiza información en torno a la prevención de accidentes de trabajo	Asumen responsablemente los planteamientos vertidos

2.3 SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da la bienvenida a los estudiantes y solicita que se organicen en equipos, al azar la docente pregunta a ciertos estudiantes ¿Cuál es su deporte favorito? El docente anota las respuestas en la pizarra, luego elige un deporte y pregunta ¿Para practicar este deporte se requiere de ciertos equipos de protección? A través de una lluvia de idea los estudiantes manifiestan que deben tener los equipos para 	Diálogo Pizarra Proyector	15 min.	Buscan y organizan información en torno a la prevención de accidentes de trabajo

	<p>realizar el deporte seleccionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego la docente comenta que, así como existen equipos de protección para practicar un deporte, existen diferentes equipos para protegernos cuando elaboramos un producto o ofrecemos un servicio. En esta sesión cada equipo determinará cual es el equipo de protección según el producto o servicio que caracteriza su proyecto. ➤ Luego comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos, estos instrumentos son: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Modulo wiki, donde irán incorporando las actividades que se desarrollen en la presente sesión. ❖ Instrumento de autoevaluación y coevaluación. ➤ La docente designa a un estudiante para realizar la lectura de los indicadores de las fichas de coevaluación y de autoevaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión. 			
<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente comenta a sus estudiantes que observarán un video: “Curso de Equipo de Protección Personal (EPP)” https://youtu.be/4ymvWwkMDy0. ➤ Luego escribe las siguientes preguntas para orientar la observación del video: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué equipos se utiliza para proteger las diversas 	<p>Diálogo Impreso Aula virtual Computadora</p>	<p>60 min.</p>	<p>Identifican y explican los equipos de prevención de accidentes</p>

	<p>partes del cuerpo humano?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cuál es la finalidad de utilizar estos equipos? ❖ ¿Estos equipos previenen los accidentes? Los equipos socializan sus ideas, la docente interviene en la exposición para retroalimentar alguna idea. Posteriormente menciona que cada equipo determinará cuáles son los equipos de protección que requiere de acuerdo al producto o servicio que están ejecutando en su proyecto. <p>➤ La docente entrega la Ficha de trabajo N° 13: Determinando los equipos de protección personal, donde deberán en forma especificar que equipos de protección requiere usar el proyecto del equipo y menciona la clasificación de los equipos de protección personal (ver caja de herramientas), se le recomienda que por equipo lo elaboren en Power Point, Word y guardarlo en su carpeta de trabajo. la docente acompaña a los equipos de los estudiantes en la realización de la actividad, resuelve sus dudas o interrogantes. Culminada la actividad la docente solicita a algunos equipos expongan al pleno sus trabajos realizados.</p> <p>➤ Finalmente los estudiantes utilizan los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para evaluarse de acuerdo a los criterios planteados. Luego la docente observa los instrumentos</p>			<p>Establecen relaciones entre los diversos equipos de prevención</p>
--	--	--	--	---

	para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente para finalizar la sesión plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué han aprendido hoy? ❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron al identificar los equipos de protección personal en el trabajo de su proyecto? ❖ ¿Cómo superaron la dificultad? ➤ Luego de la participación de los estudiantes, la docente felicita a los equipos por el trabajo realizado en la realización de la sesión. 	Pizarra Plumones	15min.	Responden con rigor y precisión

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: “CÉSAR VALLEJO MENDOZA”
1.2 Nivel Educativo	: Secundaria
1.3 Grado y sección	: Primero “A”
1.4 Área curricular	: Educación para el Trabajo
1.5 Competencia	: Ejecución de Procesos
1.6 Tema	: Accidentes Laborales
1.7 Duración	: 90 min
1.8 Docente	: Magaly Ruiz Vásquez

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 OBJETIVO

Al finalizar la sesión los estudiantes del primer grado de educación secundaria sección “A” de la IE Cesar Vallejo Mendoza, estarán en condiciones de realizar tareas y procesos básicos para la prestación de servicios, respetando y aceptando las normas de seguridad.

2.2 CONTENIDO

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Accidentes laborales.	Observan, analizan y explica los riesgos de accidentes laborales.	Participan activamente en la búsqueda de información respectiva,

2.3 SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da la bienvenida a los estudiantes y solicita que se organicen en equipos, al azar la docente pregunta a ciertos estudiantes ¿Cuál es su deporte favorito? El docente anota las respuestas en la pizarra, luego elige un deporte y pregunta ¿Para practicar este deporte se requiere de ciertos equipos de protección? A través de una lluvia de idea los estudiantes manifiestan que deben tener los 	<p>Diálogo</p> <p>Pizarra</p> <p>Proyector</p>	15 min.	Comentan cuál es su deporte favorito

	<p>equipos para realizar el deporte seleccionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego la docente comenta que así como existen equipos de protección para practicar un deporte, existen diferentes equipos para protegernos cuando elaboramos un producto o ofrecemos un servicio. En esta sesión cada equipo determinará cuál es el equipo de protección según el producto o servicio que caracteriza su proyecto. ➤ Luego comunica a los estudiantes que se utilizará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos, estos instrumentos son: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Modulo wiki, donde irán incorporando las actividades que se desarrollen en la presente sesión. ❖ Instrumento de autoevaluación y coevaluación. ➤ La docente designa a un estudiante para realizar la lectura de los indicadores de las fichas de coevaluación y de autoevaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión. 			
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente comenta a sus estudiantes que observarán un video: “Curso de Equipo de Protección Personal (EPP)” https://youtu.be/4ymvWwkMDy0. ➤ Luego escribe las siguientes preguntas para orientar la observación del video: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué equipos se utiliza para proteger las diversas partes del cuerpo humano? 	<p>Diálogo Impreso</p> <p>Aula virtual</p>	<p>60 min.</p>	<p>Reconocen los equipos de protección personal</p> <p>Clasifican y elaboran un listado de los equipos de</p>

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cuál es la finalidad de utilizar estos equipos? ❖ ¿Estos equipos previenen los accidentes? <p>Los equipos socializan sus ideas, la docente interviene en la exposición para retroalimentar alguna idea. Posteriormente menciona que cada equipo determinará cuáles son los equipos de protección que requiere de acuerdo al producto o servicio que están ejecutando en su proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente entrega la Ficha de trabajo N° 13: Determinando los equipos de protección personal, donde deberán en forma especificar que equipos de protección requiere usar el proyecto del equipo y menciona la clasificación de los equipos de protección personal (ver caja de herramientas), se le recomienda que por equipo lo elaboren en Power Point, Word y guardarlo en su carpeta de trabajo. la docente acompaña a los equipos de los estudiantes en la realización de la actividad, resuelve sus dudas o interrogantes. Culminada la actividad la docente solicita a algunos equipos expongan al pleno sus trabajos realizados. ➤ Finalmente los estudiantes utilizan los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para evaluarse de acuerdo a los criterios planteados. Luego la docente observa los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en 	<p>Computadora</p>	<p>protección personal.</p>
-----------------------	--	--------------------	-----------------------------

	apoyo de los estudiantes que lo requieran.			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente para finalizar la sesión plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué han aprendido hoy? ❖ ¿Cuál fue la mayor dificultad que tuvieron al identificar los equipos de protección personal en el trabajo de su proyecto? ❖ ¿Cómo superaron la dificultad? ➤ Luego de la participación de los estudiantes, la docente felicita a los equipos por el trabajo realizado en la realización de la sesión. 	Pizarra Plumones	15min.	Muestra interés en lo aprendido.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: “CÉSAR VALLEJO MENDOZA”
1.2 Nivel Educativo	: Secundaria
1.3 Grado y sección	: Primero “A”
1.4 Área curricular	Educación para el Trabajo
1.5 Competencia	: Ejecución de Procesos
1.6 Tema	: Ejecución del Proyecto
1.7 Duración	: 90 min
1.8 Docente	: Magaly Ruiz Vásquez

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1. OBJETIVO

Culminada la sesión los estudiantes del primer grado de educación secundaria sección “A” de la IE Cesar Vallejo Mendoza, serán capaces de aplicar el modelo de negocio diseñando el “Mini Canvas”, respetando la ideas de sus compañeros

2.2. CONTENIDO

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Ejecución de proyectos	Analiza y organiza información sobre la ejecución de proyectos	Participan activamente en la búsqueda y el resumen.

2.4 SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente da la bienvenida a los estudiantes y los invita a formar sus equipos de trabajo. Una vez organizados los equipos realiza la siguiente interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué beneficios han obtenido al elaborar el plan de acción? ❖ ¿Qué requisitos han establecidos para encargar a un miembro de su equipo una actividad? ➤ Los estudiantes socializan sus ideas, el docente comenta que 	Diálogo Pizarra Proyector	15 min.	Elaboran su plan de acción.

	<p>hasta el momento hemos trabajado sobre la base de objetivos, actividades y relaciones entre ellas y hemos mencionado que existe otro elemento muy importante que se denomina recursos. Cualquier actividad por pequeña que sea lleva asociado uno o más recursos que pueden ser humanos, físicos y/o económicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego comunica a los estudiantes en esta sesión cada equipo determinará los recursos necesarios para ejecutar su proyecto y se utilizará instrumentos de evaluación para recoger evidencias de su participación en la construcción y los logros de sus aprendizajes, estos instrumentos son: ➤ Utiliza su moodle wiki, donde irán incorporando los productos o actividades realizadas en clase. ➤ Instrumento de autoevaluación y coevaluación. ➤ El docente designa a un estudiante para realizar la lectura de los indicadores de las fichas de coevaluación y de autoevaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión. 			
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente menciona que todo proyecto requiere para su realización una serie de recursos necesarios, y pregunta a los estudiantes ¿han considerado que recursos necesitan para ejecutar las actividades planificadas? Los estudiantes plantean sus respuestas o sus dudas. Luego el docente comenta que los recursos que necesitan pueden ser recursos 	<p>Diálogo Impreso</p>		<p>Identifica los recursos</p>

<p>PROCESO</p>	<p>económicos o tal vez hace falte manejar algún conocimiento específico, es decir capacitarse para poder elaborar el producto o servicio del proyecto. Recuerden que no se trata de una producción masiva, sino a un segmento de clientes muy reducido que hemos denominado los “early adopters”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente manifiesta que en primer lugar los equipos deben de identificar los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades que han programado en el plan de acción, entrega a cada equipo la Ficha de Trabajo N° 9: Identificando los recursos necesarios para desarrollar el proyecto, pueden realizarlo en Word, Power Point, Excel y guardarlo en su carpeta. El docente acompaña a los equipos de estudiantes en la realización de la actividad, apoya a los equipos que tengan dudas o interrogantes sobre el trabajo a realizar. ➤ Una vez finalizada la ficha de trabajo explica que cada equipo ha determinado los recursos necesarios para el desarrollo de su proyecto, ahora deben de planificar la estrategia para conseguir los recursos con los cuales el equipo no cuenta y presenta la Ficha de Trabajo N° 10: Estrategias para obtener los recursos, pueden realizarlo en Word, Power Point, Excel y guardarlo en su carpeta. El docente acompaña a los equipos de estudiantes en la realización de la actividad, apoya a los equipos que tengan dudas o interrogantes sobre el trabajo a realizar. 	<p>Aula virtual</p> <p>Computadora</p>	<p>60 min.</p>	<p>necesarios para desarrollar su proyecto.</p> <p>Elaboran su plan estratégico para obtener los recursos.</p>
-----------------------	---	--	----------------	--

	<p>➤ Culminada la actividad en equipo, el docente invita a los representantes de algunos equipos a socializar sus trabajos realizados. En caso de ser necesario el docente retroalimenta a los equipos que no han logrado determinar los recursos y estrategias para obtenerlos. Posteriormente el docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados. Luego recoge los instrumentos para su revisión y toma decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.</p>			
SALIDA	<p>➤ El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué lograron hoy? ❖ ¿Qué estrategias utilizaron para determinar los recursos necesarios para ejecutar su proyecto? <p>➤ Los estudiantes socializan sus respuestas y finalmente el docente felicita a los estudiantes por el trabajo realizado.</p>	Diálogo	15min.	Desarrollan el proceso para ejecutar su proyecto.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: “CÉSAR VALLEJO MENDOZA”
1.2 Nivel Educativo	: Secundaria
1.3 Grado y sección	: Primero “A”
1.4 Área curricular	: Educación para el Trabajo
1.5 Competencia	: Ejecución de Procesos
1.6 Tema	: Materias Primas y Equipos
1.7 Duración	: 90 min
1.8 Docente	: Magaly Ruiz Vásquez

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 OBJETIVO

Culminada la sesión los estudiantes del primer grado de educación secundaria sección “A” de la IE Cesar Vallejo Mendoza, serán capaces de seleccionar y organizar sus materiales, equipos e insumos para la prestación de su servicio, manifestando interés y respeto por sus compañeros

2.2 CONTENIDO

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Materias primas y equipos	Selecciona y organiza el espacio, en razón a los insumos, materias primas y equipos de calidad.	Manifiesta interés y respeto por sus compañeros

2.3 SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da la bienvenida a sus estudiantes, solicita que conformen sus equipos de trabajo y plantea la siguiente interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué recurso le parece más complicado obtener a su equipo? En función a las respuestas la docente comenta que busquemos algunos colaboradores, 	Diálogo Pizarra Proyector	15 min.	Identifican los recursos que

	<p>por ejemplo sus familiares y así proporcionarles algunos consejos para la obtención de los recursos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego la docente continúa dialogando con los estudiantes y menciona que si queremos ofrecer productos o servicios de primer nivel es necesario contar con materias primas e insumos de calidad. Y eso es lo que realizaremos en esta sesión a seleccionar proveedores de insumos o materias primas de calidad. ➤ Así mismo la docente comunica a los estudiantes, que aplicará instrumentos de evaluación para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos, para lo cual les participa que los instrumentos de evaluación que emplearán son: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Módulo de tarea y módulo wiki, donde irán incorporando las actividades que se desarrollen en la presente sesión. ❖ Instrumento de autoevaluación y coevaluación. ➤ La docente designa a un estudiante para realizar la lectura de los indicadores de las fichas de coevaluación y de autoevaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión. 			<p>pueden obtener.</p>
--	---	--	--	------------------------

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente escribe en la pizarra la siguiente frase: “Bueno y barato no entran en un zapato”, luego solicita a los equipos que redacten qué significa la frase para ellos y mencionen una situación de su vida cotidiana que ejemplifique la frase. Posteriormente un representante comparte las ideas del equipo, la docente promueve el diálogo orientando a la conclusión de que es necesario contar con materias primas e insumos de calidad como principio básico en la relación que vamos a entablar con nuestros clientes. Por lo tanto es fundamental seleccionar los proveedores que garanticen la calidad de estos. ➤ Luego la docente menciona que cada equipo tiene que realizar un listado de todos los insumos o materias primas que van a necesitar para la producción de su producto o para prestar un servicio y hace entrega de la Ficha de Trabajo N° 11: Seleccionando a nuestros proveedores de materias primas e insumos, deberá realizarlo en word y guardarlo en su carpeta que viene hacer su portafolio digital. El docente acompaña a los equipos de los estudiantes en la realización de la actividad, apoya al equipo que lo requiera para despejar dudas. ➤ Culminada la actividad la docente solicita a algunos equipos expongan al pleno sus trabajos realizados. La docente entrega los 	<p>Diálogo Impreso</p> <p>Aula virtual</p> <p>Computadora</p>	<p>60 min.</p>	<p>Reconoce y selecciona los proveedores que garantice la calidad de la materia prima e insumos.</p> <p>Realiza una lista de los insumos y materia prima que van a necesitar para la producción de su producto.</p>
-----------------------	--	---	----------------	---

	<p>instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados. Luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.</p>			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente para finalizar la sesión, plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Han identificado a sus posibles proveedores? ❖ ¿Qué importa más, el precio o la calidad? ➤ Luego la docente explica que los equipos en casa con la ayuda de sus familiares deben de certificar si el listado elaborado tiene a los mejores proveedores de su localidad. En caso obtengan un nuevo dato de un proveedor deberán reemplazarlo y realizar un nuevo listado. 	Diálogo	15min.	Desarrolla el proceso con la ayuda de su familiar.

	<p>sentido de su proyecto de emprendimiento?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego de la participación de los estudiantes, el docente continúa con el diálogo y plantea las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cuál es nuestra propuesta de valor? ❖ ¿Qué segmento o segmentos de población va dirigida nuestra propuesta de valor? <p>Los estudiantes emiten sus respuestas, luego el docente comenta que han dado respuesta a dos de los 9 nueve bloques que tiene un modelo de negocios. Comenta que un modelo de negocio describe la lógica de cómo una organización crea, entrega, y captura valor. Un modelo de negocio se puede aplicar tanto a proyectos que tienen la finalidad económica o social.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Después comunica a los estudiantes que hoy cada equipo diseñará el modelo de negocios de su emprendimiento y para recoger evidencias de sus logros se utilizará instrumentos de evaluación como: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Utiliza el moodle wiki, donde irán incorporando las actividades de las sesiones que se desarrollen en la presente sesión. ❖ Instrumento de autoevaluación y coevaluación. ➤ El docente designa a un estudiante para realizar la lectura de los indicadores de las fichas de coevaluación y de 			
--	--	--	--	--

	<p>autoevaluación de tal manera que todos los estudiantes sepan en qué serán evaluados en la presente sesión.</p>			
<p>PROCESO</p>	<p>➤ Posteriormente el docente manifiesta que el llamado Business Model Canvas o “lienzo del modelo de negocio” es una herramienta de gestión y planificación utilizada para describir los diferentes elementos que componen una propuesta empresarial. Tiene 9 bloques en nuestro caso vamos a utilizar una versión simplificada de este lienzo que sintetiza la descripción de un modelo de negocio en cuatro únicos elementos esenciales y por eso denominaremos a nuestro Lienzo “Mini-canvas”.</p>	<p>Diálogo Impreso</p>	<p>60 min.</p>	<p>Analizan los elementos que componen una propuesta empresarial.</p> <p>Elaboran su mini canvas de su empresa o negocio.</p>
	 <p>➤ Se les entrega la Ficha Informativa N° 4: Modelo de negocio: Mini-canvas. Los equipos dialogan sobre las características de los bloques presentados, luego el docente entrega la Ficha de trabajo N° 6: “Construyendo el Mini-canvas de nuestro proyecto de emprendimiento” y los estudiantes por equipo diseñan en Power Point, completan la información solicitada y lo guardan en su carpeta</p> <p>➤ El docente monitorea el trabajo dando respuestas a sus interrogantes y orientándolos en la construcción de su “Mini-canvas”, luego invita a que un</p>	<p>Aula virtual</p> <p>Computador a</p>		

	<p>representante del equipo expongan al pleno el resultado del trabajo. Se promueve la participación del pleno con preguntas y a la vez interviene con sugerencias para mejorar el trabajo de ser necesario.</p> <p>➤ El docente entrega los instrumentos de autoevaluación y coevaluación, para que los estudiantes puedan evaluarse de acuerdo a los criterios planteados. Luego recoge los instrumentos para su revisión y toma de decisiones para intervenir en apoyo de los estudiantes que lo requieran.</p>			
SALIDA	<p>➤ El docente finaliza la sesión, planteando las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendieron hoy? ❖ ¿Cuál es la utilidad del modelo de negocio? <p>➤ Los estudiantes emiten sus respuestas de forma oral y el docente felicita a los estudiantes por el trabajo desarrollado en clase.</p>	Diálogo	15min.	Manifiesta interés sobre el modelo de su negocio.

2.3 EVALUACIÓN DE SALIDA

Culminado el desarrollo de las sesiones de enseñanza aprendizaje se procedió a la aplicación nuevamente del instrumento empleado en la evaluación de entrada, para determinar avances y logros. Los resultados se exponen en el cuadro N° 03 y N°04 que se muestra a continuación.

Podemos observar que en el ítem 1, reúne rasgos de la actitud emprendedora y sabe trabajar en equipo tres estudiantes alcanzaron la opción muy buena (30 %) y los restantes siete estudiantes alcanzaron la opción regular (70 %). Esto muestra que los estudiantes han pasado a manifestar un buen nivel de desarrollo de los rasgos emprendedores, destacando la capacidad de promover y trabajar en equipo, que como se ha demostrado es la mejor forma de enfrentar los retos y desafíos y garantizar competitividad, aun cuando en una sociedad como la nuestra persiste la vigencia del trabajo individual o el trabajo en grupo.

CUADRO N° 01

ESTADO SITUACIONAL DE LA CAPACIDAD EMPRENDEDORA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMERO DE SECUNDARIA DE LA IE CESAR VALLEJO MENDOZA

INDICADORES	Indicador 1			Indicador 2			Indicador 3			Indicador 4			Indicador 5		
	Reúne rasgos de la actitud emprendedora y sabe trabajar en equipo			Formula proyectos y diseña bocetos y prototipos			Conoce y maneja la prevención de accidentes laborales			Ejecuta proyectos e identifica materiales y equipo			Conoce y formula modelos de negocios		
APELLIDOS Y NOMBRES	MB	B	R	MB	B	R	MB	B	R	MB	B	R	MB	B	R
ALBITRES QUISPE, CARLOS MAURICIO		x			x			x			x			x	
ALFARO YZQUIERDO, SARA ESTEFANY	x			x			x				x			x	
BECERRA DIAZ, SMITH ESMERALDA		x			x			x			x			x	
GARCIA ALVARADO, JORGE ISRAEL		x			x		x				x			x	
PADILLA TACILLA, LEYDI		x			x			x			x			x	
SALAZAR AYALA ANDREA		x			x			x			x			x	
SANCHEZ SOLIS, HERMAN GABRIEL	x				x		x				x			x	
VASQUEZ DIAZ, NIEVES		x			x			x				x			x
VERASTEGUI RODAS, EDWARD JORDAN	x						x				x			x	
VILLALOBOS MORENO, DERCY MEYLIN		x			x		x				x			x	

Fuente: elaboración propia a partir de la encuesta aplicada

En lo que corresponde al ítem 2, formula proyectos y diseña bocetos y prototipos, un estudiante alcanzó la opción muy buena (10 %) y 9 estudiantes alcanzaron el calificativo bueno, lo cual muestra que los estudiantes comienzan a destacar en la formulación de proyectos productivos, así como en el diseño de Bocetos y/o prototipos.

RESUMEN DE RESULTADOS SOBRE CAPACIDAD EMPRENDEDORA

VALORACION	INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3	INDICADOR 4	INDICADOR 5
MB	03	01	05	00	00
B	07	09	05	09	09
R	00	00	00	01	01
TOTAL	10	10	10	10	10

Fuente: Cuadro N° 3

En lo que concierne al ítem 3, conoce y maneja la prevención de accidentes laborales, cinco estudiantes alcanzaron el calificativo muy bueno (50 %) y los cinco restante alcanzaron la calificación bueno (50 %), convirtiéndose este aspectos en donde se ha producido los mayores avances. En el caso del ítem 4, ejecuta proyectos e identifica materiales y equipo, son nueve los estudiantes que obtuvieron la calificación buena (90 %) y solo uno obtuvo el calificativo de regular (10 %). Situación similar ocurre en el caso del ítem 5, Conoce y formula modelos de negocios, nueve estudiantes calificaron bueno (90 %) y un estudiante calificó regular, con lo cual se convierten en los aspectos en donde ha sido menor el avance y desarrollo.

2.4 RESULTADOS COMPARATIVOS

A continuación mostramos los consolidados de la información de ambas evaluaciones:

RESUMEN DE RESULTADOS SOBRE CAPACIDAD EMPRENDEDORA

VALORACION	INDICADOR 1		INDICADOR 2		INDICADOR 3		INDICADOR 4		INDICADOR 5	
	EE	ES								
MB	00	03	00	01	00	05	00	00	00	00
B	03	07	05	09	09	05	08	09	01	09
R	07	00	05	00	01	00	02	01	09	01
TOTAL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

Fuente: cuadros N° 02 y N° 04

Como puede observarse, en el caso de los rasgos de la capacidad emprendedora y el trabajo en equipo, en el punto de partida ningún estudiante calificó muy bueno, tres calificaron bueno y siete calificaron regular. En cambio, luego de la aplicación de la propuesta didáctica, 3 estudiantes calificaron muy bueno y siete bueno. En este caso el avance muestra que algunos estudiantes alcanzaron el calificativo muy bueno, contra la situación inicial en que ninguno tenía tal calificación. Por otra parte, el calificativo bueno paso de tres a siete estudiantes, y ningún estudiante se quedó en regular.

En cuanto a la capacidad de formular proyectos, la evaluación de entrada muestra que ningún estudiante calificó muy bueno en cambio en la evaluación de salida encontramos uno que calificó muy bueno. Por otra parte, luego de la aplicación de la propuesta didáctica, 9 estudiantes calificaron bueno, cuatro más que en la evaluación de entrada. Asimismo tenemos que en la situación inicial cinco estudiantes tenían calificativo de regular, mientras que en la evaluación de salida ninguno se quedó en dicho calificativo.

En el caso del conocimiento y manejo de la prevención de accidentes laborales, en el punto de partida ningún estudiante calificó muy bueno, luego de la aplicación de la propuesta didáctica, 5 estudiantes calificaron muy bueno y los cinco restantes alcanzaron el calificativo bueno. Lo avanzado es mucho más importantes si se tiene en cuenta que un estudiante obtuvo el calificativo más bajo en la situación de salida, mientras que en la situación final, ninguno.

En lo que corresponde a la ejecución de proyectos y selecciona materiales y equipos necesarios, ningún estudiante calificó muy bueno en la evaluación de entrada, pero tampoco en la situación de salida. Sin embargo, mientras que en la evaluación de entrada 8 eran los estudiante que calificaron bueno, en la situación de salida estos pasaron a ser nueve. Asimismo, en la situación de entrada eran dos los estudiantes con calificativo regular, en cambio en la situación de salida se quedó solamente uno.

Y en cuanto al modelado de negocios, es claro que en términos del calificativo muy bueno no hubo ningún progreso. En cambio sí hubo avances en la calificación bueno, pues mientras en la evaluación de entrada había un solo

estudiante en dicha condición, en la evaluación de salida fueron 9 los estudiantes que alcanzaron dicha calificación. También hubo avances en el calificativo regular pues de nueve estudiantes de la situación inicial, se reducen a un solo estudiante.

III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 Conclusiones.

- ❖ En el caso de los rasgos de la capacidad emprendedora y el trabajo en equipo, el avance muestra que algunos estudiantes alcanzaron el calificativo muy bueno, contra la situación inicial en que ninguno tenía tal calificación. Asimismo, que el calificativo bueno se incrementó de tres a siete estudiantes, y ningún estudiante se quedó en regular.
- ❖ En el caso de la capacidad de formular proyectos, el avance fue pequeño en términos del calificativo muy bueno, pues solo un estudiante obtuvo dicho calificativo. Sin embargo en los restantes calificativos es donde se produjeron los mayores avances, los estudiantes que calificaron bueno fueron cuatro más que en la evaluación de entrada y ningún estudiante se quedó en el calificativo de regular.
- ❖ En el caso del conocimiento y manejo de la prevención de accidentes laborales, los errores se produjeron en todos los calificativos. En el punto de partida ningún estudiante calificó muy bueno, pero luego de la aplicación de la propuesta didáctica 5 estudiantes calificaron muy bueno. En el punto de partida de cinco estudiantes con calificativo bueno se pasó a nueve. Por último, ningún estudiante se quedó en el calificativo más bajo.
- ❖ En cuanto a la ejecución de proyectos y selección de materiales y equipos necesarios, ciertamente ningún estudiante avanzó al calificativo muy bueno. Sin embargo, mientras que en la evaluación de entrada 8 eran los estudiantes que calificaron bueno, en la situación de salida estos pasaron a ser nueve. Asimismo, en la situación de entrada eran dos los estudiantes con calificativo regular, en cambio en la situación de salida se quedó solamente uno.

- ❖ En cuanto al modelado de negocios, tampoco hubo avances en términos del calificativo muy bueno. Pero sí hubo avances en la calificación bueno, pues mientras en la evaluación de entrada había un solo estudiante en dicha condición, en la evaluación de salida fueron 9 los estudiantes que alcanzaron dicha calificación. También hubo avances en el calificativo regular pues de nueve estudiantes de la situación inicial, se reducen a un solo estudiante.

3.2 Recomendaciones.

- ❖ Los docentes deben incorporar estrategias metodológicas en su planificación curricular aplicando los recursos TIC, para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes y el desarrollo de sus destrezas cognitivas, afectivas y motoras para su formación integral de sus estudiantes.
- ❖ Proponer a los docentes de las diversas instituciones educativas de la Provincia de Chepén y la Región La Libertad hacer uso de plataformas virtuales integrando en su programación curricular para un resultado óptimo de los contenidos propuestos en las diversas áreas curriculares.
- ❖ Motivar a los docentes y estudiantes el buen aprovechamiento pedagógico del Aula de Innovación Pedagógica y los diversos recursos TIC que cuentan en ella, para mejorar el desarrollo de los contenidos propuestos en la planificación curricular del docente.
- ❖ Capacitación permanente de los docentes en uso de los recursos TIC para mejorar las estrategias de enseñanza de sus estudiantes en la sesión de clase programado con software educativos, plataformas virtuales, uso del internet entre otros.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA **(Citas electrónicas)**

Definición de encuesta <http://es.wikipedia.org/wiki/Encuesta> visitado 22 de junio de 2012.

Video creación del mundo y el medio ambiente

<http://www.youtube.com/watch?v=2OBhDZZERIs> visitado el 26 de mayo de 2012.

Video titulado dos formas de vivir

<http://www.youtube.com/watch?v=CTarXL3F7a4> visitado 11 de junio de 2012.

Definición de la entrevista Definición de entrevista

http://odas.educarchile.cl/objetos_digitales/odas_lenguaje/basica/7mo_entrevista/index.html visitado 23 de junio de 2012.

Evaluación acerca del medio ambiente

http://www.portalplanetasedna.com.ar/test_medioambiente.htm visitado el 16 de junio 2012.

Definición del construccionismo <http://es.wikipedia.org/wiki/Construccionismo>, visitado 18 de junio de 2012.

Definición de EDILIM: <http://es.wikipedia.org/wiki/Jimdo> visitado el 21 de junio de 2012.

Definición de EDILIM: <http://www.educalim.com/edilim.htm> visitado 22 de junio de 2012.

Definición de Moodle: <http://es.wikipedia.org/wiki/Moodle> visitado el 06 de julio de 2012.

Definición Las TIC en el aula: herramientas para el aprendizaje y consejos de uso, visitado 04 de agosto de 2012.

http://www.aprendemas.com/Reportajes/html/R2213_F19042012_1.html .

El uso de las TIC en el aula: Por qué?, Para qué?, Ma Carmen Devesa Zamora, Lima 2008.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado , Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Mayer R. (1999), Diseño educativo para un aprendizaje constructivista. En Reigeluth.Ch. Diseño de la Instrucción. Teorías y Modelos. Madrid: Editorial Santillana.

Santoveña. C. (2002). Metodología didáctica en plataformas virtuales de aprendizaje. (Documento en línea)

www.ugr.es/revistaeticanet/numero3/Articulos/Metodologia%20didactic, consultado 2012. Agosto 15.

Monereo. C. (1998) Estrategia de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. Grao. Barcelona.

ANEXOS

CUADRO N° 02
RESUMEN DE RESULTADOS.....

VALORACION	INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3	INDICADOR 4	INDICADOR 5
MB					
B					
R					
TOTAL					

Fuente: cuadro N° 1