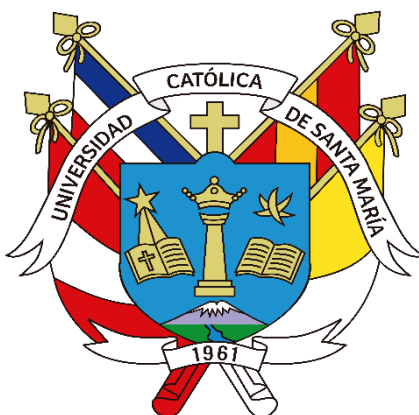


Universidad Católica de Santa María
Escuela de Postgrado
Maestría en Educación con mención en
Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje



**UTILIZACIÓN DE PODCASTS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA
COMPETENCIA GESTIÓN PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO
ECONÓMICO O SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ
ABELARDO QUIÑONES GONZALES DEL DISTRITO Y
PROVINCIA DE MOHO, PUNO 2022**

Tesis presentada por el Bachiller

Revilla Bernal, Felipe

Para optar el Grado Académico de

**Maestro en Educación con mención en Gestión
de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje**

Asesora:

Mgter. Martínez Puma, Elena Guillermina

Arequipa - Perú

2023

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 16 de Junio del 2023

Dictamen: 007372-C-EPG-2023

Visto el borrador del expediente 007372, presentado por:

2017003801 - REVILLA BERNAL FELIPE

Titulado:

**UTILIZACIÓN DE PODCASTS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIONA
PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE MOHO, PUNO 2022.**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**45079753 - PONCE ARANIBAR MARIA DEL PILAR
DICTAMINADOR**



**42803545 - DUCHE PEREZ ALEIXANDRE BRIAN
DICTAMINADOR**



**29710836 - JARA HERRERA MELVA RINA
DICTAMINADOR**



UTILIZACIÓN DE PODCASTS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

17%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Tecnologica del Peru Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	vdocuments.site Fuente de Internet	2%
4	repositorioacademico.usmp.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	noticia.educacionenred.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.upeu.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
7	repositorio.puce.edu.ec Fuente de Internet	1%

repositorio.uti.edu.ec

8	Fuente de Internet	1 %
9	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.unesum.edu.ec Fuente de Internet	1 %
11	www.santamariareina.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1 %
14	www.lareferencia.info Fuente de Internet	1 %
15	siep.org.pe Fuente de Internet	1 %
16	Submitted to Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) - Sede Ecuador Trabajo del estudiante	1 %
17	ecotec.edu.ec Fuente de Internet	1 %
18	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	1 %

19	lavictoriagakko.edu.pe Fuente de Internet	1 %
20	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1 %
21	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	1 %
22	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	1 %
23	colegioicthus.edu.pe Fuente de Internet	1 %
24	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	1 %
25	Submitted to Corporación Universitaria Remington Trabajo del estudiante	1 %
26	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1 %

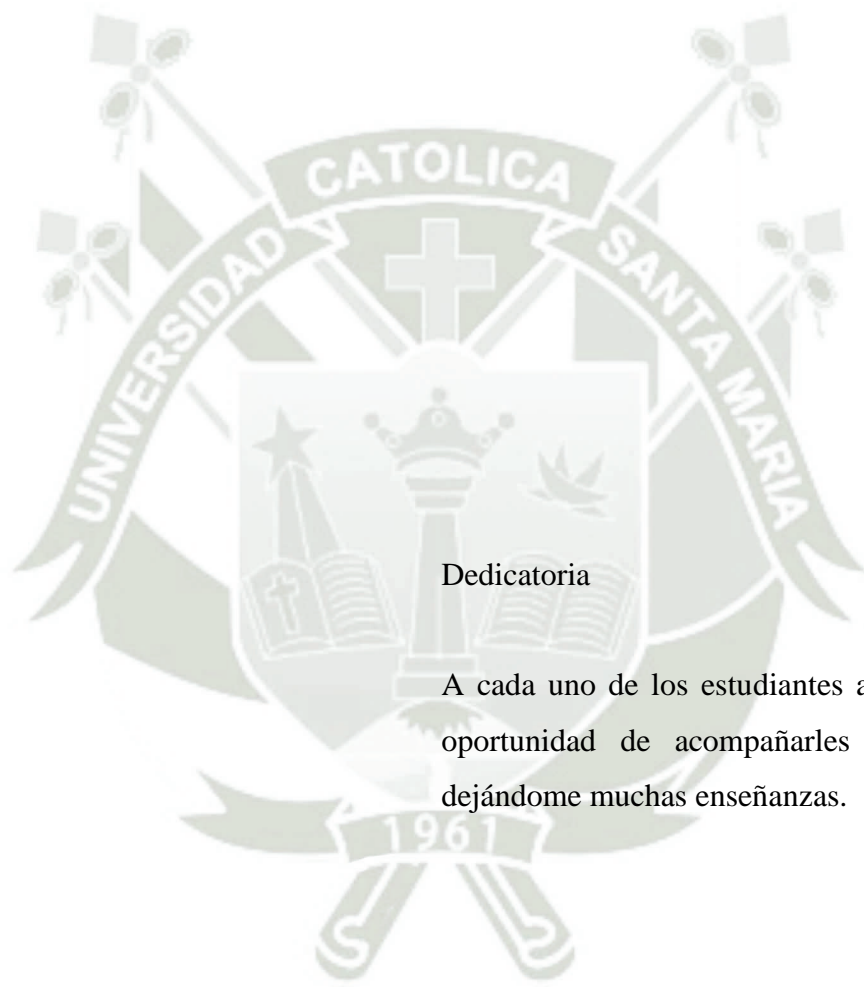
Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado



Dedicatoria

A cada uno de los estudiantes a quienes tuve la oportunidad de acompañarles en su camino, dejándome muchas enseñanzas.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN.....	1
HIPÓTESIS	3
OBJETIVOS.....	3
CAPÍTULO I.....	5
1. Marco Teórico.....	5
1.1 Podcast educativo	5
1.2 Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	6
1.3 Concepto de Aprendizaje	7
1.4 Teorías del Aprendizaje - Constructivismo.....	7
1.5 Teoría del Aprendizaje – Conectivismo.....	9
1.6 Taxonomía de Bloom	9
1.7 Evaluación de los aprendizajes a través del enfoque formativo.....	10
1.8 Área de educación para el trabajo	11
1.9 Proyecto de emprendimiento.....	11
1.10 Competencia.....	12
1.11 Capacidad	12
1.12 Desempeños.....	12
1.13 Recursos Educativos Abiertos (REA)	12
1.14 Podcasting	12
1.15 Métodos de la Educación Virtual	13
1.16 Audacity	13
1.17 Filmora	13
1.18 Red social	14
1.19 Blog	14
1.20 Edublog	14
1.21 SoundCloud.....	14
1.22 Antecedentes investigativos	15
CAPÍTULO II.....	19
2. Metodología.....	19
2.1 Técnicas e instrumentos	19
2.2 Cuadro de coherencias del instrumento.....	20

2.3	Coherencia del instrumento con variable	21
2.4	Ubicación espacial, temporal y unidades de estudio	21
CAPÍTULO III		24
3.	Resultados y discusión	24
3.1	Resultados prueba de entrada grupo control y experimental	24
3.2	Resultados prueba de salida grupo control y experimental	26
3.3	Resultados prueba de entrada y salida grupo control	27
3.4	Resultados prueba de entrada y salida grupo experimental	29
3.5	Resultados de las muestras relacionadas del grupo experimental	30
3.6	Prueba de Normalidad y comprobación de la Hipótesis	37
3.7	Discusión de los resultados	39
CONCLUSIONES		41
RECOMENDACIONES		42
REFERENCIA		43
ANEXOS		47
ANEXO 1: CUESTIONARIO DE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL. Adaptado por Peche (2019) ...		47
ANEXO 2: VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS		49
ANEXO 3: PROGRAMA EXPERIMENTAL		61
ANEXO 4: Podcasts educativos enviados al grupo de WhatsApp de los estudiantes de 3° “A” EPT Computación		101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1:	
Resultados de la prueba de entrada aplicada al grupo control y grupo experimental	24
Tabla N° 2:	
Resultados de la prueba de salida aplicada al grupo control y grupo experimental	26
Tabla N° 3:	
Resultados de la prueba de entrada y salida aplicada al grupo control	27
Tabla N° 4:	
Resultados de la prueba de entrada y salida aplicada al grupo experimental.....	29
Tabla N° 5:	
Resultados del indicador: Crea propuestas de valor, del grupo experimental.....	30
Tabla N° 6:	
Resultados del indicador: Aplica habilidades técnicas, del grupo experimental.....	32
Tabla N° 7:	
Resultados del indicador: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, del grupo experimental	33
Tabla N° 8:	
Resultados del indicador: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, del grupo experimental	35
Tabla N° 9:	
Resultados del programa IBM SPSS Statistics para determinar la Normalidad de los datos, del Pre test y Post test del grupo experimental	37
Tabla N° 10:	
Resultados del programa IBM SPSS Statistics para determinar la Prueba de Hipótesis	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1:	
Resultados de la prueba de entrada aplicada grupo control y grupo experimental	25
Figura N° 2:	
Resultados de la prueba de salida aplicada al grupo control y grupo experimental	26
Figura N° 3:	
Resultados de la prueba de entrada y salida aplicada al grupo control	28
Figura N° 4:	
Resultados de la prueba de entrada y salida aplicada al grupo experimental.....	29
Figura N° 5:	
Resultados del indicador: Crea propuestas de valor, del grupo experimental.....	31
Figura N° 6:	
Resultados del indicador: Aplica habilidades técnicas, del grupo experimental.....	32
Figura N° 7:	
Resultados del indicador: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, del grupo experimental	34
Figura N° 8:	
Resultados del indicador: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, del grupo experimental	35

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, tiene por objetivo principal la utilización de podcasts educativos para mejorar la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de tercer grado de la institución educativa secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales, del distrito y provincia de Moho en la región de Puno.

La investigación ejecutada es de nivel explicativo y según su finalidad y el tratamiento de los datos: cuantitativa, de tipo experimental con un diseño cuasi experimental. Para obtener la información sobre la variable dependiente de estudio, se tomó en cuenta a una muestra de 33 unidades de análisis conformada por dos aulas: tercer grado "A" con 17 estudiantes y tercer grado "B" con 16 estudiantes, correspondientes al año académico 2022. En la aplicación de instrumentos se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento el cuestionario.

El instrumento ha sido validado con la opinión de 3 jueces expertos. A su vez, se aplicó una prueba piloto a un grupo de 10 estudiantes para contrastar el nivel de confiabilidad del instrumento mediante el alfa de Cronbach, obteniendo como resultado 0,894 el cual es altamente fiable.

Finalmente, se arribó a la conclusión: con la utilización de los podcasts educativos, los estudiantes demostraron mejoras significativas respecto a la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

Palabras claves: Podcast educativo, Competencia, Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

ABSTRACT

The main objective of this research work is the use of educational podcasts to improve the Competence Manage economic or social entrepreneurship projects in third grade students of the José Abelardo Quiñones Gonzales secondary educational institution, in the district and province of Moho in the Puno region.

The research carried out is of an explanatory level and according to its purpose and the treatment of the data: quantitative, of an experimental type with a quasi-experimental design. To obtain information on the dependent variable of the study, a sample of 35 analysis units made up of two classrooms was taken into account: third grade "A" with 18 students and third grade "B" with 17 students. In the application of instruments the technique of the survey and the instrument the questionnaire were used.

The instrument has been validated with the opinion of 3 expert judges. In turn, a pilot test was applied to a group of 10 students to contrast the level of reliability of the instrument through Cronbach's alpha, obtaining as a result 0.894, which is highly reliable.

Finally, the conclusion was reached: with the use of educational podcasts, students demonstrated significant improvements with respect to the competence Manage economic or social entrepreneurship projects.

Keywords: Educational podcast, Competition, Manage economic or social entrepreneurship projects.

INTRODUCCIÓN

La investigación “Utilización de podcasts educativos para mejorar la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022”, surge a raíz de la pandemia que nos ha tocado afrontar, donde se hace presente el aprendizaje ubicuo, al desplazar el aula a un contexto no tradicional, de los ambientes físicos de la institución educativa, al domicilio del estudiante, a lugares como plazas, campos abiertos, incluso hasta lugares donde se realizan labores de pastoreo y siembra.

En los años 2020 y 2021, el MINEDU utilizó la estrategia Aprendo en Casa (AeC), empleando diferentes medios, como la web, televisión y radio; en los diferentes niveles del sistema educativo. En el nivel secundario, en el área de Educación para el Trabajo, para poder trabajar los contenidos propuestos, se promovió los audios, estos tenían una duración de 30 a 40 minutos. El problema era, la duración del mismo audio, ya que los estudiantes debían de acceder a la web o WhatsApp de su grado para poder descargarlos, estas acciones implicaban inversión económica, para estar conectados por largos periodos de tiempo y poder lograr la descarga de los audios, pero sobre todo les costaba mucho esfuerzo estar atentos largos periodos de tiempo.

El MINEDU propone para el 2022 el retorno a las aulas, en su forma presencial, semi presencial o híbrido. Cual fuera la opción para trabajar en la institución educativa, se requería materiales de apoyo y hasta de soporte para lograr los objetivos de cada sesión de aprendizaje.

Los estudiantes de zona rural y de frontera necesitan contar con material pedagógico móvil, para poder llevarlos a sus diferentes ambientes de estudio y trabajo, ya que la realidad nos demuestra que estos estudiantes tienen obligaciones familiares, que deben de cumplir a la par que cumplen sus deberes escolares. Estos materiales de estudio serian oportunos para apoyar los contenidos propuestos en el desarrollo del área de Educación para el Trabajo, ya que, el estudiante al llevarlos junto a ellos, tienen la posibilidad de poder revisarlos, las veces que sea necesario y poder estimular y generar nuevos conocimientos.

En el presente año escolar los estudiantes aún cuentan con tabletas entregadas por el MINEDU en el año 2021, con lo que la presente investigación es factible de poder realizarse en bien de los estudiantes. La utilización de podcasts educativos, se propone como una opción para menguar los problemas de enseñanza – aprendizaje, que actualmente agobia a los actores educativos, a través de contenidos básicos que coadyuven a afianzar las sesiones de aprendizaje y trabajos de extensión que busquen fortalecer las ideas e iniciativas de cada estudiante con respecto a la competencia del área. Consideran aspectos tecnológicos y aspectos pedagógicos, para llevar delante de la mejor manera posible este proceso de enseñanza – aprendizaje.

Dentro de la relevancia educativa, se considera lograr mantener la atención de los estudiantes en los contenidos propuestos en el área de Educación para el Trabajo y desarrollar el pensamiento de emprendimiento. Como relevancia pedagógica se puede considerar fomentar la edición libre y horizontal de la información y como relevancia social, la creación y participación de comunidades virtuales, en un inicio con los compañeros de su salón y posteriormente con la población educativa.

Esta investigación se encuentra estructurado de la siguiente forma:

Hipótesis y objetivos.

Capítulo I: Marco Teórico; que contiene los fundamentos teóricos de las variables y los antecedentes investigativos.

Capitulo II: Metodología; en el cual se detallan las estrategias metodológicas, el diseño de la investigación, las técnicas y el instrumento aplicado en las unidades de estudio.

Capitulo III: Resultados y discusión; que contiene la síntesis e interpretación de resultados acompañados de tablas y figuras.

Conclusiones; las que manifiestan los logros obtenidos en relación con los objetivos planteados y la verificación de la hipótesis planteada.

HIPÓTESIS

Hipótesis principal

Actualmente el uso de herramientas tecnológicas, así como el uso de las redes sociales, es muy empleado por los jóvenes en los distintos contextos sociales. Colocando a su alcance material versátil, como lo es el podcast educativo, el estudiante tendrá una nueva alternativa para poder continuar con su aprendizaje y poder estimular, de nuevas formas sus sentidos, en bien de su formación integral.

En este sentido, es probable que la utilización de podcasts educativos mejoren la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022.

OBJETIVOS

Objetivo general:

Determinar el nivel de progreso de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, con la utilización de podcasts educativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022.

Objetivo específico:

- Determinar el nivel de progreso de la capacidad Crea propuestas de valor, con la utilización de podcasts educativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022.
- Determinar el nivel de progreso de la capacidad Aplica habilidades técnicas, con la utilización de podcasts educativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022.

- Determinar el nivel de progreso de la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, con la utilización de podcasts educativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022.
- Determinar el nivel de progreso de la capacidad Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, con la utilización de podcasts educativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022.



CAPITULO I

Marco teórico

1. Marco Teórico

1.1 Podcast educativo:

Hernández et al. (como se citó en Toapanta Rodríguez, 2017) afirma que el podcast educativo es un medio a través del cual el docente puede crear contenidos auditivos de interés para sus alumnos quienes a su vez pueden recibir las lecciones, tareas, o información de interés que deseen. También este medio ofrece la posibilidad de estudiar en el momento en el que el estudiante desee, promoviendo de esta manera el aprendizaje autónomo. Además este medio ofrece la formación abierta y a distancia para los estudiantes que por diferentes motivos no pueden asistir a un centro de enseñanza regular de modo que se crea la posibilidad de auto educarse en cualquier momento y en cualquier lugar.

Es un medio didáctico que consiste en un archivo de audio digital con contenidos educativos, creado (por docentes, por alumnos, por empresas o instituciones) a partir de un proceso de planificación didáctica (Reynoso et al., 2019).

Indicadores de Podcast educativo:

- Aspectos tecnológicos:
 - Interactividad: La interactividad o participación dentro del podcast se encuentra en la posibilidad de construir un modo de diálogo entre docente (productor o voz dentro del podcast) y el alumno (usuario u oyente) (Reynoso et al., 2019).
 - Conectividad: Constituyen herramientas que favorecen el autoaprendizaje, por cuanto se pueden descargar y guardar en dispositivos portátiles (reproductor mp3, teléfono móvil), de esta manera, ser escuchados y compartidos cuantas veces se considere necesario, sin necesidad de contar con conectividad permanente de internet (Universidad Simón Bolívar, 2014).
- Aspectos pedagógicos:

Los podcast en la educación (Universidad Simón Bolívar, 2014):

- Ofrecen un cambio de ritmo, que ayuda a mantener la atención del estudiante y entrena su capacidad de escucha. De igual forma, constituyen una experiencia significativa para los estudiantes, dado que los contenidos son desarrollados para responder a unas necesidades específicas, personalizando la experiencia educativa.
- Facilitan la comprensión, el análisis y la síntesis de la información ya que la narración permite aclarar dudas y profundizar en temas que otros medios no pueden dar.
- Estimulan el pensamiento crítico, ya que normalmente nutren su discurso de diversas fuentes y muchos de estos, las citan, dando a los estudiantes la oportunidad de investigar y conocer más sobre el tema.

1.2 Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social:

Es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizando con eficiencia y eficacia los recursos, tareas y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico, social o ambiental (Ministerio de Educación del Perú, 2016b).

Indicadores de Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social:

Para la variable de estudio se consideró las capacidades según el Programa curricular de Educación Secundaria básica regular (2016).

- Crea propuestas de valor:

Genera alternativas de solución creativas e innovadoras a través de un bien o servicio que resuelva una necesidad no satisfecha o un problema social que investiga en su entorno; evalúa la pertinencia de sus alternativas de solución validando sus ideas con las personas que busca beneficiar o impactar, y la viabilidad de las alternativas de solución en base a criterios para seleccionar una de ellas y diseña una estrategia que le permita poner en marcha su idea definiendo objetivos y metas y dimensionando los recursos y tareas (Ministerio de Educación del Perú, 2016b).

- **Aplica habilidades técnicas:**
Es operar herramientas, máquinas o programas de software, y desarrollar métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos; implica seleccionar o combinar aquellas herramientas, métodos o técnicas en función de requerimientos específicos aplicando criterios de calidad y eficiencia (Ministerio de Educación del Perú, 2016b).
- **Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas:**
Es integrar esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asumir con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Es también reflexionar sobre su experiencia de trabajo y la de los miembros del equipo para generar un clima favorable, mostrando tolerancia a la frustración, aceptando distintos puntos de vista y consensuando ideas (Ministerio de Educación del Perú, 2016b).
- **Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento:**
Es determinar en qué medida los resultados parciales o finales generaron los cambios esperados en la atención del problema o necesidad identificada; emplea la información para tomar decisiones e incorporar mejoras al diseño del proyecto. Es además analizar los posibles impactos en el ambiente y la sociedad, y formular estrategias que permitan la sostenibilidad del proyecto en el tiempo (Ministerio de Educación del Perú, 2016b).

1.3 Concepto de Aprendizaje:

El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia (SCHUNK, 2012).

1.4 Teorías del Aprendizaje – Constructivismo:

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo, ya que cada información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y

experiencias que existen previamente en el sujeto, el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias. Esto nos lleva a que el aprendizaje no es asunto de transmisión y acumulación de conocimientos, sino un proceso dinámico que se manifiesta cuando el estudiante ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto "construye" conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe (Trujillo Florez, 2017).

Dentro de la teoría del constructivismo considero relevantes tres modelos: la teoría evolutiva de Piaget, el enfoque socio-cultural de Vygotsky y el aprendizaje significativo de Ausubel.

- Jean Piaget:

Plantea que el aprendizaje es evolutivo. El sujeto construye el conocimiento a través de la asimilación y la acomodación, mecanismos por los que la persona transforma la información que ya tenía en función de la nueva. El aprendizaje reside en poder evolucionar a partir de provocar problemas que nos permita resolver el estado de desarrollo cognitivo en que nos encontremos. Según esta teoría, el desarrollo cognitivo, es la adquisición de estructuras lógicas cada vez más complejas que subyacen a las distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de resolver a medida que crece (Trujillo Florez, 2017).

- Lev Vygotsky:

Afirma que el aprendizaje está condicionado por la sociedad en la que nacemos y nos desarrollamos. Su teoría es socio-histórica, lo que quiere decir que el producto final del desarrollo del sujeto, está en función del medio social en donde vive. Todos los procesos superiores consisten en la utilización de estímulos del medio y los recursos del individuo. Vygotsky sostiene que nuestro desarrollo, si bien tiene una base genética, es cultural y depende de las experiencias que se tengan durante el mismo (Trujillo Florez, 2017).

- Ausubel:

El punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos, las experiencias previas y el factor más importante que influye en el aprendizaje es

lo que el alumno ya sabe. Ausubel planteó la teoría del Aprendizaje significativo que según el mismo Ausubel, el aprendizaje significativo es el mecanismo que les permite a los humanos la adquisición como el almacenamiento de grandes cantidades de ideas e información representadas por cualquier campo del conocimiento. La teoría trata de atribuir un significado a lo que se aprende, precisamente en función de lo que ya se conoce. Lo que le permite al estudiante ir de la recepción de contenidos a la reelaboración, reinterpretación o mejora de los esquemas de conocimiento disponibles, porque cuando un aprendizaje adquiere significado no se limita a la asimilación, sino que supone un proceso de interiorización que conlleva a la revisión, modificación y enriquecimiento de la estructura cognitiva, estableciendo nuevas conexiones y relaciones entre ellos, con los que se asegura la funcionalidad y la memorización comprensiva de los contenidos aprendidos (Trujillo Florez, 2017).

1.5 Teoría del Aprendizaje – Conectivismo:

El conocimiento ha cambiado; de categorizaciones y jerarquías a redes y ecologías. Esto lo cambia todo y pone sobre la mesa la necesidad de cambiar los espacios y estructuras de nuestras organizaciones (Siemens, 2006). Sin lugar a dudas ya se percibía que la educación siempre estará en continuo cambio, no solo en la forma de proporcionar el conocimiento, también en el lugar y los espacios en donde se desarrollará este proceso. Actualmente los espacios son variados, desde la casa, hasta el lugar de trabajo de la persona.

1.6 Taxonomía de Bloom:

Bloom (como se citó en Reynoso et al., 2019) señala que la idea central de esta taxonomía es verbalizar los objetivos educacionales y los resultados se resumen en una tabla de verbos que pueden emplearse de acuerdo con el nivel taxonómico.

Dimensiones de la Taxonomía de Bloom (Reynoso et al., 2019):

- **Afectiva:** Es la habilidad para reaccionar emocionalmente, para sensibilizarse respecto a otro ser viviente. Los objetivos afectivos apuntan típicamente a la conciencia y crecimiento en actitud, emoción y sentimientos.

- **Psicomotora:** La pericia para manipular físicamente una herramienta o instrumento como la mano o un martillo. Los objetivos psicomotores generalmente apuntan en el cambio desarrollado en la conducta o habilidades.
- **Cognitiva:** Es la habilidad para pensar las cosas. Los objetivos cognitivos giran en torno del conocimiento y la comprensión de cualquier tema dado.

1.7 Evaluación de los aprendizajes a través del enfoque formativo:

La evaluación es un proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada estudiante, con el fin de contribuir oportunamente a mejorar su aprendizaje (Ministerio de Educación del Perú, 2016a).

Los principales propósitos de la evaluación formativa a nivel estudiante son (Ministerio de Educación del Perú, 2016a):

- Lograr que los estudiantes sean más autónomos en su aprendizaje al tomar conciencia de sus dificultades, necesidades y fortalezas.
- Aumentar la confianza de los estudiantes para asumir desafíos, errores, comunicar lo que hacen, lo que saben y lo que no.

El Currículo Nacional de la Educación Básica (2016) establece que la escala de calificación común a todas las modalidades y niveles de la Educación Básica es la siguiente:

- **AD: LOGRO DESTACADO**

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

- **A: LOGRO ESPERADO**

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

- **B: EN PROCESO**

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

- **C: EN INICIO**

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

1.8 Área de educación para el trabajo:

El propósito del área es favorecer el acceso de los estudiantes a la educación superior o al mundo laboral a través de un empleo dependiente, independiente o autogenerado, y a través del desarrollo de las habilidades, conocimientos y actitudes que le permitan al estudiante proponer y llevar a la práctica alternativas de solución frente a necesidades o problemas económicos o sociales (Ministerio de Educación del Perú, 2016b).

1.9 Proyecto de emprendimiento:

Los proyectos de emprendimiento comprenden la implementación de alternativas de solución pertinentes y con alto potencial de transformación, las que son plasmadas en una propuesta de valor de un bien o servicio diseñado para resolver una necesidad no satisfecha o problema económico, ambiental o social que afecta a un grupo de personas considerando los marcos éticos y culturales (Ministerio de Educación del Perú, 2016b).

1.10 Competencia:

Facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético (Ministerio de Educación del Perú, 2016a).

1.11 Capacidad:

Son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas (Ministerio de Educación del Perú, 2016a).

1.12 Desempeños:

Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos. No tienen carácter exhaustivo, más bien ilustran actuaciones que los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel (Ministerio de Educación del Perú, 2016a).

1.13 Recursos Educativos Abiertos (REA):

Se refiere a cualquier recurso educativo (incluso mapas curriculares, materiales de curso, libros de estudio, streaming de videos, aplicaciones multimedia, podcasts y cualquier material que haya sido diseñado para la enseñanza y el aprendizaje) que esté plenamente disponible para ser usado por educadores y estudiantes, sin que haya necesidad de pagar regalías o derechos de licencia (UNESCO, 2015).

1.14 Podcasting:

Se refiere a cualquier combinación de hardware, software y conectividad que permita la descarga automática (en general gratuita) de archivos de audio y video a un ordenador, teléfono inteligente o reproductor de MP3/MP4, los cuales el usuario puede ver o escuchar a su conveniencia (UNESCO, 2015).

1.15 Métodos de la Educación Virtual (Bartra, 2020):

- Método Síncrono:

El emisor (Profesor) y los Receptores (alumnos), están comunicados en simultáneo, a través de una plataforma de videoconferencia, que permite la interactividad en el mismo marco temporal, de mensajes de voz, video imágenes y texto.

- Método Asíncrono:

No hay interacción simultánea entre el emisor y los receptores. Se hace uso de una plataforma de LMS (servidor en la nube), donde se almacenan los materiales educativos digitales, para que el acceso se realice en forma diferida.

1.16 Audacity:

Es un programa que nos permite la grabación directa de sonido y la edición de cualquier audio. Es un editor gratuito que está disponible para los principales sistemas operativos del mercado: Windows, Mac, Linux entre otros (Alonso Bayón, 2019).

Programa para la grabación y edición de audio disponible en Open Source. Esto es, que es de libre distribución y podemos disfrutar de él sin tener que pagar por una licencia de uso (Primo Gorgoso, 2007).

1.17 Filmora:

Es un editor de vídeo diseñado para que cualquier usuario aprenda a manejarlo rápidamente y con grandes resultados, sin importar la experiencia previa que tenga con este tipo de aplicaciones (MuyComputer, 2020).

Filmora permite la edición y ajuste de audio en un video. Se puede eliminar el ruido, la velocidad y partes del audio. Permite exportar el audio en diferentes formatos (Filmora, n.d.).

1.18 Red social:

Una red social en internet no es más que una plataforma o portal web a través del cual sus usuarios se mantienen en contacto y comparten intereses, opiniones, multimedia, etc. (Pulido Bermejo, 2015).

1.19 Blog:

Contreras (como se citó en Ortega Barros, 2018) afirma:

Los blogs son el servicio de Internet para la publicación personal en web más famoso de la actualidad, que ha puesto a millones de personas a escribir y compartir vivencias, aficiones e intereses profesionales... son un medio de comunicación colectivo que promueve la creación y consumo de información original y veraz, y que provoca, con mucha eficiencia, la reflexión personal y social sobre los temas de los individuos, de los grupos y de la humanidad (p. 4).

1.20 Edublog:

Lara (como se citó en Flores Zamora, 2020) considera que el término edublog, nace de la unión de educación y blog. En este sentido, se puede entender los edublogs como aquellos blogs cuyo principal objetivo es apoyar un proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo. Los blogs tienen un gran potencial como herramienta en el ámbito de la enseñanza, ya que se pueden adaptar a cualquier disciplina, nivel educativo y metodología docente. Las características propias de los blogs hacen de esta herramienta un instrumento de gran valor para su uso educativo dentro de una pedagogía constructivista y de acuerdo a las necesidades educativas de la Sociedad de la Información y la Comunicación.

1.21 SoundCloud:

Soundcloud es una red social enfocada principalmente a músicos que desean difundir sus obras, o hacia personas que quieran compartir cualquier tipo de archivo de sonido. Tras publicar un archivo de sonido los usuarios podrán realizar diversas acciones sobre él, como difundirlo en redes sociales, añadir notas de audio ligadas a la pieza musical en cuestión o comentar (Proyecto TSP, 2015).

1.22 Antecedentes investigativos:

A nivel internacional:

Montagut (2020) realizó la investigación sobre el “Nivel de conocimiento y formación sobre emprendimiento presente en los estudiantes de los grados 9, 10 y 11 de los principales colegios de la ciudad de Yopal, Casanare” en Colombia. El objetivo fue identificar el grado de conocimiento y aplicación de la formación en emprendimiento en los estudiantes de los grados mencionados de las instituciones educativas del municipio de Yopal, empleando el diseño no experimental – transversal. La muestra estuvo constituida por 257 estudiantes pertenecientes a cuatro instituciones educativas públicas. Las características de la técnica aplicada para este proyecto fué: encuesta, de lista, de opinión, de carácter estructural y se realizara a través de entrevista directa, el cuestionario está conformado por preguntas categorizadas. Entre los resultados se halló que el 89% de los estudiantes encuestados respondieron que tienen el concepto teórico claro de emprendimiento y saben que es una herramienta que permite desarrollar negocios de manera individual o colectiva.

Vega (2021) realizó la investigación sobre “Diseño de una guía de emprendimiento para optimizar la calidad del aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes de la “unidad educativa cardenal de la torre” en el año lectivo 2020-2021”, en la ciudad de Quito, Ecuador. El objetivo fue proponer una Guía de Emprendimiento para la optimización de la calidad del aprendizaje en esta Asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes mencionados, se empleó un diseño no experimental, descriptivo. La muestra estuvo conformada por 5 profesores y 160 estudiantes de terceros de bachillerato, total de 165 individuos. Entre las técnicas utilizadas se le aplicó la revisión documental, la encuesta y la entrevista. Los resultados evidenciaron que de los jóvenes, el 57% de éstos comprenden los tópicos impartidos por los docentes y presentan un nivel por encima del promedio, el mayor porcentaje de los jóvenes asimila los conocimientos impartidos en la materia, participa en las actividades planificadas por el docente y obtienen buen rendimiento académico en la materia.

A nivel nacional:

Aurazo (2018) realizó la investigación “Acompañamiento para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la I.E. Alberto Acosta Herrera”, del distrito Imaza, provincia de Bagua, región Amazonas. Tuvo como propósito que los egresados de la institución educativa sean ciudadanos emprendedores, cuenten con solvencia económica y disfruten de un elevado nivel de vida. Se aplicó la técnica entrevista a profundidad a los docentes y el análisis documental. La muestra estuvo conformada por 3 docentes del área de Educación para el Trabajo. Se le aplicó como instrumento de recojo de información una Ficha de entrevista. La implementación del plan de acción permitió que los egresados de la institución educativa tengan competencias para desarrollar proyectos de emprendimiento, se desenvuelven satisfactoriamente en el ámbito que les toca vivir y usen apropiadamente las tecnologías de la información y comunicación.

Chuquilín (2017) realizó la investigación “Actitud emprendedora en estudiantes del 5° de secundaria de la institución educativa N° 6091 César Vallejo, Chorrillos, 2016”. La investigación tuvo como objetivo describir la actitud emprendedora en los estudiantes mencionados, para tal fin, empleó un diseño no experimental, descriptivo transversal. La muestra estuvo conformada por 137 estudiantes. Para la recolección de los datos se usó la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario. Se concluyó: el 51.1% de los alumnos tiene actitud emprendedora, el 75.2% presenta optimismo moderado, el 55.5% manifiesta proactividad alta, el 54.7 % tiene persistencia moderada y el 62% evidencia creatividad e innovación moderada.

Uriarte (2017) realizó la investigación “Actitud emprendedora en el área de educación para el trabajo de los estudiantes de 5° grado de educación secundaria de la institución educativa privada Monserrat”, San Martín de Porres. Tuvo como propósito determinar el nivel de desarrollo de la actitud emprendedora en los estudiantes mencionados, empleando un diseño descriptivo simple. La muestra censal estuvo conformada por 70 estudiantes. La técnica empleada fue la encuesta; y como instrumento, el cuestionario. Entre los resultados se halló que el 51,4% de estudiantes manifiesta que la actitud emprendedora es normal, el 52,9 %

de estudiantes indica que la dimensión social es normal y el 44,3% de estudiantes indicó que la dimensión laboral es favorable y normal.

Chanamé (2019) realizó la investigación “Gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. N° 10082 “Sagrado Corazón de Jesús” - Uyurpampa, Incahuasi 2019”, Lambayeque. Tuvo como objetivo determinar el nivel de gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes mencionados, empleando un diseño no experimental, nivel descriptivo. La muestra estuvo constituida por los 30 estudiantes. La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento aplicado fue el cuestionario. Entre los resultados se evidenciaron que el 40% de los estudiantes se ubicó en el nivel en inicio de gestión de proyectos de emprendimiento.

Delgado (2022) realizó la investigación “Plan de emprendimiento basado en el modelo de negocio Lean Canvas, para mejorar las capacidades emprendedoras del área de educación para el trabajo, en los alumnos del 5to grado del nivel secundario, de la institución educativa Federico Villarreal del distrito de Túcumbe – Lambayeque”. El objetivo fue mejorar las capacidades emprendedoras del área de Educación para el trabajo en los estudiantes mencionados, a través del modelo de negocios Lean Canvas. Este trabajo de investigación es Descriptivo-Propositivo. Se utilizó un muestreo probabilístico del tipo aleatorio simple, seleccionando al azar un total de 75 estudiantes. Para la recolección de datos se usó las técnicas de observación, encuesta, revisión bibliográfica, lista de cotejos. El estudio concluyó que los estudiantes tienen poco o muy poco conocimiento que les permita poner en práctica algún tipo de negocio que conlleve a la mejora de su economía.

A nivel local:

Prado (2020) realizó la investigación “Eficacia del Podcast en la mejora de la expresión oral en inglés en estudiantes del nivel básico del centro de idiomas de la Universidad Peruana Unión Filial Juliaca-2018”. El objetivo fue determinar de qué manera el uso del podcast mejora la expresión oral en inglés en estudiantes del nivel básico del centro de idiomas, empleando un diseño cuasiexperimental y de alcance explicativo. Fue una investigación longitudinal con una prueba de

entrada y una prueba de salida. La determinación de la muestra se hizo en base a una elección por conveniencia, y estuvo conformada por 32 estudiantes de dos secciones; un grupo experimental (16) y un grupo control (16). Las técnicas empleadas para la recolección de los datos fueron las pruebas orales de entrada y salida, usando como medio el Podcast y las rúbricas. El estudio concluyó que la aplicación del Podcast permitió una mejora significativa en la expresión oral en el idioma Inglés lo cual nos permite consolidar el uso del Podcast como una herramienta eficaz para el desarrollo oral de los estudiantes de segundas lenguas.



CAPITULO II

Metodología

2. Metodología

El tipo de investigación corresponde a una investigación experimental, y pertenece a un diseño cuasi experimental.

El nivel de investigación del presente estudio es explicativo.

2.1 Técnicas e instrumentos

Ríos (como se citó en Vásquez, 2020) indica que las técnicas representan la parte abstracta de la recolección de datos; es la forma que emplea el investigador para obtener datos.

La encuesta se fundamenta en un cuestionario o conjunto de preguntas que se preparan con el propósito de obtener información de las personas (BERNAL TORRES, 2006). En el presente estudio se utilizó la técnica de la encuesta.

Referente al instrumento: recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

Bourke, Kirby y Doran (como se citó en Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018) indica que un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir.

Como instrumento se usó el cuestionario. Para el tratamiento de los resultados se usó la escala vigesimal: (AD: 18-20, A: 14-17, B: 11-13 y C: 00-10).

2.2 Cuadro de coherencias del instrumento

Análisis de variables

Variables	Indicadores	Sub indicadores
Variable independiente	Aspectos tecnológicos	Interactividad. Conectividad.
Podcast educativo	Aspectos pedagógicos	Mantiene la atención de los estudiantes. Disponibilidad al momento. Estimula el pensamiento crítico.
Variable dependiente	Crea propuestas de valor	Propone alternativas de solución viables.
Competencia	Aplica habilidades	Usa aplicaciones de dispositivos móviles.
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Organiza el trabajo en equipo.
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Mejora la solución inicial.

2.3 Coherencia del instrumento con variable

Variable	Indicadores	Técnica	Instrumento	Ítems
Competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Encuesta	Cuestionario	Del 1 al 8
	Aplica habilidades técnicas			Del 9 al 14
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas			Del 15 al 17
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento			Del 18 al 22

2.4 Ubicación espacial, temporal y unidades de estudio

La investigación se realizó en la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales de gestión pública directa, ubicado en el distrito y provincia de Moho, en el departamento de Puno, República del Perú.

Se desarrolló en los meses de setiembre a diciembre del 2022.

Las unidades de estudio serán los estudiantes del tercer grado, de las secciones A: 16 estudiantes, B: 14 estudiantes.

Los criterios de inclusión se han dado en función a que son dos secciones que han promovido al tercer grado, es decir, han pasado al ciclo VII. En tal sentido, se pretende mejorar la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Asimismo, proceden de un mismo grupo poblacional con similares características sociodemográficas.

Los criterios de exclusión se han dado en función a problemas personales y familiares de 3 estudiantes, en la sección A: 1 estudiante y en la sección B: 2 estudiantes.

Unidades de estudio	Número	Sección
Grupo Experimental	16 estudiantes	A
Grupo Control	14 estudiantes	B

Para la organización y la estrategia utilizada para recolección de datos, se hizo lo siguiente:

Se solicitó autorización al Director de la institución educativa. Se prepararon sesiones de aprendizaje con la propuesta experimental y con la temática de la investigación.

El instrumento utilizado para la recogida de datos ha sido revisado con la opinión de 3 jueces expertos en el tema para ver su validez de constructo.

El modelo se ha extraído de la tesis realizada por Peche (2019); que investigó sobre la misma variable (dependiente) de estudio.

A fin de determinar su confiabilidad, se ejecutó una prueba piloto con una muestra representativa socio demográfico afín a la muestra de estudio, los resultados permitieron conocer el grado de confiabilidad mediante el test de Alfa de Cronbach.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Número de elementos
0,984	22

La prueba piloto fue de 10 estudiantes de similares características sociodemográficas. El resultado fue de 0,984 lo que significa que, el instrumento es excelente (H. A. Hernández & Pascual Barrera, 2018).

La recolección de datos se realizó en la institución educativa. Los instrumentos se aplicaron, en el horario respectivo a cada sección, luego se procedió a la tabulación haciendo uso de software estadístico Excel, para la elaboración de tablas y figuras. Para determinar la Normalidad de los datos y la prueba de Hipótesis se utilizó el programa IBM SPSS Statistics.



CAPITULO III

Resultados y discusión

En esta sección se presentan los resultados de la investigación obtenidos respecto de la “Utilización de podcasts educativos para mejorar la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022”, quienes conforman los grupos control y experimental.

3. Resultados y discusión

3.1 Resultados prueba de entrada grupo control y grupo experimental

Tabla N° 1

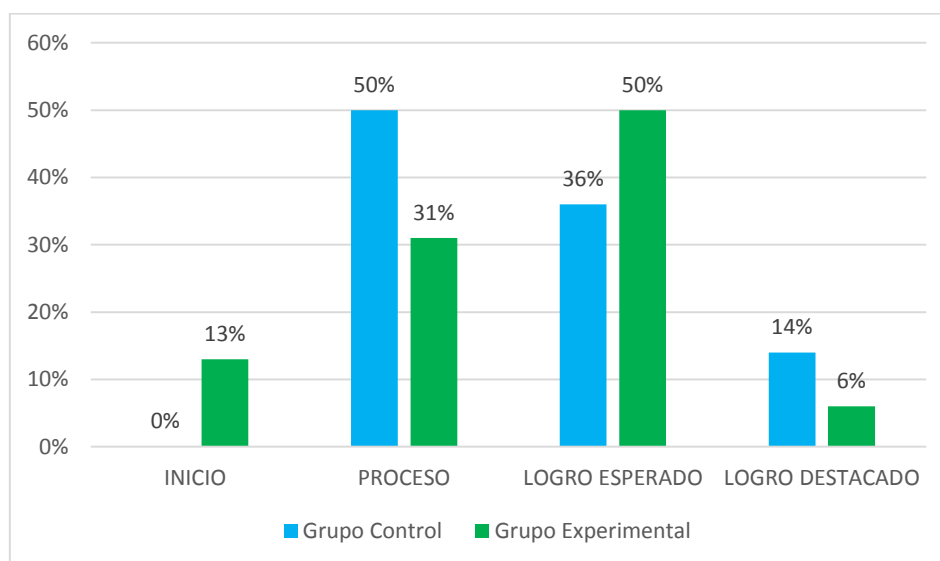
Resultados de la prueba de entrada aplicada al grupo control y grupo experimental

EVALUACIÓN DE ENTRADA	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
INICIO	0	0	2	13
PROCESO	7	50	5	31
LOGRO ESPERADO	5	36	8	50
LOGRO DESTACADO	2	14	1	6
TOTAL	14	100	16	100

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado.

Figura N° 1

Resultados de la prueba de entrada aplicada al grupo control y grupo experimental



Nota. La figura muestra los resultados de la prueba de entrada aplicada al grupo control y grupo experimental. Fuente: Instrumento aplicado.

En la Tabla y Figura N° 1 se muestran los resultados de la aplicación del pre test (prueba de entrada) del grupo control y grupo experimental. En el nivel Inicio (0-10) en el grupo control tenemos un 0% frente a un 13% del grupo experimental, con relación al nivel Proceso (11-13) se observa un 50% en el grupo control y 31% en el grupo experimental, mientras que en el Nivel Logro Esperado (14-17) tenemos un 36% en el grupo control y un 50% en el grupo experimental. Por último, en el nivel Logro Destacado (18-20) en el grupo control tenemos 14% frente a un 6% del grupo experimental.

Un buen porcentaje de estudiantes de ambos grupos se encuentran en el nivel Proceso, estos estudiantes se encuentran próximos al nivel esperado respecto a la competencia y requieren acompañamiento para lograrlo. Asimismo, un buen porcentaje de estudiantes de ambos grupos se encuentran en el nivel Logro Esperado, estos estudiantes evidencian el nivel esperado respecto a la competencia. También se puede apreciar la presencia de estudiantes que se encuentran en el nivel Logro Destacado. Un porcentaje menor de estudiantes, solo del grupo experimental, se ubica en el nivel Inicio, estos estudiantes muestran un progreso mínimo y necesitan mayor tiempo de acompañamiento por parte

del docente. Se puede evidenciar que el grupo experimental parte en desventaja de condiciones.

3.2 Resultados prueba de salida grupo control y grupo experimental

Tabla N° 2

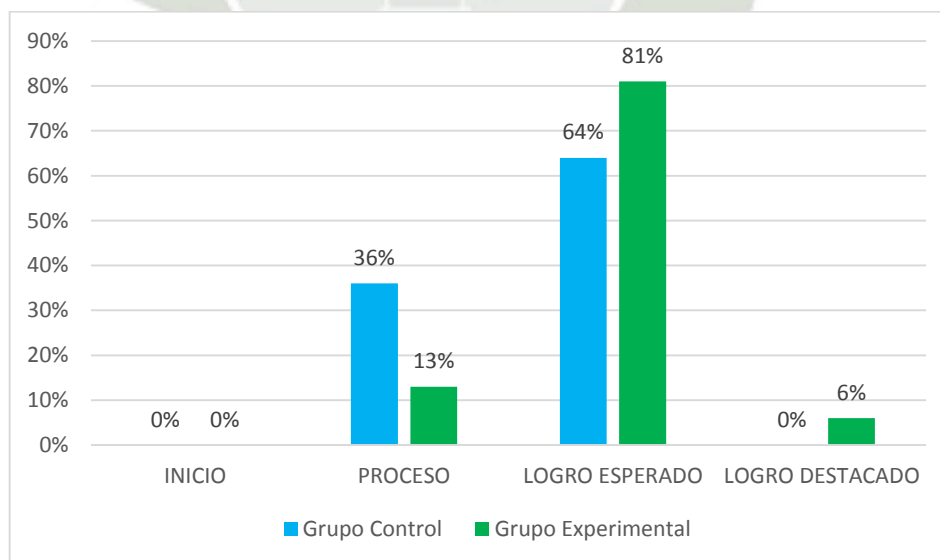
Resultados de la prueba de salida aplicada al grupo control y grupo experimental

EVALUACIÓN DE SALIDA	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
INICIO	0	0	0	0
PROCESO	5	36	2	13
LOGRO ESPERADO	9	64	13	81
LOGRO DESTACADO	0	0	1	6
TOTAL	14	100	16	100

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado.

Figura N° 2

Resultados de la prueba de salida aplicada al grupo control y grupo experimental



Nota. La figura muestra los resultados de la prueba de salida aplicada al grupo control y grupo experimental. Fuente: Instrumento aplicado.

En la Tabla y Figura N° 2 se muestran los resultados de la aplicación del post test (prueba de salida) del grupo control y grupo experimental. En el nivel Inicio (0-10) ambos grupos presentan ausencia de estudiantes, con relación al nivel Proceso (11-13) se observa un 36% en el grupo control y 13% en el grupo experimental, mientras que en el Nivel Logro Esperado (14-17) tenemos un 64% en el grupo control y un 81% en el grupo experimental. Por último, en el nivel Logro Destacado (18-20) en el grupo control tenemos 0% frente a un 6% del grupo experimental.

Los estudiantes del grupo control se distribuyen en los niveles de Proceso y Logro esperado, mientras que los estudiantes del grupo experimental se distribuyen en el nivel Proceso, nivel Logro esperado y nivel Logro destacado.

3.3 Resultados prueba de entrada y salida grupo control

Tabla N° 3

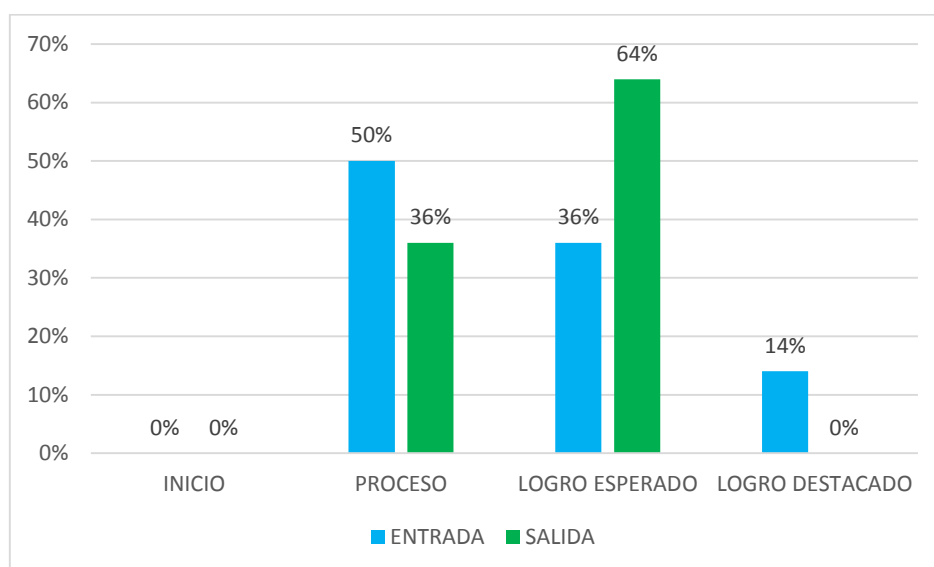
Resultados de la prueba de entrada y salida aplicada al grupo control

Grupo Control	Entrada		Salida	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
INICIO	0	0	0	0
PROCESO	7	50	5	36
LOGRO ESPERADO	5	36	9	64
LOGRO DESTACADO	2	14	0	0
TOTAL	14	100	14	100

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado.

Figura N° 3

Resultados de la prueba de entrada y salida aplicada al grupo control



Nota. La figura muestra los resultados de la prueba de entrada y salida aplicada al grupo control

En la Tabla y Figura N° 3 se aprecia la comparación del logro académico de los estudiantes del grupo control, en la prueba de entrada y salida. Tenemos que en el nivel Inicio no hay presencia de estudiantes, en el nivel Proceso tenemos un 50% en la prueba de entrada y 36% en la prueba de salida, en relación al nivel de Logro Esperado tenemos un 36% en la prueba de entrada y 64% en la prueba de salida. Por otro lado, se observa en el nivel de Logro Destacado a un 14% de estudiantes en la prueba de entrada y 0% en la prueba de salida.

Los resultados comparativos de las evaluaciones de entrada y salida muestran que en el grupo control ningún estudiante se encuentra en el nivel de Inicio, habiendo una reducción de estudiantes en el nivel Proceso, considerándose positivo dicha reducción. En el nivel de Logro esperado hay un incremento significativo de estudiantes considerándose positivo dicho incremento. En el nivel Logro destacado hay presencia de estudiantes solo en la evaluación de entrada y ausencia de estudiantes como resultado de la evaluación de salida, considerándose como negativo esta ausencia de estudiantes.

3.4 Resultados prueba de entrada y salida grupo experimental

Tabla N° 4

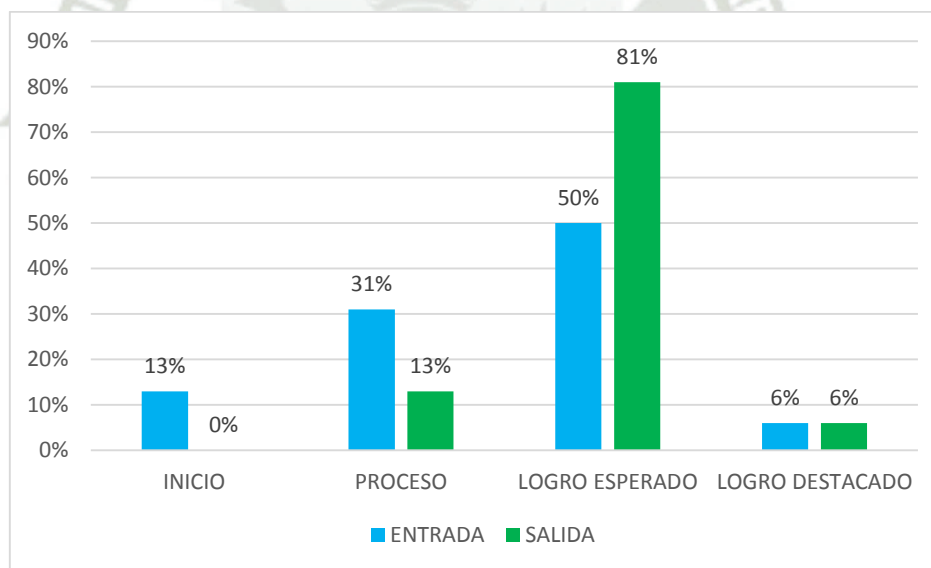
Resultados de la prueba de entrada y salida aplicada al grupo experimental

Grupo Experimental	Entrada		Salida	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
INICIO	2	13	0	0
PROCESO	5	31	2	13
LOGRO ESPERADO	8	50	13	81
LOGRO DESTACADO	1	6	1	6
TOTAL	16	100	16	100

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado.

Figura N° 4

Resultados de la prueba de entrada y salida aplicada al grupo experimental



Nota. La figura muestra los resultados de la prueba de entrada y salida aplicada al grupo experimental. Fuente: Instrumento aplicado.

Se puede observar en la Tabla y Figura N° 4 una notable variación con respecto a la aplicación del post test (prueba de salida) comparando los resultados con el pre test (prueba de entrada). Se observa en el nivel Inicio 13% en los resultados de la prueba de entrada frente a un 0% en los resultados de la prueba de salida, en el nivel Proceso 31% en los resultados de la prueba de entrada frente a un 13% en los resultados de la prueba

de salida. En el nivel de Logro Esperado 50% en los resultados de la prueba de entrada frente a un 81% en los resultados de la prueba de salida. En el nivel de Logro Destacado se observa 6% en los resultados, tanto de la prueba de entrada y en la prueba de salida.

El grupo experimental muestra el desplazamiento de los estudiantes que se encontraban en el nivel Inicio a otros niveles superiores, como Proceso y Logro esperado. Se evidencia una reducción de estudiantes en el nivel Proceso, y un aumento significativo de estudiantes en el nivel Logro esperado, mostrando un progreso en la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. A medida que se avanzaba con el programa experimental y el estudiante tenía acceso a diversas herramientas tecnológicas, se evidencia un manejo de las capacidades: Crea propuestas de valor, Aplica habilidades técnicas, Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. Se dedujo que el estudiante ha gestionado su aprendizaje de manera autónoma, dosificando su tiempo para concluir sus actividades planificadas.

3.5 Resultados de las muestras relacionadas del grupo experimental

3.5.1 Resultados para el indicador: Crea propuestas de valor

Tabla N° 5

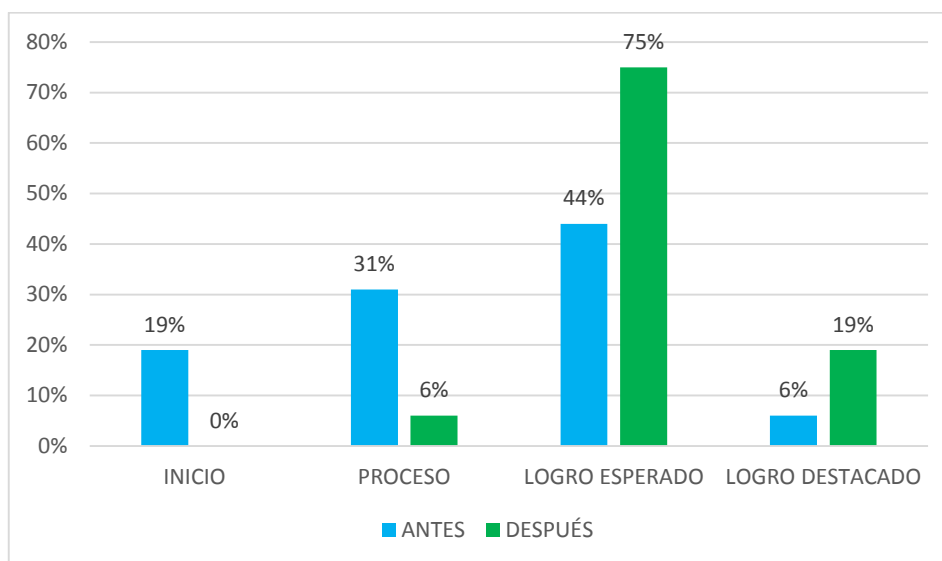
Resultados del indicador: Crea propuestas de valor, del grupo experimental

Grupo Experimental Nivel de logro	Antes		Después	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
INICIO	3	19	0	0
PROCESO	5	31	1	6
LOGRO ESPERADO	7	44	12	75
LOGRO DESTACADO	1	6	3	19
TOTAL	16	100	16	100

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado.

Figura N° 5

Resultados del indicador: Crea propuestas de valor, del grupo experimental



Nota. La figura muestra los resultados del indicador: Crea propuestas de valor, del grupo experimental. Fuente: Instrumento aplicado.

Se puede observar en la Tabla y Figura N° 05 la comparación entre el pre test y post test del grupo experimental. Se observa en el nivel de logro Inicio (0-10) mejora de los resultados teniendo un 19% en la prueba de entrada y un 0% en los resultados de la prueba de salida, en el nivel de logro Proceso (11 – 13) se observa un 31% en la prueba de entrada y un 6% en la prueba de salida, en el nivel de Logro esperado (14 – 17) se aprecia un 44% en la prueba de entrada y un 75% en la prueba de salida. Por último, en el nivel de Logro destacado (18 – 20) se observa una diferencia en los resultados, obteniendo un 6% en la prueba de entrada y un 19% en la prueba de salida.

Como se puede observar al inicio del programa experimental había estudiantes que se ubicaron en el nivel de logro Inicio, los cuales se desplazaron a otros niveles superiores al finalizar dicho programa. Asimismo, tenemos que, al finalizar el programa experimental se ha reducido la presencia de estudiantes en el nivel Proceso, aumentando significativamente la presencia de estudiantes en el nivel de Logro esperado. Igualmente, tenemos que, al finalizar el programa experimental, aumentando la presencia de estudiantes en el nivel de Logro destacado.

Luego de aplicar el programa experimental, utilizando los podcast educativos, con respecto al indicador Crea propuestas de valor, demuestran que la mayoría de estudiantes se ubican en los niveles de logro Esperado y logro Destacado mejorando el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor.

3.5.2 Resultados para el indicador: Aplica habilidades técnicas

Tabla N° 6

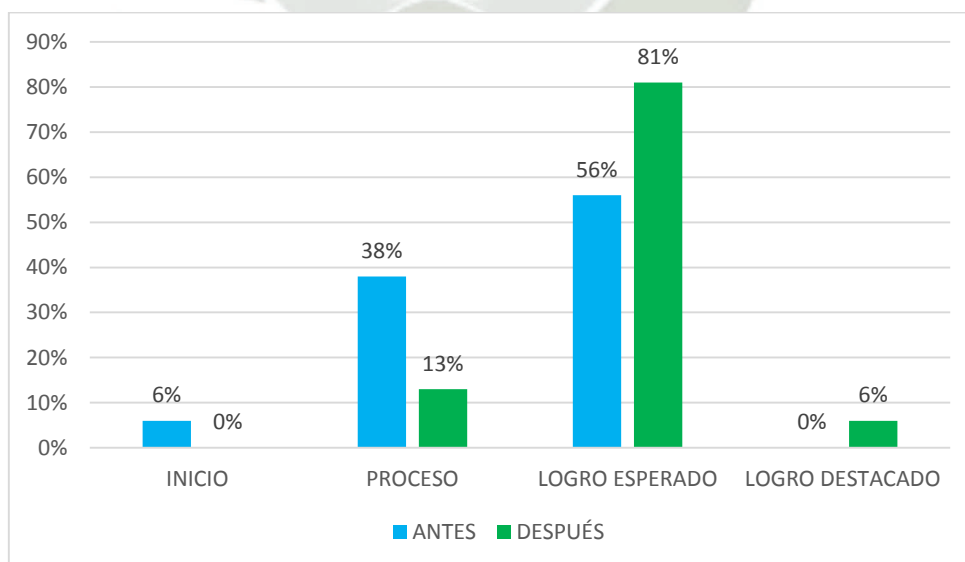
Resultados del indicador: Aplica habilidades técnicas, del grupo experimental

Grupo Experimental Nivel de logro	Antes		Después	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
INICIO	1	6	0	0
PROCESO	6	38	2	13
LOGRO ESPERADO	9	56	13	81
LOGRO DESTACADO	0	0	1	6
TOTAL	16	100	16	100

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado.

Figura N° 6

Resultados del indicador: Aplica habilidades técnicas, del grupo experimental



Nota. La figura muestra los resultados del indicador: Aplica habilidades técnicas, grupo experimental. Fuente: Instrumento aplicado

Se puede observar en la Tabla y Figura N° 06 la comparación entre el pre test y post test del grupo experimental. Se observa en el nivel de logro Inicio (0-10) un 6% en la prueba de entrada y un 0% en los resultados de la prueba de salida, en el nivel de logro Proceso (11 – 13) se observa un 38% en la prueba de entrada y un 13% en la prueba de salida, en el nivel de Logro esperado (14 – 17) se aprecia un 56% en la prueba de entrada y un 81% en la prueba de salida. Por último, en el nivel de Logro destacado (18 – 20) se observa una diferencia en los resultados, obteniendo un 0% en la prueba de entrada y un 6% en la prueba de salida.

Como se puede observar, después de aplicar el programa experimental, no hay estudiantes que se encuentren en el nivel Inicio, hay una reducción de estudiantes en el nivel Proceso, en el nivel de Logro esperado hay un incremento de estudiantes y en el nivel de Logro destacado hay presencia de estudiantes.

Luego de aplicar el programa experimental, utilizando los podcast educativos, con respecto al indicador Aplica habilidades técnicas, se demuestra que la mayoría de estudiantes se ubican en el nivel de logro Esperado y observándose estudiantes que se ubicaron en el nivel de logro Destacado mejorando el desarrollo de la capacidad Aplica habilidades técnicas.

3.5.3 Resultados para el indicador: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

Tabla N° 7

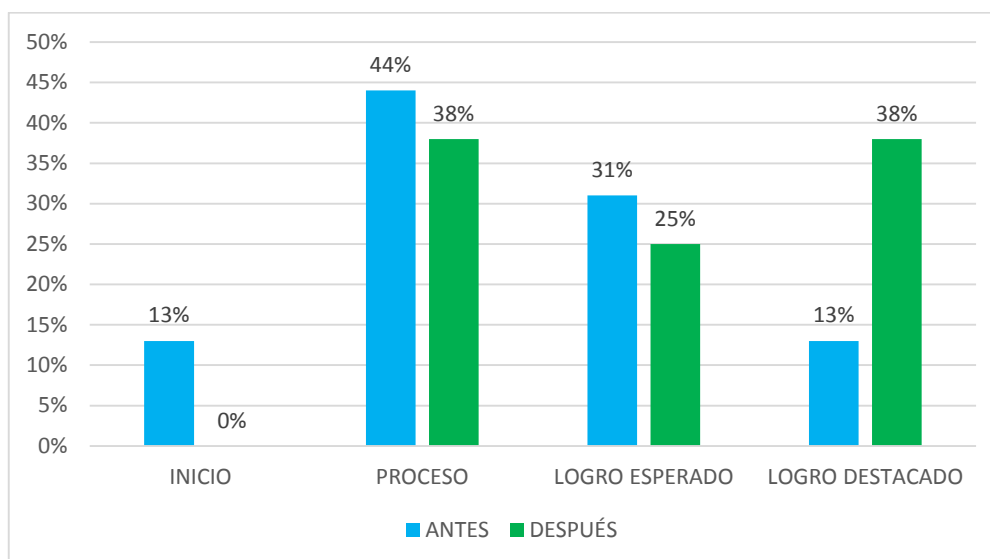
Resultados del indicador: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, del grupo experimental

Grupo Experimental Nivel de logro	Antes		Después	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
INICIO	2	13	0	0
PROCESO	7	44	6	38
LOGRO ESPERADO	5	31	4	25
LOGRO DESTACADO	2	13	6	38
TOTAL	16	100	16	100

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado.

Figura N° 7

Resultados del indicador: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, del grupo experimental



Nota. La figura muestra los resultados del indicador: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, grupo experimental. Fuente: Instrumento aplicado.

Se puede observar en la Tabla y Figura N° 7 la comparación entre el pre test y post test del grupo experimental. Se observa en el nivel de logro Inicio (0-10) un 13% en los resultados de la prueba de entrada y un 0% en los resultados de la prueba de salida, en el nivel de logro Proceso (11 – 13) se observa un 44% en la prueba de entrada y un 38% en la prueba de salida, en el nivel de Logro esperado (14 – 17) se aprecia un 31% en la prueba de entrada y un 25% en la prueba de salida. Por último, en el nivel de Logro destacado (18 – 20) se observa una diferencia en los resultados, obteniendo un 13% en la prueba de entrada y un 38% en la prueba de salida.

Como se puede observar antes de aplicar el programa experimental, había estudiantes que se ubicaron en el nivel Inicio, mostrando dificultades en la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.

Luego de aplicar el programa experimental, utilizando los podcast educativos, con respecto al indicador Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, se demuestra que los estudiantes que se ubicaban en el nivel Inicio se desplazaron a niveles superiores. Asimismo, hay una reducción de estudiantes que se encontraban en el nivel Proceso y en el nivel Logro esperado. De la misma forma, hay un incremento de

estudiantes que se ubican en el nivel de Logro destacado. Este desplazamiento de estudiantes a un nivel de logro superior evidencia la mejora en el desarrollo de la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.

3.5.4 Resultados para el indicador: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Tabla N° 8

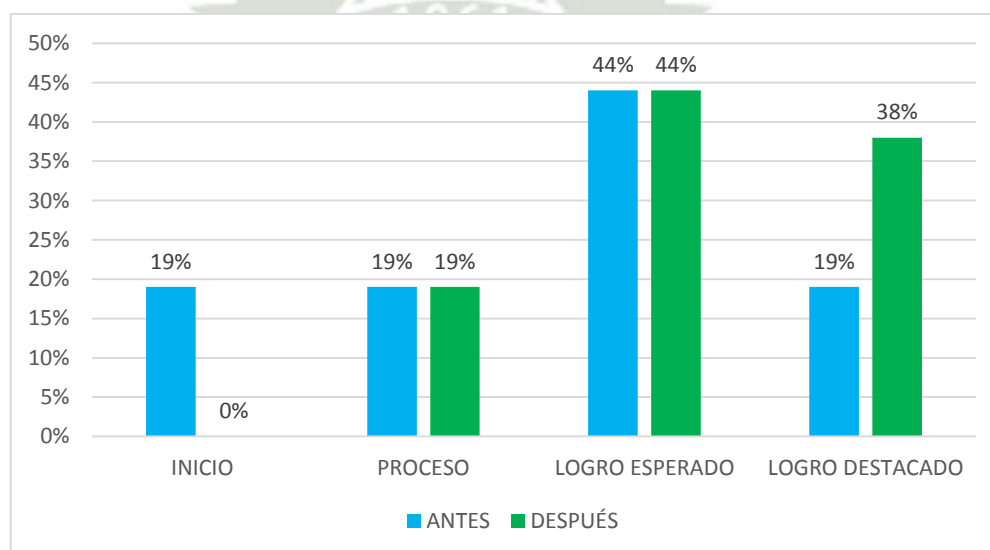
Resultados del indicador: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, del grupo experimental

Grupo Experimental Nivel de logro	Antes		Después	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
INICIO	3	19	0	0
PROCESO	3	19	3	19
LOGRO ESPERADO	7	44	7	44
LOGRO DESTACADO	3	19	6	38
TOTAL	16	100	16	100

Nota. Datos tomados del instrumento aplicado.

Figura N° 8

Resultados del indicador: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, del grupo experimental



Nota. La figura muestra los resultados del indicador: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, grupo experimental. Fuente: Instrumento aplicado.

Se puede observar en la Tabla y Figura N° 8 la comparación entre el pre test y post test del grupo experimental. Se observa en el nivel de logro Inicio (0-10) un 19% en la prueba de entrada y un 0% en los resultados de la prueba de salida, en el nivel de logro Proceso (11 – 13) se observa un 19% en la prueba de entrada y un 19% en la prueba de salida, en el nivel de Logro esperado (14 – 17) se aprecia un 44% en la prueba de entrada y un 44% en la prueba de salida. Por último, en el nivel de Logro destacado (18 – 20) se observa una diferencia en los resultados, obteniendo un 19% en la prueba de entrada y un 38% en la prueba de salida.

Como se puede observar al inicio del programa experimental había estudiantes que se ubicaron en el nivel de logro Inicio, mostrando dificultades en la capacidad Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.

Luego de aplicar el programa experimental, utilizando los podcast educativos, con respecto al indicador Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, se observa que la mayoría de estudiantes se ubican en el nivel de logro Esperado y nivel de logro Destacado, evidenciando la mejora en el desarrollo de la capacidad Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.

3.6 Prueba de Normalidad y comprobación de la Hipótesis

Prueba de Normalidad:

Prueba Shapiro-Wilk para muestras pequeñas (<30 individuos).

Criterio para determinar la Normalidad:

P-valor $\geq \alpha$ Aceptar la H_0 = Los datos provienen de una distribución normal.

P-valor $< \alpha$ Aceptar la H_1 = Los datos no provienen de una distribución normal.

Tabla N° 9

Resultados del programa IBM SPSS Statistics para determinar la Normalidad de los datos, del Pre test y Post test del grupo experimental.

NORMALIDAD		
P-valor (antes) = 0.618	>	$\alpha = 0.05$
P-valor (después) = 0.299	>	$\alpha = 0.05$
Conclusión: Los datos del Nivel de Logro provienen de una distribución normal.		

Nota. Datos tomados del programa utilizado.

Prueba de Hipótesis:

H_0 = No es probable que la utilización de podcasts educativos mejoren la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022.

H_1 = Es probable que la utilización de podcasts educativos mejoren la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022.

Alfa = 0.05 = 5%

La conclusión de la Prueba de Normalidad indica que los datos provienen de una distribución normal, entonces se puede utilizar pruebas Paramétricas. La prueba que se utilizará para este estudio será T de Student.

Prueba T de Student. Ya que es un estudio longitudinal, con dos medidas: una antes y otra después de aplicar el programa experimental, con una variable numérica que representa al Nivel de Logro obtenido por los estudiantes.

Criterio:

Si la probabilidad obtenida P-valor $\leq \alpha$, se rechaza la H_0 (Se acepta H_1).

Si la probabilidad obtenida P-valor $> \alpha$, no se rechaza la H_0 (Se acepta H_0).

Tabla N° 10

Resultados del programa IBM SPSS Statistics para determinar la Prueba de Hipótesis.

P-valor = 0.001	<	$\alpha = 0.05$
<p>Conclusión: Hay una diferencia significativa en las medias de los datos de Nivel de Logro de los estudiantes antes y después de realizar la presente investigación. Por lo cual se concluye que el programa experimental aplicado SI tiene efectos significativos, y se acepta la hipótesis alterna, es decir, la utilización de podcasts educativos mejoran la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022.</p>		

Nota. Datos tomados del programa utilizado.

3.7 Discusión de los resultados

Los resultados obtenidos evidencian la mejora en la Competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno 2022. Estos estudiantes trabajaron con el programa propuesto, a través de la utilización de podcasts educativos, que está de acuerdo con la teoría del constructivismo en sus tres modelos planteados en el presente trabajo, la teoría evolutiva, el enfoque socio-cultural y el aprendizaje significativo. Asimismo, concuerdan con la teoría del conectivismo y el uso efectivo de los recursos tecnológicos.

La gestión de proyectos de emprendimiento, por parte de los estudiantes, es una tarea constante e importante de nuestro sistema educativo, ya que con la elaboración de proyectos de emprendimiento, podemos lograr abrir nuevos puestos de trabajo o alternativas de sostenimiento económico personal o familiar.

El resultado de la presente investigación tiene similitud con lo obtenido por Prado (2020) en la tesis “Eficacia del Podcast en la mejora de la expresión oral en inglés en estudiantes del nivel básico del centro de idiomas de la Universidad Peruana Unión Filial Juliaca-2018”, cuyo estudio concluyó que la aplicación del Podcast permitió una mejora significativa en su variable de estudio, asimismo recomienda el uso del Podcast como método de enseñanza en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Los estudiantes han desarrollado además, la capacidad de crear propuestas de valor, relacionadas a generar emprendimiento, con el uso de este recurso didáctico como material de apoyo y el acompañamiento docente. Estos resultados tienen relación con los encontrados por Aurazo (2018) quien realizó la investigación “Acompañamiento para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la I.E. Alberto Acosta Herrera”, del distrito Imaza, provincia de Bagua, región Amazonas, cuyo estudio permitió que los egresados de la institución educativa tengan competencias para desarrollar proyectos de emprendimiento, se desenvuelven satisfactoriamente en el

ámbito que les toca vivir y usen apropiadamente las tecnologías de la información y comunicación.

Ante el reto de mejorar la Competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, a través de los contenidos propuestos en el presente programa experimental, enfocados a generar ideas de negocio individual o familiar, los resultados de la presente investigación coincide con Montagut (2020) quien realizó una investigación sobre el nivel de conocimiento y formación sobre emprendimiento presente en los estudiantes de los grados 9, 10 y 11 de los principales colegios de la ciudad de Yopal, Casanare, quien halló, después de aplicar su investigación, que el 89% de los estudiantes participantes tienen el concepto teórico claro de emprendimiento y saben que es una herramienta que permite desarrollar negocios de manera individual o colectiva.

Los estudiantes que han participado de la presente investigación han desarrollado, además, la capacidad de aplicar habilidades técnicas, trabajar en equipo y evaluar sus propias ideas, con miras a proyectos de emprendimiento. Esto ha coincidido con el Diseño Curricular Nacional del MINEDU (2016) que exige como evidencia de desempeño lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias. Estas son observables y registrables en una diversidad de situaciones o contextos. Los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel.

CONCLUSIONES

PRIMERA

Los resultados de la prueba de entrada demuestran que la mayor concentración de estudiantes del grupo control se ubica en el nivel de logro en Proceso y la mayor concentración de estudiantes del grupo experimental se ubica en el nivel de logro Esperado.

SEGUNDA

Los resultados de la prueba de salida demuestran que hay un moderado desplazamiento hacia un nivel superior de los estudiantes del grupo control, y que el mayor desplazamiento de estudiantes a un nivel superior, lo realizaron los estudiantes del grupo experimental, este desplazamiento se realizó hacia el nivel de logro Esperado.

TERCERA

Con la utilización de los podcasts educativos en el grupo experimental, los estudiantes demostraron mejoras significativas respecto a la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. A pesar de que un porcentaje de estudiantes del grupo experimental empezó con un nivel de logro en Inicio.

CUARTA

Con el uso de los podcasts educativos en el grupo experimental, en el contraste de las pruebas de entrada y salida, los valores obtenidos evidencian resultados muy positivos, teniendo una reducción total del nivel de Inicio, una reducción significativa en el nivel Proceso, un incremento muy positivo en el nivel Logro esperado y se mantiene el porcentaje de estudiantes en el nivel Logro destacado.

Luego de realizada la investigación, los objetivos se han cumplido y la hipótesis fue comprobada.

RECOMENDACIONES

PRIMERA

A la Dirección de la Institución Educativa Secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, considerar los resultados de la presente investigación, para incluir en las diferentes áreas el uso de podcast educativos dentro de las programaciones curriculares.

SEGUNDA

Los docentes deben otorgar un lugar prioritario a las herramientas tecnológicas adecuadas a su área y necesidad de aprendizaje, para mejorar la calidad educativa y los estudiantes estén a la expectativa de los retos actuales.

TERCERA

Los docentes deben orientar el uso adecuado de las herramientas tecnológicas, a través de podcast educativos como apoyo a la educación y aprovechamiento del tiempo de los estudiantes fuera de las aulas.

CUARTA

A través de la Dirección Regional de Educación Puno promover el uso conveniente de las herramientas tecnológicas en beneficio de la educación, buscando el estímulo constante de los estudiantes y el interés por ser parte de la sociedad laboral competitiva en la cual nos desenvolvemos.

REFERENCIA

- Alonso Bayón, M. (2019). *Audacity Manual de uso básico*. 12.
- Aulativa. (2021). *Roles dentro de un equipo*.
https://www.youtube.com/watch?v=D86J_s8IFIQ
- Aurazo Sanchez, H. J. (2018). *Acompañamiento para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la de la I.E. Alberto Acosta Herrera*.
- Bartra, G. (2020). *Prácticas Docentes en Modalidad No Presencial*.
- BERNAL TORRES, C. A. (2006). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (Segunda ed).
- BITÁCORA VIRTUAL. (2020). *PLAN DE AHORRO FAMILIAR: METAS E IMPORTANCIA DEL AHORRO*. <https://www.youtube.com/watch?v=2n4-ovQRG8U>
- Chacon, P. (2020). *Emprendimiento: Prototipo*.
https://www.youtube.com/watch?v=M_ITmDaxRXY
- Chanamé Bardales, G. A. (2019). *Gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. N° 10082 “Sagrado Corazón de Jesús” - Uyurpampa, Incahuasi 2019*.
- Chuquilín Muñoz, M. L. (2017). *Actitud emprendedora en estudiantes del 5.º de secundaria de la institución educativa n.º 6091 César Vallejo, Chorrillos, 2016*. César Vallejo.
- Delgado Cruzado, M. M. (2022). *Plan de emprendimiento basado en el modelo de negocio Lean Canvas, para mejorar las capacidades emprendedoras del área de educación para el trabajo, en los alumnos del 5to grado del nivel secundario, de la institución educativa Federico Villarreal del dis*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- DivertiEduca. (2021). *FORMULAMOS EL DESAFÍO Y RECOGEMOS INFORMACIÓN EN EL MARCO DE LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING*.
<https://www.youtube.com/watch?v=a3VMe0JyFG8>
- Filmora. (n.d.). *Edición de audio en Filmora*. <https://filmora.wondershare.es/tutorial/edit-audio.html>
- FLores Zamora, K. M. (2020). *Los blogs educativos para mejorar las habilidades del pensamiento crítico de los docentes de la I.E. “JUAN DE MORI-CATACAOS EN EL AÑO 2017.”*
<https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/3004/CEGED-FLO->

ZAM-2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. In *Mc Graw Hill* (Vol. 1, Issue Mexico).
- Hernández, D. (2020). *SATURAR Y AGRUPAR técnica Design Thinking*.
https://www.youtube.com/watch?v=8SS_Du-VNUM
- Hernández, H. A., & Pascual Barrera, A. E. (2018). Validación de un instrumento de investigación para el diseño de una metodología de autoevaluación del sistema de gestión ambiental. *Revista de Investigación Agraria y Ambiental*, 9(1), 8.
<https://doi.org/10.22490/21456453.2186>
- Impresoras3d.com. (2020). *Los 6 mejores programas gratuitos para diseñar en 3D*.
<https://www.youtube.com/watch?v=CcEPICL3pUg>
- Instituto de Marketing Ágil. (2022). *Establece los roles de tu equipo*.
<https://www.youtube.com/watch?v=5Ce6MLDFGa0>
- Kenji, Y. (2018). *YOKOI KENJI | EMPRENDIMIENTO*.
<https://www.youtube.com/watch?v=YZi5vam33ow>
- Ma, J. (2020). *EL ÚLTIMO Consejo de Jack Ma para emprendedores, que cambiará tu vida ¡DEBES verlo ahora mismo!* <https://www.youtube.com/watch?v=BV8zIuGCJ3w>
- Marquez, A. (2022). *Cómo planeo y organizo mi tiempo en GOOGLE CALENDAR*.
<https://www.youtube.com/watch?v=xXr6qGoLIZo>
- Mibanco. (2020). *¿Cómo calculo mis ganancias?*
https://www.youtube.com/watch?v=zni_e-uUW5I
- MINEDU. (2020a). *Aplicando la técnica SCAMPER-Aprendo en casa EpT*.
<https://www.youtube.com/watch?v=JVrMGbHHgg4>
- MINEDU. (2020b). *Sesión EPT: Trabajando de manera cooperativa y colaborativa con mi familia*. <https://www.youtube.com/watch?v=YpU8729H3po>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016a). Currículo Nacional de la Educación Básica. In *Ministerio de Educación*.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016b). EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR Programa curricular de Educación Secundaria. In *Programa Curricular de Educación Secundaria*.
- Montagut Fernández, M. A. (2020). *Nivel de conocimiento y formación sobre emprendimiento presente en los estudiantes de los grados 9,10 y 11 de los principales colegios de la ciudad de Yopal, Casanare*.

- MuyComputer. (2020). *Filmora, el editor de vídeo profesional para todos los públicos*. 4.
<https://www.muycomputer.com/2020/11/06/filmora-editor-de-video/>
- Ortega Barros, E. del C. (2018). El blog educativo y su incidencia en la producción de textos narrativos en estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa 2017. In *Universidad César Vallejo*.
- Peche Cotera, A. M. (2019). Habilidades sociales y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Santa Rosa, Chorrillos, 2019. In *Escuela de Posgrado Universidad CésarVallejo* (Issue 1). Universidad César Vallejo.
- Pendino, S. (2020). 3 EJEMPLOS de PROPUESTA de VALOR Efectiva Cómo CREAR tu Propuesta de Valor. https://www.youtube.com/watch?v=OdEdak_kXQc
- PERO PROFE. (2020a). *DESIGN THINKING: EVALUAR - MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN*. <https://www.youtube.com/watch?v=CIxG3-Dkxmw>
- PERO PROFE. (2020b). *EVALUAMOS NUESTRO PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO*. <https://www.youtube.com/watch?v=3iXYGSAJbyA>
- Perozo, I. (2019). *Cómo ENTREVISTAR a otras personas*. https://www.youtube.com/watch?v=Ds_y_KLSSrM
- Prado Laura, J. I. (2020). *Eficacia del Podcast en la mejora de la expresión oral en inglés en estudiantes del nivel básico del centro de idiomas de la Universidad Peruana Unión Filial Juliaca-2018*.
- Primo Gorgoso, D. (2007). *Podcast: Empezando con Audacity*. 16.
- ProdHabits. (2020). *Como establecer Metas y Objetivos - Metodo SMART*. <https://www.youtube.com/watch?v=aZhZJaCQnJ4>
- Proyecto TSP. (2015). Herramienta : Soundcloud. *Gobierno de Canarias*, 2. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-soundcloud/>
- Pulido Bermejo, J. P. (2015). Guía para el buen uso educativo de las TIC. In *Consejería de Educación y Empleo JUNTA DE EXTREMADURA*.
- Reynoso, A., Zepeda, I. E., & Rodriguez, R. (2019). PODCAST EDUCATIVO Planeación, análisis, diseño, desarrollo y evaluación. In *Proyecto INFOCAB PB101218*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- SCHUNK, D. H. (2012). *TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Una perspectiva educativa* (Sexta edic). PEARSON EDUCACIÓN.
- Siemens, G. (2006). Conociendo el conocimiento. In *Grupo Nodos Ele*.

<http://www.nodosele.com/editorial>

Toapanta Rodríguez, G. E. (2017). Universidad Técnica de Ambato. In *Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato*.

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12640>

Trujillo Florez, L. M. (2017). *Teorías pedagógicas contemporáneas* (Primera ed). Fondo editorial Areandino.

UNESCO. (2015). Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos (REA). In *Unesco*.

Universidad Simón Bolívar. (2014). ¿Cómo crear podcast educativos? In *Departamento de Pedagogía*.

Uriarte Santamaría, H. G. (2017). Actitud emprendedora en el área de Educación para el Trabajo de los estudiantes de 5.º grado de educación secundaria de la institución educativa privada Monserrat. In *Universidad César Vallejo*.

Vásquez, W. (2020). Metodología de la investigación. *Universidad San Martín de Porres*, 1–139.

Vega Carvajal, M. P. (2021). *Diseño de una guía de emprendimiento para optimizar la calidad del aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes de la “unidad educativa cardenal de la torre” en el año lectivo 2020-2021*. 158.

ANEXOS

ANEXO 1: CUESTIONARIO DE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL. Adaptado por Peche (2019)

Nº	ITEMS	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
	DIMENSIÓN 1: Crea propuestas de valor					
1	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.					
2	Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.					
3	Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.					
4	Diseñas alternativas de “propuesta de valor” creativas e innovadoras.					
5	Representas tu propuesta a través de prototipos.					
6	Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.					
7	Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras.					
8	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.					
	DIMENSIÓN 2: Aplica habilidades técnicas					
9	Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.					
10	Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.					
11	Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.					
12	Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.					
13	Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.					
14	Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.					
	DIMENSIÓN 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas					
15	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.					
16	Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.					
17	Propones alternativas de solución a conflictos inesperados.					

	DIMENSIÓN 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento					
18	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.					
19	Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.					
20	Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.					
21	Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.					
22	Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.					



ANEXO 2: VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

- I. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**
CUESTIONARIO DE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL.
- II. OBJETIVO:**
Determinar el nivel de progreso de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.
- III. VARIABLE QUE EVALÚA:**
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.
- IV. DIRIGIDO A:**
Estudiantes del tercer grado de la institución educativa secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno.
- V. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**
Aroni Mendoza Gricelda
- VI. GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**
Magister en Educación
- VII. VALORACIÓN:**

Muy Alto ()	Alto (✓)	Medio ()	Bajo ()	Muy bajo ()
--------------	----------	-----------	----------	--------------


FIRMA DEL EVALUADOR
DNI: 41768954

INSTRUMENTO A VALIDAR

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “UTILIZACIÓN DE PODCASTS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTORA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE MOHO, PUNO 2022”.

VARIABLE	INDICADOR	ITEMS	Opción de respuesta				Criterios de evaluación			Observación y/o recomendación	
			Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Relación entre la variable y el indicador	Relación entre el indicador y el ÍTEM		Relación entre el ÍTEM y la Opción de respuesta
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL	Crea propuestas de valor	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.						✓	✓	✓	
		Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.						✓	✓	✓	
		Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.						✓	✓	✓	
		Diseñas alternativas de “propuesta de valor” creativas e innovadoras.						✓	✓	✓	
		Representas tu propuesta a través de prototipos.						✓	✓	✓	
		Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.						✓	✓	✓	
		Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras.						✓	✓	✓	
	Aplica habilidades técnicas	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.						✓	✓	✓	
		Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.						✓	✓	✓	
		Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.						✓	✓	✓	
		Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.						✓	✓	✓	
		Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.						✓	✓	✓	
		Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.						✓	✓	✓	
		Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.						✓	✓	✓	
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.						✓	✓	✓	
		Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.						✓	✓	✓	
		Propones alternativas de solución a conflictos inesperados.						✓	✓	✓	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.						✓	✓	✓	
		Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.						✓	✓	✓	
		Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.						✓	✓	✓	
Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.							✓	✓	✓		
Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.							✓	✓	✓		

**VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE DETERMINA EL NIVEL DE
PROGRESO DE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO
ECONÓMICO O SOCIAL**

Nº	INDICADOR / ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	INDICADOR: Crea propuesta de valor							
1	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.	✓		✓		✓		
2	Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.	✓		✓		✓		
3	Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.	✓		✓		✓		
4	Diseñas alternativas de "propuesta de valor" creativas e innovadoras.	✓		✓		✓		
5	Representas tu propuesta a través de prototipos.	✓		✓		✓		
6	Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.	✓		✓		✓		
7	Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras.	✓		✓		✓		
8	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	✓		✓		✓		
	INDICADOR: Aplica habilidades técnicas	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	✓		✓		✓		
10	Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	✓		✓		✓		
11	Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.	✓		✓		✓		
12	Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.	✓		✓		✓		
13	Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.	✓		✓		✓		
14	Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.	✓		✓		✓		
	INDICADOR: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.	✓		✓		✓		
16	Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.	✓		✓		✓		
17	Propones alternativas de solución a conflictos inesperados.	✓		✓		✓		

	INDICADOR: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.	✓		✓		✓		
19	Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.	✓		✓		✓		
20	Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.	✓		✓		✓		
21	Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.	✓		✓		✓		
22	Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.	✓		✓		✓		

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

²**Relevancia:** El ítem es el apropiado para representar al componente o indicador específico del constructo.

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

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del validador:

Aroni Mendoza Gricelda

Grado y especialidad del validador:

Magister - Gestión de entornos virtuales para el aprendizaje



FIRMA DEL VALIDADOR

DNI: 41768954

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

CUESTIONARIO DE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL.

II. OBJETIVO:

Determinar el nivel de progreso de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

III. VARIABLE QUE EVALÚA:

Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

IV. DIRIGIDO A:

Estudiantes del tercer grado de la institución educativa secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno.

V. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

LARICO HANCO, ROGELIO

VI. GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

DOCTOR

VII. VALORACIÓN:

Muy Alto ()	Alto (X)	Medio ()	Bajo ()	Muy bajo ()
--------------	------------	-----------	----------	--------------



FIRMA DEL EVALUADOR

DNI: 29590102

INSTRUMENTO A VALIDAR

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “UTILIZACIÓN DE PODCASTS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE MOHO, PUNO 2022”.

VARIABLE	INDICADOR	ITEMS	Opción de respuesta				Criterios de evaluación			Observación y/o recomendación	
			Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Relación entre la variable y el indicador	Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la Opción de respuesta
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL	Crea propuestas de valor	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.						X	X	X	
		Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.						X	X	X	
		Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.						X	X	X	
		Diseñas alternativas de “propuesta de valor” creativas e innovadoras.						X	X	X	
		Representas tu propuesta a través de prototipos.						X	X	X	
		Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.						X	X	X	
		Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras.						X	X	X	
	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.						X	X	X		
	Aplica habilidades técnicas	Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.						X	X	X	
		Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.						X	X	X	
		Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.						X	X	X	
		Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.						X	X	X	
		Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.						X	X	X	
		Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.						X	X	X	
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.						X	X	X	
		Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.						X	X	X	
		Propones alternativas de solución a conflictos inesperados.						X	X	X	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.						X	X	X	
		Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.						X	X	X	
		Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.						X	X	X	
		Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.						X	X	X	
		Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.						X	X	X	

**VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE DETERMINA EL NIVEL DE
PROGRESO DE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO
ECONÓMICO O SOCIAL**

N°	INDICADOR / ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	INDICADOR: Crea propuesta de valor							
1	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.	X		X		X		
2	Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.	X		X		X		
3	Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.	X		X		X		
4	Diseñas alternativas de "propuesta de valor" creativas e innovadoras.	X		X		X		
5	Representas tu propuesta a través de prototipos.	X		X		X		
6	Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.	X		X		X		
7	Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras.	X		X		X		
8	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	X		X		X		
	INDICADOR: Aplica habilidades técnicas	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	X		X		X		
10	Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	X		X		X		
11	Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.	X		X		X		
12	Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.	X		X		X		
13	Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.	X		X		X		
14	Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.	X		X		X		
	INDICADOR: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.	X		X		X		
16	Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.	X		X		X		
17	Propones alternativas de solución a conflictos inesperados.	X		X		X		

	INDICADOR: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.	X		X		X		
19	Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.	X		X		X		
20	Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.	X		X		X		
21	Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.	X		X		X		
22	Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.	X		X		X		

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

²**Relevancia:** El ítem es el apropiado para representar al componente o indicador específico del constructo.

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

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del validador:

LARICO HANCO, ROGELIO

Grado y especialidad del validador:

DOCTOR CON MENCIÓN: GESTIÓN Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



FIRMA DEL VALIDADOR

DNI: 29590102

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

CUESTIONARIO DE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL.

II. OBJETIVO:

Determinar el nivel de progreso de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

III. VARIABLE QUE EVALÚA:

Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

IV. DIRIGIDO A:

Estudiantes del tercer grado de la institución educativa secundaria José Abelardo Quiñones Gonzales del distrito y provincia de Moho, Puno.

V. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

VALENCIA ALMONTE ROGER

VI. GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

MAESTRO EN CIENCIAS DE EDUCACION MENCION EN GESTION Y ADMINISTRACION EDUCATIVA

VII. VALORACIÓN:

Muy Alto ()	Alto (X)	Medio ()	Bajo ()	Muy bajo ()
--------------	----------	-----------	----------	--------------



FIRMA DEL EVALUADOR

DNI: 40805449

INSTRUMENTO A VALIDAR

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “UTILIZACIÓN DE PODCASTS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE MOHO, PUNO 2022”.

VARIABLE	INDICADOR	ITEMS	Opción de respuesta					Criterios de evaluación			Observación y/o recomendación
			Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Relación entre la variable y el indicador	Relación entre el indicador y el ítem	Relación entre el ítem y la Opción de respuesta	
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL	Crea propuestas de valor	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.						✓	✓	✓	
		Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.						✓	✓	✓	
		Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.						✓	✓	✓	
		Diseñas alternativas de “propuesta de valor” creativas e innovadoras.						✓	✓	✓	
		Representas tu propuesta a través de prototipos.						✓	✓	✓	
		Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.						✓	✓	✓	
		Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras.						✓	✓	✓	
	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.						✓	✓	✓		
	Aplica habilidades técnicas	Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.						✓	✓	✓	
		Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.						✓	✓	✓	
		Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.						✓	✓	✓	
		Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.						✓	✓	✓	
		Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.						✓	✓	✓	
		Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.						✓	✓	✓	
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.						✓	✓	✓	
		Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.						✓	✓	✓	
		Propones alternativas de solución a conflictos inesperados.						✓	✓	✓	
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.						✓	✓	✓	
		Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.						✓	✓	✓	
		Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.						✓	✓	✓	
		Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.						✓	✓	✓	
		Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.						✓	✓	✓	

**VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE DETERMINA EL NIVEL DE
PROGRESO DE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO
ECONÓMICO O SOCIAL**

N°	INDICADOR / ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	INDICADOR: Crea propuesta de valor							
1	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.	✓		✓		✓		
2	Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.	✓		✓		✓		
3	Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.	✓		✓		✓		
4	Diseñas alternativas de "propuesta de valor" creativas e innovadoras.	✓		✓		✓		
5	Representas tu propuesta a través de prototipos.	✓		✓		✓		
6	Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.	✓		✓		✓		
7	Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras.	✓		✓		✓		
8	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	✓		✓		✓		
	INDICADOR: Aplica habilidades técnicas	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	✓		✓		✓		
10	Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	✓		✓		✓		
11	Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.	✓		✓		✓		
12	Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.	✓		✓		✓		
13	Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.	✓		✓		✓		
14	Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.	✓		✓		✓		
	INDICADOR: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.	✓		✓		✓		
16	Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.	✓		✓		✓		
17	Propones alternativas de solución a conflictos inesperados.	✓		✓		✓		

	INDICADOR: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.	✓		✓		✓		
19	Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.	✓		✓		✓		
20	Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.	✓		✓		✓		
21	Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.	✓		✓		✓		
22	Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.	✓		✓		✓		

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

²**Relevancia:** El ítem es el apropiado para representar al componente o indicador específico del constructo.

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

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y nombres del validador:

VALENCIA ALMONTE ROGER

Grado y especialidad del validador:

MAESTRO EN CIENCIAS EDUCACION MENCION EN GESTION Y ADMINISTRACION EDUCATIVA



FIRMA DEL VALIDADOR

DNI: 40805449

ANEXO 3: PROGRAMA EXPERIMENTAL

Experiencia de Aprendizaje: “Elaboramos revistas turísticas digitales sobre nuestra localidad para promover sus atractivos turísticos”.

Los audios utilizados en el programa experimental, para mejorar la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, son partes seleccionadas y extraídas del audio original de vídeos escogidos de YouTube, que a continuación se detallan:


- Emprendimiento (Kenji, 2018).
- El último consejo para emprendedores (Ma, 2020).
- Formulamos el desafío y recogemos información (DivertiEduca, 2021).
- Cómo entrevistar (Perozo, 2019).
- Organiza información, técnica Saturar y agrupar (D. Hernández, 2020).
- Propuesta de valor, ejemplos y como crear (Pendino, 2020).
- Concepto de Prototipo (Chacon, 2020).
- Utilizamos la técnica SCAMPER (MINEDU, 2020a).
- Establecer metas y objetivos método SMART (ProdHabits, 2020).
- Planear actividades Google calendar (Marquez, 2022).
- Programas para diseño en 3D (Impresoras3d.com, 2020).
- Trabajo cooperativo, roles y solución de conflictos (MINEDU, 2020b).
- Establece los roles de tu equipo (Instituto de Marketing Ágil, 2022).
- Roles dentro de un equipo (Aulativa, 2021).
- Malla receptora de información (PERO PROFE, 2020a).
- Inversión y ganancia (BITÁCORA VIRTUAL, 2020) (Mibanco, 2020).
- Evaluamos nuestro proyecto de emprendimiento (PERO PROFE, 2020b).

Los audios utilizados en el programa experimental, para mejorar la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, se compartió en el grupo de WhatsApp de los estudiantes de 3° “A” EPT Computación. También se les puede ubicar en el blog institucional: <https://capitanjaqg.blogspot.com>, y en la plataforma de audio SoundCloud como: EPT – Podcast.

N°	Título de la sesión - Programa Experimental
1	<p>Realizamos una infografía sobre los lugares turísticos, costumbres o tradiciones para promover el turismo en nuestra comunidad de Moho.</p> <p>Utilización de podcasts educativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emprendimiento. - El último consejo para emprendedores.
2	<p>Conocer la interfaz del programa PowerPoint, a fin de crear revistas digitales a través del cual se pueda difundir el turismo en nuestro distrito de Moho.</p> <p>Utilización de podcasts educativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulamos el desafío y recogemos información. - Cómo entrevistar.
3	<p>Creamos una revista digital para difundir el Primer recorrido turístico de nuestra comunidad de Moho – Parte I.</p> <p>Utilización de podcasts educativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiza información, técnica Saturar y agrupar. - Propuesta de valor, ejemplos y como crear. - Concepto de Prototipo.
4	<p>Creamos una revista digital para difundir el Primer recorrido turístico de nuestra comunidad de Moho – Parte II.</p> <p>Utilización de podcasts educativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos la técnica SCAMPER. - Establecer metas y objetivos método SMART. - Planear actividades Google calendar.
5	<p>Creamos una revista digital para difundir costumbres de mi comunidad Moho – Parte I.</p> <p>Utilización de podcasts educativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programas para diseño en 3D. - Trabajo cooperativo, roles y solución de conflictos.
6	<p>Creamos una revista digital para difundir costumbres de mi comunidad Moho – Parte II.</p> <p>Utilización de podcasts educativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establece los roles de tu equipo. - Roles dentro de un equipo.

7	<p>Creamos una revista digital para difundir tradiciones de mi comunidad – Parte I.</p> <p>Utilización de podcasts educativos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Malla receptora de información.- Inversión y ganancia.
8	<p>Creamos una revista digital para difundir tradiciones de mi comunidad – Parte II.</p> <p>Utilización de podcast educativo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Evaluamos nuestro proyecto de emprendimiento.





IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES

FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 1

ÁREA : EPT

GRADO : 3º

SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quinonense, siempre Triunfador e Innovador.

EdA: “Elaboramos revistas turísticas digitales sobre nuestra localidad para promover sus atractivos turísticos”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia de área	Capacidad	Propósito	Evidencias
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor. Aplica habilidades técnicas.	Crear propuestas de valor referentes a la difusión del turismo de la comunidad. Realiza una infografía sobre las alternativas que podemos usar para promover el turismo en la comunidad.	Infografía sobre las alternativas que podemos usar para promover el turismo en la comunidad.


ACTIVIDAD 1: Realizamos una infografía sobre los lugares turísticos, costumbres o tradiciones para promover el turismo en nuestra comunidad de Moho.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN


INICIO (40 Min.)

- Los estudiantes y docentes recuerdan las normas de convivencia para el trabajo en el aula.
- El docente proyecta la situación significativa y solicita a un estudiante que lea el contenido.

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA



El turismo es uno de los sectores que contribuye al crecimiento económico del país, de esta manera ayuda en la lucha contra la pobreza, uno de los objetivos del desarrollo sostenible. La actividad turística representa una de las principales actividades económicas generadoras de divisas y es uno de los sectores de mayor crecimiento en los últimos años.
El turismo genera empleos directos e indirectos, impulsa la creación de nuevos negocios, atrae inversión, mejora la calidad de vida del poblador. Por lo tanto, en esta unidad proponemos mejorar esta situación desarrollando historietas interactivas.
Nuestro desafío es lograr la difusión de lugares turísticos, tradiciones y costumbres de mi comunidad, así poder promocionar la actividad turística y mejorar los ingresos económicos de los pobladores.
¿Cómo podemos promover el turismo en nuestra comunidad?
¿Qué herramientas informáticas podemos usar para elaborar revistas turísticas digitales?




RETO:

¿Cómo podríamos difundir el turismo en nuestra comunidad y poder mejorar los ingresos económicos de los pobladores en nuestro distrito de Moho?


- El docente solicita a dos estudiantes a que puedan dar su opinión acerca de la situación significativa.
- El docente para orientar el interés de los estudiantes reproduce 2 audios preparados, teniendo como base el emprendimiento.

Audio 1: 5 min.



Emprendimiento (Clic)

Audio 2: 7 min. 42 seg.



El último consejo para emprendedores (Clic)

- El docente indica que los audios les serán compartidos al grupo de WhatsApp del salón. Asimismo, indica que también los pueden encontrar en el blog institucional: <https://capitanjaag.blogspot.com>, y en la plataforma de audio SoundCloud como: EPT – Podcast.
- El docente solicita a dos estudiantes a que puedan dar su opinión acerca de los audios escuchados.

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 1

ÁREA : EPT

GRADO : 3º

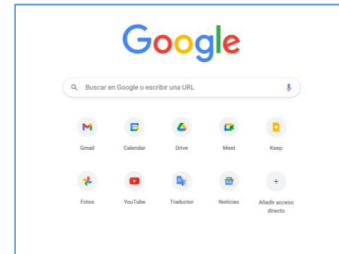
SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quiñonense, siempre Triunfador e Innovador.

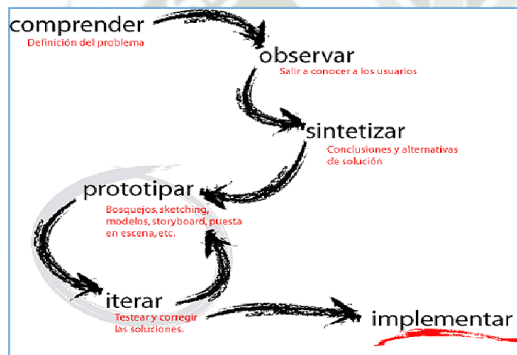
DESARROLLO (70 Min.)

- El docente plantea a los estudiantes buscar información en la web sobre la Metodología del Design Thinking y puedan resumirla en su cuaderno a fin de contar con información relevante.
- El docente dialoga con los estudiantes sobre la información encontrada, puntualizando la importancia de utilizar la metodología del DT.



- El docente incide en las fases o etapas de la metodología del DT. Así como las principales técnicas usadas en cada una de ellas.
- El docente comparte una imagen de ayuda sobre la Metodología, resaltando **IDEAS DIVERGENTES** en la aplicación de la metodología del D.T.:

Metodología del Design Thinking



El docente realiza las siguientes preguntas referentes a los audios:

- ¿El emprendimiento está presente en cada una de las Fases de la metodología del DT?
- Teniendo presente la situación significativa, ¿cómo podemos emplear el emprendimiento?
- Los autores de los audios, ¿cuántas veces intentaron sus emprendimientos para lograr sus metas?

CIERRE (10 Min.)

- El docente REFLEXIONA con los estudiantes sobre las **fases** de la metodología.

Para desarrollar en casa:

¡Dibujamos! En tu cuaderno, realiza un esquema de la metodología del D.T.

¡Creamos! En tu cuaderno, realiza una infografía sobre los lugares turísticos, costumbres o tradiciones de tu comunidad.

Registra en tu cuaderno de trabajo.

EVALUACIÓN

- Ficha de observación de sesión de aprendizaje.
- Registro auxiliar.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?
- ¿Qué dificultades encontraron durante el aprendizaje?
- ¿Qué necesidades de aprendizaje se requiere reforzar?

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO

Podcast - Emprendimiento

Considero que, antes de hablar de emprendimiento, propósito de vida, proyecto, el ser humano debe entender que emprender es saltar a otro lugar y para saltar a otro lugar necesito una base sólida para impulsarme y aquí está el problema. Muchas personas quieren emprender sin una base, sino, antes de una base. No tienen de donde sostenerse y quieren emprender y ese es el problema por el cual no funciona el emprendimiento. Si usted tiene un montón de deudas y quiere emprender para pagar todas esas deudas, va a sufrir mucho. Primero hay que pagarlas, pagar las deudas, quedar en cero, no tengo nada, pero tampoco tengo deudas, eso es una base fantástica para decir tengo derecho a emprender.

La gente que quiere emprender para liberarse de los líos está evadiendo el proceso, y no es así, el emprendimiento nace de una plataforma para impulsarse. El propósito de vida nace de ser responsable. Otras personas quieren emprender para no tener que trabajar y ese es de los peores pensamientos del emprendimiento.

Es que yo no quiero trabajarle a nadie, que triste eso que acaba de decir. Y hay gente que lo dice, yo nunca le he trabajado a nadie, ¡wao!, en serio. Usted no sabe qué es que lo regañen a uno, que lo manden, que le diga para arriba, para abajo, que el cliente se ponga bravo y que no tenga que, eso es tan importante, eso es lo que forma los cimientos de un buen emprendedor. No sabe lo que es ser un empleado, un mal empleado, un buen empleado, un excelente empleado, es lo que nos da la autoridad para emprender.

Hay una economía excelente en mi vida en este momento, pero es mía, no de mi hijo, tiene que trabajar, quiero que trabaje, deseo que él emprenda y que tenga éxito en sus proyectos. Pero mi papel, mi trabajo es indicarle: trabaje, quiero que lo manden, que le diga para arriba, para abajo, para allá. No importa la economía que tengamos, eso es importante, eso es vital.

Saben, no se puede emprender para evadir, porque eso es pereza, hay gente que emprende para no trabajar. La plataforma es saber trabajar, yo sé trabajar, pasé muchas horas trabajando, fui un traductor y también se el tema del trabajo pesado, fueron meses, años, demolición en Japón, terrible, complejo, pero fascinante, yo sé trabajar, si todo se acaba, yo sé trabajar, no le tengo miedo, me gusta, es más, hoy en día, a pesar del éxito, no puedo durar sino hago un trabajo pesado, y siempre hay algo que cargar, siempre algo que ayudar, una pared que pintar, siempre hay alguien que dice: pero usted ya tiene plata, pague por eso, pero yo quiero hacerlo, quiero hacerlo, porque me hace falta el trabajo. Eso no estresa, eso fortalece, ya es una cultura. El problema del trabajo pesado, es cuando se hace toda la vida y no se tiene progreso mental. Es decir, sólo trabajo duro, pero no hago crecer mi espíritu para una vocación, no me preparo, no estudié.

Segundo, tiene derecho a emprender, no solo el que sabe trabajar, sino que, en segundo lugar, tiene derecho a emprender el que tiene una cuerda de vida. En Colombia le llaman un colchón. Mi hijo tenga un colchón, decían los abuelos, y eso que es, por si las moscas, uno no sabe dónde caer, ¿cómo así?, estudié, tenga una profesión,

tenga un ahorro, tiene derecho a emprender, él que tiene una cuerda de vida y una cuerda de vida es una profesión, por eso se estudia, emprender para no tener que estudiar es pereza. Pero es que, uno estudia una cosa y hace otra, casi siempre, pero el estudio nos ayudó a llegar a nuestras conclusiones. Uno estudia una cosa, hace otra, pero estudia. Nadie que estudia diga a mí no me sirvió para nada. No, sí que ayudó, sí que sirvió, tenga una bendita profesión, porque eso le va a ayudar.

Sabe que me ayudó a mí, a pesar de tan malas calificaciones, a mí me gustaría decirles me gradué con honores, yo solo sé que me gradué, pero antes de los dieciocho años ya hablaba japonés, portugués, español y rasguñaba bien el inglés y con cuatro idiomas a los dieciocho años, y no por inteligencia, viví en esos países, y entonces siempre tenía trabajo, en cualquier lugar, llegaba y había trabajo, había algo que hacer, una cuerda de vida, una cuerda. No soy maestro de idiomas, ni soy traductor hoy en día, pero es lo que hice, fue mi especialización gracias a que viví en ciertos países, una cuerda de vida, es que emprender sin cuerda de vida es fácil, pero ¿y la caída? Es la típica historia del joven que emprende con el dinero del papá, eso es fácil porque el que sufrió fue el papá, él no, no necesita sufrir como el papá, pero por lo menos tener una cuerda de vida, porque eso es responsabilidad.



Podcast - El último consejo para emprendedores

Como ya narré en varias ocasiones, hubo un tiempo en mi vida en el que fui rechazado más de diez veces para entrar a Harvard y de 30 sitios para trabajar.

Durante esa mala racha de acontecimientos, hubo una frase que leí en una revista y que cambió toda perspectiva que tenía de mi vida, una frase que hizo que aquellos rechazos, fueran lo mejor que me haya podido suceder, la frase es esta: “Identifica algo en lo que seas bueno y consigue que alguien te pague por hacerlo”. Yo tenía muchas ideas y creo que era muy bueno en ello, pero nunca lo había visto como una oportunidad, porque estaba ocupado buscando ser aceptado en Harvard y luego ocupado buscando un empleo con un salario seguro. Estaba acostumbrado a lidiar con el fracaso y sobreponerme a él, identifiqué una oportunidad y poner en acción una sola idea, me llevó a crear una compañía que hoy es multimillonaria. De la frase anterior desprendí siete lecciones que también pueden cambiar toda perspectiva que hasta hoy has tenido sobre el éxito en la vida y en cualquier cosa que desees realizar.

Empecemos, el éxito siempre procede de ofrecer algo valioso al mercado, que los demás no están ofreciendo, la innovación, diferenciación, es la esencia del nacimiento de todo emprendimiento exitoso y eso implica asumir riesgo y si uno quiere ganar a lo grande, también debe apostar a lo grande, de eso te hablaré en estas siete lecciones que aprendí durante y después de emprender Alibabá.

Uno, no importa a qué te dediques o quién eres, siempre, en tu día a día vendes algo, vendes una idea, vendes entusiasmo, todo es una venta, una entrevista de trabajo es una venta, conseguir financiación para un proyecto es una venta, hacer un evento y conseguir que vaya la gente es una venta, cuando discutes con tu pareja o la convences de ir al cine o al teatro, es una venta. La conclusión está clara, si quieres tener éxito en la vida, en cualquier campo de ocupación o incluso en tu vida cotidiana, aprende a vender.

Dos, en su camino hacia el éxito se dará cuenta de que las personas exitosas no se lamentan ni se quejan y todos tenemos el derecho a decaer emocionalmente en alguna ocasión, a sentirnos tristes algunos días, a estar confundidos o a tener dudas acerca del futuro, es algo normal, pero cuando eso se convierte en hábito es peligroso, porque nuestros hábitos modelan nuestros comportamientos y se hacen fuertes, por eso cuando la negatividad se repite, hay que ser proactivos para contrarrestarla, atajarla sin contemplaciones, ¿cómo?, lee biografías inspiradoras, escucha música estimulante, ve algún vídeo o documental que te sirva de motivación, haz una llamada o queda a tomar un café con esa persona que siempre suma y te inspira.

Tres, las ideas y la creatividad empiezan con la intención, si quieres algo y le pones pasión, con el tiempo encontrarás la oportunidad. A menudo la falta de resultados en nuestras vidas no es una consecuencia a nuestras escasas capacidades porque el aprendizaje siempre está a nuestro alcance, sino más bien a que tenemos la sensación de que los logros anhelados están fuera de nuestro alcance, tus creencias acerca de quién eres y tus

posibilidades condicionan toda tu vida, a menos que seas consciente de ello y las cambies. Todo cambio verdadero empieza cuando mejoras el concepto que tienes de ti mismo.


Cuatro, las peores cualidades de un emprendedor son: ser arrogante, no saber evaluar una situación y no tener visión de futuro. La arrogancia conduce al precipicio, porque a menudo viene envuelta de los siguientes ropajes, no escuchar, ser autosuficiente y despreciar a la competencia. No saber evaluar la situación, conduce a tomar decisiones equivocadas, si fallas en el diagnóstico, fallas en la solución y si te equivocas en la solución, fracasas. La incapacidad para ver el futuro, te lleva a estar en medio del pelotón y a quedarte obsoleto.

Cinco, las oportunidades están donde hay problemas y gente quejándose, si hay un problema o una queja, es debido a que al cliente no se le está dando algo que quiere y por tanto, hay un potencial nicho de mercado a explotar. Lo que un aspirante a emprendedor debe preguntarse es, ¿qué me frustra?, ¿qué frustra a los consumidores?, ¿qué no está funcionando? y si crees que puedes solucionarlo, entonces tienes un negocio y las posibilidades de ganar mucho dinero.

Seis, la diferencia entre la mediocridad y la riqueza es el compromiso. La mayoría de la gente no consigue lo que quiere porque no hace lo suficiente para conseguirlo y no hace lo suficiente, porque no está comprometido con los resultados. Cuando postulé a 30 puestos de trabajo y en todas fui rechazado, yo era mediocre porque no tenía compromiso en el resultado y no tenía compromiso porque no obtenía resultados y como no obtenía resultados no me gustaba la vida que llevaba. Hacer realidad tus sueños depende de tu compromiso y compromiso es entregarte por completo a algo, hacer lo que haga falta en el tiempo que haga falta, los empresarios comprometidos sobreviven, los emprendedores no comprometidos desaparecen.

Siete, las personas mediocres siempre tienen excusas de por qué no logran sus metas financieras, la crisis, el producto, la zona de operación, el poco margen de negociación o cualquier otra variable, si quieres tener éxito y ser un ganador, nunca justifiques un fracaso, acepta tu responsabilidad y aprende. Tú eres el problema, tú eres la solución, todo empieza y termina en ti. Siempre tendrás una oportunidad de triunfar si no te rindes, hoy fue cruel y mañana será más cruel, pero el día siguiente será hermoso, la vida no golpea siempre.

Lo más importante que debes tener es persistencia, darse por vencido es la mayor de las derrotas, si un día escribo un libro sobre Alíbabá, será sobre los mil y un fracasos que tuve antes de crear tal imperio comercial. Tenemos un código secreto para lograr el éxito en Alibabá y el que pienso debería ser el código secreto para cualquier individuo y este es, mantén tu sueño vivo, porque algún día se puede convertir en realidad, no te rindas, tu momento llegará si sigues persistiendo.



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 2

ÁREA : EPT

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

GRADO : 3º

SECCIÓN : A

Un Quiñonense, siempre Triunfador e Innovador.

EdA: “Elaboramos revistas turísticas digitales sobre nuestra localidad para promover sus atractivos turísticos”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE


Competencia de área	Capacidad	Propósito	Evidencias
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor. Aplica habilidades técnicas.	Crear propuestas de valor referentes a la difusión del turismo de la comunidad, a través de presentaciones electrónicas.	Presentación con diapositivas, inserta diferentes objetos en forma ordenada. Responde las preguntas relacionadas a los audios compartidos.

ACTIVIDAD 2: Conocer la interfaz del programa PowerPoint, a fin de crear revistas digitales, a través del cual se pueda difundir el turismo en nuestro distrito de Mocho.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

INICIO (25 Min.)

- Los estudiantes y docentes recuerdan las normas de convivencia para el trabajo en el aula.
- El docente proyecta los siguientes conceptos y solicita a un estudiante que lea el contenido.



PowerPoint

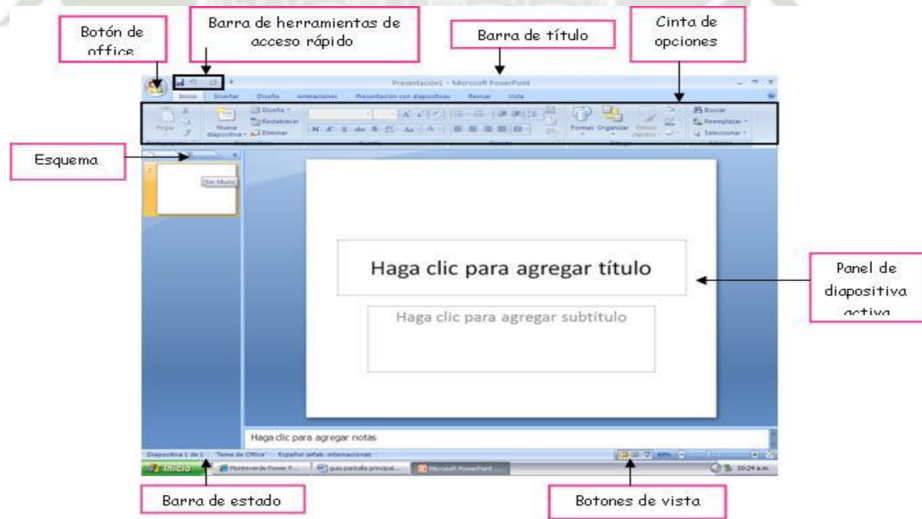
Es un programa diseñado para realizar presentaciones con diapositivas, mayormente se usa en exposiciones. Este programa permite: editar texto, insertar imágenes, insertar animaciones, sonido, vídeo, gráficos, etc.

Una **presentación**, es un conjunto de diapositivas que sirve como apoyo gráfico para una exposición. Una **diapositiva**, es cada de las hojas que componen una presentación. En la diapositiva se insertar los diferentes objetos.

Transición, es el movimiento que se le da a las diapositivas.


Animación, es el movimiento que se les da a los objetos.

PANTALLA INICIAL DE POWERPOINT Y SUS ELEMENTOS



Año lectivo: 2022

UGEL MOHO



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 2

ÁREA : EPT

GRADO : 3º


SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quinonense, siempre Triunfador e Innovador.


- El docente para orientar el interés de los estudiantes reproduce 2 audios preparados, teniendo como base la metodología del Design Thinking.

Audio 1: 4 min. 01 seg.



Formulamos el desafío y recogemos información (Clic)

Audio 2: 2 min. 56 seg.



Cómo entrevistar (Clic)

- El docente indica que los audios les serán compartidos al grupo de WhatsApp del salón. Asimismo, indica que también los pueden encontrar en el blog institucional: <https://capitanjagq.blogspot.com>, y en la plataforma de audio SoundCloud como: EPT – Podcast.
- El docente solicita a dos estudiantes a que puedan dar su opinión acerca de los audios escuchados.

El docente realiza las siguientes preguntas referentes a los audios:

- > ¿Por qué es importante recoger la información proveniente de las personas de la comunidad?
- > ¿Qué herramientas podemos usar para recoger información de las personas de la comunidad?
- > ¿Qué es la entrevista y cómo podemos realizarla a las personas de la comunidad?


DESARROLLO (80 Min.)

Creamos nuestra primera actividad

- El docente indica a los estudiantes abrir el archivo PDF en sus computadoras para desarrollar la actividad, teniendo presente los diferentes ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos.
- El docente orienta y acompaña a cada uno de los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

Conociendo mi localidad

Moho: Jardín del Altiplano



Autor: Nombre y apellidos
 Grado: 3ro
 Sección: "..."

1

¿Dónde se ubica la localidad de Moho?

- ✓ Se encuentra ubicada en el departamento Puno, provincia y distrito de Moho.
- ✓ Se encuentra a una altura de 3811 m.s.n.m.
- ✓ A la orilla Noreste del lago Titicaca.
- ✓ Cuenta con 4 distritos: Moho, Conima, Tilali, Huayrapata.
- ✓ Su aniversario es el 12 de diciembre.
- ✓ Cuenta con la mayor variedad de rosas.

Visita Moho: Jardín del Altiplano

2

Sus principales lugares turísticos son:

- ♥ La plaza principal de Moho. ♥ ...
- ♥ La iglesia San Pedro. ♥ ...
- ♥ La aguja de Supullullu. ♥ ...
- ♥ El muelle de Moho. ♥ ...
- ♥ ... ♥ ...
- ♥ ... ♥ ...

3

¿Qué lugar te gustaría conocer?

ENCUESTA

1. ¿Por cuál de las provincias comienzanías?

a) Moho
b) Conima
c) Tilali
d) Huayrapata

4

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 2

ÁREA : EPT

GRADO : 3°

SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quiñonense, siempre Triunfador e Innovador.

CIERRE (15 Min.)

- El docente indica a los estudiantes la siguiente actividad.

Para desarrollar en casa:

Registra en tu cuaderno de trabajo.

¡Respondemos! En tu cuaderno, responde a las siguientes preguntas:

1. El programa PowerPoint puede crear:
.....
.....

2. Un objeto en PowerPoint puede ser:
.....
.....

3. El movimiento de las diapositivas se denomina:
.....

4. El movimiento de los objetos se denomina:
.....

EVALUACIÓN

- Ficha de observación de sesión de aprendizaje.
- Registro auxiliar.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?
- ¿Qué dificultades encontraron durante el aprendizaje?
- ¿Qué necesidades de aprendizaje se requiere reforzar?

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO

Podcast - Formulamos el desafío y recogemos información

Hola, vamos a formular el desafío relacionado: ¿cómo haríamos para lograr el uso de energías no contaminantes de la atmósfera en nuestra vida cotidiana y evitar enfermedades crónicas y virales?, enmarcándolo en la redacción de un desafío según la metodología Design Thinking. Asimismo, vamos a realizar entrevistas para informarnos de los problemas respecto al desafío planteado.

Nos encontramos en medio de la pandemia, necesitamos cuidar nuestra salud, no solo ahora, sino en las próximas pandemias que puedan presentarse. Lamentablemente el uso de combustibles provenientes de los fósiles afecta nuestra salud, generándonos enfermedades crónicas y debilitando nuestro sistema inmunológico, por tanto, debemos asumir el desafío de poder usar energías no contaminantes de la atmósfera en nuestra vida cotidiana y de evitar enfermedades crónicas y virales, la metodología Design Thinking, exige redactar un desafío con ciertas características, eso permitirá establecer el marco adecuado para poder recoger la información pertinente o necesaria.

¿Cómo redactar el desafío?, el desafío debe tener las siguientes características: no debe ser amplio ni muy acotado. Te brindo los siguientes ejemplos: ¿cómo podríamos eliminar el uso de combustibles fósiles por los automóviles en un año?, desafío incorrecto, muy amplio. ¿Cómo podríamos dejar de usar velas en casa para evitar la contaminación de la atmósfera?, desafío incorrecto, muy acotado. ¿Cómo podríamos utilizar artefactos caseros que funcionen con tecnologías ecológicas como la solar?, desafío correcto, ni muy amplio, ni muy acotado.

Debe atender a un segmento de personas, ¿muchas personas se verían beneficiadas con la solución? ¿Cómo podríamos utilizar artefactos caseros que funcionen con tecnologías ecológicas como la solar?, desafío correcto, habría muchas personas beneficiadas con la solución ¿Cómo podríamos hacer para que mi radio funcione con una celda de energía solar?, desafío incorrecto, habría muy pocas personas beneficiadas con la solución. Debe redactarse a modo de pregunta, ¿cómo podría?, si trabajamos en equipo podría ser: ¿cómo podríamos nosotros?

Debe permitir plantear diferentes alternativas de solución. ¿Cómo podríamos utilizar artefactos caseros que funcionen con tecnologías ecológicas como la solar?, desafío correcto, habría varias alternativas de solución. Por ejemplo, se podría utilizar la energía solar en mochilas para transportar laptops, radios, cargadores de celulares u otros, no está restringido a un solo producto.

Ya tenemos nuestro desafío, ahora, pasemos a la fase llamada empatizar, en la que hay que identificar y entender la situación o los sentimientos de las personas y sus necesidades. En esta fase del proceso se aplican aquellas herramientas que permiten meterse en la piel de las personas y comprender con detalle el contexto del desafío.

Recordemos que hay que preparar primero una batería de preguntas tipo, ¿si pudieras, como harías?, ¿cómo te imaginas?, ¿qué cosa te facilitaría?, ¿que sientes?, ¿por qué?, ¿cuéntame?, es decir, son preguntas abiertas que no deben contestarse con un sí o con un no. Establecidas las preguntas, debemos definir a qué personas debemos entrevistar, entonces preparamos una lista de personas a quien entrevistar.

Podcast - Cómo entrevistar

Un buen entrevistador. En la vida a veces nos toca asumir diferentes roles, a veces somos entrevistados, como por ejemplo, cuando vamos a pedir trabajo o cuando somos una figura pública y quieren saber más sobre nosotros o cuando somos expertos en alguna materia, pero a veces nos toca a nosotros entrevistar a los demás. Por ejemplo, cuando tengo que hacer una tarea o un trabajo para el colegio o la universidad y me toca encontrarme con algún experto para que me dé información o si logramos trabajar en los medios de comunicación también nos va a tocar entrevistar a muchas otras personas, también puede darse el caso de que en nuestro puesto de trabajo tengamos que entrevistar quizás a nuevos solicitantes de empleo, a nuevos proveedores, a futuros socios, entonces en nuestra vida nos puede tocar, ser entrevistados o nosotros entrevistar, y hoy les traigo algunas herramientas para que si van a entrevistar lo hagan correctamente.

El primer consejo que les puedo dar y sé que a veces suena trillado, es que, hay que prepararse para hacer una entrevista, no tienen idea la cantidad de personas que yo he visto que van a hacer una entrevista y no saben ni siquiera qué van a preguntar, qué tenemos que hacer, prepararnos con anticipación, saber cuáles son las preguntas, cuál es el objetivo de la entrevista, para qué estoy entrevistando a esa persona, qué es lo que yo quiero saber realmente de esa persona y si tenemos la suerte de saber quién es la persona que vamos a tener al frente, pues investigar sobre esa persona, saber qué ha hecho, cuál es su resumen curricular o por lo menos algo de su vida.

Dos, una vez que estás con el invitado, antes de iniciar la entrevista, dile de cuánto tiempo disponen para realizarla o por el contrario, si es una persona muy ocupada o es una celebridad, pregúntale de cuánto tiempo dispones tú para hacerle la entrevista.

Tres, si es una persona a la que tú contactaste, antes de iniciar la entrevista, enfócate en resaltar la trayectoria de esa persona, recuerda, tú la buscaste, la estrella no eres tú, es el entrevistado.

Cuatro y muy importante, siempre debes tratar al invitado con respeto y cortesía, evita hacer las interrupciones abruptas cuando está contestando a menos que sea necesario para reorientar la entrevista, sino, déjale siempre terminar la respuesta.

Cinco, no compitas ni trates de vencer al entrevistado, recuerda los egocéntricos siempre caen mal, tanto a la audiencia, como a la persona que estás entrevistando.

Seis, no cortes al entrevistado para concluir la entrevista, avísale con tiempo suficiente que el momento está por culminar y dale tiempo de que pueda ser un cierre o conclusión.

Y siete, cuando hayas terminado la entrevista, siempre es recomendable despedirlo con entusiasmo y por supuesto, agradecerle su presencia y su disposición por estar allí.

IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 3

ÁREA : EPT

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

GRADO : 3°

SECCIÓN : A

Un Quiñonense, siempre Triunfador e Innovador.

EdA: “Elaboramos revistas turísticas digitales sobre nuestra localidad para promover sus atractivos turísticos”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia de área	Capacidad	Propósito	Evidencias
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor. Aplica habilidades técnicas.	Crear propuestas de valor referentes a la difusión del turismo de la comunidad, a través de presentaciones electrónicas.	Presentación con diapositivas, del Primer recorrido turístico de mi comunidad. Responde las preguntas relacionadas a los audios compartidos.

ACTIVIDAD 3: Creamos una revista digital para difundir el Primer recorrido turístico de nuestra comunidad de Moho – Parte I.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

INICIO (25 Min.)

- Los estudiantes y docentes recuerdan las normas de convivencia para el trabajo en el aula.
- El docente para orientar el interés de los estudiantes reproduce 3 audios preparados, teniendo como base la metodología del Design Thinking.

Audio 1: 2 min. 10 seg.

Organiza información, técnica Saturar y agrupar (Clic)

Audio 2: 2 min. 48 seg.

Propuestas de valor, ejemplos y cómo crear (Clic)

Audio 3: 3 min. 33 seg.

Concepto de Prototipo (Clic)

- El docente indica que los audios les serán compartidos al grupo de WhatsApp del salón. Asimismo, indica que también los pueden encontrar en el blog institucional: <https://capitanjaqq.blogspot.com>, y en la plataforma de audio SoundCloud como: EPT – Podcast.
- El docente solicita a tres estudiantes a que puedan dar su opinión acerca de los audios escuchados.

El docente realiza las siguientes preguntas referentes a los audios:

- > ¿Por qué es importante organizar la información?
- > ¿Cómo podemos aplicar la técnica Saturar y agrupar, teniendo como base la información obtenida de las personas de la comunidad?
- > ¿Qué es el prototipo de nuestro proyecto de emprendimiento?

DESARROLLO (80 Min.)

Creamos nuestro prototipo del “Primer recorrido turístico de nuestra comunidad de Moho – Parte I”

- El docente indica a los estudiantes abrir el archivo PDF en sus computadoras para desarrollar la actividad, teniendo presente los diferentes ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos.
- El docente orienta y acompaña a cada uno de los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES

FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 3

ÁREA : EPT

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

GRADO : 3º

SECCIÓN : A

Un Quinonense, siempre Triunfador e Innovador.

Primer recorrido turístico de la comunidad de Moho

La familia Quinonense, redescubriendo a Moho

Diciembre, mes aniversario de la provincia de Moho



Autor: Nombre y apellidos
Grado: 3ro
Sección: "..."

En este primer recorrido turístico conoceremos:

- ✳ La plaza principal de Moho.
- ✳ La iglesia San Pedro de Moho.
- ✳ La agüita de Supullullu.
- ✳ Playas de Keyahuasi.

Hola mi nombre es Firulais, y te acompañare en el recorrido turístico.

La plaza principal de Moho:

En la plaza principal de Moho podemos encontrar:

La municipalidad provincial, el hotel municipal y la escolita JAE.

Los domingos las personas se reúnen en la plaza para diversas actividades.



La iglesia San Pedro de Moho:

Templo colonial de piedra labrada de una sola torre, en cuyo interior destaca el altar mayor de estilo colonial con tallado de madera, bañado en pan de oro.

Los domingos las personas van a Misa a las 8:30 am.



- El docente indica que se debe de aplicar Animación a los objetos, considerando una secuencia lógica.
- El docente indica que se debe de aplicar Transición a las diapositivas, considerando una armonía entre una y otra diapositiva.
- El docente indica que se debe de insertar hipervínculos en la segunda diapositiva, para ir directamente al lugar turístico deseado.

CIERRE (15 Min.)

- El docente indica que guarden sus archivos considerando el lugar asignado en el disco de la computadora. Asimismo, se indica al estudiante que le asigne un nombre a su archivo.
- El docente verifica y si fuera necesario corrige el procedimiento realizado por el estudiante.

EVALUACIÓN

- Ficha de observación de sesión de aprendizaje.
- Registro auxiliar.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?
- ¿Qué dificultades encontraron durante el aprendizaje?
- ¿Qué necesidades de aprendizaje se requiere reforzar?

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO

76

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

Podcast - Organizar información, técnica Saturar y agrupar

Una técnica muy interesante sobre la metodología del Design Thinking, en la fase de empatía se logra acumular bastante información, la cual debe ser organizada y filtrada para encontrar insight que ayudarán a formar soluciones más creativas.

Para llevar a cabo esta técnica es necesario utilizar post it, ésta técnica también es conocida como la técnica de post it, los cuales permitirán que las ideas sean escrita en palabras u oraciones, bueno, la primera parte de la técnica es colocar en una superficie plana, en una pared o un tablero, colocar los post it, con las palabras que se nos vengan a la mente del tema que estamos investigando.

La primera fase de ésta técnica es Saturar, es importante que las ideas escritas en los post it, sean lo más específicas posibles para que luego al momento de agruparlas, las personas que estén organizándolo no se confundan y así puedan tener mayor fluidez al momento de agruparlas, entonces se Satura.

Y la segunda parte es Agrupar y esto consiste en juntar todos los post it en diferentes grupos, bueno, es importante que los grupos que están formados tengan relación en las palabras, que puedan compartir similitudes, el objetivo de ésta técnica es generar ideas que le den respuesta a problemas o deseos bien localizados y específicos que también sean relevantes para los usuarios.

Podcast - Propuesta de valor, ejemplos y cómo crear

Hoy vamos a hablar de la propuesta de valor de tu negocio. Crear una propuesta de valor está entre las tareas de más importancia a la hora de definir nuestro negocio, su importancia va de la mano con previamente definir a nuestro cliente ideal.

Una propuesta de valor, es alguna forma que ofrece tu negocio a tus clientes para resolver un problema o dar una solución, es la forma en que tu negocio justamente aporta valor a tus clientes. Para sintetizarlo un poco, de alguna forma, la propuesta de valor, debe aportar una solución a los problemas de nuestros clientes o satisfacer una necesidad de los mismos.

Ahora sí, lo mejor es que veamos algunos ejemplos para terminar de entender la idea de la propuesta de valor. Empecemos con una empresa bien conocida por todos con Mac Donalds, Mac Donalds ofrece en su propuesta de valor: comida de calidad estándar, servicio rápido y los mismos productos y servicios en todo el mundo, también los precios son bajos o medios, según el país en que esté.

Por ejemplo wix.com., wix.com es una plataforma para crear sitios web de manera fácil, entonces la propuesta de valor es la siguiente, justamente un poco te la empezaba comentar, pero wix.com tiene un editor visual, muy simple de usar, con un sistema de arrastrar y soltar, resultando en webs estéticamente atractivas, es para personas que quieren montar un blog, una web, hasta un ecommerce, y unos otros tipos de sitios web, todo esto a un precio muy bajo, muy muy accesible, en base al costo beneficio.

Spotify, Spotify permite encontrar la música o tu podcast perfectos para cada momento, por lo menos así ellos lo definen, tanto en el ordenador, teléfono, tablet ,computadora, teléfono, tablet y para cada momento de tu vida, ya que sea que estas conduciendo, en el gimnasio, paseando y demás; además, te da la posibilidad de conectarse con otras, otros usuarios, siguiendo sus listas de reproducción y le encuentra esa, esa forma, esa vuelta de red social de alguna forma, así qué, es un poco la propuesta de valor de Spotify.

Y ahora sí, veamos algunas preguntas que podrías hacerte para definir tu propia propuesta de valor, veamos estás cinco preguntas para crear una propuesta única de valor, para esto vamos a seguir a Steve Blank, el autor del libro El manual del emprendedor, así que debemos poder responder claramente estás primeras tres preguntas qué es ¿qué estamos creando?, ¿para quién? y ¿qué soluciona? A mí me gusta añadirle otras dos, a las tres de Steve Blank, que son ¿por qué te van a elegir y no al resto? y ¿qué beneficios aportamos con nuestro producto o servicio?

Podcast – Concepto de Prototipo

El prototipo es un primer modelo, es el primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento, un producto o un servicio y qué sirve de modelo para fabricar otros iguales, se emplea a modo de prueba antes de proceder a la producción en serie del producto o el servicio en cuestión. La finalidad de un prototipo es que sus desarrolladores puedan advertir eventuales fallas en el funcionamiento y descubrir falencias, tras las pruebas y los análisis necesarios del prototipo, el fabricante contará con la información que precisa para comenzar con la producción general.

Un prototipo es el primer modelo que sirve como representación o simulación del producto final y que nos permite verificar el diseño y confirmar que cuenta con las características específicas planteadas, es el paso posterior a la ideación, la cual nos permitió resolver un problema sobre nuestro sector o negocio.

Un prototipo nos permite aprender, probar y testar; aprender rápido y poder incluir las modificaciones necesarias en la fase de desarrollo y eso nos permite aportar nuevas y mejores funcionalidades, lograr diseños inmejorables, detectar los cambios necesarios para que el producto tenga una mayor aceptación en el mercado e incluso hacer descartes cuando el proyecto no es viable.

El prototipo también nos permite testear el producto antes de comenzar el proceso de fabricación, los prototipos se analizan y se evalúan para determinar errores y posibles mejoras, confirmar que cuenta con las características deseadas y asegurar que se puede adaptar al proceso productivo, esto permite ahorrar grandes costes y evita fallas cuando ya se esté fabricando en serie.

Gracias a los prototipos podemos confirmar que el producto cumple con lo que busca el cliente final, los prototipos sirven como modelo de estudio para analizar cómo interactúan las personas con el producto en cuestión, de este análisis se puede confirmar si cubren las necesidades deseadas, si estéticamente resulta atractivo al cliente, si cumple sus funcionalidades. Un cliente compra por necesidad, seguridad, ocio o lujo y en función de esto se crean los productos.


Un producto nos permite confirmar que efectivamente el diseño realizado cubre una de estas cuatro características y que el cliente sabrá diferenciarlo en función de lo que esté buscando. En resumen un prototipo es la forma de convertir una idea en algo concreto material y tangible, se trata de mostrar la forma que le damos a una idea para poder compartirla, validar su utilidad y mejorarla entre todos. Este proceso de elaborar un prototipo se convierte en una herramienta de validación y aprendizaje que permite evaluar la funcionalidad y viabilidad de la idea inicial y ayuda a minimizar los costos y los riesgos de producción de un producto o servicio.

Un prototipo puede tener varias formas, una maqueta, la cual reproduce a escala o tamaño real un diseño, que ahí siempre se utiliza cuando la idea consiste en un producto, puede ser muy sencilla y podemos emplear materiales como el cartón, la madera, la plastilina.

Una imagen o un dibujo pueden aclarar que los demás comprendan mejor nuestra idea, es muy útil cuando no podemos construir una maqueta.

Un vídeo es un prototipo muy adecuado cuando necesitamos enseñar un proceso, o cuando las imágenes en movimiento ayudan a comprender nuestra idea.

Una dramatización puede ser un prototipo, el cual tiene la ventaja de que se interactúa entre personas, viene bien para mostrar como funcionaría un servicio, pues la acción humana es esencial, ejemplo, con relación a la atención al público.



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 4

ÁREA : EPT

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

GRADO : 3º

SECCIÓN : A

Un Quinonense, siempre Triunfador e Innovador.

EdA: “Elaboramos revistas turísticas digitales sobre nuestra localidad para promover sus atractivos turísticos”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia de área	Capacidad	Propósito	Evidencias
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Aplica habilidades técnicas. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.	Aplicar habilidades técnicas en la creación de presentaciones electrónicas, referentes a la difusión del turismo de la comunidad, considerando las opiniones de sus compañeros.	Presentación con diapositivas, del Primer recorrido turístico de mi comunidad. Responde las preguntas relacionadas a los audios compartidos.

ACTIVIDAD 4: Creamos una revista digital para difundir el Primer recorrido turístico de nuestra comunidad de Moho – Parte II.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN


INICIO (25 Min.)

- Los estudiantes y docentes recuerdan las normas de convivencia para el trabajo en el aula.
- El docente para orientar el interés de los estudiantes reproduce 3 audios preparados, teniendo como base la metodología del Design Thinking.


Audio 1: 4 min. 30 seg.

Audio 2: 4 min. 04 seg.


Audio 3: 1 min. 42 seg.



Utilizamos la técnica SCAMPER (Clic)



Establecer metas y objetivos método SMART (Clic)



Planear actividades Google calendar (Clic)

- El docente indica que los audios les serán compartidos al grupo de WhatsApp del salón. Asimismo, indica que también los pueden encontrar en el blog institucional: <https://capitanjaqa.blogspot.com>, y en la plataforma de audio SoundCloud como: EPT – Podcast.
- El docente solicita a tres estudiantes a que puedan dar su opinión acerca de los audios escuchados.

Incluimos los audios en nuestra sesión. Responde a las siguientes preguntas:

- > ¿Por qué es importante utilizar la técnica SCAMPER?
- > ¿Por qué es importante establecer las metas y objetivos de nuestro proyecto de emprendimiento y sobre todo cumplirlas?
- > ¿Qué herramientas informáticas nos ayudan a cumplir nuestros objetivos planteados, considerando el tiempo y las fechas propuestas para nuestro proyecto de emprendimiento?

DESARROLLO (80 Min.)

Creamos nuestro prototipo del “Primer recorrido turístico de nuestra comunidad de Moho – Parte II”

- El docente indica a los estudiantes abrir el archivo PDF en sus computadoras para desarrollar la actividad, teniendo presente los diferentes ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos.
- El docente indica a los estudiantes abrir el archivo de la sesión anterior, para continuar con la actividad.
- El docente orienta y acompaña a cada uno de los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES

FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 4

ÁREA : EPT

GRADO : 3º

SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quiñonense, siempre Triunfador e Innovador.

La agüita de Supullullu:

Manantial natural de rica agua mineral que encierra una serie de leyendas y tradiciones de los Moheños.



Si tomas su agua, seguro que te quedas a vivir en Mocho.



Playas de Keyahuasi:

Donde se aprecia 5 penínsulas que se asemejan a los cinco dedos del dragón, cerca a la comunidad de Umuchi llamada por su belleza natural y paisajístico como «El Valle Sagrado del Altiplano».





Cuando se siente demasiada calor podemos ir e refrescarnos.

Anímate y realiza el Primer circuito turístico de la comunidad de Mocho



Provincia de Mocho
Puno – Perú – 2022

Contactos: 965875236

- El docente indica que se debe de aplicar Animación a los objetos, considerando una secuencia lógica.
- El docente indica que se debe de aplicar Transición a las diapositivas, considerando una armonía entre una y otra diapositiva.

CIERRE (15 Min.)

- El docente indica que guarden sus archivos.
- El docente verifica y si fuera necesario corrige el procedimiento realizado por el estudiante.

EVALUACIÓN

- Ficha de observación de sesión de aprendizaje.
- Registro auxiliar.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?
- ¿Qué dificultades encontraron durante el aprendizaje?
- ¿Qué necesidades de aprendizaje se requiere reforzar?

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO

Podcast - Utilizamos la técnica SCAMPER

Es importante generar muchas nuevas ideas, de esas algunas serán muy interesantes, la técnica denominada SCAMPER promueve generar muchas ideas, algunas de ellas podrían ser brillantes.

Aplicamos la técnica SCAMPER, en los años que tienes, se han dado muchos cambios en el mundo, hace diez años, no existía Instagram, hace 10 tampoco WhatsApp, así podríamos ir señalando numerosos cambios que se producen gracias a la creatividad, la creatividad se ha vuelto muy importante, tanto que muchos afirman que ya pasamos del mundo de la información, hacia el mundo de la creatividad, parece que el destino de las empresas, los negocios y emprendimientos en cualquier cambio, fuera crear o morir. Hoy trabajaremos una técnica más de creatividad, para seguir fortaleciendo el lado derecho de tu cerebro, prepárate para ser más creativo, te servirá muchísimo en cualquier campo que te desarrolles en la vida.

El SCAMPER una lista de preguntas que estimulan la generación de ideas, el nombre de SCAMPER es un acrónimo formado por las letras de los verbos de las preguntas, así mira, la S viene de sustituir, ¿qué se puede sustituir?, la C viene de combinar, ¿qué se puede combinar?, la A viene de adaptar, ¿qué se puede adaptar?, la M viene de modificar o magnificar, ¿qué se puede modificar?, la P viene de ponerlo para otro uso, ¿qué puede poner para otro uso?, la E viene de eliminar, ¿qué se puede eliminar?, la R viene de reorganizar, ¿qué se puede reorganizar?

Su uso es sencillo, como verás, se basa en dos pasos, el primer paso es seleccionar el objeto que quieres mejorar o innovar, el segundo paso es aplicar las preguntas SCAMPER sobre el objeto que se quiere mejorar o innovar, como ves, súper sencillo.

Vamos a ver un ejemplo, el ejemplo lo vamos a basar en los clips, conocen los clips, claro que sí, son esos ganchitos muy útiles para sujetar los papeles, sobre todo en las oficinas, listo, aplico el paso uno, escojo el objeto que quiero mejorar o innovar: un clip. Sigo con el paso dos, aplico las preguntas SCAMPER, empleamos la S de sustituir, por ejemplo, ¿qué puedo sustituir en el clip?, el metal por plástico, el tener un solo color, al tenerlo en varios colores puede servir para una mejor identificación de los papeles, los clips de color verde para archivar los papeles en tal cosa, los clips celestes para archivar los papeles de tal otra cosa, ¡genial!, funcionó la pregunta de SCAMPER.

La C de combinar, un ejemplo de combinar sería el choco café, una combinación de chocolate con café. Ahora toca la A de adaptar, un ejemplo de adaptar sería la presentación en botella de una gaseosa a otra, adaptada en lata. Continuemos con la M de modificar o magnificar, un ejemplo de modificar sería, haber modificado la fórmula tradicional de la gaseosa azucarada por la gaseosa sin azúcar, por ejemplo, teniendo un producto en su versión sin azúcar o comercialmente conocido como cero.

Ahora toca la letra P de ponerlo para otro uso, por ejemplo, las motocicletas lineales transformadas en medios de transporte de carga, recuerda que es importante ver que estos usos se encuentran en el marco de la ley y lo saludable. Seguimos con la E de eliminar, por ejemplo, se eliminó el pago personal de algunas compras o servicios, pudiéndose pagar solo desde el celular, reduciendo el tiempo que toma. La R de reorganizar, ejemplo de reorganizar, a ver, en vez de vender impresoras se vende la tinta de la impresora, el negocio está en la tinta y no en la impresora, reorganizamos el negocio.

Podcast – Establecer metas y objetivos método SMART

Plantearse metas es una de las mejores cosas que podemos realizar, ya que así, tendremos un norte claro hacia dónde movernos. Cuando una persona no establece metas u objetivos, siente que trabaja muy duro en sus respectivos trabajos, pero siente también, que de alguna manera no alcanza resultados, de hecho estas personas se sienten incompletas y esto hace, en muchas ocasiones que las personas pasen su vida a la deriva.

Establecer metas con este método hará que aclares tus ideas y que enfoques tus esfuerzos en conseguirlos. El método SMART, por sus siglas en inglés, significa que tus metas y tus objetivos deben ser: específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con un límite de tiempo para realizarlos.

Veamos a detalle cada uno de estos pasos: específicos, debemos empezar por especificar ¿qué es lo que queremos alcanzar puntualmente?, en vez de decir: voy a ahorrar, debemos decir: ahorro \$ 1 200 hasta tal fecha, por ejemplo, un año. Es importante que cuando estés realizando este punto, te preguntes ¿por qué es importante alcanzar este objetivo? para mantener la motivación de alcanzarlo.

Medibles, todo objetivo que te trases debes poder medirlo, para estar al tanto de su progreso, para esto es bien importante que cada cierto tiempo te pongas una tarea de revisión y validez que tanto ha progresado. Siguiendo con el objetivo del ahorro, establece estas fechas de revisión cada tres meses, es decir, que en un año tendrás 4 revisiones, si has cumplido a cabalidad con tu plan de ahorro, en tu primera fecha de revisión, ya deberías tener \$ 300 en tu cuenta.

Alcanzables, las metas que te propongas deben ser posibles de alcanzar, si tu situación económica no es muy estable, no establezcas metas tales como ahorrar \$1 000 000 en 12 meses, porque claramente, será muy difícil de mantener, es importante que te retes, pero debes saber diferenciar entre retos y metas imposibles de alcanzar en base a tu situación.

Relevantes, debes asegurarte de que los objetivos que te trases, valga la pena ser alcanzados, recuerda que aquí vas a invertir tiempo, dinero, esfuerzo y adicional tendrás que realizar bastantes sacrificios, por eso, cada meta debe ser importante y que genere un impacto significativo en tu vida.

Limitados por el tiempo, todos los objetivos que te trases, deben tener un tiempo asociado para su resolución, si no creamos esa sensación de presión para alcanzar estas metas, entraremos en un estado de relajación que impactará negativamente nuestro progreso. Pregúntate para cuando quiero alcanzar esto, o qué avances puedo obtener en los próximos tres o seis meses.

Veamos dos ejemplos de objetivos con el método SMART: ahorro \$ 500 mensuales, por un período de 12 meses, con el fin de obtener \$ 6 000 el primero de diciembre, este objetivo es específico y limitado por un periodo de tiempo, el cual, también puedes medir, el objetivo general es completar \$ 6 000 en un año y de hecho, ya se encuentran dividido por la cantidad de dinero que debes ahorrar mensualmente, es decir, que si haces una revisión en el mes 4, en tu cuenta ya debería haber \$ 2 000.

Otro ejemplo podría ser: leo 12 libros en los próximos seis meses, no olvides preguntarte cuando estés planteándote estos objetivos, ¿por qué estas metas son importantes para ti?, ten en cuenta que cada objetivo necesita un plan del mismo tipo, en este, debes colocar los pasos que debes ejecutar para alcanzar tu meta. ¿Qué deberías hacer mensualmente para poder ahorrar esos \$ 500? o ¿cuánto tiempo? o ¿cuántas páginas debes de leer al día, para leer dos libros al mes? Enfócate en la estrategia que te permitirá llegar a dichos objetivos, lleva un progreso de las tareas que vas completando para cada objetivo, y recuerda que la motivación y la disciplina para alcanzar tus metas lo son todo.

Podcast - Planear actividades Google calendar


En el vídeo de hoy vamos a planear en Google Calendar, es una herramienta súper útil que nos ayuda a tener mucho más organizado todos nuestros compromisos y cosas y hoy te voy a enseñar a usarla.

Lo primero es que ingresamos a nuestra cuenta de Google de Gmail, ingresamos a la sección de Google Calendar y acá nos van a aparecer los calendarios que son como automáticos de festivos, cumpleaños que se actualiza con los contactos entre otros, podemos quitar o poner los que queramos y podemos crear nuevos calendarios de acuerdo a nuestros roles. Entonces, hundimos acá abajo, en más, crear calendario y ahí vamos a empezar, puedes crear la cantidad de calendario que tú quieras, entonces por ejemplo, yo voy a crear uno personal, que es de mis citas, mis compromisos, como personales, tiempo para mí, con mi pareja mi familia y eso.

Uno de contenido en marcas, que es de la publicidad como tal, que alguna marca me paga pauta y cosas así. Otro es de mi contenido, como las publicaciones de Youtube, de Podcast, en Instagram y eso, pero en mi cuenta.

Y por último, el calendario de las mentorías uno a uno. Puedo cambiarle los colores para tenerlo como de acuerdo a mis roles y acordarme súper bien y ver visualmente cuál es cada cosa y así es mucho más fácil. Voy a ponerlo que se vea tipo mes, para poderlo ver como mucho más grande, ver el mes completo y empiezo a crear los eventos.

También podemos crear tareas, si tú no las completas automáticamente pasan al día siguiente, entonces es súper bueno, porque pues, tú vas acumulando tareas que de pronto no hayas hecho, no se te van a olvidar y cuando las marcas como completadas ya se tachan y pues, quedan en el día en el que las programaste y si no, pasan al día siguiente y a los días siguientes, al día siguiente, hasta que lo hagas.



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 5

ÁREA : EPT

GRADO : 3°

SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quinonense, siempre Triunfador e Innovador.

EdA: “Elaboramos revistas turísticas digitales sobre nuestra localidad para promover sus atractivos turísticos”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia de área	Capacidad	Propósito	Evidencias
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor. Aplica habilidades técnicas. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	Crea propuestas de valor referentes a la difusión de costumbres de mi comunidad, a través de presentaciones electrónicas.	Presentación con diapositivas, de costumbres de mi comunidad. Responde las preguntas relacionadas a los audios compartidos


ACTIVIDAD 5: Creamos una revista digital para difundir costumbres de mi comunidad de Moho – Parte I.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

INICIO (25 Min.)


- Los estudiantes y docentes recuerdan las normas de convivencia para el trabajo en el aula.
- El docente para orientar el interés de los estudiantes reproduce 2 audios preparados, teniendo como base la metodología del Design Thinking.

Audio 1: 3 min. 30 seg.



Programas para diseño en 3D (Clic)

Audio 2: 4 min. 01 seg.



Trabajo cooperativo, roles y solución de conflictos (Clic)

- El docente indica que los audios les serán compartidos al grupo de WhatsApp del salón. Asimismo, indica que también los pueden encontrar en el blog institucional: <https://capitanjaag.blogspot.com>, y en la plataforma de audio SoundCloud como: EPT – Podcast.
- El docente solicita a dos estudiantes a que puedan dar su opinión acerca de los audios escuchados.

El docente realiza las siguientes preguntas referentes a los audios:

- > ¿Cuál es la finalidad de utilizar programas que nos permitan crear objetos en 3D?
- > ¿Qué significa trabajar cooperativamente dentro de un proyecto de emprendimiento?
- > ¿Cuáles podrían ser los roles de cada integrante dentro del proyecto de emprendimiento?

DESARROLLO (80 Min.)

Creamos el prototipo de la “Revista digital para difundir costumbres de mi comunidad de Moho – Parte I”.

- El docente indica a los estudiantes abrir el archivo PDF en sus computadoras para desarrollar la actividad, teniendo presente los diferentes ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos.
- El docente orienta y acompaña a cada uno de los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 5

ÁREA : EPT

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

GRADO : 3°

SECCIÓN : A

Un Quiñonense, siempre Triunfador e Innovador!

Costumbres de mi comunidad Mocho

En Quiñonense, siempre triunfador e innovador



Las costumbres: un tesoro local



Autor: Nombre y apellidos
Grado: 3ro
Sección: "..."

1 *

Costumbres que conoceremos:

- Concurso de la mejor rosa moheña.
- Primeros productos del campo en honor a la mamita Santa Bárbara Cha'lla.
- Probando las deliciosas comidas.
- Gran noche cultural en Mocho.

2 *

Concurso de la mejor rosa moheña:

En la plaza principal de Mocho se realizan grandes actividades y costumbres, por ejemplo el concurso a la mejor rosa moheña:

- Rosa roja
- Rosa amarilla
- Rosa anaranjada
- ...
- ...
- ...




3 *

- El docente indica que se debe de aplicar Animación a los objetos, considerando una secuencia lógica.
- El docente indica que se debe de aplicar Transición a las diapositivas, considerando una armonía entre una y otra diapositiva.
- El docente indica que se debe de insertar hipervínculos en la segunda diapositiva, para ir directamente a la diapositiva que contiene el lugar turístico deseado.

CIERRE (15 Min.)

- El docente indica que guarden sus archivos en el lugar establecido dentro del disco de la computadora.
- El docente verifica y si fuera necesario corrige el procedimiento realizado por el estudiante.

EVALUACIÓN

- Ficha de observación de sesión de aprendizaje.
- Registro auxiliar.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?
- ¿Qué dificultades encontraron durante el aprendizaje?
- ¿Qué necesidades de aprendizaje se requiere reforzar?

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO

Podcast - Programas para diseño en 3D

Un resumen de los mejores programas para empezar a diseñar en 3D de diferentes niveles: nivel inicial, intermedio y profesional. Os vamos a detallar las características, las ventajas y algunas diferencias para que vosotros mismos decidáis cuál es el mejor que se adapta a vuestras posibilidades y que os sintáis más cómodos para empezar a diseñar.

Para nosotros Tinkercad, es uno de los programas que más os gustan porque es muy sencillo, muy fácil de usar y está enfocado para todo tipo de usuarios. Inicialmente fue pensado para las aulas, pero si no tienes ni idea de cómo empezar Tinkercad sería la opción perfecta ya que es muy intuitivo y tiene una interfaz muy sencilla para que puedas modelar sin problema tus diseños 3D. Lo que lo hace tan sencillo es que utiliza formas básicas como cubos, cilindros, pirámides, prismas, íconos para formar así diseños; puedes acceder a él de forma online a través de su navegador. Otra de las opciones que tiene es que puedes importar una imagen vectorial en 2D y convertirla en un diseño 3D, además es gratuito y a través de la cuenta de Autodesk puedes empezar a trabajar en él.

Frecad sería un programa intermedio, con este programa puedes crear objetos 3D sencillos, sin mucha dificultad. Este programa está más enfocado al diseño mecánico que al diseño artístico, donde puedes hacer tus diseños con las medidas concretas y calculadas. Es un programa en el que puede diseñar cualquier cosa sin mucha dificultad y además es gratuito y de código abierto, no es un programa básico como Tinkercad, si no es de un nivel intermedio, por lo que hay ciertas cosas que te pueden costar un poquito más, si no tienes mucho nivel, pero todos van a empezar, ya que hay muchísimas guías y tutoriales en internet. Pero si estás iniciándote el diseño 3D, te recomiendo que comiences con Tinkercad ya que es un programa mucho más básico y no es tan complejo. Si te metes en programas tan avanzados te va a aparecer un poquito más difícil por lo que mejor es que vayas paso por paso, aunque si de verdad quieres empezar con Frecad no tienes problema, porque como os digo, tenéis muchísimos tutoriales para empezar.

Fusión 360, es también un programa de nivel intermedio, de diseño técnico, un poquito más avanzado, es uno de los programas que más se utiliza últimamente por diseñadores y makers. Es un software que combina el diseño mecánico industrial y está enfocado para aquellos usuarios que quieran hacer diseños complejos, pero de forma sencilla, es un software intermedio como hemos dicho, donde puedes modificar superficies y dimensiones de manera muy sencilla e intuitiva. Podéis instalarlo a través de Autodesk, descargando la prueba gratuita y además tenéis muchos tutoriales para empezar paso a paso.

Bueno Blender, sería un programa, un software mucho más avanzado, yo diría que profesional, que está enfocado a modelar de manera orgánica para hacer figuras o animaciones en 3D como si fueran esculturas. Lo podéis Descargar desde su propia página y está disponible de manera gratuita en Mac, Linux y Windows. Es uno de los software más potentes del mercado, de hecho hay estudios profesionales y películas que lo utilizan. Si aprendes a usarlo como si fuera un videojuego, vais a aprender mucho más rápido y el límite lo pone tu imaginación. Igualmente para este programa tenéis muchos tutoriales en YouTube y en cualquier guía también podéis aprender más cositas sobre este programa, aunque como os digo, está más enfocado al sector profesional, pero bueno, siempre es un reto si queréis empezar.

Podcast - Trabajo cooperativo, roles y solución de conflictos


Los jugadores de un equipo de fútbol en pleno partido, son quizás, el mejor ejemplo de un trabajo cooperativo, todos cooperan para tratar de que la pelota entre al arco contrario verdad y de igual forma, todos cooperan para que la pelota no entre a su propio arco. Obviamente la vida no es un juego, pero igual, en el trabajo, en el mundo del trabajo, con nuestras compañeras y nuestros compañeros, debemos tratar de meter goles, sí o no, o de impedir que la pelota entre a nuestro arco, el talento gana partidos pero el trabajo en equipo gana campeonatos. El programa de hoy se llama: Trabajando cooperativa y colaborativamente con mi familia.

Estas labores pueden realizarse con mayor facilidad si se organizan convenientemente, una de las formas de organizarlas es como en los equipos de fútbol, un equipo de fútbol existe un capitán, pero él juega al mismo nivel que todo el equipo, el hecho de ser capitán no lo libera de realizar tareas comunes a todos, en una empresa, esta forma de organizarse, donde todos juegan igual, más allá de sus distintos roles o responsabilidades, se le llama organización plana. En casa puede ser igual, tener una organización plana a la hora de estar todos en la cancha sin distinción, realizando labores, por ejemplo, a la hora de cocinar, a la hora de trabajar en la chacra, o a la hora de estudiar, toda la familia trabajando colaborativamente y cooperativamente para meter goles y no solo para ganar algunos partidos, sino campeonatos.

Dentro de nuestra familia debemos trabajar cooperativamente y a la vez colaborativamente con nuestro barrio o comunidad, seguro se preguntarán ¿cómo es eso?, pues bien, presten atención. Dentro del equipo de la familia, el trabajo es cooperativo, es un trabajo permanente, dentro de la comunidad, el trabajo es colaborativo, ya que se da esporádicamente y por tanto, sólo se colabora. La diferencia entre trabajo cooperativo y trabajo colaborativo podría plantearse así: se coopera con los integrantes de nuestra familia para lograr objetivos propios y objetivos del grupo familiar, se colabora con otras familias en la búsqueda de soluciones que puedan ser positivas para nuestro barrio o comunidad.

Te invito a elaborar una lista de actividades que podrías realizar en casa cooperando con tu familia, te daré algunos ejemplos, dentro de casa puedes trabajar cooperativamente al preparar el almuerzo con tu familia, dentro de casa puedes trabajar cooperativamente al elaborar chalinas tejiendo a palitos con tu familia.

Acá tengo una propuesta de trabajo colaborativo, mi familia ha decidido colaborar una vez al mes apoyando en las tareas del comedor del barrio, vamos a cocinar. Los objetivos antes eran individuales, ahora son objetivos de la familia, los roles, antes no estaban definidos, cada uno hacía lo que le parecía mejor o solo hacía lo suyo, ahora están claramente definidos pero a la vez son adaptables según la situación. El liderazgo, antes era individualizado, ahora es compartido. Los conflictos, antes se resolvían por imposición, ahora se enfrentan en conjunto y se resuelven por consenso. Las comunicaciones, antes el trabajo era desorganizado, todos y todos opinaban, pero no se escuchaban y se decidía simplemente por decidir. Ahora el trabajo es organizado, intercambian opiniones ponen en práctica la escucha activa y las decisiones son acertadas tras llegar a acuerdos.



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES

FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 6

ÁREA : EPT

GRADO : 3°

SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quinonense, siempre Triunfador e Innovador.

EdA: “Elaboramos revistas turísticas digitales sobre nuestra localidad para promover sus atractivos turísticos”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia de área	Capacidad	Propósito	Evidencias
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Aplica habilidades técnicas. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.	Aplica habilidades técnicas para crear presentaciones electrónicas referentes a la difusión de costumbres de mi comunidad, considerando la opinión de sus compañeros. Evalúa los resultados.	Presentación de diapositivas, de costumbres de mi comunidad. Responde las preguntas relacionadas a los audios compartidos


ACTIVIDAD 6: Creamos una revista digital para difundir costumbres de mi comunidad de Moho – Parte II.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

INICIO (25 Min.)


- Los estudiantes y docentes recuerdan las normas de convivencia para el trabajo en el aula.
- El docente para orientar el interés de los estudiantes reproduce 2 audios preparados, teniendo como base la metodología del Design Thinking.

Audio 1: 2 min. 25 seg.



Establece los roles de tu equipo (Clic)

Audio 2: 1 min. 40 seg.



Roles dentro de un equipo (Clic)

- El docente indica que los audios les serán compartidos al grupo de WhatsApp del salón. Asimismo, indica que también los pueden encontrar en el blog institucional: <https://capitaniagg.blogspot.com>, y en la plataforma de audio SoundCloud como: EPT – Podcast.
- El docente solicita a dos estudiantes a que puedan dar su opinión acerca de los audios escuchados.

El docente realiza las siguientes preguntas referentes a los audios:

- > ¿Qué características se pueden considerar para la asignación de roles dentro de un equipo?
- > En el equipo conformado para el proyecto de emprendimiento “Revista digital para difundir costumbres de mi comunidad de Moho”, ¿qué roles pueden tener sus integrantes?

DESARROLLO (80 Min.)

Creamos el prototipo de la “Revista digital para difundir costumbres de mi comunidad de Moho – Parte II”.

- El docente indica a los estudiantes abrir el archivo PDF en sus computadoras para desarrollar la actividad, teniendo presente los diferentes ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos.
- El docente orienta y acompaña a cada uno de los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO

IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES

FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 6

ÁREA : EPT

GRADO : 3°

SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quiñonense, siempre Triunfador e Innovador.

Primeros productos del campo

4 *

Probando las deliciosas comidas

5 *

Noche cultural en Moho

6 *

Conoce las costumbres de la comunidad de Moho

7 *

- El docente indica que se debe de aplicar Animación a los objetos, considerando una secuencia lógica.
- El docente indica que se debe de aplicar Transición a las diapositivas, considerando una armonía entre una y otra diapositiva.

CIERRE (15 Min.)

- El docente indica que guarden sus archivos en el lugar establecido dentro del disco de la computadora.
- El docente verifica y si fuera necesario corrige el procedimiento realizado por el estudiante.

EVALUACIÓN

- Ficha de observación de sesión de aprendizaje.
- Registro auxiliar.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?
- ¿Qué dificultades encontraron durante el aprendizaje?
- ¿Qué necesidades de aprendizaje se requiere reforzar?

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO

Podcast - Establece los roles de tu equipo

Establecer los roles de tu equipo. Ya vimos la estrategia que vamos a utilizar para construir nuestro equipo virtual, ahora, cómo vamos a establecer los roles de este equipo, que estrategia vamos a utilizar, como lo vamos a priorizar, veamos con un ejemplo: supongamos que Carlos es un diseñador de sitios web, tiene ciertas deficiencias en cuanto a la relación de los clientes, no tiene una estrategia propia y pero es bueno en la parte también del entrega de productos. Carlos quiere buscar a alguien que tenga la misma visión que él, quiere estar seguro de que la persona que va a contratar para establecer un nuevo rol, va a ser, va a ser excelente en el desempeño y busca a Pedro, pero resulta ser que Pedro tiene la misma habilidad que Carlos, es un excelente diseñador, tiene también la misma deficiencia en cuanto al trato con los clientes, en la relación de clientes y es bueno los productos.

Carlos como es excelente diseñador lo busca para que se encargue en la parte de la atención y la relación con los clientes. ¿Te parece esto lógico?, claro que no verdad, Carlos está buscando a Pedro simplemente porque tienen las mismas habilidades y destrezas que él, pero, no se está dando cuenta que también tienen las mismas debilidades y lo está poniendo desempeñar un rol para el cual no está debidamente entrenado o no tiene la destreza para ese rol, porque está cometiendo el error de querer contratar a alguien con exactamente con sus mismas habilidades.

Entonces ¿cuál es la estrategia ideal para asignar un rol en el equipo?, es sencillo, lo primero que tenemos que hacer es hacemos un autoexamen, una autoevaluación, tenemos que evaluar nuestras fortalezas y nuestras debilidades y en base a eso vamos a priorizar a que personas vamos a asignar el rol, obviamente tenemos que buscar personas que cubran nuestras debilidades o que sean mucho mejor que nosotros en lo que nos desempeñamos, en este caso, Carlos no buscará a Pedro, sino va a buscar a Luis. Luis es excelente en cuanto a la relación con los clientes, tiene conocimiento de software CRM y puede distintas o diversas estrategias para acercarse a sus clientes. Entonces, esta adquisición, si nos va a añadir valor a nuestro proceso productivo, entonces básicamente tenemos que basarnos en esto: “siempre alguien que cubra nuestras debilidades o que sean mejores en lo que nosotros hacemos”, no debemos tener ese miedo, no hacemos nada reuniéndonos de personas que sepan menos que nosotros, porque no vamos a simplemente, no vamos a escalar nuestro negocio.

Podcast - Roles dentro de un equipo


Súper equipos, roles dentro de un equipo. Para tener un súper equipo, no necesitas súper poderes, necesitas saber cuál es tu rol en el grupo, pero, ¿cómo se definen los roles en los equipos?, te contamos cuáles son los roles básicos dentro de un equipo exitoso.

Número uno, coordinador, es fundamental elegir una persona responsable de coordinar el trabajo del grupo, se les reconoce porque son los primeros en decir, esta es la tarea, ¿quién hace cuál parte?, esa persona dirigirá la conversación del grupo para identificar la lista de tareas por hacer y cómo distribuirlas equitativamente.

Número dos, voceros, si se trata de una exposición oral, lo siguiente es definir quienes tienen las fortalezas como voceros, no tienen miedo de hablar en público y su voz es clara, dado que todos tienen una parte que exponer, los voceros se encargarán de iniciar la exposición, la parte de mayor nervio y de hacer las conclusiones, la parte donde se resaltan los hallazgos importantes del equipo.

Número tres, editores, es importante determinar quiénes conocen más del tema que será tratado en la exposición, como editores, su función es ayudar a los demás a sintetizar las respectivas partes de la presentación.

Número cuatro, creativos, finalmente los creativos son los que todo lo ven en imágenes y sus cuadernos de anotaciones están llenos de dibujos, su responsabilidad es proponer cómo debe lucir la presentación y qué tipo de organizadores gráficos utilizar. Listo, de esta manera tendrás las funciones definidas para armar tu súper equipo.



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 7

ÁREA : EPT

GRADO : 3º

SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quinonense, siempre Triunfador e Innovador.

EdA: “Elaboramos revistas turísticas digitales sobre nuestra localidad para promover sus atractivos turísticos”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia de área	Capacidad	Propósito	Evidencias
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor. Aplica habilidades técnicas.	Crea propuestas de valor en la elaboración de presentaciones electrónicas referentes a la difusión de tradiciones de mi comunidad.	Presentación con diapositivas, de tradiciones de mi comunidad. Responde las preguntas relacionadas a los audios compartidos.


ACTIVIDAD 7: Creamos una revista digital para difundir tradiciones de mi comunidad – Parte I.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

INICIO (25 Min.)


- Los estudiantes y docentes recuerdan las normas de convivencia para el trabajo en el aula.
- El docente para orientar el interés de los estudiantes reproduce 2 audios preparados, teniendo como base la metodología del Design Thinking.

Audio 1: 2 min. 37 seg.



Malla receptora de información (Clic)

Audio 2: 2 min. 19 seg.



Inversión y ganancia (Clic)

- El docente indica que los audios les serán compartidos al grupo de WhatsApp del salón. Asimismo, indica que también los pueden encontrar en el blog institucional: <https://capitaniagg.blogspot.com>, y en la plataforma de audio SoundCloud como: EPT – Podcast.
- El docente solicita a dos estudiantes a que puedan dar su opinión acerca de los audios escuchados.

El docente realiza las siguientes preguntas referentes a los audios:

- > ¿Qué herramientas podemos utilizar para recopilar información de las personas de mi comunidad acerca de nuestro proyecto de emprendimiento: "Revista digital para difundir tradiciones de mi comunidad"?
- > En la elaboración del proyecto de emprendimiento "Revista digital para difundir tradiciones de mi comunidad", ¿cuál sería la inversión y ganancia estimada?

DESARROLLO (80 Min.)

Creamos el prototipo de la "Revista digital para difundir tradiciones de mi comunidad – Parte I".

- El docente indica a los estudiantes abrir el archivo PDF en sus computadoras para desarrollar la actividad, teniendo presente los diferentes ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos.
- El docente orienta y acompaña a cada uno de los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO

IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 7

ÁREA : EPT

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

GRADO : 3°

SECCIÓN : A

Un Quiñonense, siempre Triunfador e Innovador!

1. Abrimos el programa PowerPoint.
2. Presentación en blanco. Menú Diseño, Tamaño de diapositiva, Personalizar tamaño de diapositiva:

Seguidamente, Aseguramos el ajuste:
3. Obtenemos un nuevo tamaño de diapositiva:

Borramos los dos cuadros:
4. Aplicamos relleno degradado, Insertamos WordArt, insertamos imágenes y objetos:

- El docente indica que se debe de aplicar Hipervínculo al objeto "Leer más..." de Historia de Papá Noel en la primera diapositiva y al objeto "Inicio" de la segunda diapositiva.

CIERRE (15 Min.)

- El docente indica que guarden sus archivos en el lugar establecido dentro del disco de la computadora.
- El docente verifica y si fuera necesario corrige el procedimiento realizado por el estudiante.

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 7

ÁREA : EPT

GRADO : 3°

SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quinonense, siempre Triunfador e Innovador.

EVALUACIÓN

- Ficha de observación de sesión de aprendizaje.
- Registro auxiliar.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?
- ¿Qué dificultades encontraron durante el aprendizaje?
- ¿Qué necesidades de aprendizaje se requiere reforzar?



Año lectivo: 2022

UGEL MOHO

Podcast - Malla receptora de información

Bienvenidos a todos, hoy vamos a hablar sobre la quinta fase de la metodología Design Thinking, la cual es evaluar. ¿Qué es evaluar?, es la etapa en donde se muestra el usuario lo que se ha diseñado para él, evaluar o validar no es sencillamente enseñar al usuario nuestro prototipo, sino que implica una escucha despegada de nuestras propias ideas y prejuicios, para esto vamos a aplicar la Malla receptora de información.

¿Qué es la Malla receptora de información? Esta técnica facilita la recopilación de información, en tiempo real cuando presentamos los prototipos a los usuarios, esta técnica se puede trabajar con tu equipo o con los usuarios.

La malla receptora de información se divide en cuatro partes: la primera está representada por el signo más, se ubica en la parte superior izquierda y en ella se escriben las ideas interesantes o notables. La segunda está representada por un triángulo, se ubica en la parte superior derecha y en ellas escriben las críticas constructivas. La tercera está representada por un signo de interrogación, se ubica en la parte inferior izquierda y en ella se escriben las preguntas o dudas y la cuarta está representada por un foco, se ubica en la parte inferior derecha y en ella se escriben las nuevas ideas.

Muy bien, ahora realicemos un ejemplo para que quede más claro, vamos a utilizar el ejemplo de una cajita de fósforos. Nos dirigimos al cuadrante de cosas interesantes y agregamos la información obtenida: poco peso, fáciles de usar, muy práctico, portabilidad; ahora nos dirigimos al cuadrante de críticas constructivas y también agregamos la información recogida: incomodidad para llevar en los bolsillos, las cajitas se deforman, se abren y se desparraman, si se mojan ya no prenden. Seguidamente, nos vamos al cuadrante de preguntas nuevas y agregamos la información obtenida: ¿por qué no cambiar a cajitas de plástico, madera, metal, etcétera?, ¿cómo hacer para evitar que el fuego se apague cuando los fósforos se mojen?

Y por último, nos dirigimos al cuadrante de nuevas ideas y agregamos la información recogida: crear envases de plástico más ligeros y coloridos; emplear químicos que permitan encender los fósforos al tener contacto con el agua.

Muy bien, con lo aprendido ya puedes aplicar la Malla receptora de información en tu prototipo, hasta luego.


Podcast - Inversión y ganancia

Cuando invertimos estamos utilizando una cantidad de dinero, esfuerzo o tiempo en un proyecto, negocio con el fin de recuperarlo con intereses cuando se generan ganancias, es decir, es darle un uso productivo al dinero. Las inversiones pueden ser riesgosas, porque no tenemos la seguridad de que el dinero invertido genere ganancias o sea recuperado al 100%, pero también las inversiones pueden ser beneficiosas, porque si el proyecto o negocio en el que se ha invertido tiene éxito, probablemente las ganancias sean mucho más elevadas.

¿Cómo calculo mi ganancia?, Estela es un emprendedora que tiene una bodega con la que saca adelante a sus hijos, cada mes tiene la preocupación de pagar puntual a sus proveedores, a pesar de tener buenos ingresos llega con las justas al monto que debe pagar a sus proveedores. No sé por qué siempre llego con las justas a pagarles a mis proveedores, si siento que cada día vendo más, ¿por qué me pasa esto?, no les ha pasado lo mismo.

Hola Estela, creo que ya sé que puede estar pasando, ¿quién dijo eso? Yo, tu asesor de negocios. Yo te ayudaré a identificar tus ingresos y gastos para ordenar mejor tu dinero y puedas cumplir así con tus pagos a tiempo. Para ello es importante que sigas estas recomendaciones: registra tus ingresos de manera diaria, registra tus gastos y diferencia los gastos que pertenecen al negocio de los gastos familiares.

Muy bien Estela, recuerda además asignarte un sueldo fijo mensual para cubrir tus gastos personales. Qué buen dato, pero tengo una pregunta ¿cómo calculo mi ganancia? Es muy simple, solo debes seguir esta fórmula: $\text{ingresos} - \text{gastos} = \text{ganancia}$. ¡Oh!, perfecto, y no sólo eso Estela, si sabes cuál es tu ganancia, podrás hacer crecer tu negocio, ahorrar para imprevistos y también para algunos gastos personales, como viajes. Muchas gracias por tus recomendaciones.



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES
FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 8

ÁREA : EPT

GRADO : 3°

SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quinonense, siempre Triunfador e Innovador.

EdA: “Elaboramos revistas turísticas digitales sobre nuestra localidad para promover sus atractivos turísticos”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia de área	Capacidad	Propósito	Evidencias
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Aplica habilidades técnicas. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.	Aplica habilidades técnicas en la elaboración de presentaciones electrónicas referentes a la difusión de tradiciones de mi comunidad. Asume roles dentro del grupo y evalúa los resultados.	Presentación con diapositivas, de tradiciones de mi comunidad. Responde las preguntas relacionadas a los audios compartidos.


ACTIVIDAD 8: Creamos una revista digital para difundir tradiciones de mi comunidad – Parte II.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

INICIO (25 Min.)

- Los estudiantes y docentes recuerdan las normas de convivencia para el trabajo en el aula.
- El docente para orientar el interés de los estudiantes reproduce 1 audio preparado, teniendo como base la metodología del Design Thinking.

Audio 1: 3 min. 13 seg.



Evaluamos nuestro proyecto de emprendimiento (Clic)

- El docente indica que el audio les serán compartidos al grupo de WhatsApp del salón. Asimismo, indica que también los pueden encontrar en el blog institucional: <https://capitanjagga.blogspot.com>, y en la plataforma de audio SoundCloud como: EPT – Podcast.
- El docente solicita a un estudiante a que pueda dar su opinión acerca del audio escuchado.

El docente realiza las siguientes preguntas referentes a los audios:

- > ¿Qué importancia tiene analizar la satisfacción de los usuarios con la propuesta de valor del proyecto de emprendimiento?
- > ¿Qué importancia tiene analizar la relación entre inversión y ganancia que genera el proyecto de emprendimiento?
- > ¿Qué importancia tiene incorporar mejoras en el proyecto de emprendimiento?

DESARROLLO (80 Min.)

Creamos el prototipo de la “Revista digital para difundir tradiciones de mi comunidad – Parte II”.

- El docente indica a los estudiantes abrir el archivo PDF en sus computadoras para desarrollar la actividad, teniendo presente los diferentes ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos.
- El docente orienta y acompaña a cada uno de los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO



IES CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES

FICHA DE TRABAJO

Unidad 4
Sesión 8

ÁREA : EPT

GRADO : 3°

SECCIÓN : A

DOCENTE : Felipe Revilla Bernal

Un Quiñonense, siempre Triunfador e Innovador.

Historia de la Navidad



FELIZ
NAVIDAD

La Navidad es una de las celebraciones más importantes en el mundo. Su llegada es motivo de alegría y unión familiar, al tratarse de un festejo, de origen religioso, en el que se conmemora el nacimiento de Jesucristo.

El 24 de diciembre se festeja la Noche Buena y el 25 de diciembre la Navidad.

Las familias se unen para celebrar el nacimiento de Jesucristo. Comparten una cena, realizan un brindis que puede estar integrada por pavo, romeritos, bacalao, sopa, ensalada de manzana y algunas otras cosas, dependiendo del lugar o el país.

Suele hacerse un intercambio de regalos, poner el tradicional árbol de Navidad, adornado de luces y esferas, se cantan algunos villancicos.

Inicio

3

Municipalidad Provincial
de Moho
Te desea una "Feliz Navidad"










Puno - Perú - 2022

4

- El docente indica que se debe de aplicar Hipervínculo al objeto "Leer más..." de Historia de la Navidad en la primera diapositiva y al objeto "Inicio" de la tercera diapositiva.

CIERRE (15 Min.)

- El docente indica que guarden sus archivos en el lugar establecido dentro del disco de la computadora.
- El docente verifica y si fuera necesario corrige el procedimiento realizado por el estudiante.

EVALUACIÓN

- Ficha de observación de sesión de aprendizaje.
- Registro auxiliar.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?
- ¿Qué dificultades encontraron durante el aprendizaje?
- ¿Qué necesidades de aprendizaje se requiere reforzar?

Año lectivo: 2022

UGEL MOHO

99

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

Podcast - Evaluamos nuestro proyecto de emprendimiento

Bienvenidos a todos, hoy comprendemos el proceso de evaluación de tu proyecto de emprendimiento. Empecemos, tu proyecto de emprendimiento lo debes realizar con un compromiso ético, es decir, sin dañar a la sociedad, al contrario, debes buscar mejorar su calidad de vida, tu proyecto de emprendimiento debe ser, la expresión de tus anhelos y sueños, dentro del campo de tu interés y tus vocaciones. Debe expresar tu realización personal antes de la simple búsqueda de ganancia económica, debe generar recursos económicos, valor social, cultural y ambiental, con beneficios para ti y el colectivo.

Evaluar el desarrollo de la implementación de tu proyecto a través de métricas, incorporar a tu aprendizaje los errores que has cometido, para modificar tus prácticas y mejorar.

Recuerda que todo inició como una idea o reto que te trazaste, luego pasaste a la acción, para hacer realidad tu proyecto y a pesar de las dificultades, perseveraste para llegar hasta el final. Aplicamos instrumentos de evaluación para un proyecto de emprendimiento, ahora, te planteo criterios que debería tener un proyecto de emprendimiento, para que efectivamente desarrolle en ti, las capacidades necesarias para llegar a ser un gestor de proyectos de emprendimiento económicos o sociales.

El proyecto te propone que realices las actividades por medio de equipos, donde todos tus integrantes trabajan con los mismos objetivos y metas, pero a la vez cada integrante del equipo tiene un rol específico.

El proyecto ha promovido en ti espacios para el diálogo, discusión de ideas y acciones, toma de decisiones, desde el planteamiento del reto hasta la finalización del proyecto para su exposición final.

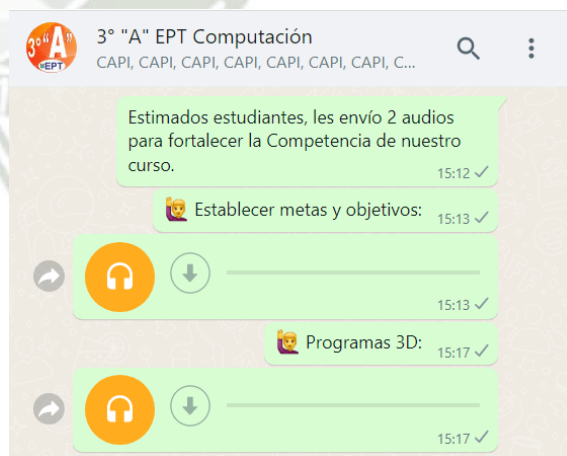
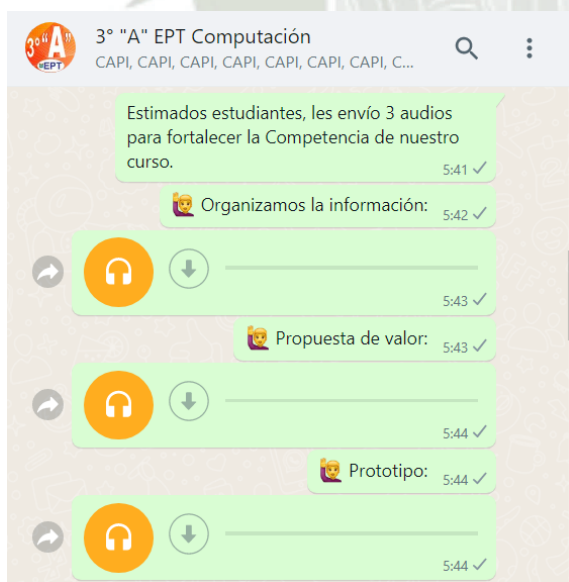
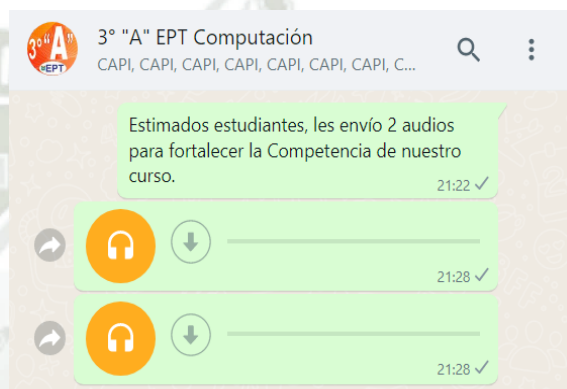
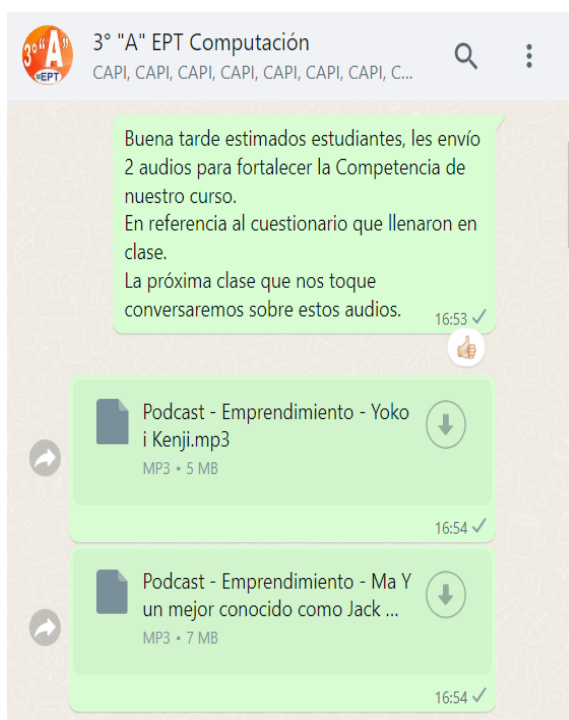
El proyecto te ha proporcionado espacios para: recoger información, realizar entrevistas, aplicar técnicas de observación, técnicas de organización y síntesis de la información, generar ideas de solución, empleando técnicas de creatividad, transformar las ideas en prototipos para empatizar y evaluar con el usuario y aplicar técnicas de evaluación del prototipo.

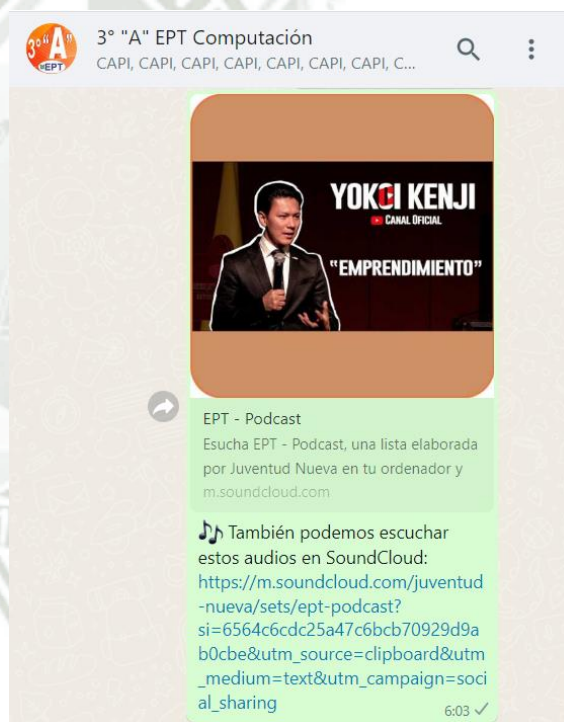
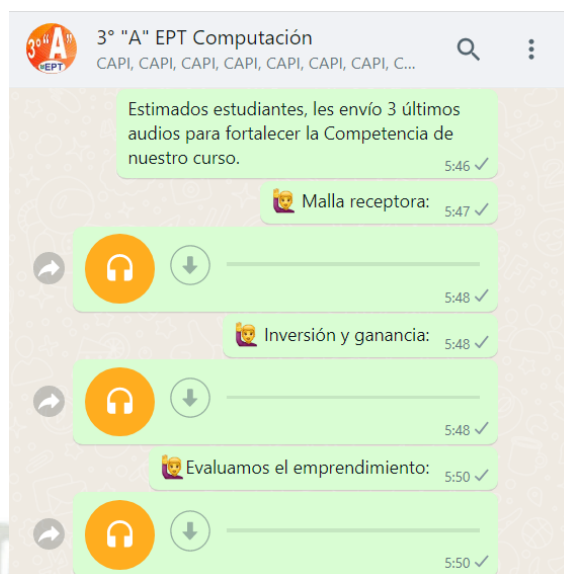
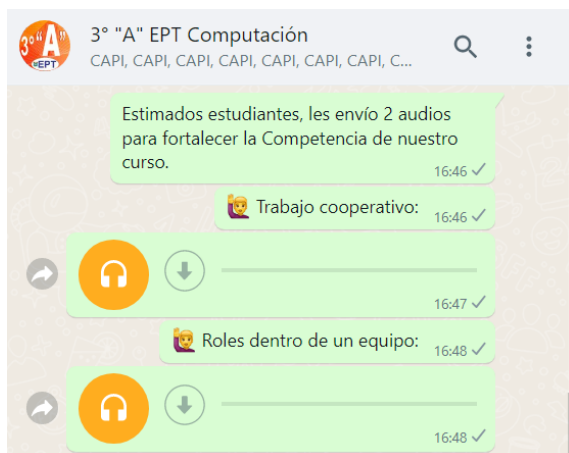
El proyecto te ha dado espacio para incluir actividades en que se necesita trabajar cooperativamente en equipo pero a la vez permite que otras personas puedan contribuir con consejos o actuar de mentores del equipo.

El proyecto te ha permitido que te des cuenta que, en el campo de los negocios, la tecnología está generando en las personas nuevos modos de comprar y de vender productos o servicios.

El proyecto te ha permitido desarrollar habilidades de asumir riesgos, trabajar en equipo, tener iniciativa, tomar decisiones, comunicarte, desarrollar la creatividad, saber planificar, ser perseverante, autoconfianza, resistencia a la frustración, relacionarte con otras personas, gestionar proyectos y más.

ANEXO 4: Podcasts educativos enviados al grupo de WhatsApp de los estudiantes de 3° “A” EPT Computación.





UTILIZACIÓN DE PODCASTS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

17%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Tecnologica del Peru Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	vdocuments.site Fuente de Internet	2%
4	repositorioacademico.usmp.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	noticia.educacionenred.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.upeu.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
7	repositorio.puce.edu.ec Fuente de Internet	1%

repositorio.uti.edu.ec

8	Fuente de Internet	1 %
9	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.unesum.edu.ec Fuente de Internet	1 %
11	www.santamariareina.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1 %
14	www.lareferencia.info Fuente de Internet	1 %
15	siep.org.pe Fuente de Internet	1 %
16	Submitted to Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) - Sede Ecuador Trabajo del estudiante	1 %
17	ecotec.edu.ec Fuente de Internet	1 %
18	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	1 %

19	lavictoriagakko.edu.pe Fuente de Internet	1 %
20	repositorio.unjpsc.edu.pe Fuente de Internet	1 %
21	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	1 %
22	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	1 %
23	colegioicthus.edu.pe Fuente de Internet	1 %
24	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	1 %
25	Submitted to Corporación Universitaria Remington Trabajo del estudiante	1 %
26	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado