

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PRIVADO
“BERNABÉ COBO”
D.S. N° 50-95-ED**



**LOS RECURSOS DIGITALES Y LA COMPETENCIA
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO
ECONÓMICO Y SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL
NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DEL DISTRITO DE TARAY, PROVINCIA
CALCA, REGIÓN CUSCO - 2024**

**Tesis presentada por:
URRUTIA HERRERA, Cristofer Adolfo**

**PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE PROFESOR DE
EDUCACIÓN TÉCNICA**

ASESOR: PRF. JUAN CARLOS LUNA H.

CUSCO – PERÚ

2025

Presentación

Se hace presente la investigación titulada: **“LOS RECURSOS DIGITALES Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO Y SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE TARAY, PROVINCIA CALCA, REGIÓN CUSCO EN EL AÑO 2024”**, con la finalidad de dar cumplimiento al reglamento de grados y título del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Bernabé Cobo y poder optar el título de profesor en educación técnica.

El desarrollo del enfoque de emprendimiento es un paso importante la formación educativa básica de los estudiantes, para que en un futuro no muy lejano se conviertan en agentes de desarrollo económico y social en su localidad. Por ello es que la intención de esta investigación es dar a conocer los aspectos bases de los recursos digitales y su aplicación en el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social, contribuyendo así a la formación inicial docente de diversos estudiantes que están directa e indirectamente inmersos en la investigación educativa.

El Tesista

Agradecimiento

Gracias Dios por darme la vida. Gracias por siempre inspirarme y bendecirme y hacerme una gran persona. Agradezco al instituto privado de educación superior “Bernabé Cobo” y a la institución educativa Virgen del Rosario – Rayanniyoq por su apoyo para la óptima implementación del estudio, así como la participación y ayuda de mis alumnos de secundaria, sin los cuales este estudio no hubiera sido posible el desarrollo de esta investigación.

Agradezco el apoyo significativo de las personas que más valoro, sin las cuales no tendría la fuerza y la energía para continuar mi crecimiento como persona y profesional. Agradezco a mi familia, que siempre me ha apoyado, y a mis amigos, que me han brindado un enorme apoyo moral y humano, necesario para mi trabajo y mi carrera durante este momento tan difícil. Pero sobre todo quiero agradecer a la vida por darme la oportunidad de participar en este proyecto y fortalecer los vínculos entre mis amigos y compañeros.

El Tesista

Dedicatoria

A mi Dios, padre celestial que, con mi fe, amor esta siempre iluminándome con su sabiduría, ha permitido que logré este objetivo y alcanzar mi meta de ser un profesional de calidad e ingenio.

A mi padre Wilbert Adolfo, que me apoya en esta vida y con su ayuda emocional para mis logros, está siempre a mi lado guiándome en el camino del descubrimiento de la sabiduría de la vida y su asesoramiento profesional que tengo.

A mis hermanas: Leydi y Diana, especialmente a mi abuelo Alberto quien siempre está mirándome, cuidándome y protegiéndome desde la otra vida como un ángel, para un mejor porvenir, por la confianza y su crianza con amor que me recuerda siempre.

Cristofer Adolfo Urrutia Herrera

Resumen

El trabajo de investigación titulado: **“LOS RECURSOS DIGITALES Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO Y SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE TARAY, PROVINCIA CALCA, REGIÓN CUSCO EN EL AÑO 2024”** ha tenido como objetivo el utilizar los recursos digitales como herramienta para desarrollar en los estudiantes las bases de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social. La metodología seguida fue bajo la hipotética deductiva, con el enfoque cuantitativo como soporte de estudio y el tipo aplicativo con el diseño pre experimental. Para el estudio se ha definido una muestra de treinta estudiantes a quienes se les aplico la guía de observación como instrumento de estudio bajo la técnica de la observación estructurada. Se llego a la conclusión de que efectivamente, al utilizar los recursos digitales, los estudiantes lograr formular y diseñar sus proyectos de emprendimiento, orientados a las necesidades del contexto que han determinado y prueba de ello, son los resultados estadísticos como la T de Student que demuestran la veracidad y conformidad de las hipótesis.

Palabras Clave: Emprendimiento, recurso, digital, competencia, capacidades, desempeños

Abstrac

The research work entitled: “DIGITAL RESOURCES AND COMPETITION MANAGES ECONOMIC AND SOCIAL ENTREPRENEURSHIP PROJECTS IN SECONDARY LEVEL STUDENTS OF AN EDUCATIONAL INSTITUTION IN THE DISTRICT OF TARAY, CALCA PROVINCE, CUSCO REGION IN THE YEAR 2024” has the objective of using digital resources as a tool to develop in students the bases of competence in managing economic and social entrepreneurship projects. The methodology followed was under the deductive hypothesis, with the quantitative approach as study support and the application type with the pre-experimental design. For the study, a sample of thirty students has been defined to whom the observation guide was applied as a study instrument under the structured observation technique. The conclusion was reached that effectively, by using digital resources, students are able to formulate and design their entrepreneurship projects, oriented to the needs of the context that they have determined and proof of this are the statistical results such as Student's T that They demonstrate the veracity and conformity of the hypotheses.

Keywords: Entrepreneurship, resource, digital, competition, capabilities, performances

Introducción

El presente trabajo de investigación titulado: **“LOS RECURSOS DIGITALES Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO Y SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE TARAY, PROVINCIA CALCA, REGIÓN CUSCO EN EL AÑO 2024”** es una contribución al conocimiento y formación de los estudiantes en la educación técnica y de producción. Este trabajo se realiza de acuerdo con I.E.S.P.P. Reglamento de grados y títulos. Bernabé Cobo - Cusco con la siguiente información:

El Capítulo I es una sección sobre cuestiones generales; primero se describe la realidad de la institución educativa donde se aplicó la investigación, luego se describe y formula el problema, el objetivo de la investigación, justificación en los dos niveles esperados, la importancia, el aspecto ético y las limitaciones que se han podido registrar.

El Capítulo II examina los límites de la teoría científica, presentando primero los antecedentes del estudio, luego detallando los detalles teóricos de las variables bajo estudio, aclarando los diversos aspectos involucrados y finalmente la terminología para una mejor comprensión.

El Capítulo III es la sección metodológica, en la que se describe la metodología utilizada, el tipo de investigación realizada de conformidad con la Ley N° 30512 y sus disposiciones, y el plan de investigación futuro. También se especifican las poblaciones y muestras para las que se

utilizarán las técnicas pertinentes, las técnicas y herramientas de recogida de información y el plan de intervención.

El Capítulo IV detalla los resultados, mostrando primero la validación y confiabilidad de un instrumento adecuadamente procesado, luego presentando e interpretando los resultados del pre y post observación, presentando las hipótesis generales y específicas con su respectiva prueba de demostración, y finalmente discutiendo a los autores citados. resultado.

Finalmente, se encuentran las conclusiones del estudio, de las cuales se generan ideas para la investigación, recomendaciones para el lector y el jurado, fuentes bibliográficas y anexos como documentación del trabajo.

Índice de Contenidos

Presentación	2
Agradecimiento.....	3
Dedicatoria.....	4
Resumen.....	5
Abstrac	6
Introducción	7
Índice de Contenidos.....	9
Índice de Tablas	12
Índice de Gráficos	13
Índice de Imágenes	14
Capítulo I	15
1.1. Realidad de la Institución Educativa de Aplicación.....	15
1.2. Planteamiento del Problema.....	16
1.2.1 Descripción del Problema	16
1.2.2 Formulación del Problema	18
a. Pregunta Principal.....	18
b. Preguntas Específicas	18
1.3. Objetivos de la Investigación	19
1.3.1. Objetivo General.....	19
1.3.2. Objetivos Específicos	19
1.4. Justificación de la Investigación	20
1.4.1. A Nivel Pedagógico.....	20

	10
1.4.2. <i>A Nivel Practico</i>	21
1.5. Importancia de la Investigación	21
1.6. Aspecto Ético de la Investigación	22
1.7. Limitaciones de la Investigación.....	23
Capítulo II.....	24
2.1. Antecedentes de la Investigación	24
2.1.1. <i>Local o Regional</i>	24
2.1.2. <i>Nacional</i>	26
2.1.3. <i>Internacional</i>	31
2.2. Bases Teóricas.....	32
2.2.1. <i>Los Recursos Digitales</i>	32
2.2.2. <i>La Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social</i>	44
2.2.3. <i>El Área de Educación Para el Trabajo</i>	49
2.3. Marco Conceptual	51
Capítulo III.....	55
3.1. Hipótesis.....	55
3.1.1. <i>Hipótesis General</i>	55
3.1.2. <i>Hipótesis Específicas</i>	55
3.2. Variables.....	56
3.2.1. <i>Variable Independiente</i>	56
3.3. Método de Investigación	56
3.4. Enfoque de la Investigación	57
3.5. Tipo de Investigación	57

	11
3.6. Diseño de la Investigación	57
3.7. Población y Muestra.....	58
3.7.1. Población	58
3.7.2. Muestra	58
3.7.3. Muestreo	58
3.8. Técnicas e Instrumentos	59
3.8.1. Técnica	59
3.8.2. Instrumento	59
3.9. Propuesta	59
3.10. Plan de Intervención Pedagógica.....	60
3.11. Aplicación de la Propuesta	65
ÁREA.....	69
Capítulo IV.....	97
4.1 Prueba Estadística	97
4.1.1 Prueba de Validación por Expertos.....	97
4.1.2 Prueba de Confiabilidad.....	97
4.2 Presentación de Resultados	98
4.2.1 Resultados de la Prueba Pre Observación	98
4.2.2 Resultados de la Prueba Post Observación.....	105
4.3 Comprobación de Hipótesis	111
4.3.1 Demostración de Hipótesis N° 1.....	111
4.3.2 Demostración de Hipótesis N° 2.....	113
4.3.3 Demostración de Hipótesis N° 3.....	114

	12
4.3.4 <i>Demostración de Hipótesis N° 4</i>	115
4.3.5 <i>Demostración de la Hipótesis General</i>	117
4.4 <i>Discusión de Resultados Finales</i>	118
Conclusiones.....	121
Recomendaciones	123
Referencias Bibliográficas	124
Anexos	128

Índice de Tablas

Tabla 1: Capacidades de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social.....	45
Tabla 2: Definición de las Dimensiones de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social	46
Tabla 3: Escala de Medición para la Variable Dependiente	56
Tabla 4: Población Escolar de la I.E. Virgen dl Rosario - Rayanniyoq.....	58
Tabla 5: Muestra de Estudio para la Investigación	58
Tabla 6: Validadores del Instrumento.....	97
Tabla 7: Estadísticas de Fiabilidad	98
Tabla 8: Dimensiones e Indicadores de la Variable Dependiente	98
Tabla 9: Resultados Pre Observación Dimensión 01.....	99
Tabla 10: Resultados Pre Observación Dimensión 02.....	100
Tabla 11: Resultados Pre Observación Dimensión 03.....	102
Tabla 12: Resultados Pre Observación Dimensión 04.....	103

Tabla 13: Resultado General de la Pre Observación	104
Tabla 14: Resultados Post Observación Dimensión 01	105
Tabla 15: Resultados Post Observación Dimensión 02	106
Tabla 16: Resultados Post Observación Dimensión 03	108
Tabla 17: Resultados Post Observación Dimensión 04	109
Tabla 18: Resultado General de la Post Observación	110
Tabla 19: Prueba T de Student Hipótesis 01	112
Tabla 20: Prueba T de Student Hipótesis 02	113
Tabla 21: Prueba T de Student Hipótesis 03	114
Tabla 22: Prueba T de Student Hipótesis 04	116
Tabla 23: Prueba T de Student Hipótesis General	117

Índice de Gráficos

Gráfico 1: Resultados Pre Observación Dimensión 01	99
Gráfico 2: Resultados Pre Observación Dimensión 02	101
Gráfico 3: Resultados Pre Observación Dimensión 03	102
Gráfico 4: Resultados Pre Observación Dimensión 04	103
Gráfico 5: Resultado General de la Pre Observación	104
Gráfico 6: Resultados Post Observación Dimensión 01	106
Gráfico 7: Resultados Post Observación Dimensión 02	107
Gráfico 8: Resultados Post Observación Dimensión 03	108
Gráfico 9: Resultados Post Observación Dimensión 04	109
Gráfico 10: Resultado General de la Post Observación	110

Índice de Imágenes

Ilustración 1: Rangos del Alfa de Cronbach	97
Ilustración 2: Sesión de Aprendizaje 01	134
Ilustración 3: Sesión de Aprendizaje 02	134
Ilustración 4: Sesión de Aprendizaje 03	135
Ilustración 5: Sesión de Aprendizaje 04	136
Ilustración 6: Sesión de Aprendizaje 05	137
Ilustración 7: Sesión de Aprendizaje 06	138

Capítulo I

Generalidades

1.1. Realidad de la Institución Educativa de Aplicación

El distrito de Taray es uno de los que conforman la provincia de Calca. Se ubica a 29 km de la ciudad del Cusco en la vía hacia el Valle Sagrado de los Incas. Oficialmente, el distrito de Taray fue creado el 6 de mayo de 1964 mediante Ley N° 15027 dada en el gobierno del Presidente Fernando Belaúnde.

La Institución Educativa “Virgen Rosario”, se halla ubicada en la carretera Cusco - Pisac km 21, establecido en el Centro Poblado Rayanniyoc, del distrito de Taray, provincia de Calca y departamento de Cusco. Es ámbito y jurisdicción de la Unidad de Gestión Educativa Calca. Actualmente brinda el servicio educativo en el nivel secundario a una población estudiantil mixta de 158 adolescentes entre los 12 y 17 años de edad, provenientes de las comunidades aledañas que son Matinga, Kallarayan, Ccaccacollo, Picol, Huatta, Chitapampa, Qquccayoc, Qenco, Huancalle, y el Centro Poblado de Rayanniyoc entre otros. Los estudiantes son de habla quechua y castellano y provienen de familias dedicados a la agricultura, la ganadería y la artesanía. En cuanto a la infraestructura, esta cuenta con los ambientes necesarios para el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes y una plana magisterial conformada por una directora, nueve docentes y un personal administrativo.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1 Descripción del Problema

Los recursos digitales son el conjunto de herramientas con los cuales se puede interactuar en un entorno del ciberespacio, con la finalidad de poder obtener información o publicarla para acceso de todos.

La competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social, es una de las líneas de la formación básica regular, que tiene como intención desarrollar en los estudiantes las nociones de la gestión de empresas, para que en un futuro sea el mismo protagonista de su desarrollo socio económico.

En el área internacional, las mejores ciudades de negocios de América Latina son Sao Paulo, Ciudad de México, Buenos Aires, Santiago de Chile, Bogotá, Montevideo y Lima. Los países con mayor número de mujeres emprendedoras en América Latina son Brasil, Costa Rica, Uruguay y Colombia. El estudio Latin America Soft Landing revela que México es el país atractivo para los jóvenes startups de América Latina porque es el país más cooperativo para interactuar con el país del origen “padre”. Los sectores líderes en expansión son el fintech, el comercio electrónico y el transporte y la logística. Según el informe World Economic Forum Global Entrepreneurship Monitor, Colombia es el primer mejor país para comenzar un negocio con una puntuación de 4.7. Colombia está en la posición 25 en el ranking mundial. En general, el 38% de los encuestados afirman que la economía de Colombia tiene mucho negocio (Rodríguez, 2024).

A nivel nacional, el emprendimiento se ha instalado en una de las más importantes alternativas de desarrollo socioeconómico. El aumento en el crecimiento de las Mypes y Pymes es uno de los mayores hechos que se connotan, el pequeño comercio es la materia de las Mypes y Pymes en las grandes empresas, es así que por el año 2023, el crecimiento acelerado de pequeñas

empresas ha sido uno de los principales movimientos posterior a la pandemia y más aún desde la utilización de los recursos digitales con plataformas reales, permitió el lanzamiento de nuevas tendencias, las nuevas formas de ventas, con complot más atractivo para consumo de la gente acaparando con preponderancia social y un avance en la tecnología digital (Batallanos, 2023).

Desde el punto de vista regional, lo más importante en el desarrollo empresarial, es decir, las artesanías en cuanto a su actividad turística, puesto que existen santuarios históricos como Machupichu y otras, que visibilizan más los deseos y necesidades, optimizan el interés de querer hacer un negocio rentable bajo las líneas de accionar empresarial, colocando como prioridad a la figura del visitante. Le siguen a estas, el desarrollo en cuanto a la artesanía regional en general y en cuanto pequeños comerciantes lo han desarrollado de la mejor manera, pero, podría ser mejor una manera en donde se les promocióne mediante la tecnología, para vender sus productos, esto debido a que los adelantos digitales en estos campos no tienen mucho sentido, ahí radica el motivo de que el desarrollo se frena dado que los empresarios orientan a contar con adelantos digitales.

En relación con la observación del aula, se ha notado que a los alumnos les cuesta mucho transformar ideas en acciones y abordar el requerimiento de solucionar necesidades insatisfechas o dificultades económicas, sociales o medioambientales. También expresan que tienen dificultad para definir estos términos con sus propias palabras, no consiguen movilizar de manera eficaz y eficiente los recursos, tareas y técnicas que sugieren o que ya están fijadas para alcanzar objetivos individuales o grupales en las ideas emprendedoras que han propuesto. Los alumnos no demuestran interés en cooperar para desarrollar una propuesta de valor, no se observa cómo articulan soluciones distintas a un problema o necesidad que hayan detectado o identificado en su entorno, y no toman adecuadamente en cuenta los bienes o servicios que tienen. No consiguen comprobar sus ideas con posibles usuarios y no eligen según la importancia y relevancia de su

proyecto emprendedor. Les resulta difícil elaborar y poner en práctica estrategias, así como emplear competencias técnicas para producir o distribuir bienes o servicios que se han diseñado en su propuesta de emprendimiento. Por último, no toman en cuenta de forma consistente los principios y la ética que deberían estar presentes en sus planes de emprendimiento, ya que adoptan una postura inmadura y lúdica frente a las situaciones que han decidido abordar.

Frente a esta situación problemática, se ha optado como alternativa de solución el uso de los recursos digitales, para promocionar de mejor forma el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en el área de educación para el trabajo.

1.2.2 Formulación del Problema

a. Pregunta Principal

¿Cómo el uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024?

b. Preguntas Específicas

- ¿Cómo el uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión crea propuestas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024?

- ¿Cómo el uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión aplica habilidades tecnológicas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024?

- ¿Cómo el uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión trabaja cooperativamente en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024?

- ¿Cómo el uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión evalúa resultados en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Utilizar los recursos digitales favorece el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

1.3.2. Objetivos Específicos

- Utilizar los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión crea propuestas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

- Utilizar los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión aplica habilidades tecnológicas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

- Utilizar los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión trabaja cooperativamente en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024
- Utilizar los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión evalúa resultados en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

1.4. Justificación de la Investigación

1.4.1. A Nivel Pedagógico

La investigación aplicada es ampliamente reconocida como una de las metodologías más efectivas para fomentar el progreso y la ejecución de soluciones innovadoras a una amplia gama de problemas que pueden ser abordados desde una perspectiva exclusivamente educativa. Por consiguiente, la imperiosa necesidad de implementar y llevar a cabo el uso de un recurso para fomentar el desarrollo de aprendizajes, es la perspectiva que se persigue en este estudio, dado que la metodología de la investigación aplicada se vincula de manera coherente y pertinente con la necesidad de aprendizajes, por lo tanto, la planificación de actividades que implican la utilización de la variable independiente, se convierte en un aspecto fundamental para demostrar que la investigación aplicada y la labor docente, constituyen una dupla que posibilita a los educadores un mejor desempeño en el aula y, a su vez, les permite innovar y hallar soluciones fundamentales a los diversos problemas de índole educativa que se pueden identificar.

1.4.2. A Nivel Practico

La práctica docente un paso importante, porque está hecha a base de experiencias que son parte de la misma formación, por ello es que la investigación aplicada y el hecho de haber realizado una investigación con el uso de los recursos digitales, para desarrollar una competencia tan importante en los estudiantes, se ha convertido en una experiencia que abrió varios horizontes en la visión de la labor educativa, de allí que esta investigación se justifica en la necesidad de seguir ampliando de mayor y mejor forma, la formación práctica de los estudiantes de la carrera profesional de educación para el trabajo, puesto que ahora, siendo un modelo de competencia el sistema educativo peruano, es importante y vital que el docente, sea capaz de integrarse de forma pertinente y eficiente a este enfoque y que mejor habiendo ganado una experiencia enriquecedora con la aplicación de propuestas que han permitido en los estudiantes movilizar de mejor manera sus capacidades para lograr, la competencia que les permita crecer en un mundo acelerado en la economía social de mercado.

1.5. Importancia de la Investigación

La relevancia de la presente investigación radica en la valiosa contribución que aporta al avance del saber científico. A través de las experiencias detalladas en las conclusiones y las recomendaciones derivadas de estas, se logra obtener una visión amplia que evidencia la utilización de los recursos digitales como herramienta fundamental para el fomento de la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento tanto económico como social. Esto facilita que los estudiantes puedan materializar de forma más efectiva sus conceptos e iniciativas emprendedoras. Dicho de otra forma, el proceso de llevar a cabo una investigación aplicada, utilizando de manera efectiva los recursos digitales como herramienta operativa, representa un

beneficio significativo que vale la pena obtener, ya que las experiencias laborales adquiridas contribuyen de forma sustancial al crecimiento profesional del docente en el ámbito educativo.

El beneficio que va a acompañando a este estudio es que ahora los estudiantes han comprendido que el buen uso de los recursos digitales, no solo les permite adquirir conocimientos, sino que también les capacita para adoptar una postura de futuro ciudadano comprometido con la creación de espacios emprendedores, con la valiosa ayuda de la tecnología, y de esta manera, dirigir de forma más efectiva su crecimiento tanto a nivel social como económico.

1.6. Aspecto Ético de la Investigación

En este acápite y dentro del marco legal correspondiente y bajo las líneas de la investigación educativa, se ha considerado los siguientes puntos:

La formalidad de la investigación que se ha desarrollado, la misma que ha cumplido con los protocolos establecidos, desde la validación del instrumento y aprobación del título, hasta la originalidad en la elaboración del mismo, bajo las directrices de las normas APA y otras que son reguladoras en la investigación educativa.

La confidencialidad de la información, debido a que por los derechos de protección a los menores de edad y demás normas vigentes, se ha considerado hacer menciones que permiten comprender la naturaleza tanto de la muestra como de los procedimientos aplicados a los mismos, bajo los lineamientos del contexto de protección a la integridad de los participantes de la investigación.

Finalmente, la autorización para el desarrollo de la investigación, puesto que al ser una de naturaleza aplicativa bajo el régimen de las leyes vigentes, es importante el cumplir con el

procedimiento administrativo de peticionar ante la instancia correspondiente, la autorización para el proceso indagatorio correspondiente.

1.7. Limitaciones de la Investigación

Esta investigación desde el proceso de su realización, partiendo de la formulación del mismo hasta su aplicación respectiva, ha tenido las siguientes limitaciones:

Primeramente, el factor documentario, puesto que nivel de la región Cusco, no hay muchas fuentes de investigación como tesis o artículos científicos actualizados que permitan dar el soporte necesario, frente a ello la solución, ha sido el considerar documentos y fuentes que tengan una data no muy lejana, para que pueda servir de referencia a este estudio.

Seguidamente, el factor tecnológico, el cual, a nivel de la digitalidad, ha sido muy limitada, debido a que la institución educativa no cuenta con un actualizado centro de cómputo y los estudiantes poseen equipos móviles que solo tiene juegos en red, por lo que a esta situación la solución fue reinstalar el centro de cómputo actualizando cada sistema y luego a nivel de estudiantes, actualizar el software de los celulares con las aplicaciones necesarias para el desarrollo de la investigación.

Finalmente, la lejanía de la institución educativa, la cual fue superada con la predisposición y organización del transporte del investigador en los horarios establecidos

Capítulo II

Fundamento Teórico Científico

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. *Local o Regional*

Quispe y Ccorimanya (2022) realizaron la tesis titulada: Influencia del marketing social en las actitudes emprendedoras de los educandos del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 20 del distrito de Santiago - Cusco, 2022. Que tiene como meta determinar el nivel de impacto que tiene el marketing social en las actitudes emprendedoras de los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 20, ubicada en el distrito de Santiago, durante 2022. Se determina que el análisis es de tipo descriptivo-explicativo, con la finalidad de detectar las propiedades y los perfiles de personas, grupos, comunidades, objetos o cualquier otro fenómeno sujeto a análisis, utilizando un enfoque cuantitativo. 104 estudiantes fueron el grupo de estudio. El método utilizado fue la encuesta y el instrumento de investigación, el cuestionario sobre actitudes emprendedoras y marketing social. Los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes, después del procesamiento y análisis de datos con el paquete estadístico SPSS 21.0: El 46.5 por ciento de los alumnos cree que es esencial saber sobre marketing social para iniciar un negocio; al 67.47 por ciento le gustaría ser empresario y el 74.70 por ciento afirma que ser emprendedor es muy bueno.

Serna (2022) realizó la tesis titulada: Factores socioculturales, uso del moodle y emprendimiento en estudiantes del quinto grado de secundaria, Colegio Mateo Pumacahua, Sicuani, Cusco 2022. El propósito de la investigación fue establecer el grado de impacto que tienen los elementos socioculturales y la utilización de Moodle en el emprendimiento de los alumnos del quinto grado de secundaria del colegio Mateo Pumacahua, en Sicuani. Para ello, se utilizó una

metodología básica con un diseño no experimental correlacional transversal causal, analizando tres variables: dos independientes (los factores socioculturales y el uso de Moodle) y una dependiente (el emprendimiento). La población está compuesta por alumnos de quinto grado de secundaria, que suman 344; se seleccionó una muestra probabilística al azar, que incluye a 182 estudiantes con edades comprendidas entre los 15 y los 18 años. Se empleó un instrumento para cada variable en el proceso de recopilación de datos. Los hallazgos indican que el uso de Moodle y los factores socioculturales tienen un impacto en el emprendimiento, aunque este es relativamente bajo, con un 18%. La conclusión más destacada, con un sig de 0.00 para el modelo de regresión ordinal, ha sido que las características socioculturales y la frecuencia de uso de Moodle tienen un impacto moderado en la motivación del alumnado de la muestra para emprender.

Torreblanca y Cayo (2020) realizaron la tesis titulada: *Habilidades sociales y actitudes emprendedoras de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Cesar Vallejo Mendoza - Ccatca, Cusco, 2020*. El propósito de este estudio fue establecer la conexión entre las variables de actitudes emprendedoras y habilidades sociales en los alumnos. La metodología que se empleó en este estudio fue cuantitativa, con un diseño no experimental y descriptivo correlacional, y con nivel básico de investigación. Los 95 estudiantes que participaron en la investigación fueron encuestados. Según las tablas que aparecen en los resultados, se determinó que, desde un punto de vista descriptivo, los alumnos poseen un desarrollo medio de sus habilidades sociales y un grupo muy pequeño de ellos tiene un desarrollo muy bajo. Por otra parte, se encontró que hay una correlación positiva y moderada entre la actitud emprendedora en sus dimensiones de crear propuestas de valor, habilidades técnicas, trabajo cooperativo y las habilidades sociales. Sin embargo, en lo que respecta a la dimensión de evaluación de los

resultados del proyecto empresarial y las habilidades sociales, se observa que hay una correlación baja y positiva entre las variables analizadas.

2.1.2. Nacional

Flores y León (2023) realizaron la tesis titulada: Herramientas digitales y proyectos de emprendimiento en estudiantes de Quinto de Secundaria de una Institución Educativa de Canchaque, 2023. La finalidad de esta investigación es establecer el vínculo entre la utilización de instrumentos digitales y los proyectos empresariales en los alumnos de quinto año del colegio Canchaque. Se trata de una investigación cuantitativa básica, con un diseño correlacional. Para las dos variables se utilizó un cuestionario para recoger la información. En la investigación, se empleó una muestra de 30 alumnos que cursaban el quinto año de educación secundaria. La correlación de Spearman ($\rho = 0,519$; sig. = 0,00) demostró que existe una relación significativa entre las dos variables. Esto permite que un elevado uso de herramientas digitales esté relacionado con una alta capacidad para gestionar los proyectos de emprendimiento que llevan a cabo los alumnos.

Marquez (2023) realizó la tesis titulada: Recursos educativos digitales para la calidad en la educación en docentes de una institución educativa Piura, 2023. En el estudio, se buscó, de manera general, establecer si los recursos digitales educativos aumentan de forma significativa la calidad de la enseñanza en profesores pertenecientes a una Institución Educativa Piura del año 2023. El enfoque del estudio fue cuantitativo, el nivel de este fue explicativo, su diseño experimental y su alcance preexperimental. La muestra consistió en diez profesores. Los resultados muestran que el valor sig. es igual a 0,005, lo cual es menor al 5%. Esto demuestra que la implementación del programa de recursos digitales educativos tiene un impacto importante en la mejora de la eficacia.

Asimismo, se demuestra que se identificó un valor que permite concluir que el uso del programa de recursos educativos digitales tiene un impacto importante en la eficiencia mejorada. La implementación del programa de recursos educativos digitales se ha comprobado que tiene un impacto importante en el mejoramiento de la funcionalidad. Se llega a la conclusión de que el programa de recursos educativos digitales tiene un impacto importante en la mejora de la calidad educativa, según se demuestra con un valor existente.

Villena y Salcedo (2022) realizaron la tesis titulada: Uso de la plataforma Google Classroom y su relación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria Arequipa – 2022. El propósito fundamental de este informe de tesis fue examinar la conexión entre la utilización de Google Classroom y la capacidad para gestionar proyectos de emprendimiento social o económico en alumnos del quinto grado de secundaria. En la muestra participaron 229 alumnos de quinto grado de educación secundaria. La metodología que se presenta es de carácter cuantitativo porque se recopilaron datos mediante dos cuestionarios validados por especialistas en el ámbito educativo. Dichos datos fueron organizados, clasificados y tabulados, además de ser presentados en gráficos y tablas estadísticas. De igual modo, el contraste de hipótesis se realizó a través de la prueba estadística Rho de Spearman; el valor asintótico obtenido fue 0,000, lo que confirma la existencia de una relación entre las dos variables analizadas. Asimismo, el coeficiente de correlación calculado fue 0,303, lo cual indica una relación positiva y baja entre la utilización de Google Classroom y la competencia en proyectos económicos o sociales. Asimismo, se constató que todas las dimensiones de la competencia de Gestión de Proyectos de Emprendimiento tienen una conexión débil con el empleo de la plataforma en línea, concretamente Google Classroom.

Agurto (2022) realizó la tesis titulada: La metodología desing thinking y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa de Surquillo, 2022. El propósito de este estudio fue establecer cuál es la conexión entre el empleo de la metodología design thinking y la capacidad de gestionar proyectos de emprendimiento social y económico en alumnos de secundaria pertenecientes a una institución educativa del distrito limeño Surquillo. El enfoque de este estudio fue cuantitativo, correlacional y básico. El grupo de estudio estuvo compuesto por 45 alumnos pertenecientes al quinto año de secundaria de una institución educativa del distrito de Surquillo. Se utilizó el cuestionario como instrumento y la encuesta como método. Se determinó que, para los alumnos del 5to año de secundaria de una institución educativa en el distrito de Surquillo durante el año 2022, sí existe una correlación importante entre la metodología design thinking y el progreso en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social. Esto se debe a que se obtuvo un $p = 0.000$ y un $r_s = 0.853$, por lo cual las correlaciones halladas son de nivel alto y positivo.

Revilla (2022) realizó la tesis titulada: 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. La finalidad principal de este estudio es hacer uso de podcasts educativos para optimizar la habilidad de gestionar proyectos de emprendimiento social o económico entre los alumnos del grado tercero, en el centro educativo secundario José Abelardo Quiñones Gonzales, que se ubica en el distrito y provincia de Moho, región Puno. La investigación se lleva a cabo en un nivel explicativo y se clasifica, de acuerdo con su propósito y el manejo de los datos, como cuantitativa y experimental, con un diseño cuasi experimental. Para conseguir los

datos de la variable dependiente en estudio, se utilizó una muestra de 33 unidades de análisis que consistía en dos aulas: A del tercer grado con 17 alumnos y B del tercer grado con 16 alumnos, ambos pertenecientes al curso escolar 2022. Se utilizó el cuestionario como instrumento y la encuesta como técnica para aplicar los instrumentos. La opinión de tres jueces expertos ha sido utilizada para validar el instrumento. Se realizó una prueba piloto a un grupo de diez alumnos para comparar la fiabilidad del instrumento con el alfa de Cronbach, y se obtuvo un resultado de 0,894, que es muy confiable. Se llegó a la conclusión de que los alumnos mostraron importantes avances en cuanto a la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento social o económico mediante el uso de podcasts educativos.

Flores et al. (2022) realizaron la tesis titulada: Propuesta metodológica de capacitación para desarrollar la competencia 27: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, del currículo nacional, en alumnos del quinto de secundaria del I.E.P. Mundo Mejor, de la ciudad de Chimbote, 2022. Este estudio propone un método de formación para desarrollar la competencia 27: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, del Currículo Nacional. Aumenta la capacidad de los alumnos con respecto a las metodologías ágiles, probada en los estudiantes de quinto grado de secundaria del colegio Mundo Mejor. Además, permite establecer las bases para desarrollar tanto actitudes como habilidades emprendedoras con el objetivo de crear un modelo de negocio económico o social. Además, los alumnos mostraron adaptabilidad y aceptación en el uso de herramientas empleadas para procesos de emprendimiento. Se ha llevado a cabo una investigación cualitativa sobre los problemas del país para alcanzar estos resultados, en la que se ha determinado que, pese a tener un buen lugar en las estadísticas de espíritu emprendedor (0.37), ocupando el primer puesto en Latinoamérica y el quinto en todo el mundo, esto no va más allá de intenciones y no hechos. Joseph Schumpeter pensaba que el emprendimiento es una actividad

estratégica para impulsar el crecimiento económico de una nación, ya que crea nuevas compañías, aumenta la producción y genera puestos de trabajo. La conclusión a la que se llega, teniendo en cuenta como complemento las experiencias y antecedentes nacionales e internacionales, es que fomentar la competencia de emprendimiento con el uso de metodologías ágiles en la educación básica regular establecerá los cimientos en los adolescentes y creará un espíritu emprendedor para concebir ideas de negocio en todas sus fases, con el propósito de ser rentables y sostenibles tanto social como económicamente. El objetivo de la propuesta metodológica es fomentar la competencia en los jóvenes; también busca propulsar emprendimientos escalables que generen efectos beneficiosos para el desarrollo social y económico del país, abordando los problemas más importantes como la escasez de empleo, elevados niveles de informalidad, competitividad empresarial y otros.

Carcausto (2020) realizó la tesis titulada: Aprendizaje cooperativo y el logro académico en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de cuarto y quinto año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria Agroindustrial Putina del distrito Putina, provincia San Antonio de Putina, región Puno, 2020. El propósito principal de este estudio fue establecer el vínculo que hay entre el aprendizaje cooperativo y el rendimiento académico en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los alumnos de cuarto y quinto año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria Agro Industrial Putina, ubicada en el distrito Putina, provincia San Antonio de Putina, región Puno, durante 2020. El diseño de la investigación fue el no experimental transeccional, enmarcado en un nivel descriptivo-correlacional. El procedimiento empleado fue el método hipotético-deductivo en el marco cuantitativo de los estudios. El grupo poblacional fue compuesto por 44 alumnos de cuarto y quinto grado de secundaria. Para recolectar datos para la variable de aprendizaje

cooperativo, se utilizó un cuestionario como herramienta y una encuesta como técnica. Por otro lado, en lo que refiere a la variable de logro académico dentro de la competencia de gestionar proyectos económicos o sociales, se utilizó el método de observación a través de una tabla de calificaciones. El software estadístico SPSS fue utilizado para procesar los datos. Se puede notar, a nivel descriptivo, que el 64% de los habitantes se situó en el nivel medio de la variable aprendizaje cooperativo. En la competencia de gestionar proyectos de emprendimiento económico o social, el nivel En proceso tiene la mayor proporción con un 49% en la variable logro académico. El coeficiente de correlación de Spearman es 0,598 y la significancia estimada es $0,004 < 0,05$. Esto demuestra que existe una relación directa entre las variables, lo que confirma la hipótesis general del estudio.

2.1.3. Internacional

Matailo (2023) realizó la tesis titulada: Recursos digitales educativos para el desarrollo del aprendizaje autónomo en la modalidad de educación multigrado. El propósito de este estudio es presentar herramientas digitales educativas para fomentar el aprendizaje independiente. La metodología empleada es la del paradigma sociocrítico, que utiliza un enfoque cualitativo y busca generar hipótesis conceptuales a través de una investigación de campo. La observación y la entrevista son los métodos utilizados para recopilar información. Los datos obtenidos demuestran que los alumnos no han adquirido algunas competencias de autorregulación y autogestión, por ejemplo, la planificación, el control del tiempo o la autoevaluación. En consecuencia, el estudio concluye que el aprovechamiento de los recursos digitales educativos en un contexto multigrado puede promover la adquisición de esas competencias requeridas.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. *Los Recursos Digitales*

Los recursos digitales son todas las herramientas que posibilitan la ejecución de múltiples tareas en los llamados entornos virtuales y, al mismo tiempo, promueven una comunicación más activa de intercambio e interacción de información en el ciberespacio.

Los recursos digitales son cualquier herramienta en formato digital que se puede guardar en medios electrónicos y a la que se puede acceder de manera directa o a través de redes de acceso. Para el aprendizaje, muchos de estos recursos son bastante beneficiosos porque permiten la interacción a través de canales visuales, auditivos y otros. Esta es una opción para los alumnos que encuentran difícil escuchar y seguir al profesor o leer mucho. En general, para todos; hacen que el proceso sea más comprensible y que acceder a la información sea más sencillo. Todo esto resulta muy interesante. (Navarra, 2019).

Son los medios que facilitan el acceso a la información y a otros dispositivos, que son utilizados generalmente para fines de comunicación. Esto les permite a muchos acceder a entornos de aprendizaje más adecuados, considerando a las personas con discapacidades y problemas.

Con relación a esto, Hanco (2020) indica que los recursos digitales educativos son todos aquellos contenidos e información que se guardan y encriptan en una computadora o servidor de Internet. Estos recursos cumplen con objetivos de aprendizaje específicos y pueden adaptarse fácilmente a las inquietudes y necesidades de los alumnos y los maestros. Para comprender la importancia de los recursos educativos digitales, se debe considerar que estos cumplen con ciertas funciones para promover las actividades de aprendizaje de forma más eficiente.

Este tipo de herramientas educativas innovadoras están diseñadas estratégicamente para brindar apoyo en el proceso de adquisición de conocimientos, facilitando la comprensión a través de la presentación de conceptos específicos y el refuerzo de temáticas y procedimientos relevantes. Además de lo anteriormente mencionado, es fundamental tener en cuenta otros aspectos que resultan esenciales para evaluar de manera adecuada los conocimientos adquiridos, así como para fomentar la promoción y el fortalecimiento de las habilidades y competencias digitales de los individuos.

Euroinnova (2023) indica que son componentes digitales y que deben guardarse en un sistema de base de datos, utilizando aparatos electrónicos como teléfonos inteligentes, computadoras portátiles, de mesa y tabletas, es posible acceder a ellos en forma local o a través de una conexión de red. Por eso, se comprende que los recursos digitales son herramientas que funcionan e interactúan en entornos electrónicos a través de plataformas variadas y software virtual.

2.2.1.1. Evolución Histórica de los Recursos Digitales. El desarrollo histórico de los recursos digitales es un proceso dinámico caracterizado por el desarrollo tecnológico, cambios en los métodos de recopilación de información, así como cambios culturales y sociales.

La invención de computadoras y sistemas de almacenamiento de datos en las décadas de 1960 y 1970 facilitó el surgimiento de los primeros recursos digitales. Durante este período, se inició la utilización de lenguajes de programación para la gestión de la información, lo que propició el desarrollo de bases de datos.

La tecnología digital experimentó una notable disminución en su costo de acceso con la introducción de las computadoras personales en la década de 1990. El uso de CD-ROM se

consolidó como un medio eficaz para la difusión de información, permitiendo a los usuarios acceder a bases de datos y enciclopedias desde la comodidad de su hogar.

La forma de adquirir información experimentó una transformación significativa con la introducción de Internet entre 1990 y 2000. La creación y publicación de páginas web se hizo factible gracias al desarrollo de la World Wide Web, lo que facilitó el acceso a recursos digitales para una amplia audiencia. Es posible acceder a información de manera eficiente mediante el uso de motores de búsqueda como Google.

Las plataformas de redes sociales emergieron en las décadas de 2000 y 2010, facilitando a los usuarios la producción y difusión de contenido. La evolución de los blogs, las wikis y los recursos multimedia ha propiciado una diversificación significativa de los recursos digitales. El movimiento de acceso abierto promueve el acceso libre a investigaciones y publicaciones científicas. La forma en que se consume información ha experimentado una transformación significativa debido a la proliferación de dispositivos móviles. Las aplicaciones y el contenido optimizados para dispositivos móviles facilitan el acceso a recursos digitales en diversas ubicaciones y momentos.

La personalización de la experiencia del usuario y la recomendación de contenidos se están llevando a cabo mediante el uso de inteligencia artificial y aprendizaje automático, los cuales permiten adaptar las interacciones a las preferencias individuales de los usuarios. La privacidad, la desinformación y la disparidad digital constituyen desafíos significativos para los recursos digitales, los cuales se encuentran en un proceso de evolución continua. Las innovaciones tecnológicas, tales como la realidad virtual y la realidad aumentada, tienen el potencial de transformar de manera significativa nuestra interacción con la información en el futuro.

2.2.1.2. Características de los Recursos Digitales. Para el estudio de los dispositivos eléctricos, sirven todos los recursos digitales, ya que posibilitan seguir la evolución de nuevos paradigmas al alcance de la humanidad y ejercer influencia en la sociedad en su totalidad para que esta pueda experimentar las transformaciones necesarias para ser moderna y ofrecer una opción factible a los retos globales. Para el Portal Euroinnova (2023), los recursos digitales poseen las siguientes características funcionales:

A. Disponibilidad. No es imprescindible contar con un dispositivo personal para participar en la actividad, dado que la manipulación de documentos o resúmenes en la nube permite que incluso un aparato ajeno, independientemente de su antigüedad o modernidad, sea utilizado para facilitar la interacción.

B. Flexibilidad. Conectarse a ellos cuando y donde se desee.

C. Interacción. Su desarrollo continuo abrió nuevas formas de derribar la cuarta pared: finalmente había una interacción directa;

D. Multimedia. Formatos tras formatos de presentación de información sobre cualquier tema y en cualquier momento;

E. Portabilidad. Dondequiera que exista una buena conexión, estos medios estarán presentes, porque en muchos casos es un celular quien dispone estas ventajas.

2.2.1.3. Clasificación de los Recursos Digitales. Las herramientas educativas digitales abarcan una amplia variedad de componentes, que van desde libros electrónicos y plataformas para el aprendizaje en línea hasta simulaciones, juegos educativos, cursos masivos en línea (MOOC), recursos abiertos para el aprendizaje (REA) y otros. Para la Red de Educación Continua de Latinoamérica y Europa (2021) señala las siguientes actegorías:

A. Contenido Digital. Esto incluye libros electrónicos, podcasts, videos, infografías y cualquier otro contenido que pueda consumirse digitalmente.

B. Herramientas de Aprendizaje. Son plataformas y aplicaciones diseñadas para facilitar el aprendizaje. Estos incluyen sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), aplicaciones de aprendizaje de idiomas, plataformas MOOC y más.

C. Recursos Colaborativos. Estos recursos facilitan la colaboración y el intercambio de conocimientos. Estos incluyen foros, redes sociales académicas, plataformas de proyectos grupales, etc.

A parte de estas categorías, también se consideran las siguientes herramientas y plataformas colaborativas:

A. Edmodo. Un entorno de aprendizaje social donde los educadores, los estudiantes y los padres pueden conectarse y colaborar.

B. Evernote. Una aplicación que permite a los usuarios tomar notas, organizar tareas y archivar.

C. Google Classroom. Una solución completa para la gestión del aula que permite la asignación de tareas, la calificación en línea, la discusión y la colaboración.

D. Microsoft Teams. Una plataforma de colaboración que combina chat, videoconferencias, almacenamiento de archivos y aplicaciones de trabajo.

E. Padlet. Una herramienta digital que permite a los usuarios publicar notas en un muro digital común.

F. Quizlet. Una plataforma de aprendizaje que utiliza tarjetas didácticas, juegos y pruebas para ayudar a los estudiantes a aprender.

G. Slack. Una plataforma de mensajería que facilita la comunicación en tiempo real y la colaboración en proyectos.

H. Trello. Una aplicación de gestión de proyectos que ayuda a los equipos a organizar tareas y seguir su progreso.

I. Zoom. Un servicio de videollamadas y reuniones en línea que permite a los estudiantes y profesores interactuar cara a cara, independientemente de su ubicación.

Finalmente, dentro de este grupo se tiene los contenidos y cursos online:

A. Codecademy. Una plataforma de aprendizaje en línea que enseña habilidades de codificación de forma interactiva.

B. Coursera. Plataforma de cursos en línea que colabora con universidades y organizaciones de todo el mundo para ofrecer cursos, certificados y títulos a distancia.

C. Duolingo. Una aplicación para aprender idiomas que convierte el aprendizaje en un juego.

D. edX. Una plataforma de aprendizaje en línea que ofrece cursos de las mejores universidades y organizaciones a nivel mundial.

E. Khan Academy. Una organización sin fines de lucro que proporciona lecciones gratuitas en forma de videos cortos sobre innumerables temas.

F. LinkedIn Learning. Una biblioteca de cursos de desarrollo profesional en una variedad de temas.

G. Project Gutenberg. Un recurso en línea que ofrece más de 60,000 libros electrónicos gratuitos.

H. TED-Ed. Una plataforma educativa que ofrece series de videos animados y lecciones interactivas.

I. UdeMy. Un mercado de aprendizaje y enseñanza en línea con más de 130,000 cursos en varios idiomas.

J. YouTube Edu. Una plataforma que alberga una gran cantidad de contenido educativo, desde tutoriales hasta conferencias y documentales.

2.2.1.4. Dimensiones de los Recursos Digitales. Debido a su apta versatilidad, los recursos digitales tienen una importante preponderancia en la actualidad educativa. Por ello Miranda (2018), señala las siguientes:

A. Accesibilidad. Los recursos digitales, como las plataformas en línea y las herramientas tecnológicas, juegan un papel fundamental en la democratización del acceso a la información y al conocimiento, permitiendo que un número significativamente mayor de personas puedan beneficiarse de ellos. Esto no solo se refiere exclusivamente a plataformas educativas en línea y bibliotecas virtuales, sino que también abarca otros tutoriales, recursos didácticos y materiales de aprendizaje disponibles para ser consultados en línea desde cualquier ubicación geográfica. La consideración de la accesibilidad también abarca la disponibilidad de servicios y facilidades para individuos con discapacidades.

B. Interactividad. Como se ha mencionado anteriormente, con la implementación de una amplia variedad de recursos digitales, también se promueve de manera significativa la interactividad entre los usuarios. En este espacio, los participantes tienen la oportunidad de desempeñar un rol fundamental en el desarrollo de sus habilidades y conocimientos. Las conferencias virtuales, los debates en línea, las actividades de realidad aumentada y las plataformas de comunicación en tiempo real son solo algunos ejemplos de cómo puede manifestarse la interactividad en el entorno digital. La interactividad y la participación activa de los estudiantes tienen un impacto significativo en nuestra capacidad cognitiva para retener información, lo que a

su vez nos permite desempeñarnos de manera más efectiva tanto en el rol de enseñar como en el de aprender.

C. Actualización y Variedad. Fácilmente actualizable, los recursos digitales pueden actualizarse con facilidad y rapidez, lo que garantiza que la información siempre esté actualizada y sea relevante para los usuarios. Además, la variedad de formatos disponibles, como texto, vídeo, audio, infografías y otros, convierte a estos recursos en herramientas versátiles y adaptables a una amplia gama de estilos de aprendizaje, lo que potencia la experiencia educativa y facilita la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes. Se ofrece la posibilidad a los profesores y estudiantes de seleccionar cuál recurso se adapta de manera más adecuada a sus requerimientos y preferencias individuales.

2.2.1.5. Aplicaciones de los Recursos Digitales en el Campo Educativo. Como los libros cambiaron la forma en que se almacenan y recuperan información y permitieron inventar la escuela moderna; la red cambiará la forma en que se piensa y enseña aprendiendo. Cambia nuestra forma de almacenar, usar e incluso recuperar información para siempre. Y es a través de ese cambio que la tecnología digital se distingue de otras tecnologías educativas. Los recursos digitales educativos son aquellos que proporcionan al maestro un conjunto de herramientas. Ayudan a los docentes a traer más al aula o el curso de su propia energía creativa, porque sus conocimientos serán más relevantes y su creatividad será mayor. (Gonzales, 2023).

Independientemente de los diversos recursos de aprendizaje digital que decidan utilizar los profesores en sus prácticas educativas, es importante destacar que estos aportan innovadores enfoques que contribuyen a agilizar y enriquecer todo el proceso educativo. Al recurrir a una amplia gama de atractivas representaciones visuales, auditivas y dinámicas interacciones, se logra mantener a los estudiantes plenamente involucrados, interesados y motivados a participar

activamente en su aprendizaje. Los recursos educativos digitales, gracias a su naturaleza dinámica y su capacidad para fomentar la interacción activa entre los estudiantes, se han convertido en herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la era digital. Pueden ser utilizados en una amplia variedad de contextos y situaciones, tales como presentaciones visuales, contenido multimedia, material educativo, entre muchas otras opciones disponibles. Los recursos esenciales, que han sido ensamblados de manera integral, se encuentran en un estado de total desatención y pueden ser reutilizados a medida que la demanda de interés se transforma con la incorporación de nuevos antecedentes relacionados con el entretenimiento. Los recursos educativos digitales están comenzando a ser implementados para transformar de manera significativa los planes de estudio de la educación tradicional, lo cual permite a los estudiantes tener la oportunidad de impulsar su formación académica y cultivar el aprendizaje a su propio ritmo y de acuerdo a su estilo pedagógico personal. La capacidad de realizar cambios en el ámbito de la educación digital es una afirmación contundente que respalda la importancia y relevancia de los recursos educativos digitales en la actualidad.

Las tecnologías de aprendizaje adaptativo, como las plataformas de gestión del aprendizaje y los sistemas de aprendizaje inteligente, utilizan algoritmos avanzados y sofisticadas capacidades de análisis de datos para personalizar el contenido educativo y ajustar las estrategias pedagógicas de acuerdo con las necesidades individuales de cada estudiante. Los estudiantes tienen la posibilidad de delinear una variedad de temas a su propio ritmo, practicar y perfeccionar sus habilidades a medida que las van adquiriendo, así como obtener retroalimentación instantánea sobre las áreas en las que necesitan mejorar (Luque, 2023).

Asimismo, no se puede negar que la personalización de los recursos digitales es simplemente el ritmo del aprendizaje. Además, también ofrece a los estudiantes la posibilidad de

elegir el contenido que mejor refleje sus deseos y objetivos. Se podría afirmar que, los profesionales con el objetivo de fortalecer su liderazgo encontrarán diferentes tipos de cursos, podcasts y blogs en línea. De hecho, esto permite a los estudiantes elegir el contenido que más les convenga.

2.2.1.6. *Importancia de los Recursos Digitales.* A través de las últimas décadas, los recursos digitales han cambiado la educación y generado una infinidad de maneras novedosas para aprender y enseñar. La importancia de esto radica en el perfeccionamiento de cada faceta de la experiencia educativa, para los docentes y los estudiantes. En primer lugar, los recursos digitales, como las plataformas de aprendizaje en línea, las aplicaciones educativas y las bibliotecas digitales, brindan a la población el acceso a una vasta cantidad de información y contenido educativo. Esto posibilita que los alumnos exploren en profundidad los asuntos de su interés y los estimula a investigar más allá del salón de clases. De igual manera, estos recursos tienen la posibilidad de ajustarse a las exigencias y al ritmo de aprendizaje individual de cada alumno, lo cual propicia un enfoque educativo más equitativo e inclusivo.

La promoción de la comunicación y la colaboración es otro elemento que se puede mencionar. Mediante herramientas como las redes sociales educativas, foros o videoconferencias, se les da a los alumnos la oportunidad de comunicarse entre sí y con sus propios maestros, lo que enriquece su propio saber. Esta interconexión entre ellos es el terreno propicio para la construcción y el intercambio de ideas de manera conjunta, lo que al final supone un aprendizaje dinámico y ameno. Además, fomenta el desarrollo de competencias tecnológicas, lo cual es fundamental hoy en día. Con el fin de asegurar su empleabilidad y desarrollo profesional, los individuos necesitan cada vez más habilidades con las herramientas tecnológicas en el mundo globalizado actual. La

educación permite preparar a las futuras generaciones para enfrentar los retos que se presenten en el futuro (Moreno, 2020).

Por último, los recursos digitales permiten a los estudiantes ajustar su aprendizaje al practicarlo en cualquier momento y lugar. Este factor permite optimizarse en el caso de la educación a distancia cuando la flotabilidad y la independencia son esenciales para la motivación y la inclusión. Los recursos digitales son una necesidad en la educación moderna ya que amplían la adquisición de conocimientos, facilitan la colaboración y el dominio técnico, y brindan una amplia oportunidad de acción. Su uso en la educación es una condición previa para la difusión de los ciudadanos del siglo XXI.

2.2.1.7. Beneficios de los Recursos Digitales. Los recursos digitales debido a su alto nivel de aplicabilidad, tienen muchas ventajas y beneficios. Con el aporte de Rivera (2021), se tiene los siguientes beneficios:

A. Promueven el aprendizaje abierto. Son necesarios para promover, porque se asegura un acceso más amplio a la educación tanto a nivel nacional como internacional y se cubren todas las necesidades de los participantes en el ámbito educativo.

B. Son fundamentales para la creación de modelos de aprendizaje que sean críticos e interactivos. No se pueden realizar sin estos recursos, que permiten comparar y respaldar diversas ideas y brindar soluciones a distintos tipos de desafíos.

C. Optimizar la comunicación entre los docentes y los estudiantes. Se lleva a cabo para asegurar que cada participante en el proceso de formación comprenda claramente sus necesidades y metas, al mismo tiempo que se les ofrece.

D. No se enfocan únicamente en las ideas. No solo facilitan el acceso a estos procesos para los alumnos, cosa que se logra mediante la utilización de instrumentos que buscan emular situaciones reales.

E. La motivación es fundamental. Como ninguno de estos recursos tiene la intención de sobrecargar a los alumnos, solo pueden ofrecerles una perspectiva novedosa, rica y emocionante acerca del procedimiento de aprendizaje.

F. Promueven la investigación concreta. Los niños que tienen acceso sin restricciones a libros electrónicos y otros materiales educativos tienden a acercarse al uso de estos recursos, en proporción al acelerado crecimiento del campo del conocimiento.

2.2.1.8. Desventajas de los Recursos Digitales. Citando al Equipo de Comunicación del Grupo Telefónica (2023), los recursos digitales presentan las siguientes desventajas:

A. Descuido y desatención. Por el contrario, la digitalización significa tener acceso sin restricciones a un número creciente de fuentes o recursos informativos, como páginas web, chats y más. La digitalización ya no se debate, sino que se ha convertido en un enfoque de máxima prioridad.

B. El impacto es excesivamente grande. Por lo tanto, su consumo es excesivo y está mal utilizado. Los alumnos pueden llenar una relación compulsiva utilizando la tecnología, lo que provoca un consumo excesivo y efectos negativos en la salud, la socialización de manera repetida y la vida académica.

C. Disminuye el desarrollo de otras destrezas. Cuando la digitalización es generalizada en la educación superior, se ve afectada la redacción argumentativa y las respuestas.

D. *Emplea datos falsos.* El entorno en línea es una fuente de información falsa y vacía. Esto daña directamente la cultura mediática, especialmente en la universidad y afecta al estudiante.

E. *Sustracción de información personal.* La falta de información sobre los peligros del cibercrimen puede llevar a que los alumnos divulguen su información, en particular si la mayoría de ellos son adolescentes, como por ejemplo al enviar fotos a personas desconocidas.

F. *Menos intercambio social.* Conforme la tecnología se vuelve más dominante, el aprendizaje toma formas más impersonales y distantes, separándose de los alumnos y los educadores. Un comportamiento de distanciamiento puede ser causado por la ausencia de contacto directo, lo que lleva a los estudiantes futuros.

2.2.2. La Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social

La competencia para gestionar proyectos de emprendimiento económico y social se relaciona con la capacidad para planificar, coordinar, implementar y valorar acciones que tengan como objetivo crear valor en las áreas social y económica. Esta competencia comprende un conjunto de conocimientos y habilidades que permiten a un individuo o a un grupo desarrollar proyectos que no solo generan ganancias económicas, sino que también promueven el bienestar social y la sostenibilidad.

Por otra parte, el Ministerio de Educación (2017) indica que ocurre cuando el alumno implementa una idea creativa movilizándolo de manera eficiente y eficaz los recursos y las acciones necesarias para lograr metas individuales o grupales orientadas a solucionar una necesidad insatisfecha o un problema social o económico. Entiende que los alumnos colaborarán para hallar una solución a un problema o necesidad de su ambiente mediante una propuesta de valor de bien

o servicio; confirme sus ideas con posibles usuarios y elija una, basándose en la viabilidad y relevancia; formule la estrategia que le posibilite ejecutar su alternativa de solución, especificando las tareas y recursos requeridos; use destrezas técnicas para elaborar o proporcionar el bien o servicio.

2.2.2.1. Capacidades. El Ministerio de Educación (2017) señala las siguientes capacidades:

Tabla 1: Capacidades de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social

Capacidades	Descripción General
<i>Crea propuestas de valor</i>	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.
<i>Aplica habilidades técnicas</i>	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.
<i>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</i>	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.
<i>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</i>	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.

Fuente: Programa Curricular del Nivel Secundario

2.2.2.2. Dimensiones. Teniendo como base el aporte del Programa Curricular de Educación Secundaria, el cual precisa la competencia y capacidades en el área de educación para el trabajo, a nivel de la investigación dichas capacidades se convierten en las dimensiones esperadas en el desarrollo de la competencia, las cuales pueden definirse de la siguiente forma:

Tabla 2: Definición de las Dimensiones de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social

Dimensiones	Descripción General
<i>Crea propuestas de valor</i>	Se refiere al proceso de crear y presentar ofertas que enfatizan las ventajas y beneficios que un producto o servicio puede ofrecer a un cliente potencial. La propuesta de valor debe ser clara y persuasiva y satisfacer las necesidades y deseos específicos del cliente, lo que la diferencia de la competencia.
<i>Aplica habilidades técnicas</i>	Se refiere a la capacidad de realizar tareas o resolver problemas utilizando conocimientos y competencias específicas en un campo técnico o profesional. Estas habilidades pueden incluir el manejo de herramientas, el software, las técnicas de producción, el análisis de datos, la programación, entre otras, y son vitales en campos como la ingeniería, la informática, la medicina y la artesanía. Para aplicar habilidades técnicas, es necesario no solo conocer las habilidades, sino también saber cómo usarlas de manera efectiva en situaciones reales.
<i>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</i>	se refiere a la acción de trabajar juntos y armoniosamente entre individuos o grupos para lograr objetivos específicos. Este método fomenta la comunicación y el trabajo en equipo al compartir responsabilidades, recursos y habilidades. La colaboración permite que las fortalezas diferentes de los miembros se complementen, lo que facilita la resolución de problemas y garantiza un progreso más eficiente hacia los objetivos establecidos.
<i>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</i>	se refiere al proceso de evaluar y evaluar el desempeño y las consecuencias de un proyecto empresarial en relación con los objetivos establecidos. Esto implica recopilar información sobre una variedad de aspectos empresarial, como rentabilidad, satisfacción del cliente, eficiencia operativa y cumplimiento de plazos. La evaluación ayuda en la toma de decisiones para mejores estrategias y mejoras al identificar los puntos fuertes y débiles.

Fuente: Programa Curricular del Nivel Secundario

2.2.2.3. Desarrollo de la Competencia. La innovación constante y la sostenibilidad ambiental son elementos fundamentales en el entorno empresarial actual, en el cual se requiere desarrollar un proyecto sólido y visionario. Con esta consideración, no solo se evalúa la capacidad de una empresa para planificar y ejecutar proyectos, sino que también se tiene en cuenta el entorno social y económico en el que se desarrolla el proyecto.

La identificación y análisis exhaustivo de oportunidades estratégicas es el primer paso fundamental en el proceso de gestión y planificación de proyectos empresariales de cualquier índole. Esto implica llevar a cabo un exhaustivo análisis ambiental, el cual abarca una evaluación detallada de las necesidades económicas, así como de las implicaciones sociales que puedan surgir. Es fundamental que los estudiantes adquieran un profundo conocimiento de las diversas dificultades que afectan de manera significativa a sus comunidades locales, así como de las tendencias emergentes en constante evolución que caracterizan al dinámico mercado laboral actual. Esta etapa de investigación es fundamental y de suma importancia, ya que constituye la

base sólida y fundamental para desarrollar propuestas innovadoras y creativas que puedan satisfacer de manera efectiva y eficiente las demandas y requerimientos específicos de cada situación o problema en particular.

Una vez que hemos identificado la oportunidad, es el momento de iniciar la fase de planificación del proyecto. En esta etapa del proceso, es fundamental establecer objetivos claros y específicos, los cuales puedan ser medidos de manera cuantitativa. Asimismo, es necesario identificar detalladamente los recursos financieros y humanos necesarios para alcanzar dichas metas. Es fundamental elaborar un plan de acción exhaustivo que contemple detalladamente las actividades a llevar a cabo, los plazos establecidos para su ejecución y la asignación clara de responsabilidades a cada miembro del equipo. Además, es fundamental tener en cuenta la sostenibilidad del plan propuesto, es decir, cómo se garantizará su continuidad en el largo plazo y cuál será su repercusión en la sociedad en su conjunto.

La gestión efectiva de proyectos implica no solo la evaluación exhaustiva de los riesgos involucrados, sino también la identificación proactiva de posibles obstáculos que podrían surgir a lo largo del proceso. Planificar estratégicamente para superar estos desafíos es esencial para garantizar el éxito y la viabilidad a largo plazo de su empresa. Los estudiantes universitarios deben tener la capacidad de anticipar los posibles problemas que puedan surgir a lo largo de su trayectoria académica y, en consecuencia, elaborar estrategias efectivas de mitigación con el fin de minimizar la incertidumbre y garantizar un desempeño académico óptimo. Esto les brindará la capacidad de ajustarse y responder de manera veloz frente a situaciones imprevistas y sorpresivas. Una vez que se da inicio a un proyecto, es fundamental llevar a cabo un seguimiento continuo y detallado para garantizar su correcta ejecución y cumplimiento de los objetivos establecidos. Esta etapa del proceso implica la recopilación de información detallada acerca del avance del proyecto y su

posterior análisis comparativo con los objetivos previamente establecidos. Para lograr este objetivo, es fundamental emplear métricas y herramientas de medición que permitan evaluar de manera precisa y detallada tanto los resultados sociales como los efectos económicos derivados de las estrategias y medidas adoptadas. La retroalimentación continua y constructiva no sólo ayuda a identificar y corregir posibles desviaciones en el camino, sino que también brinda la oportunidad a los emprendedores de adquirir nuevos conocimientos y habilidades que serán de gran utilidad en sus próximos proyectos empresariales.

La colaboración activa de todas las partes interesadas involucradas en el proyecto es fundamental para garantizar su éxito y sostenibilidad a largo plazo en el ámbito del emprendimiento económico y social. Involucrar activamente a las comunidades locales, los beneficiarios directos y otras partes interesadas relevantes desde las etapas iniciales del programa puede contribuir significativamente a cultivar un sentido de responsabilidad compartida y compromiso genuino. Esto no solo contribuye a incrementar la eficiencia y efectividad del proyecto, sino que también garantiza la pertinencia y perdurabilidad de las soluciones planteadas a largo plazo. En última instancia, la habilidad para transmitir de manera efectiva los resultados obtenidos y las experiencias vividas se vuelve crucial y fundamental en cualquier ámbito profesional o personal. Los estudiantes emprendedores deben tener la capacidad de comunicar de manera clara y efectiva su trayectoria y logros con el fin de captar el interés de posibles inversionistas y generar conciencia acerca de la relevancia de su proyecto innovador. Esto puede incluir la redacción de informes detallados, la activa participación en diversos foros y conferencias especializadas, así como el aprovechamiento de avanzadas herramientas digitales con el fin de alcanzar y conectar con una audiencia mucho más extensa y diversa.

2.2.3. El Área de Educación Para el Trabajo

En la República del Perú, el área de educación para el trabajo y el desarrollo humano se constituye como un elemento fundamental dentro del entramado del sistema educativo nacional, orientado a brindar a los educandos las competencias y habilidades necesarias para insertarse de manera exitosa en el mercado laboral y contribuir al desarrollo socioeconómico del país. Su objetivo principal es capacitar a los jóvenes con las habilidades, destrezas y competencias necesarias, así como con los conocimientos fundamentales que les permitan alcanzar el éxito en una amplia gama de empleos y carreras profesionales, además de fomentar y estimular una mentalidad emprendedora y proactiva. Esta área específica forma parte del currículo de la educación secundaria y se integra de manera complementaria con la formación profesional y técnica, enriqueciendo así la experiencia educativa de los estudiantes. El propósito fundamental del campo de la educación para el trabajo es promover el desarrollo de competencias técnicas específicas correspondientes a diversas ocupaciones, así como potenciar habilidades blandas fundamentales como la capacidad para resolver problemas de manera efectiva, la colaboración en equipo y la comunicación asertiva. Comprende una amplia variedad de enfoques y estrategias, tales como los institutos de formación profesional, la educación técnica especializada, así como otros programas de capacitación y desarrollo profesional que tienen como objetivo principal fomentar e incentivar la inserción de los jóvenes en el mercado laboral actual. Asimismo, se fomenta activamente la conexión con diversas empresas y se impulsa el desarrollo de prácticas preprofesionales como una parte fundamental de la formación académica. Esta visión estratégica es fundamental para apoyar el desarrollo sostenible de la economía nacional, dado que juega un papel crucial en la generación de una mano de obra altamente capacitada y perfectamente alineada con las demandas y necesidades del entorno laboral.

Según el Ministerio de Educación (2017), los cambios económicos, sociales y tecnológicos ocurridos en las últimas dos décadas han transformado profundamente la naturaleza del mundo laboral. Por lo tanto, los métodos para conseguir o generar un trabajo y progresar de manera eficaz en este campo de la vida humana son diferentes en la actualidad y seguirán evolucionando, reconfigurándose y planteando nuevos retos para quienes se han graduado de educación básica. En este contexto, la finalidad de esta área de estudio es fomentar la incorporación de los alumnos al mundo del trabajo o la generación de posibilidades laborales a través del desarrollo de destrezas técnicas, saberes y actitudes que posibiliten a los alumnos brindar opciones para resolver problemas o dificultades económicas. La gestión, al satisfacer las necesidades de la sociedad, incrementa su potencial y sus oportunidades de trabajo (Educación, Área de Educación para el Trabajo, 2017).

2.2.3.1. *Enfoque del Área de Educación Para el Trabajo.* Bajo la mirada y visión del Ministerio de Educación, el área de educación para el trabajo presenta el siguiente enfoque:

“Esta propuesta se construye sobre la base del DCN 2009, integrando al enfoque de desarrollo técnico productivo propuesto un enfoque centrado en el desarrollo de habilidades complejas de diseño, la gestión económica y social, la evaluación e innovación, y las habilidades socioemocionales, con el objetivo de proveer a los estudiantes de la Educación Básica los recursos necesarios para que desplieguen su potencial y logren sus metas profesionales y laborales” (Educación, 2017, pág. 314).

2.2.3.2. *La Competencia Se Desenvuelve en Entornos Virtuales Generados por las TIC.* Implica a los estudiantes interpretando, modificando y mejorando el ambiente virtual mientras llevan a cabo tareas de aprendizaje y prácticas sociales. Esto abarca la clarificación del proceso de búsqueda, selección y evaluación de información, la modificación y creación de

materiales digitales, el establecimiento de comunicación e interacción en comunidades virtuales y su adaptación a sus intereses y necesidades de manera sistemática.

Según el Ministerio de Educación (2017), a nivel curricular, es necesario incorporar las TIC como una competencia transversal en los modelos de uso de estas, cuyo propósito es mejorar el aprendizaje y las tareas educativas en el contexto que ofrecen las TIC. Esta capacidad se fundamenta, en primer lugar, en los principios de la alfabetización digital. Su propósito es potenciar las competencias de las personas para buscar, interpretar, transmitir y elaborar información, y emplear dicha información de manera efectiva y colaborativa para cumplir con las exigencias organizativas.

2.3. Marco Conceptual

A. Adaptabilidad. La adaptabilidad se refiere a la habilidad de un individuo, entidad o sistema para adaptarse y reaccionar de manera eficaz ante cambios, circunstancias novedosas o retos en su ambiente. Significa adaptabilidad, disposición al aprendizaje y la capacidad para cambiar conductas y tácticas con el objetivo de afrontar diversas situaciones.

B. Aprendizaje. El aprendizaje es el procedimiento a través del cual las personas obtienen, alteran o fortalecen conocimientos, destrezas, actitudes o conductas mediante la experiencia, la enseñanza o la práctica. Significa la habilidad para absorber información novedosa y utilizarla en diversos contextos.

C. Bibliotecas digitales. Una biblioteca digital es un almacén virtual que guarda, estructura y ofrece acceso a una serie de recursos digitales, tales como libros, artículos, imágenes, vídeos y otros tipos de contenido multimedia. En contraste con las bibliotecas físicas, las bibliotecas digitales ofrecen a los usuarios la posibilidad de obtener información a distancia y

frecuentemente proporcionan herramientas de búsqueda y recursos de navegación para simplificar la búsqueda del contenido existente. Además, pueden incorporar características interactivas y multimedia que potencian la experiencia educativa.

D. *Cibercrimen.* El cibercrimen hace referencia a acciones delictivas que se realizan en línea o que implican la utilización de tecnologías digitales. Esto abarca una variedad de crímenes, tales como el hurto de identidad, estafas en internet, piratería de computadoras, distribución de malware, hostigamiento cibernético y la explotación de menores, entre otros. En términos generales, se refiere a cualquier actividad ilegal que utiliza principalmente el medio digital.

E. *Dispositivos eléctricos.* Un dispositivo eléctrico es un aparato o equipo que utiliza energía eléctrica para funcionar y realizar una tarea específica. Esto puede incluir una amplia variedad de productos, como electrodomésticos, herramientas eléctricas, dispositivos de iluminación y componentes electrónicos, entre otros. Su funcionamiento se basa en la conversión de la energía eléctrica en otras formas de energía, como la energía mecánica, térmica o luminosa.

F. *Emprendimiento.* El emprendimiento implica la creación, desarrollo y administración de un nuevo negocio o proyecto, usualmente con una perspectiva innovadora y la exploración de oportunidades en el mercado. Significa tomar riesgos y enfrentar retos para convertir ideas en realidad, con la finalidad de producir valor, ya sea en el ámbito económico, social o ambiental.

G. *Evaluación de riesgos.* La evaluación de riesgo es un proceso sistemático que identifica, analiza y evalúa los riesgos potenciales que pueden afectar a una organización, proyecto o actividad. Su objetivo es determinar la probabilidad de que ocurran eventos adversos y su impacto, permitiendo así tomar decisiones informadas sobre cómo mitigarlos, aceptarlos o

transferirlos. Este proceso es fundamental en la gestión de riesgos y contribuye a la seguridad y sostenibilidad de las operaciones.

H. Formato digital. El formato digital hace referencia a la representación de datos en un sistema binario, empleando los símbolos ceros y unos. Esto posibilita que la información, tales como texto, imágenes, audio y video, se almacene, se transmita y se procese por aparatos electrónicos como ordenadores, teléfonos y otros medios digitales. Los formatos digitales pueden abarcar archivos de formato jpg, mp3, pdf, entre otros, cada uno creado para un tipo de contenido particular.

I. Interactividad. La interactividad hace referencia a la habilidad de un usuario para involucrarse y participar de manera activa en un sistema, plataforma o contenido, en vez de ser un mero receptor pasivo de datos. Esto significa que el usuario tiene la capacidad de efectuar acciones que modifican la experiencia, tales como hacer clic, pulsar, elegir o ofrecer retroalimentación, lo que puede generar respuestas o modificaciones en el sistema. Es un principio esencial en ambientes digitales, tales como páginas web, videojuegos y aplicaciones, con el objetivo de promover la participación y el diálogo entre el usuario y el contenido.

J. Planificación. La planificación es el procedimiento de fijar metas y definir las medidas requeridas para lograrlas. Significa identificar recursos, prever posibles dificultades y establecer un calendario para realizar las tareas. La planificación es esencial en diferentes escenarios, tales como la administración de proyectos, la gestión de negocios y la vida personal, pues contribuye a estructurar y orientar esfuerzos hacia un objetivo concreto.

K. Plataformas de aprendizaje. Una plataforma educativa es un ambiente digital creado para simplificar la enseñanza y el desarrollo de habilidades mediante recursos y recursos digitales. Facilita a los usuarios el acceso a cursos, recursos didácticos, actividades lúdicas y la

interacción con docentes y otros alumnos. Estas plataformas pueden emplearse para la educación formal, la capacitación laboral o el aprendizaje autónomo. Algunos ejemplos habituales son Moodle, Coursera y edX.

L. Sostenibilidad. La sostenibilidad se refiere al principio de cubrir las demandas actuales sin poner en riesgo la habilidad de las generaciones venideras para cubrir sus propias necesidades. Involucra un balance entre el crecimiento económico, la integración social y la salvaguarda del entorno natural, fomentando un uso consciente y responsable de los recursos naturales.

M. Viabilidad. La viabilidad se refiere a la capacidad de un proyecto, idea o plan para ser realizado con éxito. Se evalúa en términos de factibilidad técnica, económica y operativa, considerando si los recursos disponibles son suficientes y si las condiciones del entorno permiten su ejecución. En resumen, la viabilidad determina si algo es posible y práctico de implementar.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis General*

El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

3.1.2. *Hipótesis Específicas*

- El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión crea propuestas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

- El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión aplica habilidades tecnológicas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

- El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión trabaja cooperativamente en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

- El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión evalúa resultados en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los

estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

3.2. Variables

3.2.1. Variable Independiente

- a. **Denominación de la Variable.** Recursos digitales
- b. **Dimensiones.** Accesibilidad, Interactividad, actualización y variedad

3.2.2. Variable Dependiente

- a. **Denominación de la Variable.** Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social
- b. **Dimensiones.** Crea propuestas, aplica habilidades tecnológicas, trabaja cooperativamente, evalúa resultados
- c. **Indicadores.** Indaga, propone, diseña, organiza, utiliza, combina, administra, realiza, analiza, argumenta, opina
- d. **Escala de Medición.** Se ha determinado la siguiente escala:

Tabla 3: Escala de Medición para la Variable Dependiente

Si	A Veces	No
2 puntos	1 punto	0 puntos

3.3. Método de Investigación

El estudio de investigación ha optado por el método inductivo deductivo, el cual como señala Bernal (2016), El método hipotético-deductivo consiste en un procedimiento que intenta dar respuesta a diversas cuestiones de la ciencia aceptando hipótesis que se creen verdaderas pero que carecen de certeza. Son conjeturas que anticipan soluciones a estos problemas y configuran

una jerarquía de hipótesis, algunas de las cuales son fundamentales, otras derivativas y otras cumplen funciones auxiliares.

3.4. Enfoque de la Investigación

La presente investigación se ha realizado bajo el enfoque cuantitativo, el cual como señala Hernández (2018), este enfoque es un método basado en la recopilación y análisis de datos numéricos. El objetivo es construir modelos, hacer predicciones y probar hipótesis utilizando datos estadísticos y mensurables. Se caracteriza por estructurar y seguir un proceso estricto, que suele dividirse en pasos como formulación de hipótesis, diseño experimental o de investigación, recolección de datos y análisis estadístico.

3.5. Tipo de Investigación

La presente investigación se ha desarrollado como tipo de investigación aplicada que está entendida como la generación o aplicación de conocimientos tecnológicos y pedagógicos con aplicación directa en el sector productivo y educativo. En este sentido se tiene que la investigación aplicada está orientada a desarrollar propuestas que permitan atender situaciones problemáticas relacionadas al campo educativo (Decreto Supremo N° 010 - 2017 - MINEDU, 2017).

3.6. Diseño de la Investigación

En esta investigación se ha desarrollado el diseño pre experimental, que básicamente consiste en evaluar los efectos de una intervención o tratamiento, pero sin los controles rigurosos que se encuentran en diseños experimentales más avanzados, como los diseños cuasiexperimentales o experimentales verdaderos. En este tipo de diseño, no existe una

aleatorización estricta de los sujetos o grupos de control, lo que limita la capacidad de controlar y eliminar factores extraños que puedan afectar los resultados (Bernal Torres, 2016, pág. 49).

3.7. Población y Muestra

3.7.1. Población

En este punto se tiene el siguiente detalle de población:

Tabla 4: Población Escolar de la I.E. Virgen dl Rosario - Rayanniyog

Grado	Varones	Mujeres	Total
Primero	16	11	27
Segundo	07	15	22
Segundo	12	07	19
Tercero	14	19	33
Cuarto	12	18	30
Quinto	19	09	28

Fuente: Nómina de Matrícula SIAGIE 2024

3.7.2. Muestra

Para los efectos del estudio de investigación se ha determinado la siguiente muestra:

Tabla 5: Muestra de Estudio para la Investigación

Grado	Varones	Mujeres	Total
Cuarto	12	18	30

Fuente: Nómina de Matrícula SIAGIE 2024

3.7.3. Muestreo

Para la presente investigación se ha utilizado el muestreo no probabilístico por interés, debido a que la necesidad educativa está presente en toda la muestra. para Dueñas (2015) es un tipo de muestreo no probabilístico en el que los sujetos o unidades de muestreo se seleccionan con base en ciertos criterios definidos por el investigador, generalmente porque tienen características específicas relevantes para el estudio. Este tipo de muestreo no busca la aleatoriedad ni la representatividad estadística de la población total, sino que se centra en aquellos participantes que son de especial interés para el investigador.

3.8. Técnicas e Instrumentos

3.8.1. Técnica

La observación estructurada fue la técnica utilizada para el desarrollo de la investigación. Este tipo de observación es sistemática y utiliza instrumentos para recopilar datos o hechos observados que predeterminan qué aspectos deben estudiarse. Con este tipo de observación se desarrolla un plan de observación específico (Dueñas de Sovero, Técnicas e Instrumentos para la Investigación, 2015, pág. 66).

3.8.2. Instrumento

Precisando este punto, se ha como instrumento la Guía de Observación, la cual es un elemento que ha permitido recopilar la información de forma matemática y cuantificada y de allí se ha permitido procesar la información.

3.9. Propuesta

Como se ha manifestado en el capítulo I de esta investigación, la situación problemática está directamente relacionada al desarrollo de las capacidades determinadas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social, las cuales son necesarias para el desarrollo integral del estudiante y que este se pueda insertar de forma pertinente y apropiada al mundo competitivo laboral, siendo creador de su misma proyección progresista. Sin embargo, con el diagnóstico determinado y los resultados de las respectivas observaciones, se ha tenido claro que el uso de los recursos digitales, será un paso importante, para que los estudiantes puedan desarrollar esta competencia.

Básicamente se tiene el proceso de planeación, planificación y diseño de la propuesta en el correspondiente plan de intervención pedagógica bajo las líneas de la acción educativa en aula y conjuntamente con las sesiones de trabajo en las fechas establecidas. Para el proceso de evaluación se ha utilizado el mismo instrumento, debido a que es lo que se pretende lograr, y a partir de los resultados poder realizar las afirmaciones, interpretaciones y reflexiones correspondientes.

3.10. Plan de Intervención Pedagógica

Para efectos de la aplicación de la propuesta se ha diseñado el siguiente plan:

PLAN DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

Justificación

El uso de recursos tecnológicos en el emprendimiento escolar es fundamental para aumentar la creatividad, mejorar la eficiencia del trabajo en equipo, obtener información relevante y explorar nuevas oportunidades de negocio en un entorno cada vez más digital. Con la tecnología, los estudiantes pueden acceder rápida y fácilmente a grandes cantidades de información en línea, lo que les permite investigar y recopilar datos relevantes para sus actividades comerciales.

Objetivos

- Desarrollar actividades que involucren el uso de los recursos tecnológicos para promover la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.
- Evaluar las actividades que involucren el uso de los recursos tecnológicos para promover la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.
- Reflexionar sobre los resultados de la evaluación de actividades involucren el uso de los recursos tecnológicos para promover la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.

Descripción de la Propuesta

El desarrollo e implementación de la propuesta se llevará a cabo en las siguientes etapas:

El proceso de diagnóstico de la situación se basa en el estudio del entorno en el que se prevé implementar el plan, recopilando información y luego organizando una interpretación adecuada.

Además, se realizará el desarrollo de actividades de aprendizaje utilizando recursos tecnológicos, la creación de sesiones de trabajo acorde a estándares y un plan de estudios correspondiente al nivel secundario. Finalmente, se llevará a cabo un proceso de evaluación para recopilar información sobre la efectividad del programa y los pasos adicionales para mejorarlo.

Detalle del Problema a Atender

Causas	Problemática	Efectos
Bajo nivel de motivación intrínseca y extrínseca	Limitado nivel de desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Problemas de desarrollo socio personal
Baja disponibilidad de recursos para el emprendimiento		Pocas habilidades de adaptación al mercado socio
Monotonía y actividades rutinarias muy incidentes		laboral poco competitivo
		Baja autoestima

Ejecución y Desarrollo de la Propuesta

Actividad	Indicador
SESIÓN 01: IDENTIFICAMOS LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO DONDE HAREMOS EL EMPRENDIMIENTO	El estudiante indaga sobre las necesidades que le interesa atender con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.
SESIÓN 02: PROPONEMOS ALTERNATIVAS FRENTE A LAS NECESIDADES QUE HEMOS IDENTIFICADOS	El estudiante propone alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su contexto con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.
SESIÓN 03: PROPONEMOS SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DESDE NUESTRAS EXPERIENCIAS	El estudiante diseña alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su experiencia y contexto a través del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.

<p>SESIÓN 04: ORGANIZAMOS LA INFORMACIÓN SOBRE EL EMPRENDIMIENTO</p>	<p>El estudiante organiza la información teórica del emprendimiento que atenderá las necesidades determinadas mediante los recursos digitales.</p>
<p>SESIÓN 05: DETERMINAMOS LAS HERRAMIENTAS DIGITALES QUE UTILIZAREMOS PARA EL EMPRENDIMIENTO</p>	<p>El estudiante utiliza las herramientas disponibles de los recursos digitales para atender la necesidad determinada en su emprendimiento.</p>
<p>SESIÓN 06: FORMULAMOS Y DISEÑAMOS EL BIEN O SERVICIO DEL EMPRENDIMIENTO</p>	<p>El estudiante combina las habilidades técnicas más pertinentes para producir un bien o brindar servicios en el emprendimiento utilizando los recursos digitales.</p>
<p>SESIÓN 07: ORGANIZAMOS LOS INSUMOS Y MATERIALES DEL EMPRENDIMIENTO</p>	<p>El estudiante administra los insumos y materiales necesarios para el emprendimiento que va a proponer con los recursos digitales disponibles.</p>
<p>SESIÓN 08: ORGANIZAMOS LAS RESPONSABILIDADES EN EL EMPRENDIMIENTO</p>	<p>El estudiante organiza las responsabilidades y tareas de su emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.</p>
<p>SESIÓN 09: IMPLEMENTAMOS NUESTRO EMPRENDIMIENTO</p>	<p>El estudiante realiza actividades de forma coordinada para implementar el emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.</p>
<p>SESIÓN 10: IDENTIFICAMOS LAS LIMITACIONES DEL EMPRENDIMIENTO</p>	<p>El estudiante analiza las posibles limitaciones del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.</p>

<p>SESIÓN 11: ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE NUESTRO EMPRENDIMIENTO?</p>	<p>El estudiante argumenta la trascendencia e importancia del emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.</p>
<p>SESIÓN 12: ¿QUÉ IMPACTO HA TENIDO NUESTRO EMPRENDIMIENTO?</p>	<p>El estudiante opina sobre el impacto que tendrá el emprendimiento propuesto mediante los recursos digitales disponibles.</p>

Cronograma de Actividades de la Propuesta

Fecha	17/06	19/06	21/06	24/06	26/06	28/06	01/07	03/07	08/07	10/07	12/07	15/07
Actividad	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12

Evaluación de la Propuesta

ACTIVIDAD	DETALLE
Prueba de entrada	Se desarrollará como parte del diagnóstico, en el cual se hará el estudio y análisis de la situación de los estudiantes con respecto a la variable dependiente.
Prueba de desarrollo	Se ejecutará conforme se desarrollen las actividades de implementación del presente plan, considerando lo establecido en la evaluación formativa.
Prueba de salida	Se aplicará como parte del proceso del post test, con el cual se podrá determinar el nivel de desarrollo logrado con respecto a la variable dependiente.

Recursos y Materiales de la Propuesta

MATERIALES	RECURSOS	ESPACIOS
Texto de trabajo	Material de escritorio	Aula de trabajo
Fichas de trabajo	Material de tecnología	Espacios virtuales
Web site del MINEDU	Recursos tecnológicos	

3.11. Aplicación de la Propuesta

Se ha desarrollado las siguientes sesiones de trabajo, para promocionar y desarrollar la competencia esperada:

Sesión de Aplicación N° 01

Título: Identificamos las necesidades del contexto donde haremos el emprendimiento

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – Rayanniyoc-Taray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Adolfo Urrutia Herrera
Fecha	17/06/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Crea propuestas de valor	Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver, genera conclusiones sobre los factores que las originan integrando información recogida de entrevistas grupales y fuentes estadísticas y teóricas; y estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por ello usando muestreo estratificado.	Lista Cotejo
Propósito		Indagar sobre las necesidades que le interesa atender con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.		

Secuencia Didáctica

Momento	Actividad	Recurso
Inicio	<p>Bienvenida a las estudiantes y la temática del día: reconocimiento de las necesidades del entorno para emprender.</p> <p>Repaso de la importancia del emprendimiento para el desarrollo de una comunidad y cómo reconocer las necesidades de la comunidad para generar negocios exitosos. Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se han convertido en una herramienta esencial para el desarrollo de cualquier sociedad.</p> <p>Se le da la siguiente motivación: Emprender es aventurarse, es hacer realidad nuestras ideas, es trabajar por nuestros sueños, es lograr nuestras metas. Para lograr el éxito en este camino, es necesario conocer qué necesidades tenemos y cómo las podemos satisfacer con nuestro emprendimiento.</p>	
	<p>Saberes Previos</p> <p>¿Qué entendemos por necesidades?</p>	

		¿Cómo podemos identificarlas?	
	Problematización	¿Cómo podemos identificar las necesidades que podemos atender con el emprendimiento y el uso de los recursos tecnológicos?	
Desarrollo	Gestión en el desarrollo de la competencia	<p>Dinámica de grupo</p> <p>Agrupar a los estudiantes en pequeños grupos y pedirles que identifiquen las necesidades de la comunidad en la que residen.</p> <p>Cada equipo enumerará al menos 5 necesidades concretas que identifiquen necesarias para emprender en el territorio.</p> <p>Muestra de resultados</p> <p>Cada grupo expondrá sus listas de necesidades identificadas y se abrirá un espacio para la discusión y aportes de los otros grupos.</p> <p>Se reflexionará en la necesidad de reconocer las necesidades de la comunidad para darles solución a través del emprendimiento.</p> <p>Conversatorio con emprendedores locales</p> <p>Invitar a emprendedores locales exitosos para que hablen de su experiencia y aconsejen sobre cómo encontrar las necesidades de la comunidad para emprender.</p> <p>Se abrirá un espacio para preguntas de los estudiantes y aprender de las experiencias de los emprendedores invitados.</p> <p>Práctica</p> <p>Los estudiantes harán un ejercicio práctico donde identificarán las necesidades de la comunidad de manera individual y crearán una propuesta de negocio que solucione una de las necesidades encontradas.</p> <p>Presentación de ideas de negocio</p> <p>Algunos alumnos expondrán ante el resto de la clase sus ideas de negocio y recibirán sugerencias para perfeccionar su idea emprendedora.</p> <p>Consideraciones finales y conclusiones</p> <p>Se hará una puesta en común de lo aprendido en la sesión y se hará hincapié en las conclusiones principales sobre la necesidad de conocer las necesidades del territorio para emprender con éxito.</p> <p>Se hará énfasis en ser empáticos con la comunidad y trabajar en equipo para crear impacto a través del emprendimiento.</p>	<p>Pizarra o rotafolio</p> <p>Plumones o marcadores</p> <p>Hojas de papel</p> <p>Lápices o bolígrafos</p>

Cierre	<i>Evaluación</i>	Se agradecerá a los alumnos su participación en la clase y se les animará a buscar más oportunidades de emprendimiento que puedan favorecer a la comunidad.	
---------------	-------------------	---	--

Sesión de Aplicación N° 02

Título: Proponemos alternativas frente a las necesidades que hemos identificados

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
Fecha	19/06/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Crea propuestas de valor	Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver, genera conclusiones sobre los factores que las originan integrando información recogida de entrevistas grupales y fuentes estadísticas y teóricas; y estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por ello usando muestreo estratificado.	Lista Cotejo
Propósito		Propone alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su contexto con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.		

Secuencia didáctica

Momento	Actividad	Recurso
Inicio	<p><i>Motivación</i></p> <p>Bienvenida a las estudiantes y la presentación del tema del día: planteamos soluciones ante las necesidades que identificamos.</p> <p>Repaso de la importancia del emprendimiento para el desarrollo de una comunidad y cómo reconocer las necesidades de la comunidad para generar negocios exitosos.</p> <p>Se le da la siguiente motivación: Empezar es un camino emocionante para hacer realidad nuestras ideas, seguir nuestros sueños y lograr nuestros objetivos al ofrecer soluciones innovadoras a las necesidades que hemos descubierto.</p>	

	<i>Saberes Previos</i>	¿Qué entendemos por necesidades que hemos identificado? ¿Cómo podemos alternarlas para proponer?	
	<i>Problematización</i>	¿Cómo podemos alternar las necesidades identificadas con el emprendimiento y el uso de los recursos tecnológicos?	
Desarrollo	<i>Gestión en el desarrollo de la competencia</i>	<p>Interacción grupal</p> <p>Dividir a los alumnos en equipos pequeños y encargarles la tarea de las necesidades que se hayan señalado, además de anotarlas en la pizarra utilizando rotafolio.</p> <p>Cada grupo debe enumerar un mínimo de tres necesidades concretas que perciban como relevantes para poder emprender en la localidad.</p> <p>Presentación de los resultados</p> <p>Comenzar la sesión con un saludo a los alumnos y recordándoles el asunto que se trató en la clase pasada: cómo identificar necesidades en su entorno.</p> <p>Descripción concisa acerca de la relevancia de reconocer las necesidades y sugerir opciones.</p> <p>Revisión de las necesidades que se identificaron antes.</p> <p>Examen de necesidades:</p> <p>Debate orientado para profundizar en cada una de las necesidades detectadas.</p> <p>¿Qué elementos concretos de estas necesidades deben ser tratados?</p> <p>Producción de opciones:</p> <p>Método de lluvia de ideas: Invitar a los alumnos a sugerir soluciones diferentes para cada necesidad identificada.</p> <p>Escribir todas las ideas en un tablero o en una plataforma digital que se comparta.</p> <p>Evaluación y elección de opciones:</p> <p>Debate acerca de lo que cada opción propuesta tiene a favor y en contra.</p> <p>Prioridad: ¿Qué opciones son más factibles y eficaces para solucionar las necesidades detectadas?</p> <p>Plan de trabajo:</p> <p>Establecer un plan de acción para poner en marcha las opciones elegidas.</p> <p>Definir un cronograma preliminar y asignar las responsabilidades.</p> <p>Conclusiones y reflexión final</p>	<p>Pizarra o rotafolio</p> <p>Plumones o marcadores</p> <p>Hojas de papel</p> <p>Lápices o bolígrafos</p>

		<p>Se llevará a cabo una reflexión colectiva sobre lo aprendido en la sesión, y se resaltarán los hallazgos de las necesidades detectadas en la comunidad para iniciar un emprendimiento con éxito.</p> <p>Se enfatizará la importancia de tener empatía con la comunidad y colaborar conjuntamente para crear un impacto positivo mediante el emprendimiento.</p>	
Cierre	<i>Evaluación</i>	<p>Recapitulación de lo discutido y acordado durante la sesión.</p> <p>Reflexión sobre el proceso de identificación de necesidades y generación de soluciones.</p>	

Sesión de Aplicación N° 03

Título: Proponemos soluciones a las necesidades desde nuestras experiencias

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
Fecha	21/06/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Crea propuestas de valor	Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver, genera conclusiones sobre los factores que las originan integrando información recogida de entrevistas grupales y fuentes estadísticas y teóricas; y estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por ello usando muestreo estratificado.	Lista Cotejo
Propósito		Diseña alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su experiencia y contexto a través del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.		

Secuencia didáctica

Momento	Actividad	Recurso
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Introducción Acogida a los alumnos y exposición del asunto del día: Desde nuestras vivencias, planteamos soluciones para las necesidades y la relevancia del emprendimiento en el progreso de una comunidad y las demandas locales, con el objetivo de establecer empresas prósperas. La motivación que se le presenta es la siguiente: proponemos soluciones a las necesidades desde nuestras experiencias, lo cual nos posibilita concretar nuestras ideas, perseguir nuestros sueños y lograr los objetivos que hemos identificado.</p>	

	<i>Saberes Previos</i>	¿Qué entendemos sobre proponer soluciones a las necesidades desde nuestras experiencias? ¿Cómo podemos proponer y solucionar a las necesidades desde nuestras experiencias?	
	<i>Problematización</i>	¿Cómo proponemos soluciones a las necesidades desde nuestras experiencias con el emprendimiento y el uso de los recursos tecnológicos?	
Desarrollo	<i>Gestión en el desarrollo de la competencia</i>	<p>Determinación de las necesidades: Ejercicio de brainstorming: Interrogar a los alumnos acerca de las necesidades o dificultades que han detectado en su vida cotidiana, en su comunidad o en el ámbito laboral. Registrar estas necesidades en una lista visible para todos o en el pizarrón. Reflexión acerca de vivencias personales: Solicitar a los alumnos que piensen de forma individual sobre circunstancias anteriores en las que se hayan encontrado con problemas parecidos a los detectados. ¿Qué vivencias personales podrían ser pertinentes para tratar estas necesidades? Producción de soluciones: En grupos reducidos, los alumnos debatirán y sugerirán soluciones fundamentadas en sus propias vivencias. Cada grupo elegirá una necesidad que haya sido detectada y se enfocará en una solución específica. Presentación y debate Cada grupo mostrará a la clase su propuesta de solución. Habrá un espacio para que se realicen preguntas y se debatan cuestiones acerca de la factibilidad y eficacia de las soluciones sugeridas. Actividades de monitoreo Encargar una actividad en la que los alumnos utilicen una de las soluciones sugeridas en su entorno real y analicen los resultados. Establecer un foro en línea donde los alumnos intercambien más ejemplos sobre la manera en que han empleado sus vivencias para solucionar problemas.</p>	<p>Pizarra o rotafolio</p> <p>Plumones o marcadores</p> <p>Hojas de papel</p> <p>Lápices o bolígrafos</p>
Cierre	<i>Evaluación</i>	<p>Resumen de los conceptos fundamentales que se discutieron en clase. Última reflexión acerca de la importancia de emplear nuestras vivencias para plantear alternativas eficaces y prácticas.</p>	

Sesión de Aplicación N° 04
Título: Organizamos la información sobre el emprendimiento

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
Fecha	24/06/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Aplica habilidades tecnológicas	Diseña alternativas de solución, creativas e innovadoras, elige y redefine una de estas integrando comentarios de posibles usuarios y optimizando la relación inversión beneficio y maximizando los resultados sociales y ambientales; y explica sus implicancias éticas y sociales.	Lista Cotejo
Propósito		El estudiante organiza la información teórica del emprendimiento que atenderá las necesidades determinadas mediante los recursos digitales.		

Secuencia Didáctica

Momento	Actividad	Recurso
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Introducción Acogida a los alumnos y exposición del asunto del día: Para poder establecer empresas prósperas, es necesario organizar la información sobre el emprendimiento en el desarrollo de una comunidad y las necesidades locales. Cuando organizamos la información relacionada con el emprendimiento, podemos delinear una ruta precisa hacia el éxito. Como emprendedores, cada dato, cada táctica y cada experiencia de éxito o fracaso son elementos fundamentales que nos orientan. Hoy, al organizar y entender esta información, estamos dando un paso crucial para aprender, mejorar y lograr nuestras metas con más seguridad y</p>	

		resolución. Unidos, vamos a transformar la información en acción y las ideas en éxitos.	
	Saberes Previos	<p>¿Cómo comprendemos la importancia de organizar la información en el contexto del emprendimiento?</p> <p>¿Cómo practicar diferentes métodos para estructurar y presentar la información sobre un proyecto emprendedor?</p> <p>¿Cómo aplicar herramientas digitales para la organización y gestión de la información relacionada con el emprendimiento?</p>	
	Problematización	¿Cómo organizamos la información sobre emprendimiento de manera que sea relevante y útil para todos los participantes utilizando los recursos digitales?	
Desarrollo	Gestión en el desarrollo de la competencia	<p>Una breve explicación acerca de la relevancia de organizar la información en el ámbito del emprendimiento.</p> <p>Debate acerca de las dificultades comunes que surgen al administrar la información en proyectos emprendedores.</p> <p>Ejercicio práctico</p> <p>Dividir a los alumnos en grupos pequeños (lo ideal serían de 3 a 4 estudiantes por grupo).</p> <p>Dar a cada grupo un caso de emprendimiento ficticio o usar casos conocidos y reales.</p> <p>Cada grupo debe seleccionar un método de organización para estructurar la información del proyecto empresarial que se le ha asignado.</p> <p>Los alumnos deben elaborar un esquema básico empleando la herramienta que han escogido y argumentar su elección.</p> <p>Presentación y debate</p> <p>Cada grupo expone su método organizativo y justifica por qué lo eligió.</p> <p>Se promueve el debate acerca de las distinciones entre los enfoques expuestos y cuál podría ser más eficaz en varias fases del proceso de emprendimiento.</p> <p>Preguntas de otros grupos y comentarios del facilitador.</p> <p>Resumen de los aspectos principales tratados durante la sesión.</p> <p>Subrayar la relevancia de estructurar la información como un elemento determinante para el triunfo en los emprendimientos.</p>	<p>Pizarra o rotafolio</p> <p>Plumones o marcadores</p> <p>Hojas de papel</p> <p>Lápices o bolígrafos</p>

Cierre	<i>Evaluación</i>	Pedir a los alumnos que empleen el método de organización que aprendieron para elaborar un proyecto emprendedor, ya sea real o imaginario, con el fin de evaluarlo. Ofrecer más recursos acerca de herramientas de gestión de proyectos para aquellos que deseen profundizar y mejorar en su evaluación.	
---------------	-------------------	---	--

Sesión de Aplicación N° 05

Título: Determinamos las herramientas digitales que utilizaremos para el emprendimiento

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
fecha	26/06/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Aplica habilidades tecnológicas	Diseña alternativas de solución, creativas e innovadoras, elige y redefine una de estas integrando comentarios de posibles usuarios y optimizando la relación inversión beneficio y maximizando los resultados sociales y ambientales; y explica sus implicancias éticas y sociales.	Lista Cotejo
Propósito		El estudiante utiliza las herramientas disponibles de los recursos digitales para atender la necesidad determinada en su emprendimiento.		

Secuencia didáctica

Momento	Actividad	Recurso
Inicio	<p>Acogida a los alumnos y exposición del asunto del día: Identificamos las herramientas digitales que emplearemos para el emprendimiento en la creación de una comunidad y los requerimientos locales para poder establecer empresas prósperas.</p> <p>Estableceremos destacando la manera en que estas herramientas son capaces de mejorar los procesos y recursos, lo que incrementa la productividad y disminuye los costos de operación.</p> <p>Demostrar la manera en que las herramientas digitales tienen el potencial de ayudar a crecer el mercado y a acceder a clientes que serían inaccesibles por otros medios.</p>	

	<p><i>Saberes Previos</i></p>	<p>¿Para que discutir cómo las herramientas digitales proporcionan flexibilidad para adaptarse rápidamente a nuevas condiciones del mercado o cambios en las necesidades de los clientes?</p>	
	<p><i>Problematización</i></p>	<p>¿Cómo determinaremos las herramientas digitales para un emprendimiento que puede impulsar la innovación dentro del negocio, manteniendo la competencia en un mercado en constante cambio?</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p><i>Gestión en el desarrollo de la competencia</i></p>	<p>Clases de herramientas digitales Muestra varias clases de herramientas digitales que son importantes para las empresas emergentes, como la administración de proyectos y el marketing digital. Proporciona ejemplos específicos de instrumentos en cada categoría y examina las funciones principales que estos ofrecen. Requerimientos del emprendimiento Orientan a los alumnos para que analicen las necesidades concretas de su emprendimiento. Asiste a los alumnos para que reconozcan las oportunidades y retos presentes, que podrían ser tratados mediante el uso de instrumentos digitales. Selección de instrumentos digitales Analiza los factores que deben tener en cuenta los alumnos al escoger herramientas digitales, como la facilidad de uso, el soporte técnico, la integración con sistemas ya existentes, el costo y la escalabilidad. Separa a los alumnos en equipos y da a cada uno de ellos un caso real o ficticio relacionado con el emprendimiento. Solicítales que seleccionen y argumenten las herramientas digitales más apropiadas para solucionar los problemas detectados en el análisis anterior. Presentación de los resultados Conduce un debate constructivo entre los grupos y la clase, incentivando a cada uno a presentar sus selecciones y razonamientos. Discute el pros y contras de cada elección y busca otras soluciones posibles. Orientar a los alumnos para que elaboren un plan elemental de implementación para las herramientas digitales elegidas.</p>	

Cierre	<i>Evaluación</i>	Revisa los objetivos de la sesión y verifica que se hayan alcanzado. Solicita a los alumnos que piensen sobre lo aprendido y definan compromisos personales para utilizar los conocimientos adquiridos en sus proyectos de emprendimiento.	
---------------	-------------------	--	--

Sesión de Aplicación N° 06

Título: Formulamos y diseñamos el bien o servicio del emprendimiento

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
Fecha	28/06/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Aplica habilidades tecnológicas	Diseña alternativas de solución, creativas e innovadoras, elige y redefine una de estas integrando comentarios de posibles usuarios y optimizando la relación inversión beneficio y maximizando los resultados sociales y ambientales; y explica sus implicancias éticas y sociales.	Lista Cotejo
Propósito		El estudiante combina las habilidades técnicas más pertinentes para producir un bien o brindar servicios en el emprendimiento utilizando los recursos digitales.		

Secuencia Didáctica

Momento	Actividad	Recurso
Inicio	<p>Recibimiento a los alumnos y exposición del tema de la jornada: planteamos y diseñamos el bien o servicio del emprendimiento para atender las necesidades locales y así tener la capacidad de crear empresas prósperas. Aclarar que todo emprendimiento exitoso comienza con una idea bien estructurada y un diseño sólido, que engloba todos los atributos que hacen al producto o servicio atractivo y factible en el mercado.</p> <p>Motivar a los alumnos a pensar creativamente para reconocer necesidades no satisfechas o problemas sin resolver que su producto o servicio podría solucionar de forma particular.</p>	

		La innovación es comúnmente un elemento distintivo importante en el triunfo de los proyectos empresariales.	
	Saberes Previos	¿Como utilizamos ejemplos de emprendimientos exitosos que comenzaron con una idea clara y un diseño efectivo? ¿Paraque enfatizar el proceso de formulación y diseño en los emprendedores que necesiten ajustar y mejorar sus conceptos a medida que obtienen más información y realizan pruebas en el mercado?	
	Problematización	¿Como destacar la importancia de entender profundamente al público objetivo y las condiciones del mercado? ¿Cómo el diseño de un producto o servicio no solo debe satisfacer una necesidad, sino también agregar valor significativo?	
Desarrollo	Gestión en el desarrollo de la competencia	Comprender el significado de la formulación y el diseño en el proceso de iniciar un emprendimiento. Discutir acerca de la relevancia de crear un producto o servicio desde el principio de manera adecuada, enfatizando en ejemplos de empresas que han tenido éxito. Ejercicio de lluvia de ideas para identificar problemas o necesidades insatisfechas que un nuevo servicio o producto podría solucionar. Examinar herramientas y métodos para idear y desarrollar un producto o servicio innovador. Descripción de la forma de aplicar el diseño centrado en el usuario para crear soluciones que satisfagan genuinamente las exigencias y necesidades del mercado. Ejercicio práctico para generar una diversidad de conceptos de servicios o productos, considerando diferentes perspectivas y atributos. Emplear principios de diseño centrados en el usuario para crear soluciones que sean eficaces y llamativas. Análisis y presentación de muestras de compañías que han sobresalido por su formulación y diseño efectivos. Estudiar las diversas muestras de compañías exitosas con el fin de adquirir enseñanzas sobre cómo diseñar y formular.	Pizarra o proyector Rotuladores o marcadores Hojas de papel Bolígrafos o lápices Plantilla de plan de acción computadoras o tabletas para investigación adicional si es necesario.

Cierre	<i>Evaluación</i>	Permitir que los alumnos compartan sus ideas y conceptos elaborados durante la sesión para indagar más acerca de métodos de diseño centrado en el usuario. Crear un prototipo inicial del producto o servicio que se ha ideado en clase. Reflexionar sobre los aspectos fundamentales tratados y la manera en que estos pueden implementarse en proyectos empresariales futuros.	
---------------	-------------------	--	--

Sesión de Aplicación N° 07

Título: Organizamos los insumos y materiales del emprendimiento

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
Fecha	01/07/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Trabaja cooperativamente	Coordina las actividades de su equipo consiguiendo que las personas se pongan de acuerdo en sus prioridades y objetivos; guía el desempeño de sus compañeros, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.	Lista Cotejo
Propósito		El estudiante administra los insumos y materiales necesarios para el emprendimiento que va a proponer con los recursos digitales disponibles.		

Secuencia didáctica

Momento	Actividad	Recurso
Inicio	Motivación Recibimiento a los alumnos y descripción del asunto del día: agrupamos los insumos y materiales del emprendimiento para satisfacer las necesidades locales, con el fin de establecer empresas prósperas. En esta sesión de aprendizaje, examinaremos tácticas prácticas para convertir la gestión de tus recursos en un motor que impulse tu negocio. Al final, tendrás las herramientas y el conocimiento necesarios para convertir la administración de tus insumos en una ventaja competitiva para tu empresa.	
	Saberes Previos ¿Como desarrollaremos técnicas para optimizar el uso de tus materiales, reduciendo desperdicios y minimizando costos? ¿Por qué la organización de insumos y materiales es crucial para cualquier emprendimiento?	

	<i>Problematización</i>	¿Como descubrirás la organización eficaz de tus insumos y materiales para optimizar procesos, reducir costos y maximizar tus ganancias?	
Desarrollo	<i>Gestión en el desarrollo de la competencia</i>	<p>Pregúntales a los alumnos qué es lo que entienden por la organización de suministros y materiales en una empresa.</p> <p>Motiva a los alumnos a exponer ejemplos de circunstancias en las que un mal manejo afectaría negativamente a una empresa.</p> <p>Relevancia de la organización</p> <p>Presentación interactiva para resaltar las ventajas de una adecuada organización.</p> <p>Discusión dirigida para posibilitar diversas estrategias de organización.</p> <p>Caso de estudio</p> <p>Actividad en grupos reducidos: trabajar sobre un caso práctico (por ejemplo, una pequeña empresa que venda productos artesanales) y solicitarles que diseñen un método para organizar los materiales e insumos.</p> <p>Cada grupo tiene que exponer su propuesta al resto de la clase y debatir las ventajas y los retos de su método.</p> <p>Implementación práctica</p> <p>Implementar el taller de organización en los equipos que se crearon durante el análisis de casos y que ofrezcan insumos o materiales para la organización.</p> <p>Cada conjunto de trabajo debe aplicar el sistema organizativo que elaboraron a lo largo del análisis de caso.</p> <p>Supervisa y guía a los grupos según sea necesario.</p>	<p>Pizarra o proyector</p> <p>Rotuladores o marcadores</p> <p>Hojas de papel</p> <p>Bolígrafos o lápices</p> <p>Plantilla de plan de acción</p> <p>computador as o tabletas para investigación adicional si es necesario.</p>
Cierre	<i>Evaluación</i>	<p>Interroga a los alumnos acerca de lo que aprendieron sobre la relevancia de organizar materiales e insumos.</p> <p>Considerar la manera en que estos conceptos pueden ser utilizados en su vida cotidiana y en proyectos futuros.</p> <p>Solicitar a los alumnos que elaboren un plan de organización para una zona determinada de su hogar y lo expongan en la clase siguiente.</p>	

Sesión de Aplicación N° 08
Título: Organizamos las responsabilidades en el emprendimiento

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
Fecha	03/07/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Trabaja cooperativamente	Coordina las actividades de su equipo consiguiendo que las personas se pongan de acuerdo en sus prioridades y objetivos; guía el desempeño de sus compañeros, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.	Lista Cotejo
Propósito		El estudiante organiza las responsabilidades y tareas de su emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.		

Secuencia Didáctica

Momento	Actividad		Recurso
Inicio	Motivación	Se da la bienvenida a los alumnos y se explica el tema del día: cómo organizar las responsabilidades en la empresa para desarrollar las necesidades locales y crear empresas que tengan éxito. Motivar a los alumnos para que se conecten emocionalmente con la relevancia de gestionar responsabilidades en el marco del emprendimiento.	Pizarra o espacio para escribir. Papel y bolígrafos para los estudiantes
	Saberes Previos	¿Por qué es importante organizar las responsabilidades en un emprendimiento? ¿Cómo organizar el emprendimiento con responsabilidades de manera efectiva?	
	Problematización	¿Cuáles son las responsabilidades en una organización de emprendimiento?	
Desarrollo	Gestión en el desarrollo de la competencia	La relevancia de la organización de responsabilidades:	Pizarra o proyector

		<p>Identificar los roles fundamentales: Tomando en cuenta las capacidades, la experiencia y las habilidades de cada integrante del equipo, determinaremos los papeles fundamentales dentro de tu empresa.</p> <p>Definir responsabilidades con exactitud: Aprenderás a distribuir las tareas de forma estratégica, garantizando que cada integrante del equipo tenga responsabilidades definidas y en consonancia con sus habilidades.</p> <p>Promueve un diálogo acerca de la asignación de funciones en función de las fortalezas individuales de los integrantes del equipo.</p> <p>Tácticas para organizar responsabilidades en la práctica:</p> <p>Definir expectativas: Fomentaremos la transparencia y el compromiso dentro del equipo mediante la creación de métodos que permitan definir expectativas claras y cuantificables para cada rol.</p> <p>Promover la cooperación: Analizaremos tácticas para establecer un entorno laboral de colaboración en el que el trabajo en equipo, la comunicación fluida y el apoyo mutuo sean elementos esenciales.</p> <p>Delegar con seguridad: Aprenderás a encomendar tareas eficientemente, empoderando a los integrantes de tu equipo y liberando tiempo para concentrarte en dimensiones más estratégicas del negocio.</p> <p>Investiga la relevancia de una comunicación efectiva.</p>	<p>Rotuladores o marcadores Hojas de papel Bolígrafos o lápices Plantilla de plan de acción</p> <p>computadoras o tabletas para investigación adicional si es necesario.</p>
Cierre	<i>Evaluación</i>	<p>Indaga con los alumnos lo que aprendieron acerca de cómo organizar las responsabilidades en un emprendimiento.</p> <p>Motívalos a pensar en la manera en que pueden emplear estas nociones en proyectos personales y académicos que tengan por delante.</p>	

Sesión de Aplicación N° 09
Título: Implementamos nuestro emprendimiento

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
Fecha	08/07/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Trabaja cooperativamente	Coordina las actividades de su equipo consiguiendo que las personas se pongan de acuerdo en sus prioridades y objetivos; guía el desempeño de sus compañeros, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.	Lista Cotejo
Propósito		El estudiante realiza actividades de forma coordinada para implementar el emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.		

Secuencia didáctica

Momento	Actividad	Recurso
Inicio	Motivación Recibimiento a los alumnos y explicación del asunto del día: aplicamos nuestra iniciativa empresarial en el desarrollo de las necesidades locales con el objetivo de establecer empresas prósperas. Para que los alumnos puedan adquirirlas a través de ejemplos específicos de empresarios peruanos y del resto del mundo, tanto prósperos como fracasados, para que aprendan de sus vivencias, estudiaremos las aptitudes y rasgos que caracterizan a un empresario exitoso.	Pizarra o espacio para escribir. Papel y bolígrafos para los estudiantes
	Saberes Previos ¿Como analizamos las características y habilidades de la implementación emprendedora para que los estudiantes pueden desarrollar?	

		¿Porque exponer ejemplos de implementación de emprendedores exitosos, fracasados y sus experiencias?	
	<i>Problematización</i>	¿Qué es un emprendimiento y por qué es importante implementarlo?	
Desarrollo	<i>Gestión en el desarrollo de la competencia</i>	<p>Ideación y planificación: Los equipos discuten y generan ideas para su nueva empresa. Emplearán instrumentos de mapa mental y lluvia de ideas para visualizar sus conceptos. Cada equipo escoge una idea y empieza a trazar los primeros pasos para su desarrollo.</p> <p>Desarrollo del proyecto: Aclarar el producto o servicio: Es necesario entender claramente lo que se ofrece al mercado. Definir el mercado objetivo: Reconocer a los posibles clientes que adquirirán el servicio o producto. Diseñar una táctica de mercadotecnia: Planear la manera en que se dará a conocer el emprendimiento a los clientes potenciales. Definir la estructura de la empresa: Establecer la estructura jurídica del negocio, así como las obligaciones y funciones de los integrantes del equipo. Administrar las finanzas: Elaborar un presupuesto y organizar la manera en que se financiará el negocio. Exposición del proyecto: Todos los equipos exponen su proyecto a la clase entera. Tras cada presentación, se da una breve ronda de preguntas y respuestas; además, se brinda retroalimentación constructiva.</p>	<p>Pizarra o proyector Rotuladores o marcadores Hojas de papel Bolígrafos o lápices Plantilla de plan de acción</p> <p>computadoras o tabletas para investigación adicional si es necesario.</p>
Cierre	<i>Evaluación</i>	<p>Debate sobre lo que se ha aprendido durante la sesión. Reflexión personal o colectiva acerca de las dificultades superadas y las capacidades adquiridas. Distribución de tareas para la próxima sesión o para el seguimiento del proyecto.</p>	

Sesión de Aplicación N° 10
Título: Identificamos las limitaciones del emprendimiento

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
Fecha	10/07/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Evalúa resultados	Establece indicadores y elabora instrumentos de recojo de información que le permitan evaluar los procesos y resultados de su proyecto; sistematiza la información que recoge, analiza el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados; incorporando mejoras para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos.	Lista Cotejo
Propósito		El estudiante analiza las posibles limitaciones del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.		

Secuencia Didáctica

Momento	Actividad	Recurso
Inicio	Motivación Después de dar la bienvenida a los alumnos, se explica el tema del día: reconocemos las restricciones del emprendimiento en el desarrollo de las necesidades locales para tener la capacidad de crear empresas prósperas. Con los estudiantes, estudiaremos las restricciones de un emprendimiento para que sean capaces de desarrollarlas con ejemplos específicos y determinar por qué han tenido éxito o fracaso y aprender de sus experiencias.	
	Saberes Previos ¿Porque comprender las barreras y desafíos comunes que enfrentan los emprendedores?	

		<p>¿Para qué Analizar las limitaciones que puedan superarse o mitigarse en un emprendimiento? ¿Cómo fomentar el pensamiento crítico y la creatividad para buscar soluciones innovadoras?</p>	
	Problematización	¿Qué creen que son las limitaciones de un emprendimiento?	
Desarrollo	Gestión en el desarrollo de la competencia	<p>Introducción al emprendimiento Definición fundamental de la actividad emprendedora. La relevancia del emprendimiento en la economía y la sociedad. Tormenta de ideas: ¿Cuáles son los obstáculos para emprender? Facilitar que los alumnos expongan sus pensamientos y elaborar una lluvia de ideas sobre las restricciones potenciales. Presentar el concepto de limitaciones formalmente, enfatizando que son desafíos u obstáculos que pueden poner en riesgo el éxito de una empresa. Pide a los alumnos que hagan una lista, ya sea en pizarras o en papel, de las dificultades que podrían hallar aquellos que intentan emprender un negocio. Ejemplos: competencia, falta de experiencia, miedo a fracasar, carencia de financiamiento y así sucesivamente. Clasificación de las restricciones Clasifica las limitaciones reconocidas en grupos como los personales, legales, sociales, tecnológicos y económicos. Analiza la manera en que cada categoría puede impactar a los emprendedores y sus proyectos. Análisis de casos Muestra ejemplos de emprendedores, ya sean reales o ficticios, que lidian con algunas de estas limitaciones. Solicita a los alumnos que examinen de qué manera cada emprendedor podría sobreponerse o minimizar estos retos. Discusión y debate Organiza un debate bien estructurado acerca de las limitaciones más importantes y la forma en que podrían ser superadas. Motiva a los alumnos a que sugieran soluciones novedosas y creativas para cada restricción detectada.</p>	<p>Pizarra o proyector Rotuladores o marcadores Hojas de papel Lápices o bolígrafos</p>

		<p>Ejercicio práctico: Creación de soluciones</p> <p>Divida a los alumnos en grupos y pídale que seleccionen una de las restricciones discutidas.</p> <p>Deben pensar en una solución innovadora y exponerla al resto del grupo.</p>	
Cierre	<i>Evaluación</i>	<p>Culmina la sesión con una reflexión acerca de la relevancia de reconocer las limitaciones, pero también la habilidad de superarlas.</p> <p>Solicita a los alumnos que piensen en qué capacidades y saberes podrían adquirir para afrontar con mayor eficacia estas limitaciones en el futuro.</p>	

Sesión de Aplicación N° 11

Título: ¿Por qué es importante nuestro emprendimiento?

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
Fecha	15/07/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Evalúa resultados	Establece indicadores y elabora instrumentos de recojo de información que le permitan evaluar los procesos y resultados de su proyecto; sistematiza la información que recoge, analiza el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados; incorporando mejoras para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos.	Lista Cotejo
Propósito		El estudiante argumenta la trascendencia e importancia del emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.		

Secuencia Didáctica

Momento	Actividad	Recurso
Inicio	Motivación Después de dar la bienvenida a los alumnos, se explica el tema del día: ¿por qué es relevante nuestro emprendimiento? para el progreso de las necesidades locales y así tener la posibilidad de crear empresas prósperas. Indagar a los alumnos acerca de lo que entienden por emprendimiento y qué vivencias tienen sobre el tema. Describir la importancia del emprendimiento en la educación secundaria y cómo puede influir en el futuro de los estudiantes.	
	Saberes Previos ¿Como Identificar las habilidades y beneficios que adquieren al emprender un proyecto? ¿Por qué Reconocer las oportunidades que brinda el emprendimiento en el mundo actual?	

	<i>Problematización</i>	¿Por qué es importante nuestro emprendimiento y comprender la importancia en su desarrollo personal y profesional?	
Desarrollo	<i>Gestión en el desarrollo de la competencia</i>	<p>Relevancia del emprendimiento: Promueve la creatividad y la innovación, Cultiva competencias empresariales, Fomenta la autonomía y la proactividad. Para fomentar la participación de los alumnos a través de preguntas y debates, se debe emplear ejemplos y casos exitosos para explicar cada punto.</p> <p>Ventajas del emprendimiento: Resaltar las ventajas fundamentales que los alumnos pueden conseguir al iniciar un proyecto y desarrollar competencias blandas (como la toma de decisiones, la resolución de problemas o la comunicación). Oportunidades de crecimiento a nivel personal y profesional. Capacidad de crear trabajos y producir ingresos. Fomentar el desarrollo social y económico de la comunidad mediante el estímulo a los alumnos para que compartan sus ideas empresariales y los beneficios que esperan recibir.</p> <p>Ejercicio práctico: Dividir a los alumnos en grupos de 45 integrantes y pedirles que cada uno determine una idea emprendedora y desarrolle un plan de acción corto, tomando en cuenta: Descripción del proyecto. Metas y objetivos Recursos requeridos Beneficios previstos Solicitar que cada grupo exponga ante el resto de la clase su concepto de emprendimiento.</p>	Pizarra o proyector Rotuladores o marcadores Hojas de papel Lápices o bolígrafos
Cierre	<i>Evaluación</i>	<p>Sintetizar los puntos clave que se trataron en la sesión. Fomentar en los alumnos la reflexión acerca de la relevancia del emprendimiento para su desarrollo tanto personal como profesional. Estimular a los alumnos para que continúen indagando y expandiendo sus conceptos de emprendimiento. Dar las gracias por la participación y finalizar la sesión.</p>	

Sesión de Aplicación N° 12
Título: ¿Qué impacto ha tenido nuestro emprendimiento?

Datos Informativos

Institución Educativa	Virgen Rosario – RayanniyocTaray
Grado y Sección	Cuarto Grado Secundaria
Docente Titular	Wilbert Urrutia Estévez
Alumno Practicante	Cristofer Urrutia Herrera
Fecha	17/07/2024

Propósitos de Aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento Evaluación
Educación para el trabajo	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Evalúa resultados	Establece indicadores y elabora instrumentos de recojo de información que le permitan evaluar los procesos y resultados de su proyecto; sistematiza la información que recoge, analiza el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados; incorporando mejoras para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos.	Lista Cotejo
Propósito		El estudiante opina sobre el impacto que tendrá el emprendimiento propuesto mediante los recursos digitales disponibles.		

Secuencia Didáctica

Momento	Actividad	Recurso	Tiempo
Inicio	Motivación Después de dar la bienvenida a los estudiantes, se procede a explicar el tema del día: ¿cómo ha afectado nuestro emprendimiento al desarrollo de las necesidades locales para ser capaces de establecer empresas exitosas? Preguntar a los alumnos qué significado le dan al impacto y cómo se vincula con su experiencia empresarial.		15 min

		Describir la relevancia de analizar el efecto que tiene el emprendimiento en su comunidad y en su propio progreso.		
	Saberes Previos	¿Como Identificar las habilidades y beneficios que han adquirido al emprender un proyecto? ¿Por qué evaluar el impacto de su emprendimiento en su comunidad y en su propio desarrollo?		
	Problematización	¿Qué Impacto Ha Tenido Nuestro Emprendimiento sobre las oportunidades y desafíos que enfrentaron durante el proceso?		
Desarrollo	Gestión en el desarrollo de la competencia	<p>Efecto en la comunidad: Poner de relieve los siguientes puntos fundamentales: Posibilidad de crear trabajos y oportunidades, así como los beneficios sociales y económicos de elevar la calidad de vida en la comunidad mediante el desarrollo de habilidades blandas. Para aclarar cada punto, emplear ejemplos y casos de éxito, estimulando la intervención de los alumnos a través de preguntas y debates.</p> <p>Efecto en el crecimiento personal Poner de relieve los siguientes puntos fundamentales: Desarrollo de competencias empresariales a través del aprendizaje para solucionar problemas y decidir Perfeccionamiento de la confianza y la autoestima que permite el desarrollo, liderazgo y trabajo en conjunto Emplear casos de éxito y ejemplos para explicar cada punto. Fomentar la intervención de los alumnos a través de preguntas y debate. Ejercicio práctico: Se les pide a los alumnos que se dividan en grupos de 45 y que cada uno de ellos determine cómo su</p>	<p>Pizarra o proyector Rotuladores o marcadores Hojas de papel Lápices o bolígrafos</p>	60 min

		<p>emprendimiento ha repercutido tanto en la comunidad como en su propio crecimiento.</p> <p>Solicitar a cada grupo que muestre su análisis ante el resto del aula.</p> <p>Motivar a los alumnos a pensar acerca de cómo su emprendimiento ha afectado su desarrollo personal y el de su comunidad.</p>		
Cierre	<i>Evaluación</i>	<p>Analiza el rendimiento de los alumnos a través de una encuesta o una exposición final que abarque lo siguiente:</p> <p>Efecto sobre la comunidad</p> <p>Efecto en el crecimiento personal</p> <p>Ventajas y retos afrontados</p> <p>Consejos para posibles perfeccionamientos futuros.</p> <p>Los alumnos piensen en las oportunidades y los retos que afrontaron a lo largo del proceso de emprendimiento.</p> <p>Los alumnos reconocen las capacidades y ventajas que han obtenido al desarrollar una mayor conciencia acerca de la relevancia del emprendimiento en su comunidad y en su propio crecimiento al analizar el impacto.</p>		15 min

Capítulo IV

Resultados de la Investigación

4.1 Prueba Estadística

4.1.1 Prueba de Validación por Expertos

Un instrumento de recojo de información es efectivo si realmente mide lo que busca medir, es decir, el grado en que la herramienta es capaz de lograr ciertos objetivos. La eficiencia se mide no sólo por el grado, sino también por la eficiencia alta, media o baja, y debe ser argumentada y demostrada. Para este proceso se ha cumplido con el protocolo de validación de expertos, quienes dieron su veredicto de que el instrumento que se anexa en esta investigación **ES VÁLIDO Y APLICABLE**. Para lo cual se presenta el siguiente cuadro de validadores:

Tabla 6: Validadores del Instrumento

N°	Apellidos y Nombres	Veredicto	Aplicable	
			Si	No
01	Valdivia Bernal, Miriam Luz	Aprobado	X	
02	Quispe Huamani, Yolanda	Aprobado	X	

4.1.2 Prueba de Confiabilidad

La prueba de confiabilidad es una medida paramétrica que permite determinar el nivel de aceptabilidad que tiene un instrumento, para ello se considera la siguiente escala de valores:

Ilustración 1: Rangos del Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Consistencia Interna
$\alpha \geq 0,9$	Excelente
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Buena
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Aceptable
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Cuestionable
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Pobre
$\alpha < 0,5$	Inaceptable

Como señala Pérez – León (2024), El alfa de Cronbach es una medida utilizada para evaluar la confiabilidad o consistencia interna de un conjunto de escalas o ítems de prueba en un cuestionario. En definitiva, el alfa de Cronbach mide la fiabilidad del cuestionario. Habiéndose realizado la prueba en el sistema SPSS, se ha obtenido el siguiente resultado:

Tabla 7: Estadísticas de Fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,809	12

Como se puede apreciar, el valor obtenido es de 0,809 el mismo que se encuentra en el rango mayor a 0,8 y menor a 0,9 por lo tanto, el instrumento es valorado como **BUENO**.

4.2 Presentación de Resultados

4.2.1 Resultados de la Prueba Pre Observación

La pre observación ha sido un proceso que ha permitido determinar los niveles reales de desarrollo de los estudiantes en cuanto a los indicadores establecidos en cada dimensión de la competencia, para ello se tiene el siguiente cuadro que codifica dicho proceso:

Tabla 8: Dimensiones e Indicadores de la Variable Dependiente

Dim.	N°	Indicador
DIM 01: Crea propuesta	I1	El estudiante indaga sobre las necesidades que le interesa atender con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.
	I2	El estudiante propone alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su contexto con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.
	I3	El estudiante diseña alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su experiencia y contexto a través del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.
DIM 02: Aplica habilidades	I4	El estudiante organiza la información teórica del emprendimiento que atenderá las necesidades determinadas mediante los recursos digitales.
	I5	El estudiante utiliza las herramientas disponibles de los recursos digitales para atender la necesidad determinada en su emprendimiento.
	I6	El estudiante combina las habilidades técnicas más pertinentes para producir un bien o brindar servicios en el emprendimiento utilizando los recursos digitales.
DIM 02:	I7	El estudiante administra los insumos y materiales necesarios para el emprendimiento que va a proponer con los recursos digitales disponibles.

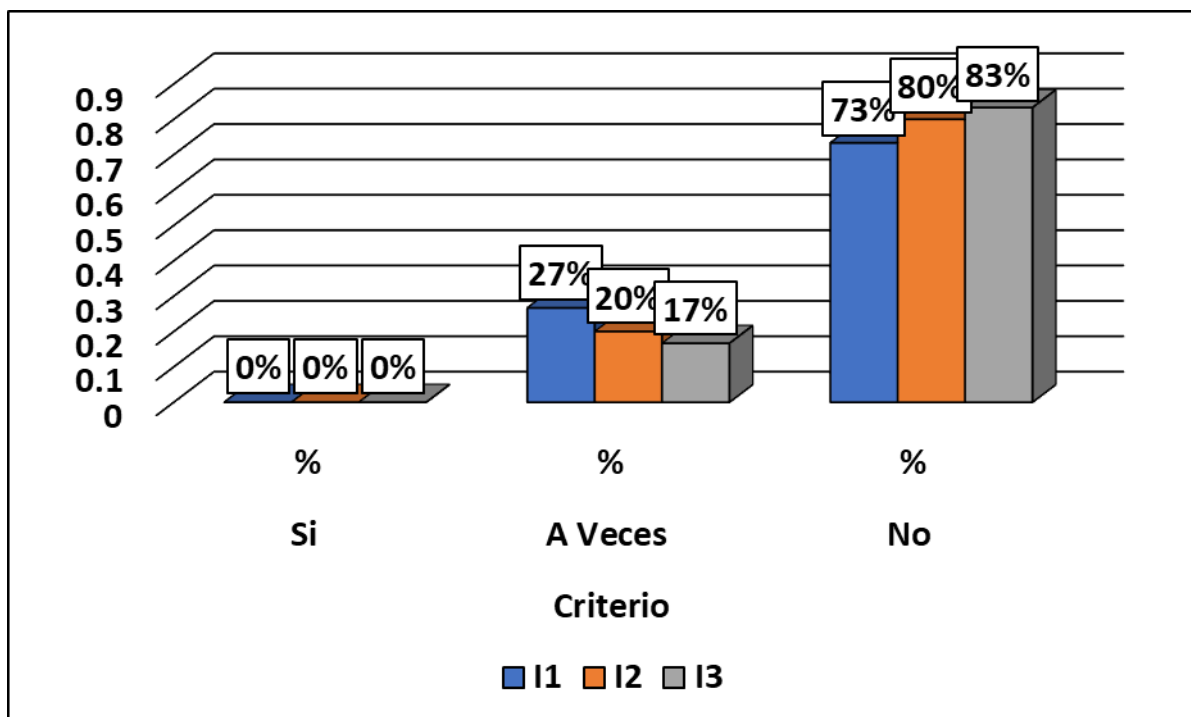
Trabaja cooperativamente	18	El estudiante organiza las responsabilidades y tareas de su emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.
	19	El estudiante realiza actividades de forma coordinada para implementar el emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.
	I10	El estudiante analiza las posibles limitaciones del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.
	I11	El estudiante argumenta la trascendencia e importancia del emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.
	I12	El estudiante opina sobre el impacto que tendrá el emprendimiento propuesto mediante los recursos digitales disponibles.
DIM 04: Evalúa los resultados		

Los resultados obtenidos en la pre observación son los siguientes:

Tabla 9: Resultados Pre Observación Dimensión 01

Indicador	Criterio						Total	
	Si		A Veces		No		Cant.	%
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%		
I1	0	0%	8	27%	22	73%	30	100%
I2	0	0%	6	20%	24	80%	30	100%
I3	0	0%	5	17%	25	83%	30	100%

Gráfico 1: Resultados Pre Observación Dimensión 01

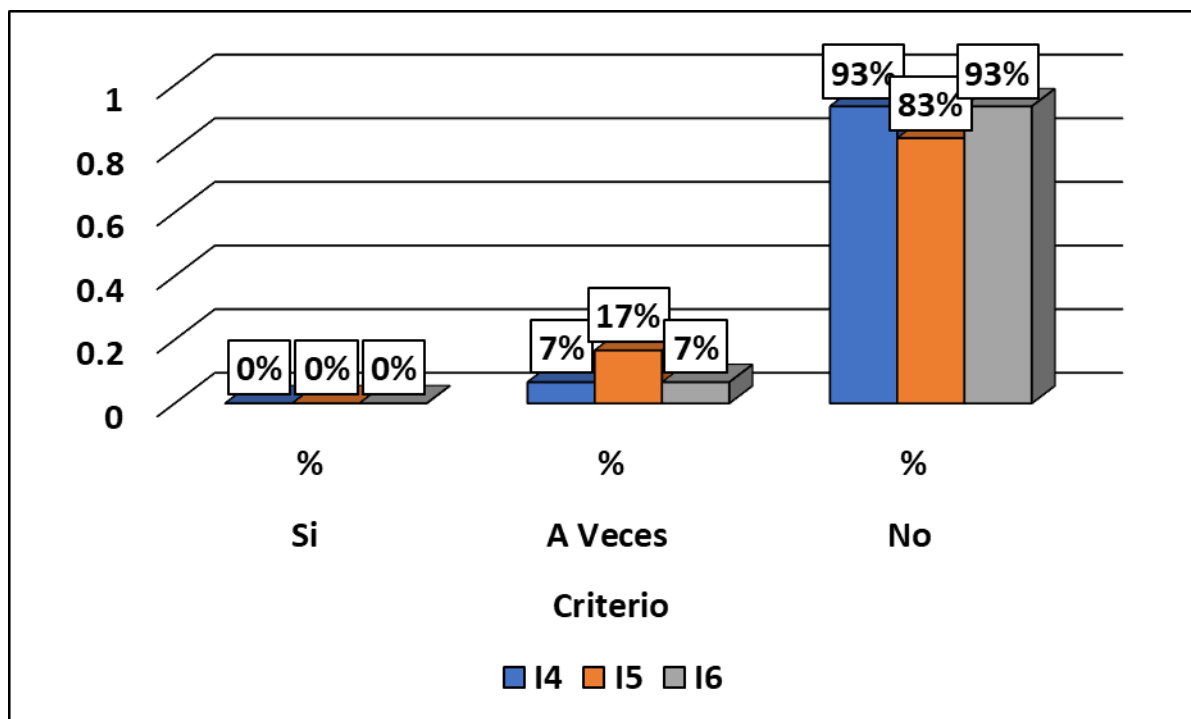


En el siguiente gráfico se puede observar que en cuanto al indicador 1, se tiene que el 73% de la muestra no lo evidencia, seguido del 27% que a veces evidencia a dicho indicador. Para el indicador 2, se observa que el 80% no hace evidente el desarrollo y el 20% a veces muestra el desarrollo de dicho indicador. Finalmente, con respecto al indicador 3, se tiene que el 83% de la muestra no evidencia a este indicador y que el 17% solo a veces muestra evidenciar a dicho indicador. Por estos resultados se puede inferir que los estudiantes en casi la totalidad no lograron la dimensión de creación de propuestas de valor, a lo cual, el Ministerio de Educación (2017) señala que esta capacidad va relacionada con la movilización de procesos mentales como la imaginación y la creatividad, para poder crear una idea que sea pertinente a un determinado problema, bajo las líneas del emprendimiento, sea eficaz y eficiente en su aplicación.

Tabla 10: Resultados Pre Observación Dimensión 02

Indicador	Criterio						Total	
	Si		A Veces		No		Cant.	%
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%		
I4	0	0%	2	7%	28	93%	30	100%
I5	0	0%	5	17%	25	83%	30	100%
I6	0	0%	2	7%	28	93%	30	100%

Gráfico 2: Resultados Pre Observación Dimensión 02

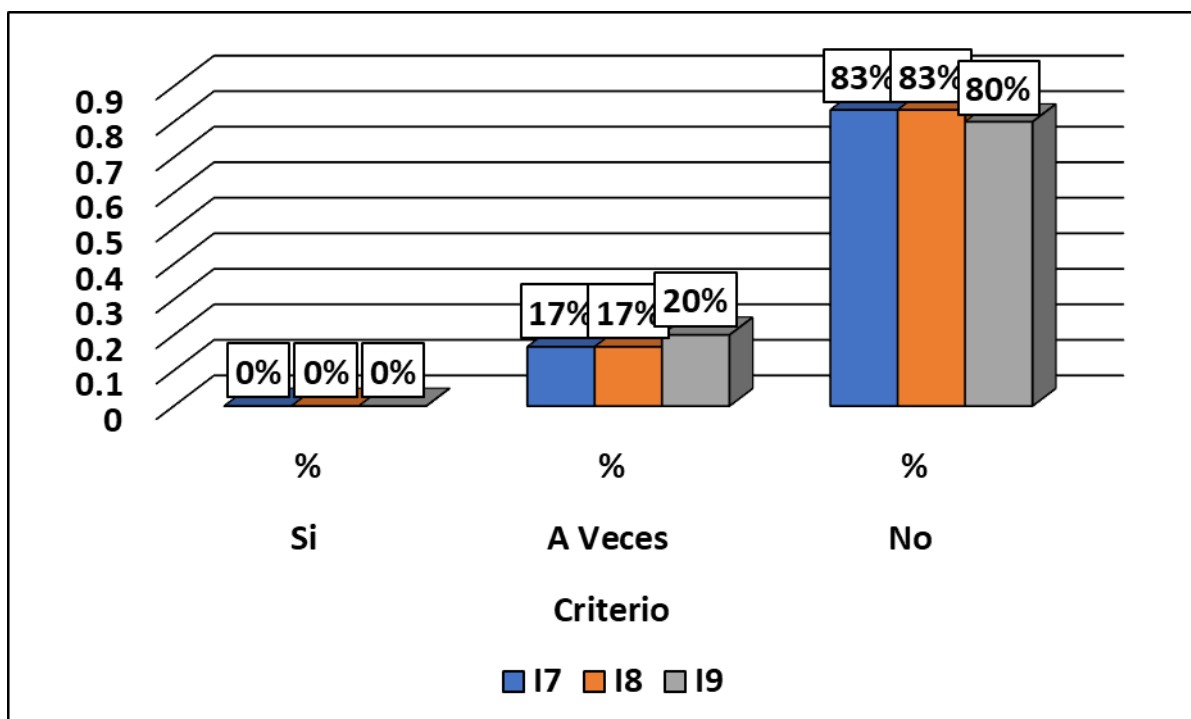


En este gráfico se puede apreciar que con relación al indicador 4 el 93% no ha evidenciado y el 7% lo hace manera fortuita. Para el indicador 5, se tiene al 83% de la muestra que no evidencia y el 17% que a veces lo ha demostrado. Para terminar, en cuanto al indicador 6 se observa el 93% no ha evidenciado y el 7% lo hace manera fortuita, habiendo en los tres casos niveles de logro o evidencia. Al respecto, se puede afirmar que los estudiantes de la muestra no evidencian la aplicación de las habilidades tanto teóricas como técnicas, a lo que el Ministerio de Educación (2017) señala que esta capacidad está directamente relacionada con la parte procedimental, debido a que es un espacio en donde las habilidades de los estudiantes se observan al manipular objetos y otros recursos, para la creación de su propuesta, tomando en cuenta la eficiencia en el uso de las mismas y su impacto en la formulación del proyecto.

Tabla 11: Resultados Pre Observación Dimensión 03

Indicador	Criterio						Total	
	Si		A Veces		No		Cant.	%
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%		
I7	0	0%	5	17%	25	83%	30	100%
I8	0	0%	5	17%	25	83%	30	100%
I9	0	0%	6	20%	24	80%	30	100%

Gráfico 3: Resultados Pre Observación Dimensión 03



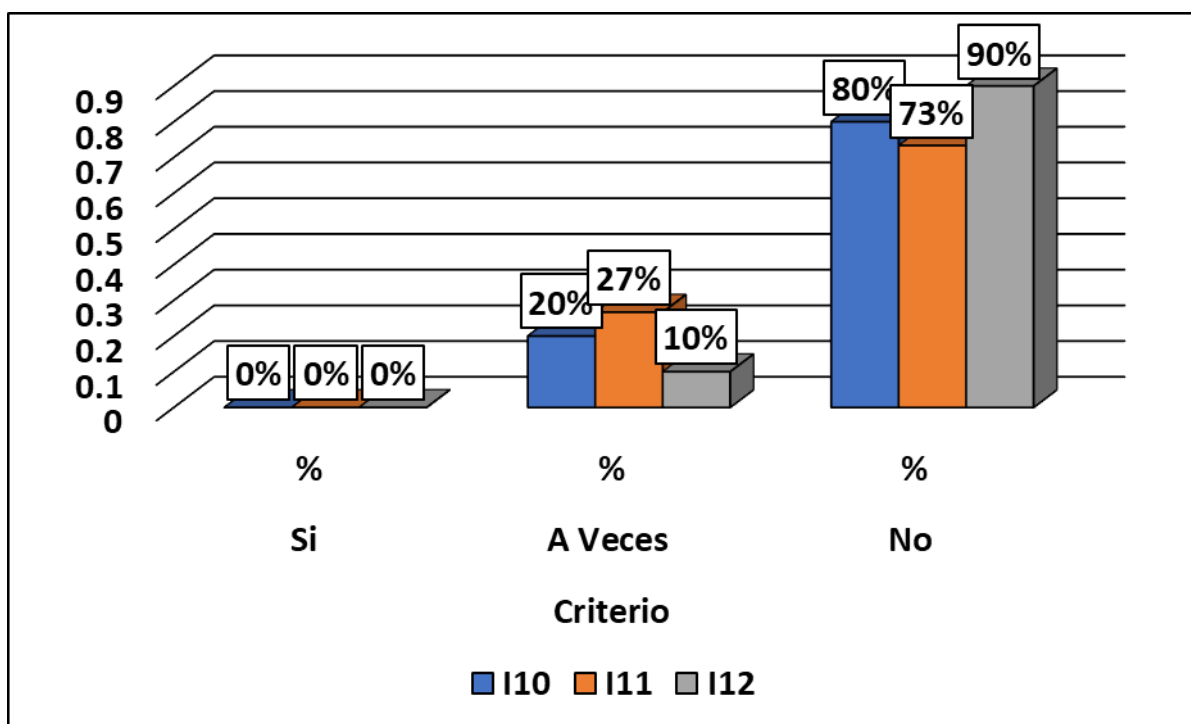
El gráfico a continuación muestra que el indicador 7 tiene un 83% de no evidenciarlo y el 17% que a veces registra dicho indicador. En cuanto al indicador 8 de la misma forma el 83% de no evidenciarlo y el 17% que a veces registra y ara concluir, el indicador 9 muestra que el 80% no lo ha desarrollado y el 20% a veces muestra a dicho indicador, hay estudiantes que si han desarrollado completamente este indicador. Por lo expuesto, la dimensión trabaja cooperativamente no se muestra en los estudiantes a nivel total debido a los factores y aspectos que señala el Ministerio de Educación (2017) el cual precisa que esta dimensión va enfocada a las nociones de conformación de equipos, distribución de funciones de forma pertinente y la

presentación de propuesta de manera integrada, propiciando el espacio de trabajo grupal para lograr mejores resultados.

Tabla 12: Resultados Pre Observación Dimensión 04

Indicador	Criterio						Total	
	Si		A Veces		No		Cant.	%
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%		
I10	0	0%	6	20%	24	80%	30	100%
I11	0	0%	8	27%	22	73%	30	100%
I12	0	0%	3	10%	27	90%	30	100%

Gráfico 4: Resultados Pre Observación Dimensión 04



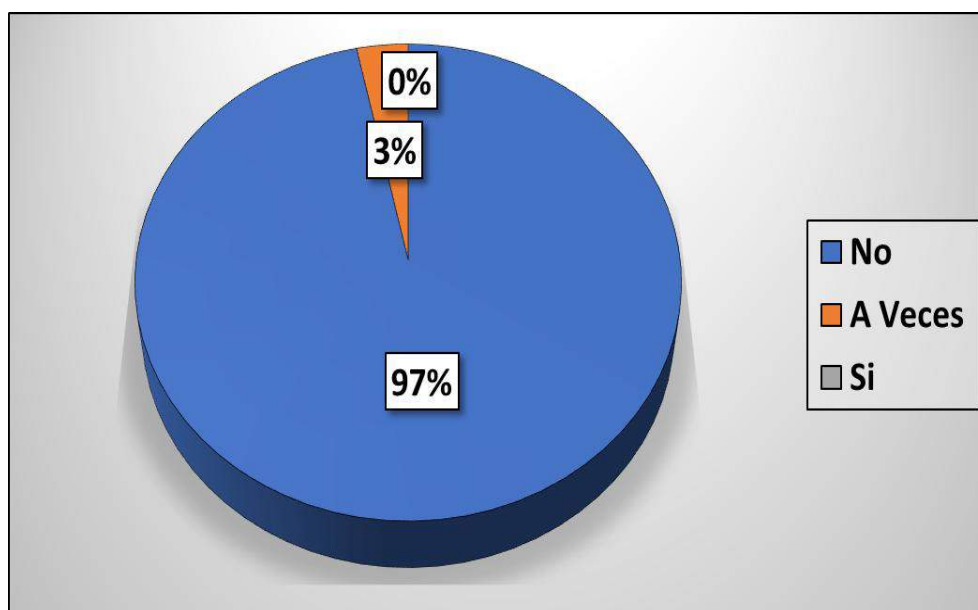
El presente gráfico indica, que, con respecto a la muestra evaluada, el indicador 10 señala que el 80% no lo evidencian y el 20% a veces. En cuanto al indicador 11, el 73% no lo evidencias y el 27% a veces, finalmente el indicador 12 señala que el 90% no evidencia el indicador y el 10% a lo hace a veces. Por estas interpretaciones, la dimensión evalúa resultados muestra un deficiente nivel de desarrollo. Esta dimensión, como señala el Ministerio de Educación (2017) es aquella que

involucra al estudiante en el proceso de reflexionar acerca de impacto de su emprendimiento en el contexto donde está determinado el problema, puesto que revisar las propuestas y acciones, involucras sub procesos coimo el juicio crítico valorativo, que se implanta al hacer preguntas reflexivas sobre el desarrollo dela propuesta y como ha sido su implementación.

Tabla 13: Resultado General de la Pre Observación

Nivel	Cant.	%
No	29	97%
A Veces	1	3%
Si	0	0%
Total	30	100%

Gráfico 5: Resultado General de la Pre Observación



Finalmente, a nivel general en promedio, el 97% no evidencia el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social y el 3% lo evidencia de manera escasa, no habiendo estudiantes que si lo evidencian. Frente a ello, el Ministerio de Educación señala que, bajo el enfoque del emprendimiento, esta competencia promueve en los estudiantes las habilidades necesarias para poder organizar y formular emprendimientos, con los

cuales sean capaces de incorporarse al mercado empresarial, generando sus propios ingresos y al mismo tiempo, crea el empleo y autoempleo como medios de desarrollo persona y comunal. Sin embargo, como se puede apreciar es casi el total de estudiantes de la muestra que no tuvieron una formación adecuada, puesto que al grado que van, no evidencian los indicadores básicos de esta competencia, lo cual se constituye como la parte matemática de la pre observación que fuera aplicada a los estudiantes.

El desarrollo de proyectos de emprendimiento es un paso importante en la educación básica de los niños y adolescentes, quienes, al ser formados en esta competencia, son capaces de convertirse en agentes de transformación y cambio dentro de una sociedad consumista y con una diversidad de necesidades en los campos que tiene la mencionada competencia.

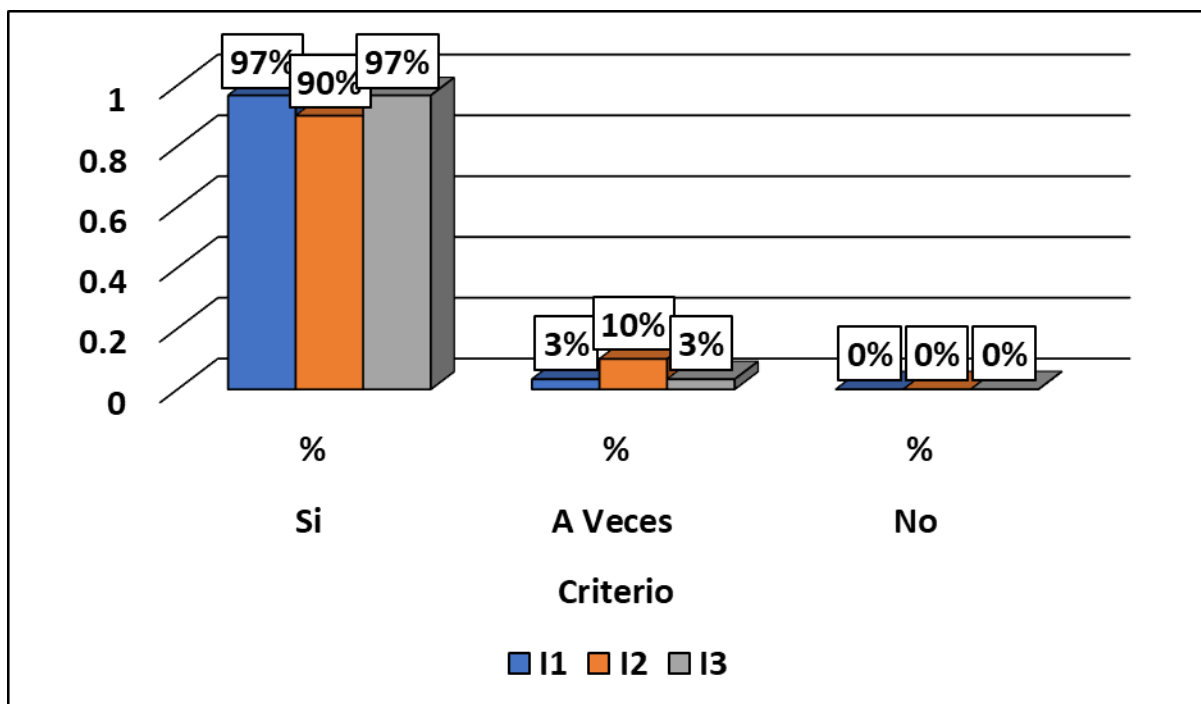
4.2.2 Resultados de la Prueba Post Observación

Esta observación se ha realizado después de haber aplicado la propuesta de intervención pedagógica, bajo estas acciones, se ha nuevamente evaluado y obtenido los siguientes resultados:

Tabla 14: Resultados Post Observación Dimensión 01

Indicador	Criterio						Total	
	Si		A Veces		No		Cant.	%
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%		
I1	29	97%	1	3%	0	0%	30	100%
I2	27	90%	3	10%	0	0%	30	100%
I3	29	97%	1	3%	0	0%	30	100%

Gráfico 6: Resultados Post Observación Dimensión 01

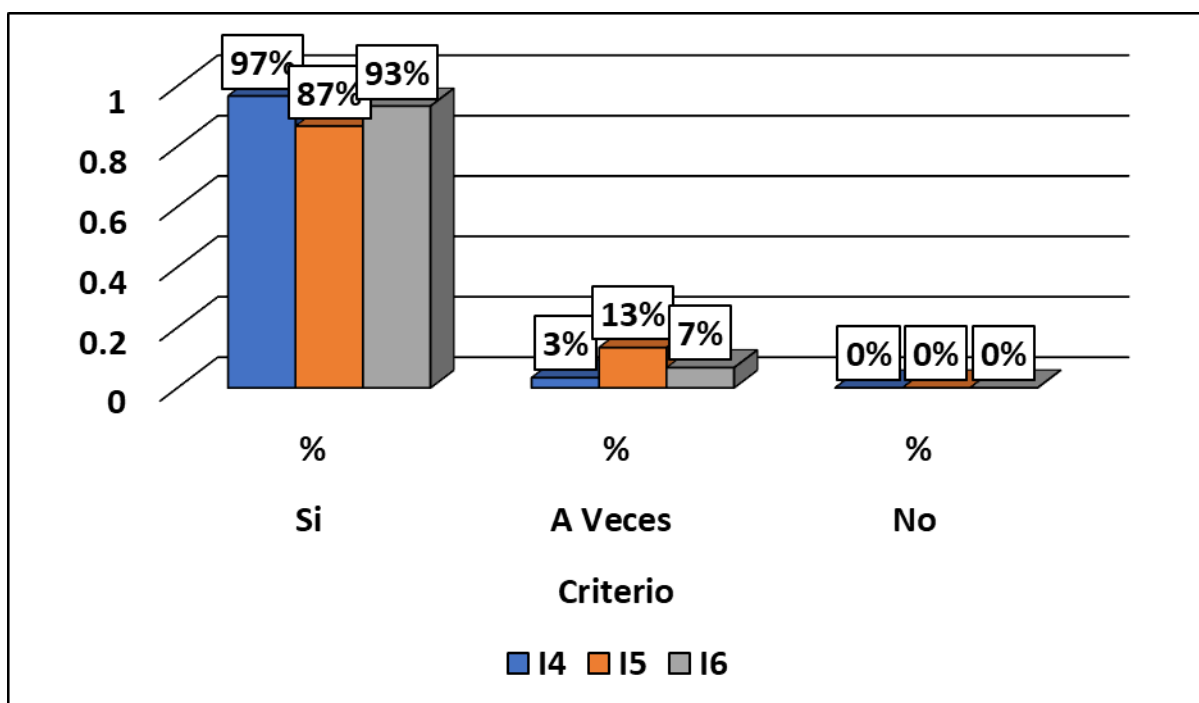


Este gráfico muestra que, con relación al indicador 1, el 97% de la muestra equivalente a 29 estudiantes han logrado desarrollar y evidenciar a dicho indicador, seguido del 3% que es 1 estudiante que a veces lo evidencia. En cuanto al indicador 2, el 90% equivalente a 27 estudiantes 3 estudiantes que hacen el 10% a veces lo evidencian. En cuanto al indicador 3, el 97% de la muestra equivalente a 29 estudiantes han logrado desarrollar y evidenciar a dicho indicador, seguido del 3% que es 1 estudiante que a veces lo evidencia. En los tres casos, no se registran estudiantes que no evidencien esta dimensión, por lo que se considera que casi el total de los evaluados, cumplieron con las expectativas planteadas en el plan de intervención pedagógica.

Tabla 15: Resultados Post Observación Dimensión 02

Indicador	Criterio						Total	
	Si		A Veces		No		Cant.	%
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%		
I4	29	97%	1	3%	0	0%	30	100%
I5	26	87%	4	13%	0	0%	30	100%
I6	28	93%	2	7%	0	0%	30	100%

Gráfico 7: Resultados Post Observación Dimensión 02

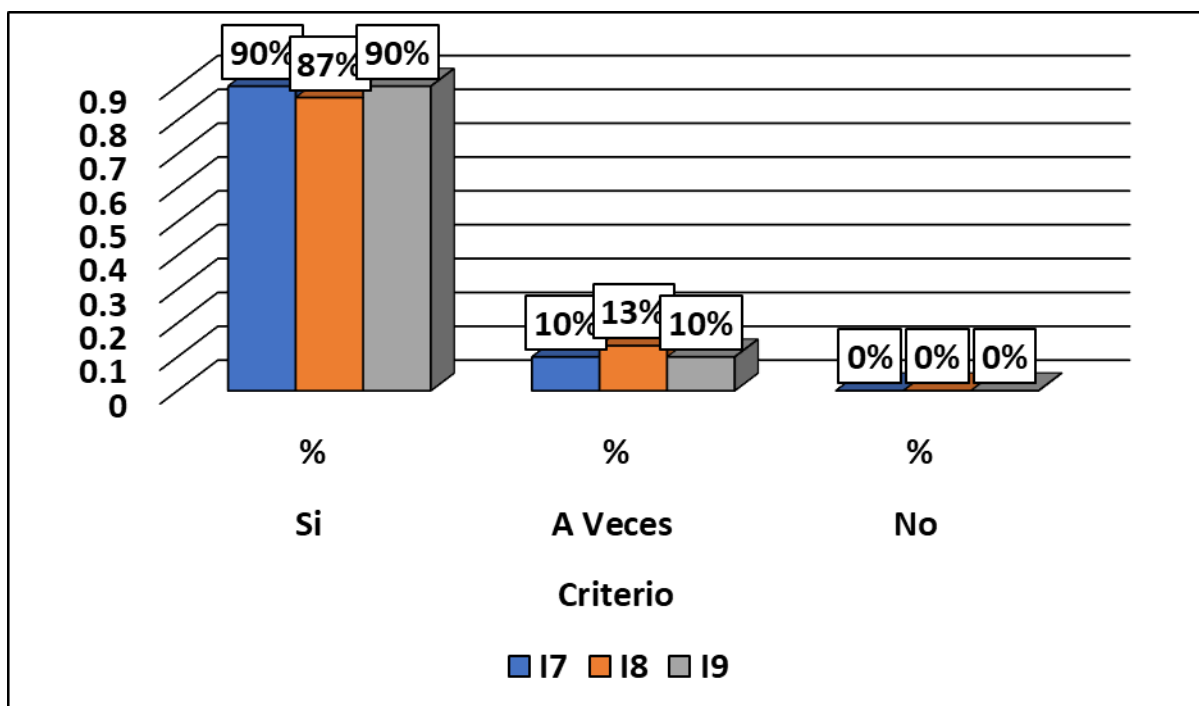


El gráfico a continuación nos muestra que para el indicador 4, se ha evidenciado logro en un 97% y que solo el 3% a veces evidencia dicho indicador. Con respecto al indicador 5, el 87% tiene que si lo evidencia y el 13% a veces evidencia. Para concluir, el indicador 6 muestra que el 93% de los estudiantes si la evidencian y el 7% a veces la registra; no ha estudiantes en la calificación de NO. En síntesis, los estudiantes de la muestra lograron evidenciar la dimensión de aplicación de habilidades tanto técnicas como teóricas en el proceso de diseño y formulación del proyecto de emprendimiento, lo cual se constituye como un importante paso en la formación integral de los estudiantes.

Tabla 16: Resultados Post Observación Dimensión 03

Indicador	Criterio						Total	
	Si		A Veces		No		Cant.	%
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%		
I7	27	90%	3	10%	0	0%	30	100%
I8	26	87%	4	13%	0	0%	30	100%
I9	27	90%	3	10%	0	0%	30	100%

Gráfico 8: Resultados Post Observación Dimensión 03

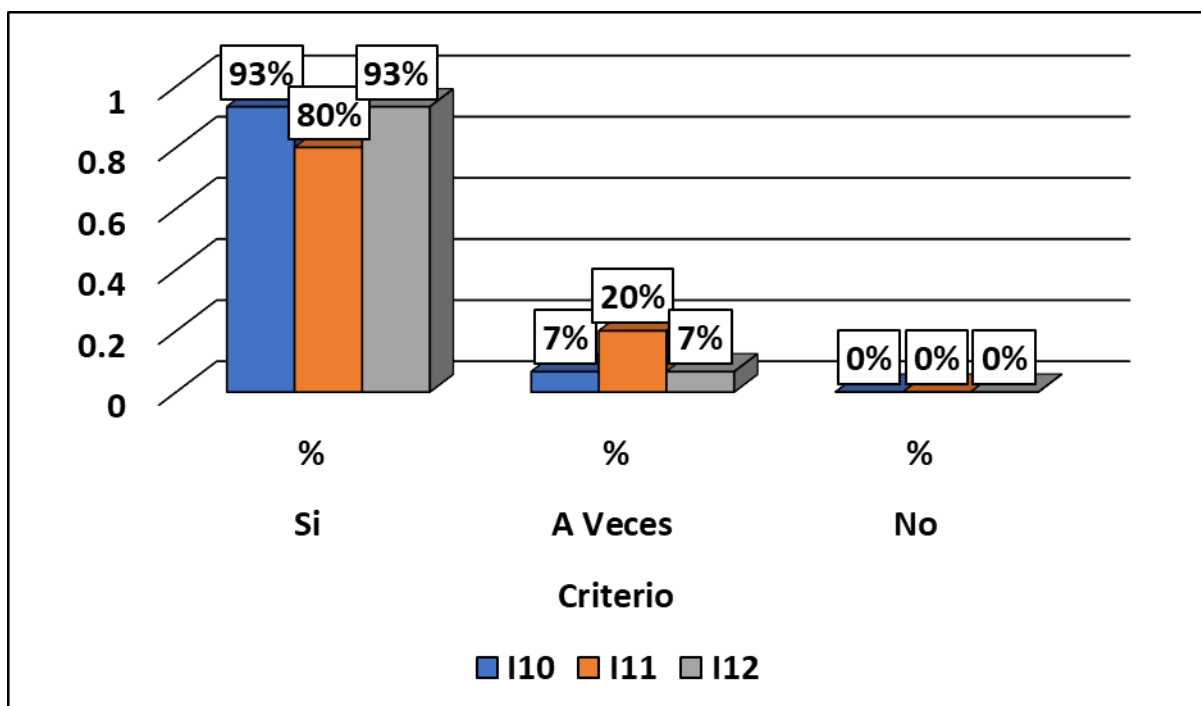


En el cuadro se puede apreciar que con relación al indicador 7, se observa que el 90% si ha desarrollado y el 10% aún a veces evidencia este indicador. Para el indicador 8 se tiene que el 87% ha logrado y el 13% a veces lo muestra. Finalmente, para el indicador 9, el 90% si evidencia a dicho indicador y el 10% solo a veces; no se registran estudiantes en NO. Por estos fundamentos, en cuanto a la dimensión de trabajo cooperativo, casi el total de los estudiantes lo evidencian, puesto que, tanto en las sesiones de trabajo como en otras acciones, se ha observado que los estudiantes laboraron de manera conjunta asumiendo responsabilidades que corresponden al proyecto de emprendimiento con el apoyo de los recursos digitales.

Tabla 17: Resultados Post Observación Dimensión 04

Indicador	Criterio						Total	
	Si		A Veces		No		Cant.	%
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%		
I10	28	93%	2	7%	0	0%	30	100%
I11	24	80%	6	20%	0	0%	30	100%
I12	28	93%	2	7%	0	0%	30	100%

Gráfico 9: Resultados Post Observación Dimensión 04

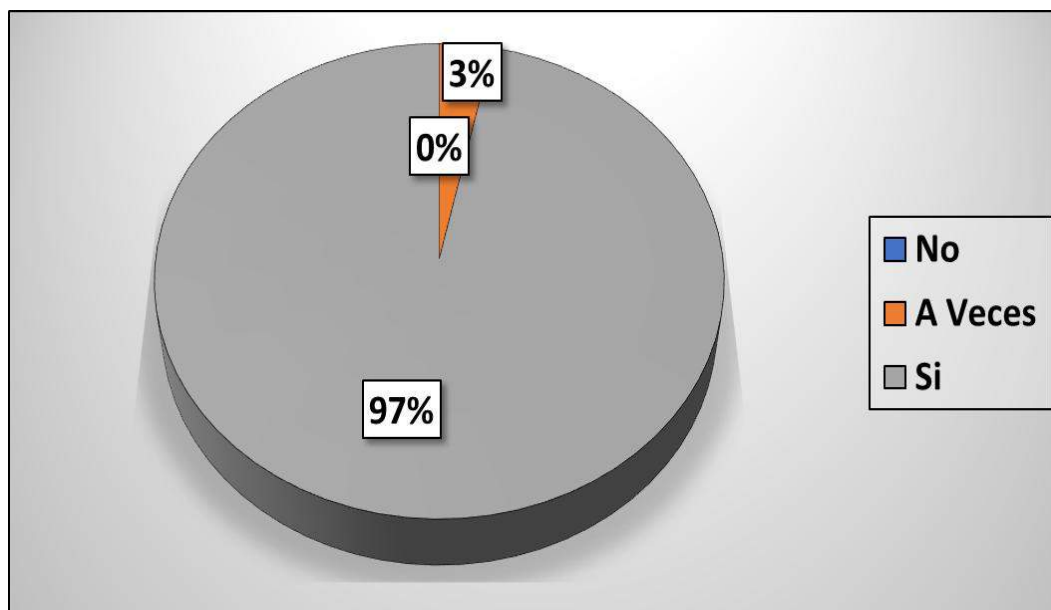


Para este gráfico, se muestra que en cuanto al indicador 10 el 93% lo evidencia y el 3% a veces. Para el indicador 11, el 80% lo ha logrado y el 20% a veces muestra evidencia de este indicador. Finalmente, en cuanto al indicador 12, el 93% lo evidencia y el 7% a veces; en este caso tampoco se registran casos de NO en el estudio. Se puede inferir que los estudiantes, gracias al apoyo de los recursos digitales, las cuales fueron utilizadas en las sesiones, tienen una formación reflexiva sobre los aspectos involucrados en la dimensión reflexiona resultados, puesto que fueron capaces de evaluarse a ellos mismos y compañeros, sobre el impacto que tendrá el proyecto y las necesidades que debidamente analizaron.

Tabla 18: Resultado General de la Post Observación

Nivel	Cant.	%
No	0	0%
A Veces	1	3%
Si	29	97%
Total	30	100%

Gráfico 10: Resultado General de la Post Observación



A nivel general, el gráfico muestra que el 97% de la muestra equivalente a 29 estudiantes si evidencia el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social, seguido del 3% que representa a 1 estudiante de la muestra, que, por diversos factores adversos, es una evidencia del criterio a veces. No se ha registrado estudiantes como NO debido a que ya ha sido superada la falencia. Al respecto, comentar que el Ministerio de Educación (2017) dentro del área de educación para el trabajo, señala que los estudiantes bajo el enfoque emprendedor, deben ser capaces de crear proyectos de valor, aplicando las habilidades científico tecnológicas y con el trabajo cooperativo, proyectos de emprendimiento, que luego de su evaluación, pasara por el juicio crítico y la valoración, como medios de verificar la contribución y funcionalidad que tiene. A esto podemos conjugar que los recursos digitales, son una excelente

herramienta que ha permitido en los estudiantes, procesos de aprendizaje que les permitan llevar hacia adelante proyectos de emprendimiento a favor de grupos sociales de su entorno.

4.3 Comprobación de Hipótesis

Para el proceso de demostración de hipótesis se ha tomado en cuenta los siguientes aspectos:

El nivel de significancia que está establecido en 0.05 y la comparación de las T de Student Dos Colas, es decir el valor real con el valor crítico, asumiendo que si la prueba T de Student es mayor a 0.05 se acepta y valida la hipótesis, caso contrario se valida la hipótesis nula.

La variación de la media, la cual está precisada tanto en la pre observación como la post observación.

La correlación de las variables, esto en función a los siguientes criterios: Si el valor es negativo se trata una correlación inversa, si el valor es 0 entonces se asume que no existe correlación, finalmente, si la correlación es positiva, entonces se dice que está es buena y directa.

4.3.1 Demostración de Hipótesis N° 1

H1: El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión crea propuestas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

H0: El uso de los recursos digitales NO favorece el desarrollo de la dimensión crea propuestas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los

estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

Tabla 19: Prueba T de Student Hipótesis 01

	PRE OBS	POST OBS
Media	0.63	5.83
Varianza	0.93	0.21
Observaciones	30.00	30.00
Coefficiente de correlación de Pearson	0.14	
Diferencia hipotética de las medias	0.00	
Grados de libertad	29.00	
Estadístico t	-25.28	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.70	
P(T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05	

Como se puede apreciar, el valor de la media en la pre observación es de 0.63 pero luego de haberse aplicado la propuesta, el valor de la media en la post observación es de 5.83 lo que implica una mejora en el desarrollo de la dimensión crea propuestas.

Se observa también que el valor de la correlación es 0.14 el cual es mayor a 0 por lo que se afirma que existe una correlación directamente proporcional y buena entre ambas variables.

Finalmente, el valor de T de Student en dos colas es de 0.00 el cual es mayor a 0.05 y al valor crítico 2.05 por lo tanto la H1: El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión crea propuestas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024 queda aceptada y validada, quedando sin efecto la hipótesis nula H0.

4.3.2 Demostración de Hipótesis N° 2

H2: El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión aplica habilidades tecnológicas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

H0: El uso de los recursos digitales NO favorece el desarrollo de la dimensión aplica habilidades tecnológicas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

Tabla 20: Prueba T de Student Hipótesis 02

	PRE OBS	POST OBS
Media	0.30	5.77
Varianza	0.63	0.32
Observaciones	30.00	30.00
Coefficiente de correlación de Pearson	0.07	
Diferencia hipotética de las medias	0.00	
Grados de libertad	29.00	
Estadístico t	-29.70	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.70	
P(T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05	

Como se puede apreciar, el valor de la media en la pre observación es de 0.30 pero luego de haberse aplicado la propuesta, el valor de la media en la post observación es de 5.77 lo que implica una mejora en el desarrollo de la dimensión aplica habilidades tecnológicas.

Se observa también que el valor de la correlación es 0.07 el cual es mayor a 0 por lo que se afirma que existe una correlación directamente proporcional y buena entre ambas variables.

Finalmente, el valor de T de Student en dos colas es de 0.00 el cual es mayor a 0.05 y al valor crítico 2.05 por lo tanto la H2: El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión aplica habilidades tecnológicas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024 queda aceptada y validada, quedando sin efecto la hipótesis nula H0.

4.3.3 Demostración de Hipótesis N° 3

H3: El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión trabaja cooperativamente en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

H0: El uso de los recursos digitales NO favorece el desarrollo de la dimensión trabaja cooperativamente en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

Tabla 21: Prueba T de Student Hipótesis 03

	PRE OBS	POST OBS
Media	0.53	5.67
Varianza	1.09	0.78
Observaciones	30.00	30.00
Coefficiente de correlación de Pearson	0.02	
Diferencia hipotética de las medias	0.00	
Grados de libertad	29.00	
Estadístico t	-20.33	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.70	
P(T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05	

Como se puede apreciar, el valor de la media en la pre observación es de 0.53 pero luego de haberse aplicado la propuesta, el valor de la media en la post observación es de 5.67 lo que implica una mejora en el desarrollo de la dimensión trabaja cooperativamente.

Se observa también que el valor de la correlación es 0.02 el cual es mayor a 0 por lo que se afirma que existe una correlación directamente proporcional y buena entre ambas variables.

Finalmente, el valor de T de Student en dos colas es de 0.00 el cual es mayor a 0.05 y al valor crítico 2.05 por lo tanto la H3: El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión trabaja cooperativamente en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024 queda aceptada y validada, quedando sin efecto la hipótesis nula H0.

4.3.4 Demostración de Hipótesis N° 4

H4: El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión evalúa resultados en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

H0: El uso de los recursos digitales NO favorece el desarrollo de la dimensión evalúa resultados en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

Tabla 22: Prueba T de Student Hipótesis 04

	PRE OBS	POST OBS
Media	0.57	5.67
Varianza	0.87	0.64
Observaciones	30.00	30.00
Coeficiente de correlación de Pearson	0.02	
Diferencia hipotética de las medias	0.00	
Grados de libertad	29.00	
Estadístico t	-22.50	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.70	
P(T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05	

Como se puede apreciar, el valor de la media en la pre observación es de 0.57 pero luego de haberse aplicado la propuesta, el valor de la media en la post observación es de 5.67 lo que implica una mejora en el desarrollo de la dimensión evalúa resultados.

Se observa también que el valor de la correlación es 0.02 el cual es mayor a 0 por lo que se afirma que existe una correlación directamente proporcional y buena entre ambas variables.

Finalmente, el valor de T de Student en dos colas es de 0.00 el cual es mayor a 0.05 y al valor crítico 2.05 por lo tanto la H4: El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la dimensión evalúa resultados en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024 queda aceptada y validada, quedando sin efecto la hipótesis nula H0.

4.3.5 *Demostración de la Hipótesis General*

HG: El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

H0: El uso de los recursos digitales NO favorece el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024

Tabla 23: Prueba T de Student Hipótesis General

	PRE OBS	POST OBS
Media	2.03	22.93
Varianza	7.83	3.79
Observaciones	30.00	30.00
Coefficiente de correlación de Pearson	0.13	
Diferencia hipotética de las medias	0.00	
Grados de libertad	29.00	
Estadístico t	-33.60	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.70	
P(T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05	

Como se puede apreciar, el valor de la media en la pre observación es de 2.03 pero luego de haberse aplicado la propuesta, el valor de la media en la post observación es de 22.93 lo que implica una mejora en el desarrollo de la dimensión crea propuestas.

Se observa también que el valor de la correlación es 0.13 el cual es mayor a 0 por lo que se afirma que existe una correlación directamente proporcional y buena entre ambas variables.

Finalmente, el valor de T de Student en dos colas es de 0.00 el cual es mayor a 0.05 y al valor crítico 2.05 por lo tanto la HG: El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del

nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024 queda aceptada y validada, quedando sin efecto la hipótesis nula H_0 .

4.4 Discusión de Resultados Finales

El emprendimiento en educación es una forma de inculcar habilidades tan importantes como la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Como resultado, al incluir dichas prácticas en el plan de estudios, se obtiene el factor de que los jóvenes no solo estarán preparados para el mundo laboral, sino que también podrán cambiar su entorno alrededor suyo. Además, les permite practicar el proceso de tener ideas y hacer realidad, desarrollando una mentalidad emprendedora que será valiosa para cualquier rango de trabajo o posiciones. Por lo tanto, no solo se ayuda a mejorar el crecimiento económico, sino también el crecimiento personal y social de los alumnos.

El uso de recursos digitales en la educación secundaria ha cambiado el modo en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento. Por un lado, estas herramientas les proporcionan una puerta de acceso a vastas fuentes de información. Por otro lado, permiten la instrucción individualizada y la progresión de los estudiantes a su propio ritmo y siguiendo sus propios intereses. Además, también fomentan la interacción con sus compañeros y los crean a través de plataformas interactivas y redes sociales académicas. Pero al mismo tiempo, los docentes deben asegurarse de utilizar con eficacia estos recursos de manera que mejoren, no reemplacen, los enfoques de enseñanza más tradicionales, y también se deben abordar las brechas digitales y la alfabetización digital.

Aguirre y Medrano (2023) en su investigación señalan que los recursos digitales son herramientas que permiten una mejor comunicación y desarrollo de conocimientos a nivel tanto

científico como tecnológico, por lo que favorece también aprendizajes clave en el campo profesional, por ello es que la investigación que se tiene, se enmarca en desarrollar una competencia, tomando como herramienta de fortalecimiento a los recursos digitales, por lo tanto esta investigación coincide en afirmar que los recursos digitales son excelentes optimizadores y dinamizadores de emprendimientos en el nivel secundario.

Por otra parte, Ochoa (2019) en su investigación señala que la motivación en todas sus formas es un paso y aporte importante en el desarrollo de los emprendimientos, puesto que para formularlos, es necesario conocer la problemática que se ha de atender, sino también el motivarse a realizarlo, considerando las habilidades, oportunidades y fortalezas que se tiene, por ello el emprendimiento es un espacio en donde se juega el papel de motivarse uno mismo y también al equipo, para lograr los resultados esperados.

Citando a Pino (2023), el emprendimiento tiene una directa relación con la interacción social, porque se sabe con claridad, que el entorno social a la larga se convierte en la clientela que el emprendimiento, por ello el autor hace énfasis sobre la importancia de tener la visión de lo que el emprendimiento va a realizar o atender, sujeto a cambios y modificaciones según se al caso, pero, también acordes a las necesidades de esa sociedad. Por ello, la investigación realizada tiene orientación al beneficio social, porque se habla de problemáticas que ideas emprendedoras se han de solucionar.

El aporte de Marquez (2023) señala que el uso de los recursos digitales dinamiza más las acciones hacia la calidad educativa, puesto que los docentes que incorporan a su perfil profesional, el manejo de estos recursos, son capaces de mejorar los espacios educativos y lograr en los estudiantes, el desarrollo de aprendizajes que vayan vinculados con la tecnología digital, por lo que el crecimiento profesional es más propenso. En otras palabras, si un docente es capaz de poder

utilizar los recursos digitales, entonces tendrá mayor calidad de trabajo en el aula, ahora que se trata con estudiantes que son nativos digitales.

El uso de recursos digitales en el desarrollo empresarial en el entorno escolar es fundamental por varios motivos. En primer lugar, estos recursos proporcionan una amplia gama de conocimientos y herramientas que facilitan la investigación y el aprendizaje en diversas áreas de los negocios, como marketing, finanzas y gestión. Además, el uso de plataformas digitales permite a los estudiantes conectarse con mentores, expertos y otros emprendedores, enriqueciendo su experiencia y brindando oportunidades de networking. También fomenta la creatividad y la innovación, ya que pueden utilizar aplicaciones y software para crear prototipos, realizar análisis de mercado y desarrollar estrategias efectivas. Por último, promover el uso de recursos digitales en las empresas escolares puede ayudar a preparar a los estudiantes para un mundo laboral cada vez más digital donde las habilidades tecnológicas son esenciales. No sólo promueve una educación más completa, sino que también fomenta una cultura emprendedora que puede convertir las ideas en realidades viables.

Conclusiones

Primera

En esta investigación se ha utilizado los recursos digitales para el desarrollo de la dimensión crea propuestas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundario. De los resultados finales ha quedado demostrado la efectividad de dichos recursos, puesto que las puntuaciones tanto en la media como la T de Student, señalan el progreso y logro de dicha dimensión en los estudiantes.

Segunda

En esta investigación se ha utilizado los recursos digitales para el desarrollo de la dimensión aplica habilidades tecnológicas en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundario. De los resultados finales ha quedado demostrado la efectividad de dichos recursos, puesto que las puntuaciones tanto en la media como la T de Student, señalan el progreso y logro de dicha dimensión en los estudiantes.

Tercera

En esta investigación se ha utilizado los recursos digitales para el desarrollo de la dimensión trabaja cooperativamente en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundario. De los resultados finales ha quedado demostrado la efectividad de dichos recursos, puesto que las puntuaciones tanto en la media como la T de Student, señalan el progreso y logro de dicha dimensión en los estudiantes.

Cuarta

En esta investigación se ha utilizado los recursos digitales para el desarrollo de la dimensión evalúa resultados en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundario. De los resultados finales ha quedado demostrado la efectividad de dichos recursos, puesto que las puntuaciones tanto en la media como la T de Student, señalan el progreso y logro de dicha dimensión en los estudiantes.

General

En esta investigación se ha utilizado los recursos digitales para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundario. De los resultados finales ha quedado demostrado la efectividad de dichos recursos, puesto que las puntuaciones tanto en la media como la T de Student, señalan el progreso y logro de la competencia esperada.

Recomendaciones

Primera

Se sugiere que los recursos digitales puedan ser utilizados para las competencias transversales como la que dice se desenvuelve en entornos generados por las TIC, debido a la versatilidad de los mismos frente a otras áreas.

Segunda

Incorporar en el Proyecto Curricular Institucional, la estrategia del uso de recursos digitales, como una forma de atender a la modernización del sistema educativo, para que tanto docentes como estudiantes sean conocedores del nuevo enfoque digital en la enseñanza.

Tercero

Propiciar el uso responsable de los recursos digitales, a fin de evitar que los estudiantes haciendo un mal uso de los mismos, creen conflictos a nivel personal y social, cuidando de su integridad física y psicológica.

Cuarta

Extender o ampliar esta investigación a otros campos como la psicología y otras áreas del currículo nacional, para generar espacios de aprendizaje activo y dinámico, con la intención de que el estudiante se sienta cómodo a la hora de labor en aula.

Referencias Bibliográficas

Agurto Ñopo, L. N. (2022). *La metodología desing thinking y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa de Surquillo, 2022.*

Batallanos Olivera, M. (16 de Mayo de 2023). *Economía y Emprendedores en Crecimiento al 2026. Gestión .*

Bernal Torres, C. A. (2016). *Métodos de la Investigación . En Metodología de la Investigación .* Lima.

Carcausto Lipa, F. F. (2020). *Aprendizaje cooperativo y el logro académico en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de cuarto y quinto año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria Agroindustrial Putina del distrito Putina.*

Dueñas de Sovero, E. (2015). *Técnicas de Muestreo No Probabilístico . En Metodología de la Investigación Educativa .* Cusco: UNSAAC.

Dueñas de Sovero, E. (2015). *Técnicas e Instrumentos para la Investigación . En Metodología de la Investigación Educativa .* Cusco: UNSAAC.

Educación, M. d. (2017). *Área de Educación para el Trabajo . En M. d. Educación, Programa Curricular del Nivel Secundario .* Lima : MINEDU.

Educación, M. d. (2017). *Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social . En M. d. Educación, Programa Curricular del Nivel Secundario .* Lima : MINEDU.

Educación, M. d. (25 de agosto de 2017). Decreto Supremo N° 010 - 2017 - MINEDU. *Diario El Peruano* .

Educación, M. d. (2017). Enfoque de la competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”. En M. d. Educación, *Programa Curricular del Nivel Secundaria* . Lima: MINEDU.

Educación, M. d. (2017). Enfoque que sustenta el desarrollo de la competencia del área de educación para el trabajo. En M. d. Educación, *Programa Curricular del Nivel Secundario* . Lima : MINEDU.

Euroinnova. (2023). *Euroinnova*. <https://www.euroinnova.com/blog/recursos-digitales#que-son-los-recursos-digitales>

Europa, R. d. (24 de agosto de 2021). *RECLA*. <https://recla.org/blog/recursos-educativos-digitales-una-nueva-forma-de-aprender-y-consumir-contenido>

Flores Cherre, R. H., & León Maticorena, M. G. (2023). *Herramientas digitales y proyectos de emprendimiento en estudiantes de Quinto de Secundaria de una Institución Educativa de Canchaque, 2023*.

Flores Coral, A., Salazar Leyton, G. M., & Villanueva Plasencia, G. J. (2022). *Propuesta metodológica de capacitación para desarrollar la competencia 27: “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”, del currículo nacional, en alumnos del quinto de secundaria del I.E.P. “Mundo Mejor”, de la ciudad de Chimbote, 2022*.

Gonzales Casa, M. (31 de agosto de 2023). La Digitalización en la Educación . (E. A. Radial, Entrevistador)

- Hanco Guzmán, M. (2020). Los Recursos Digitales . *Amauta* .
- Hernández Siampieri, R. (2018). Enfoque Cuantitativo de la Investigación . En *Metodología de la Investigación* . Lima.
- Luque Garrido, N. (15 de junio de 2023). La Educación Digital . (Y. -S. Castro Cáceres, Entrevistador)
- Marquez Yarleque, C. A. (2023). *Recursos educativos digitales para la calidad en la educación en docentes de una institución educativa Piura, 2023*. Trujillo.
- Matailo Pucha, B. R. (2023). *Recursos digitales educativos para el desarrollo del aprendizaje autónomo en la modalidad de educación multigrado* .
- Miranda Castro, M. (Dirección). (2018). *Los Recursos Digitales y su Impacto en la Sociedad* [Película].
- Moreno Carrillo, M. (2020). Digital y Educación en el Contexto de la Pandemia . *Maestro*.
- Navarra, U. d. (2019). Recursos Digitales: Nota Técnica para Profesores .
- Pérez - León, G. (2024). *Gplresearch.com*. <https://gplresearch.com/coeficiente-alfa-de-cronbach/>
- Quispe Ovalle, A. L., & Ccorimanya Gonsayo, R. M. (2022). *Influencia del marketing social en las actitudes emprendedoras de los educandos del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 20 del distrito de Santiago - Cusco, 2022*.
- Revilla Bernal, F. (2022). *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 M.*

Rivera Díaz, A. G. (02 de diciembre de 2021). *Lucaedu*. <https://www.lucaedu.com/recursos-educativos-digitales/>

Rodríguez, N. (2024). *hubspot*. <https://blog.hubspot.es/sales/guia-emprendimiento>

Serna Martinez, R. E. (2022). *Factores socioculturales, uso del moodle y emprendimiento en estudiantes del quinto grado de secundaria, Colegio Mateo Pumacahua, Sicuani, Cusco 2022*.

Telefónica, E. d. (15 de julio de 2023). *Telefónica* . <https://www.telefonica.com/es>

Torreblanca Navarro, J. L., & Cayo Ramos, R. M. (2020). *Habilidades sociales y actitudes emprendedoras de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Cesar Vallejo Mendoza - Ccatca, Cusco, 2020*.

Villena Gonzales, Y. C., & Salcedo Mamani, H. A. (2022). *Uso de la plataforma Google Classroom y su relación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria Arequipa - 2022*.

Anexos

- MATRIZ DE CONSISTENCIA
- MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE
- INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN
- FOTOGRAFÍAS
- CERTIFICADO DE VALIDACIÓN
- CONSTANCIA DE APLICACIÓN

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO TENTATIVO: LOS RECURSOS DIGITALES Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO Y SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE TARAY, PROVINCIA CALCA, REGIÓN CUSCO EN EL AÑO 2024

Pregunta General	Objetivo General	Hipótesis General	Metodología
¿Cómo el uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024?	Utilizar los recursos digitales favorece el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024	El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024	<p>Metodología: Investigación acción</p> <p>Nivel: Aplicativo</p> <p>Enfoque: Mixto</p> <p>Tipo: Investigación aplicada</p> <p>Diseño: Pre experimental</p>
Preguntas Específicas	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	
¿Cómo el uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión crea propuestas</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024?	Utilizar los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión crea propuestas</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024	El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión crea propuestas</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024	<p>Población: Estudiantes del nivel secundario de la I.E. Virgen del Rosario – Rayanniyoc – Taray – Calca</p> <p>Muestra: Estudiantes del 4° grado de secundaria de la I.E. Virgen del Rosario – Rayanniyoc – Taray – Calca</p> <p>Técnica:</p>
¿Cómo el uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión aplica habilidades tecnológicas</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico	Utilizar los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión aplica habilidades tecnológicas</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y	El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión aplica habilidades tecnológicas</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y	<p>Observación, trabajo de campo, evaluación</p> <p>Instrumento: Guía de Observación</p>

<p>y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024?</p>	<p>social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024</p>	<p>social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024</p>	
<p>¿Cómo el uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión trabaja cooperativamente</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024?</p>	<p>Utilizar los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión trabaja cooperativamente</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024</p>	<p>El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión trabaja cooperativamente</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024</p>	
<p>¿Cómo el uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión evalúa resultados</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024?</p>	<p>Utilizar los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión evalúa resultados</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024</p>	<p>El uso de los recursos digitales favorece el desarrollo de la <u>dimensión evalúa resultados</u> en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Taray, provincia Calca, región Cusco en el año 2024</p>	

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

TÍTULO TENTATIVO: LOS RECURSOS DIGITALES Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO Y SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE TARAY, PROVINCIA CALCA, REGIÓN CUSCO EN EL AÑO 2024

Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores	Items	Criterios
Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento	Crea propuestas	Indaga sobre las necesidades que le interesa atender con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	El estudiante indaga sobre las necesidades que le interesa atender con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	Si A Veces No
		Propone alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su contexto con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	El estudiante propone alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su contexto con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	
		Diseña alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su experiencia y contexto a través del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	El estudiante diseña alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su experiencia y contexto a través del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	
	Aplica habilidades tecnológicas	Organiza la información teórica del emprendimiento que atenderá las necesidades determinadas mediante los recursos digitales.	El estudiante organiza la información teórica del emprendimiento que atenderá las necesidades determinadas mediante los recursos digitales.	Si A Veces No
		Utiliza las herramientas disponibles de los recursos digitales para atender la necesidad determinada en su emprendimiento.	El estudiante utiliza las herramientas disponibles de los recursos digitales para atender la necesidad determinada en su emprendimiento.	
		Combina las habilidades técnicas más pertinentes para producir un bien o brindar servicios en el emprendimiento utilizando los recursos digitales.	El estudiante combina las habilidades técnicas más pertinentes para producir un bien o brindar servicios en el emprendimiento utilizando los recursos digitales.	

	Trabaja cooperativamente	Administra los insumos y materiales necesarios para el emprendimiento que va a proponer con los recursos digitales disponibles.	El estudiante administra los insumos y materiales necesarios para el emprendimiento que va a proponer con los recursos digitales disponibles.	Si A Veces No
		Organiza las responsabilidades y tareas de su emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	El estudiante organiza las responsabilidades y tareas de su emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	
		Realiza actividades de forma coordinada para implementar el emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	El estudiante realiza actividades de forma coordinada para implementar el emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	
	Evalúa resultados	Analiza las posibles limitaciones del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	El estudiante analiza las posibles limitaciones del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	Si A Veces No
		Argumenta la trascendencia e importancia del emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	El estudiante argumenta la trascendencia e importancia del emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	
		Opina sobre el impacto que tendrá el emprendimiento propuesto mediante los recursos digitales disponibles.	El estudiante opina sobre el impacto que tendrá el emprendimiento propuesto mediante los recursos digitales disponibles.	

INSTRUMENTO PARA EL RECOJO DE DATOS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

CODIFICACIÓN : N5

VARIABLE : GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL

Dim.	N°	Indicador	EVIDENCIA		
			SI (2 Ptos)	A VECES (1 pto)	NO (0 pts)
Crea propuesta	I1	El estudiante indaga sobre las necesidades que le interesa atender con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.			
	I2	El estudiante propone alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su contexto con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.			
	I3	El estudiante diseña alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su experiencia y contexto a través del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.			
Aplica habilidades	I4	El estudiante organiza la información teórica del emprendimiento que atenderá las necesidades determinadas mediante los recursos digitales.			
	I5	El estudiante utiliza las herramientas disponibles de los recursos digitales para atender la necesidad determinada en su emprendimiento.			
	I6	El estudiante combina las habilidades técnicas más pertinentes para producir un bien o brindar servicios en el emprendimiento utilizando los recursos digitales.			
Trabaja cooperativamente	I7	El estudiante administra los insumos y materiales necesarios para el emprendimiento que va a proponer con los recursos digitales disponibles.			
	I8	El estudiante organiza las responsabilidades y tareas de su emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.			
	I9	El estudiante realiza actividades de forma coordinada para implementar el emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.			
Evalúa los resultados	I10	El estudiante analiza las posibles limitaciones del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.			
	I11	El estudiante argumenta la trascendencia e importancia del emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.			
	I12	El estudiante opina sobre el impacto que tendrá el emprendimiento propuesto mediante los recursos digitales disponibles.			

Ilustración 2: Sesión de Aprendizaje 01

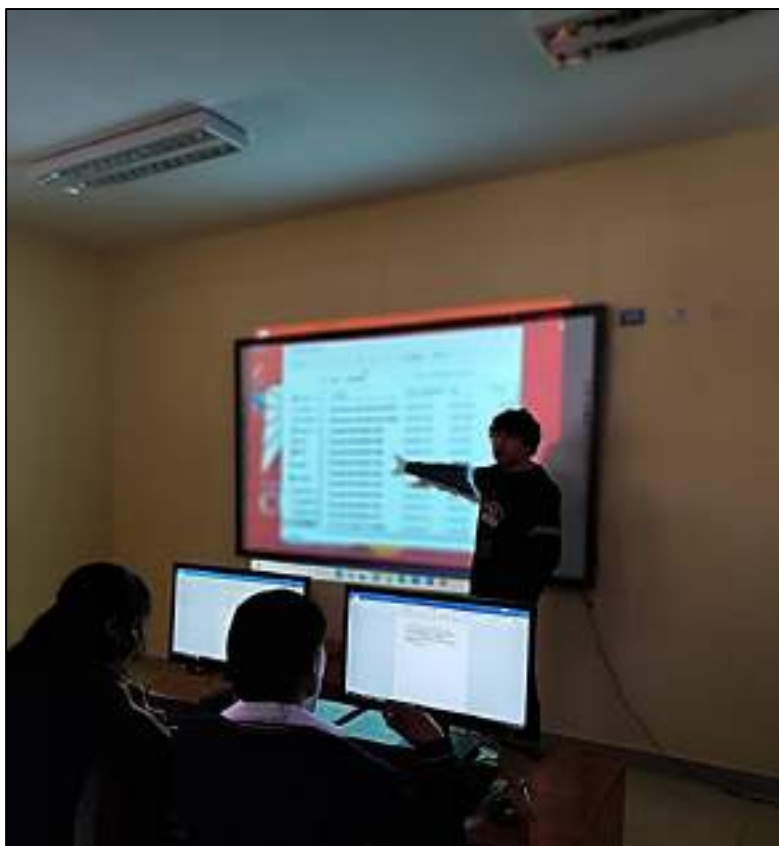


Ilustración 3: Sesión de Aprendizaje 02



Ilustración 4: Sesión de Aprendizaje 03



Ilustración 5: Sesión de Aprendizaje 03



Ilustración 6: Sesión de Aprendizaje 04



Ilustración 7: Sesión de Aprendizaje 04



Ilustración 8: Sesión de Aprendizaje 05



Ilustración 9: Sesión de Aprendizaje 05



Ilustración 10: Sesión de Aprendizaje 06



Ilustración 10: Sesión de Aprendizaje 06



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DEPENDIENTE

N°	DIMENSIÓN/Items	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: Crea propuestas								
1	El estudiante indaga sobre las necesidades que le interesa atender con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	✓		✓		✓		
2	El estudiante propone alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su contexto con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	✓		✓		✓		
3	El estudiante diseña alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su experiencia y contexto a través del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Aplica habilidades tecnológicas								
4	El estudiante organiza la información teórica del emprendimiento que atenderá las necesidades determinadas mediante los recursos digitales.	✓		✓		✓		
5	El estudiante utiliza las herramientas disponibles de los recursos digitales para atender la necesidad determinada en su emprendimiento.	✓		✓		✓		
6	El estudiante combina las habilidades técnicas más pertinentes para producir un bien o brindar servicios en el emprendimiento utilizando los recursos digitales.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: Trabaja cooperativamente								
7	El estudiante administra los insumos y materiales necesarios para el emprendimiento que va a proponer con los recursos digitales disponibles.	✓		✓		✓		
8	El estudiante organiza las responsabilidades y tareas de su emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	✓		✓		✓		

INSTRUMENTO PARA EL RECOJO DE DATOS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

CODIFICACIÓN : N5

VARIABLE : GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL

Dim.	Nº	Indicador	EVIDENCIA		
			SI (2 Ptos)	A VECES (1 pto)	NO (0 ptos)
Crea propuesta	11	El estudiante indaga sobre las necesidades que le interesa atender con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	✓		
	12	El estudiante propone alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su contexto con el emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	✓		
	13	El estudiante diseña alternativas de solución a las necesidades que ha determinado desde su experiencia y contexto a través del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	✓		
Aplica habilidades	14	El estudiante organiza la información teórica del emprendimiento que atenderá las necesidades determinadas mediante los recursos digitales.	✓		
	15	El estudiante utiliza las herramientas disponibles de los recursos digitales para atender la necesidad determinada en su emprendimiento.	✓		
	16	El estudiante combina las habilidades técnicas más pertinentes para producir un bien o brindar servicios en el emprendimiento utilizando los recursos digitales.	✓		
Trabaja cooperativamente	17	El estudiante administra los insumos y materiales necesarios para el emprendimiento que va a proponer con los recursos digitales disponibles.	✓		
	18	El estudiante organiza las responsabilidades y tareas de su emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	✓		
	19	El estudiante realiza actividades de forma coordinada para implementar el emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	✓		
Evalúa los resultados	110	El estudiante analiza las posibles limitaciones del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	✓		
	111	El estudiante argumenta la trascendencia e importancia del emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	✓		
	112	El estudiante opina sobre el impacto que tendrá el emprendimiento propuesto mediante los recursos digitales disponibles.	✓		

Tabla de Puntuación y Valores de los Items

Escala	Calificación	Nivel
0 a 8	C	Inicio
9 a 16	B	Proceso
17 a 24	A	Logrado

9	El estudiante realiza actividades de forma coordinada para implementar el emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	✓		✓		✓	
DIMENSIÓN 4: Evalúa resultados							
10	El estudiante analiza las posibles limitaciones del emprendimiento mediante el uso de los recursos digitales.	✓		✓		✓	
11	El estudiante argumenta la trascendencia e importancia del emprendimiento mediante los recursos digitales disponibles.	✓		✓		✓	
12	El estudiante opina sobre el impacto que tendrá el emprendimiento propuesto mediante los recursos digitales disponibles.	✓		✓		✓	

Observaciones (Precisar si hay evidencia)

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

Apellidos y Nombres del Juez Validador: Dr/Mgt: _____ **DNI:** _____

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

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

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

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

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

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

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

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



Firma del Experto Informante



INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA
VIRGEN ROSARIO DE RAYANNIYOC – TARAY - CUSCO



CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA
VIRGEN ROSARIO DE RAYANNIYOC DEL DISTRITO TARAY, DE LA
PROVINCIA CALCA, REGION CUSCO.

HACE CONTAR:

Que, el estudiante practicante **Urrutia Herrera Cristofer Adolfo**, con DNI. 73776019, ha realizado la aplicación del trabajo de investigación titulado: LOS RECURSOS DIGITALES Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONOMICO Y SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DEL DISTRITO DE TARAY, DE LA PROVINCIA DE CALCA, REGION CUSCO EN EL AÑO 2024.

Así mismo también se indica que dicha aplicación lo hicieron con los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, bajo mi autorización y supervisión, con todos los requerimientos propios de la investigación y el reglamento interno de la institución educativa a mi cargo, demostrando el estudiante practicante de la Institución Educativa Superior Pedagógico Particular de Bernabé Cobo, responsabilidad, puntualidad, dedicación y mucho profesionalismo en sus actividades realizadas.

Se expide la presente constancia a petición del interesado para los fines que estime conveniente.

Rayanniyuc, Cusco 29 de Julio del 2024





Los Rosiza Rojas
 DIRECTORA