



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO

**LA PLATAFORMA LMS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS EN
ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR SAN JOSÉ ORIOL
DE AREQUIPA, AÑO 2019**

PRESENTADA POR

MANUEL ROBERTO VALDERRAMA VALDERRAMA

ASESOR

PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO

TESIS

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

LIMA – PERÚ

2019



CC BY-NC

Reconocimiento – No comercial

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, y aunque en las nuevas creaciones deban reconocerse la autoría y no puedan ser utilizadas de manera comercial, no tienen que estar bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**LA PLATAFORMA LMS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS EN
ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR SAN JOSÉ ORIO
L DE AREQUIPA, AÑO 2019**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

**PRESENTADO POR:
MANUEL ROBERTO VALDERRAMA VALDERRAMA**

**ASESOR:
DRA. PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO**

LIMA, PERÚ

2019

**LA PLATAFORMA LMS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS EN
ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR SAN JOSÉ ORIO
DE AREQUIPA, AÑO 2019**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESORA:

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz.

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Carlos Augusto Echaiz Rodas.

Dr. Miguel Luis Fernández Avila

DEDICATORIA

A Roberto y Carolina, quienes son la razón de mi existencia

A Yolanda por su apoyo en todos los momentos de mi vida y en el logro de mis metas.

AGRADECIMIENTO

A la Dirección Académica y docentes del Instituto de Educación Superior San José Oriol, por su colaboración y apoyo desinteresado manifestado en el logro de los fines y propósitos que en esencia ostenta la presente investigación

Especial mención al docente tutor moderador de la Plataforma LMS “San José Oriol, Wilbert Ricardo Falconi Vizcarra, por su apoyo y colaboración

A la Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio, por la atención prestada en la asesoría de esta tesis, por su invaluable apoyo en la investigación.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	13
1.1 Antecedentes	13
1.2. Bases teóricas	21
1.3. Definición de términos básicos	40
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	42
2.1. Formulación de hipótesis principal y derivadas	42
2.2. Variables y definición operacional	43
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	53
3.1. Diseño metodológico	53
3.2. Técnicas de recolección de datos	58

3.3. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información	62
3.4. Aspectos éticos	64
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	66
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN	83
CONCLUSIONES	86
RECOMENDACIONES	89
FUENTES DE INFORMACIÓN	91
ANEXOS	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Op. Variable independiente - Plataforma LMS	46
Tabla 2: Op. Variable dependiente - Competencias emprendedoras	51
Tabla 3: Muestra de estudio por Edad	57
Tabla 4: Muestra de estudio por género	58
Tabla 5: Referente de confiabilidad de Cronbach	60
Tabla 6: Fiabilidad del Instrumento Capacidades Emprendedoras	61
Tabla 7: Cronograma de aplicación de la Plataforma LMS	62
Tabla 8: Escala de calificaciones por variable y dimensiones	67
Tabla 9: Estadísticos descriptivos - Competencias Emprendedoras	68
Tabla 10: Promedios en Competencias Emprendedoras	68
Tabla 11: Estadísticos descriptivos por cada dimensión emprendedora	69
Tabla 12: Promedios por cada dimensión emprendedora	69
Tabla 13: Prueba de normalidad	71
Tabla 14: Pruebas de igualdad de varianzas y medias	73
Tabla 15: Pruebas t student para la variable competencias emprendedoras	75
Tabla 16: Pruebas t student para la dimensión conceptual emprendedora	77
Tabla 17: Pruebas t student para la dimensión procedimental emprendedor.....	79
Tabla 18: Pruebas t student para la dimensión actitud emprendedora	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diseño de las sesiones en Plataforma LMS San José Oriol	28
Figura 2: Desarrollo de actividades E Learning	28
Figura 3: Diseño por estrategias pedagógicas	29
Figura 4: Integración de estrategias pedagógicas	29
Figura 5: Distribución de la muestra por edades	58
Figura 6: Distribución de la muestra por género.....	58
Figura 7: Promedios pretest y postest en competencias emprendedores	68
Figura 8: Diagrama de barras comparativo por dimensión emprendedora	69
Figura 9: Resultados pretest en competencias emprendedoras	76
Figura 10: Resultados postest en competencias emprendedoras	76
Figura 11: Resultados pretest en la dimensión conceptos emprendedores.....	78
Figura 12: Resultados postest en la dimensión conceptos emprendedores	78
Figura 13: Resultados pretest en la dimensión procedimental emprendedor	80
Figura 14: Resultados postest en la dimensión procedimental emprendedor.....	80
Figura 15: Resultados pretest en la dimensión actitudinal emprendedor.....	82
Figura 16: Resultados postest en la dimensión actitudinal emprendedor.....	82

RESUMEN

El objetivo del trabajo fue investigar la influencia de una Interfaz LMS de gestión de elementos didácticos en el logro de competencias emprendedoras en sus dimensiones conceptual, procedimental y actitudinal.

La Plataforma LMS para los fines de la investigación fue la utilizada por el Instituto de Educación Superior, “San José Oriol” de Arequipa; se consideraron estudiantes matriculados en distintas especialidades, administración, contabilidad, diseño de modas, esteticismo, gastronomía entre otros.

La característica de los estudiantes fue seleccionada en base a un criterio de exclusión principal basado en el total desconocimiento de competencias emprendedoras, formándose dos grupos de análisis, uno de control al que se le aplicó un pretest de evaluación emprendedora antes de aplicar la Plataforma LMS y al grupo experimental a quienes se les aplicó un postest luego de haber sido sometidos a las actividades E Learning administrados en la Plataforma LMS “San José Oriol”, donde se implementó el curso emprendedor -Empresarismo, aprende a Emprender-, diseñándose para tal efecto lecciones, foros, y actividades modulares semanales, planificadas y organizadas bajo la modalidad E learning.

El tipo y enfoque de la investigación fue aplicada, del tipo experimental de nivel

cuasi experimental cuantitativa, a un nivel descriptivo explicativo. Se utilizó como técnica de recojo de información la encuesta y como instrumento se aplicó un cuestionario para medir las competencias emprendedoras en ambos grupos de control y experimental para medir el nivel de conocimientos emprendedores que los grupos tenían antes de aplicar la Plataforma LMS y luego de su aplicación; se analizaron las puntuaciones en una escala de likert valorativa y mediante estadística descriptiva se verificó el nivel desarrollado en competencias emprendedoras.

El grado de certeza de la hipótesis general se verificó al encontrarse diferencias significativas entre los grupos control y experimental con motivo de la aplicación de la plataforma virtual de aprendizaje y sus herramientas didácticas allí implementadas; es decir, se logró desarrollar competencias emprendedoras calificadas a un nivel pretest de 42.25 que trascendió a 142 en postest, se confirmaron las hipótesis específicas hallándose diferencias significativas en las tres hipótesis específicas planteadas, en la dimensión conceptual emprendedor de una calificación pretest de 15.70 se incrementó a 48.30 en el post test, en la dimensión procedimental tuvo de 21.80 en el pretest se incrementó a 67.30 en el postest, y, en la dimensión actitudinal se obtuvo una calificación de 46.85 en el pretest que se incrementó a 74.30 en el postest.

Palabras claves: Entornos Virtuales de Aprendizaje, Plataformas LMS de aprendizaje, Competencias emprendedoras.

ABSTRACT

The objective of the work was to investigate the influence of an LMS Interface for managing didactic elements in the achievement of entrepreneurial competencies in their conceptual, procedural, and attitudinal dimensions.

The LMS Platform for research purposes was used by the Institute of Higher Education, "San José Oriol" of Arequipa; Students enrolled in different specialties, administration, accounting, fashion design, aesthetics, gastronomy among others were considered.

The characteristic of the students was selected based on a main exclusion criterion based on the total ignorance of entrepreneurial competences, forming two analysis groups, one of control to which an entrepreneurial evaluation pretest was applied before applying the LMS Platform, and, to the experimental group to whom a post-test was applied after having been subjected to the E Learning activities administered in the

LMS Platform "San José Oriol", where the entrepreneurial course -Empresarismo, learn to Emprender-, was implemented, designed for such effect lessons, forums, and weekly modular activities, planned and organized under the E learning modality.

The type and approach of the investigation was applied, of the experimental type of quasi-experimental quantitative level, to an explanatory descriptive level. The survey was used as an information gathering technique and as a tool a questionnaire was applied to measure the entrepreneurial competencies in both control and experimental groups to measure the level of entrepreneurial knowledge that the groups had before applying the LMS Platform and after their application; The scores were analyzed on a rating likert scale and by means of descriptive statistics the level developed in entrepreneurial competencies was verified.

The degree of certainty of the general hypothesis was verified by finding significant differences between the control and experimental groups due to the application of the virtual learning platform and its teaching tools implemented there; that is, it was possible to develop qualified entrepreneurial competences at a pretest level of 42.25 that transcended to 142 in posttest, the specific hypotheses were confirmed finding significant differences in the three specific hypotheses raised, in the entrepreneurial conceptual dimension of a pretest rating of 15.70 it was increased to 48.30 in the post test, in the procedural dimension it had from 21.80 in the pretest it was increased to 67.30 in the posttest, and, in the attitudinal dimension a score of 46.85 was obtained in the pretest that was increased to 74.30 in the posttest.

Keywords: Virtual Learning Environments, LMS Learning Platforms, Entrepreneurship Competencies.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se han desarrollado herramientas técnico digitales, considerados indispensables para el aprendizaje en muchas instituciones educativas, desde la educación inicial, primaria, secundaria, técnica y superior; la incorporación se hace necesaria para asegurar una educación de calidad con inclusión social, tanto así, que para la educación técnico productiva regulada por la resolución Vice Ministerial N.º 178-2018 -MINEDU, impone como obligación el uso complementario de entornos virtuales como soporte, en las etapas que implican el aprendizaje significativo sobre los procesos enseñanza aprendizaje que tradicionalmente se conoce como modalidad presencial. Necesitan complementarse con productos y servicios disponibles en la Web 2.0, para asegurar la accesibilidad y conectividad que permita disfrutar de todos sus beneficios, dichos aspectos están determinando la creación de nuevos espacios de aprendizaje que pueden ser utilizados para la construcción del conocimiento en entornos virtuales, que fomenten el aprendizaje a aprender y el desarrollo de capacidades a través de nuevas modalidades.

Con tal motivo, el trabajo estableció la influencia de una interfaz LMS (Learning Management System), en el logro de competencias emprendedoras en

estudiantes del Instituto de Educación Superior “San José Oriol” donde se practicó la gestión estratégica de actividades interactivas para el intercambio de información mediante un plan de diseño, implementación y ejecución de actividades E learning; asimismo, se verificaron los logros producidos en los estudiantes para el desarrollo de competencias emprendedoras.

La investigación encontró asidero dentro de la línea de investigación pedagógica centrado en el aprendizaje, porque el proceso de autoconstrucción del aprendizaje subyace en teorías constructivistas y conectivistas que consideran recursos y herramientas para desarrollar competencias en sus dimensiones conceptuales, procedimentales, actitudinales, entonces deben ser coherentes con las propuestas del MINEDU que resaltan la significancia de los aprendizajes en entornos virtuales.

En la actualidad, las TIC cumplen un papel fundamental en la expansión de la información, permitiendo generar, almacenar, transmitir, recuperar y procesar información en grandes dimensiones, por ello, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y las plataformas virtuales se hacen cada vez más útiles en todas las etapas de la educación.

Fernández (2009), indica que una Interfaz LMS es una aplicación web conformada por recursos didácticos para la enseñanza-aprendizaje en línea, permite una enseñanza asincrónica no presencial (e-learning) y/o una mixta (b- learning), donde se combina el uso de la Web 2.0.

La investigación demuestra cómo es que la estrategia didáctica gestionada en la Plataforma LMS San José Oriol influye significativamente en el logro de competencias emprendedoras comprendidas por sus dimensiones conceptual que aborda conocimientos emprendedores en las modalidades Lean Canvas, Design

Thinking y Startups, procedimental que aborda habilidades para empatizar, definir, idear, prototipar, evaluar, y actitudinal, que es un desempeño particular que todo emprendedor debe ostentar en su perfil personal, como son las capacidades relacional, motivacional, innovadora, humanista, simbólica.

El Global Entrepreneurship Monitor GEM, entidad especializada en medir la tasa de emprendedurismo mundial, en su edición 2018, refiere en retrospectiva la actividad detectada por estudios en su edición 2014, indica que el Perú es uno de los 72 países del mundo posicionado como la quinta economía en auge emprendedor, por tener un nivel elevado de emprendimiento en etapa temprana de actividad empresarial, implica, que el Perú es considerado como la segunda economía más importante de la región con un alto índice de emprendedurismo, la actividad empresarial basada en oportunidades de mercado tiene un pronóstico de crecimiento de 58.9% en expansión, pero la tasa de crecimiento empresarial, basado en la necesidad económica de sus gestores, cayó en un 16.4%, es decir, el Perú lidera la tabla de abandono de actividad empresarial de emprendimiento, por ser el indicador más alto de América Latina.

Argueta de Barillas, M. (2018-2019), en su reporte del Foro Económico Mundial (WEF), revela que el Perú tiene un nivel muy bajo de innovación empresarial por ocupar el puesto 99 de 144 economías con emprendimiento innovador, así como también lo revela The Global Innovation Index (2015), donde figura en el puesto 71 de 141, dentro del ecosistema emprendedor mundial.

Bosma & Kelley (2018), autores del Global Entrepreneurship Monitor (GEM) 2018, refieren que, en el Perú la decisión de emprender un negocio puede estar motivada por dos aspectos: primero por necesidad cuando busca generar ingresos propios para subsistir ante situaciones de desempleo o disconformidad

con las condiciones que ofrece un trabajo dependiente, o por oportunidad, cuando actúa impulsado por la identificación de oportunidades en el mercado y su interés por aprovecharlas, o por el deseo de cumplir aspiraciones personales.

Según Global Entrepreneurship Monitor (2019), edición ESAN, referido por, Serida. Guerrero, Alzamora, Borda, & Morales (2019), indica que la economía peruana ocupa el cuarto lugar en la región con un 40% de la población dispuesta a iniciar un negocio en los próximos 3 años, esto sólo es superado por Guatemala, Colombia y Chile, agrega que el 72% de los peruanos se siente preparado para emprender, que el 50% de la población se encuentra interesada en emprender, pero que en relación a la información proporcionada en el GEM (2018), en el que el Perú ocupaba el quinto lugar de emprendimiento ahora se encuentra en el octavo lugar en la Región, destaca además, el estudio sobre la percepción favorable que tienen el 72% de los peruanos sobre sus capacidades para poner en marcha una iniciativa emprendedora y afrontar los riesgos que ello conlleva, pero también resalta un ecosistema emprendedor peruano en el que existe una tasa de discontinuidad en emprendimientos del 7.6% y bajos niveles de innovación que alcanzan el 2.9% de emprendimientos.

El Foro Económico Mundial FEM (2019), elaborado por Argueta de Barillas (2018-2019), refiere que muy a pesar de la redemocratización y los indicadores que miden objetivamente los logros en áreas como el PIB per cápita, la mortalidad infantil y la esperanza de vida, no obstante ello, los votantes en América Latina parecen estar frustrados de sus políticos quienes se encuentra sordos respecto a las necesidades de su población en cuanto a mejores e innovadores emprendimientos, precisa como diagnóstico que los actuales líderes no tienen una capacidad de escuchar y comprender los problemas que enfrentan las

personas como es la búsqueda de servicios de educación accesibles y de calidad entre otros que comprendan más que todo un aprendizaje significativo como es la capacitación en competencias emprendedoras.

El Índice Global de Innovación, Organization-WIPO (2019), versión en español, refiere como diagnóstico un crecimiento económico mundial estancado si se compara con el del año pasado (2018), el índice de crecimiento de la productividad contiene cifras muy bajas, se están fraguando guerras comerciales y hay una gran inseguridad económica en los sectores económicos, que debilitan las actividades emprendedoras y con mayor razón, si los actores emprendedores desconocen cómo enfrentar esas adversidades con capacidades y competencias orientadas a un emprendimiento sólido y sostenible.

El Perú realmente es un país de emprendedores, pero sus emprendimientos son débiles e inconsistentes debido a la falta de educación para el emprendimiento como la falta de gestión emprendedora que posibilite en el emprendedor el conocimiento suficiente para desarrollar capacidades destinadas a la competitividad empresarial, es decir, los álgidos problemas que enfrentan los emprendedores peruanos son la incapacidad de gestión, el desconocimiento de los procesos de constitución empresarial, pago de impuestos, incentivos financieros y tributarios, desconocimiento del negocio, del comportamiento de los mercados, como de los beneficios tributarios y laborales, tras cuya inobservancia, originan ingresos no acordes con sus expectativas por estar basados en un modelo empresarial empírico, inclusive, los actuales empresarios desconocen las estrategias nacionales para apoyar el emprendimiento, más aún, los esfuerzos por parte del Estado son efectuados, algunas veces, de manera desarticulada, por su desconocimiento en cuanto a las competencias emprendedoras potenciales que todo emprendedor debe poseer.

En el sentido expuesto, conviene entonces establecer los beneficios que puede proporcionar la educación virtual a distancia para promover un aprendizaje virtual que forme emprendedores de éxito, organizarlo acorde con las necesidades que deben ser identificadas dentro de la investigación propuesta.

Para concluir, si en nuestro País persiste el índice de emprendedurismo débil de 1.82 veces revelado por el INEI (2019), resultante de la relación que existe entre 853 nuevas empresas frente a las 469 que se cierran, el desarrollo económico, no sólo de nuestro País sino de nuestra Región se verá afectado, aún más, si persiste el modelo de emprendimiento empírico tras el cual cierran novedosas empresas, entonces, el objetivo de un desarrollo económico sostenible no se cumplirá, por más que el Gobierno peruano implemente políticas de incentivo empresarial, tributario, financiero, etcétera.

Con motivo de la realidad palpable antes descrita, se planteó el problema general: ¿Cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de competencias emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa, 2019?, es así, como se desprenden las siguientes interrogantes, ¿Cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de conocimientos emprendedores en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa?, ¿Cómo influye la plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de habilidades emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa?, ¿Cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de actitudes emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa?.

La investigación tuvo como objetivo general determinar cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de competencias

emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa, 2019, y en forma específica establecer cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de conocimientos emprendedores en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa., asimismo, se logró reconocer cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de habilidades emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa e identificar cómo influye la Plataforma LMS, como recurso didáctico, en el logro de actitudes emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

La investigación se justificó con los nuevos aportes que se brindaron a partir de la aplicación de parámetros de la educación virtual para lograr competencias emprendedoras en alumnos de educación superior, ya que, la educación virtual constituye una alternativa educativa frente a la educación presencial, sin embargo hasta el momento no se han evidenciado los resultados de tal modalidad de educación para que haga posible el desarrollo de competencias emprendedoras en distintos niveles, es decir una educación orientada al desarrollo de competencias emprendedoras en niños, jóvenes, adultos, profesionales, emprendedores y grandes empresarios, a partir del uso estratégico de tecnologías digitales de la información, entonces podemos decir que la investigación se justificó en proponer una alternativa educativa dirigida a fomentar el emprendimiento en nuestro país a través de una modalidad virtual formadora para el emprendimiento, inclusive con asesoramiento emprendedor empresarial que puede ser activado en línea.

Quiere decir, que no sólo la educación virtual se ratificará como un medio alternativo dentro de la enseñanza tradicional, sino que además en el proceso de

investigación se identificaron procesos de enseñanza-aprendizaje clave, aplicables a distintos niveles de la educación hasta llegar al nivel superior. Esto es analizando las buenas prácticas educativas de interactividad virtual y formación conectiva, donde la teoría conectivista se alimenta con nuevos diseños de educación virtual.

Igualmente, la investigación aportó nuevos conocimientos a partir de exámenes realizados sobre estudiantes virtuales del Instituto Superior San José Oriol, vinculados a temas de vanguardia educativa virtual, donde se obtuvo información acerca de las capacidades y competencias emprendedoras adquiridas a través de la modalidad virtual, generando así nuevas competencias y prácticas educativas para el emprendimiento en entorno virtual.

El problema real y concreto que la investigación pretendió solucionar, es la paradoja existente en nuestro País, respecto a la existencia de grandes emprendedores pero con emprendimientos débiles, tanto es así que el Global Entrepreneurship Monitor - GEM, en sus ediciones anuales antes citadas, lo determinaron estadísticamente, y desde ese punto de vista ha sido analizado el ecosistema emprendedor peruano donde se ha detectado la debilidad emprendedora por causas de una deficiente educación para el emprendimiento, inclusive, nuestra región Arequipa no se encuentra ajena a esos datos estadísticos, puesto que el INEI – Instituto Nacional de Estadística e Informática estableció dicha debilidad en forma permanente, constante, y concordante con el GEM.

Partiendo de los antecedentes del problema planteado, la investigación beneficiará no sólo a la educación virtual peruana sino que reforzará la actividad emprendedora y empresarial a través de un modelo educativo virtual para

desarrollar capacidades para el emprendimiento, esto reforzará la educación virtual, y beneficiará a la comunidad estudiantil peruana para realizar emprendimientos en distintos niveles, aportará un desarrollo emprendedor sostenible en el ecosistema emprendedor, y al final beneficiará el entorno social económico peruano.

En tal sentido, la tesis presentará los resultados de la investigación a los siguientes organismos locales; MINEDU – Ministerio de Educación, ASISTE – Asociación de

Institutos Superiores Tecnológicos, GREA - Gobierno Regional de Arequipa, CCIA - Cámara de Comercio e Industria de Arequipa, ADEX – Asociación de Exportadores, SUNEDU – Superintendencia Nacional de Educación Universitaria, entre otras entidades vinculadas a la educación.

Las organizaciones beneficiadas con la investigación podrán utilizar sus resultados como aporte en el diseño de competencias y capacidades emprendedoras en modalidad virtual, como punto de partida para fortalecer la actual posición que se tiene en cuanto a un débil emprendimiento, de modo que, el proceso de formación en competencias para el emprendimiento en entornos digitales sea concebido como un mecanismo no sólo de desarrollo para el emprendimiento sostenido sino también orientado a la formación para el emprendimiento en distintos niveles de la profesión, como puede ser la formación emprendedora universitaria, así como, los beneficiados con el estudio podrán sustentar el uso de buenas prácticas educativas usando tecnologías digitales de información.

No se presentó ningún obstáculo que haya impedido la investigación, muy por el contrario, el estado promueve y fomenta actividades para el emprendimiento

mediante actividades de financiamiento y otras extraordinarias como la nueva ley MYPE y mejoras tributarias para el sector, sin embargo la actividad emprendedora no es desarrollada bajo capacidades y competencias útiles, así pues por más financiamiento que el estado peruano pretenda con distintas alternativas financieras para el sector, seguirá obteniéndose el mismo diagnóstico, -el ecosistema emprendedor del Perú seguirá siendo débil-.

La investigación ha sido viable en todas sus dimensiones, de acuerdo al diagrama GANTT formulado para fines cronológicos, muestra la conclusión de las actividades E-learning con la presentación de los resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones para luego realizar la sustentación del mismo.

En cuanto al recurso humano que participó en la investigación, es el suscrito como personal administrativo del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa quienes tendrán a cargo el examen directo sobre los alumnos de dicho instituto tras un instrumento previamente validado y operacionalizado adecuadamente de modo tal sea fiable y consistente en el resultado obtenido.

En ese sentido, el diseño de la investigación ha sido del tipo experimental de nivel cuasi experimental, con enfoque cuantitativo sobre una muestra teórica de la población de estudiantes del Instituto Superior Tecnológico San José Oriol de Arequipa, aplicando como instrumento de recolección de datos un cuestionario estructurado, a través de la encuesta medido en una escala vigesimal Likert.

Es muy probable que se haya presentado problemas éticos al momento de realizar la investigación a los alumnos del Instituto Superior San José Oriol, sin embargo, se tuvo mucho cuidado en ese sentido, al haber elaborado un instrumento fiable y objetivo, validado por criterio de expertos.

Los recursos financieros que han sido usados en la investigación son propios, brindados por el instituto Superior San José Oriol para fomentar la investigación, entonces no existe inconveniente en el acceso a la muestra preconcebida y ubicada en estudiantes de esa institución superior educativa, sin embargo, se ha tomado precauciones para el éxito de la investigación.

La limitación que se presentó durante la investigación, es la poca aceptación que tiene la educación a distancia en nuestro medio, dado que al ser un pueblo tradicional se resiste al cambio, situación que vamos a tener en cuenta al realizar el diseño de la investigación.

En ese sentido, la investigación realizada comprende el desarrollo de tres capítulos, el primer capítulo presenta el marco teórico conceptual que respalda la investigación, proporciona información vinculada con los entornos virtuales de aprendizaje, la implementación y gestión estratégica de contenidos en plataformas virtuales de aprendizaje, describe las competencias emprendedoras en sus dimensiones conceptual, procedimental, actitudinal, describe la Plataforma LMS San José Oriol y las estrategias implementadas en dicho entorno, identificando los términos básicos que individualizan las estrategias utilizadas.

El segundo capítulo formula las hipótesis, las variables de la investigación, y, operacionalización de variables.

El tercer capítulo indica el diseño metodológico, que contiene el enfoque, tipo y nivel de la investigación, la población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, y por último describir las técnicas usadas para el análisis y procesamiento de la información, y aspectos éticos presentados en la investigación.

El cuarto capítulo expone los resultados descriptivos de la investigación, su análisis, contrastación de las hipótesis y en el quinto capítulo, la discusión.

Por último, se describe las conclusiones y recomendaciones a las que arriba la presente investigación, las cuales permiten conocer la importancia estratégica didáctica de gestionar adecuadamente la Plataforma LMS San José Oriol para lograr competencias emprendedoras en los estudiantes del IES "San José Oriol".

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

Mendoza (2014) en su investigación: “Uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) como estrategias metodológicas el proceso de enseñanza-aprendizaje en el IAES, 2014”, San Salvador, se manejaron teorías relacionadas con la utilización de las TIC como estrategias metódicas en el proceso enseñanza aprendizaje usando tecnologías digitales en red, el objetivo fue determinar si las TIC como estrategias metodológicas pueden hacer más efectivo el proceso de enseñanza-aprendizaje en las carreras técnicas del IAES/EI. La investigación se realizó en una población comprendida por 1,010 alumnos del Instituto Americano American College, con una muestra de 100 alumnos y docentes, el diseño metodológico se basó en la técnica de la observación y la encuesta aplicada bajo un instrumento diseñado en un cuestionario. Se determinó que usando las TIC y la interacción comunicacional en el aprendizaje de los usuarios es un factor determinante para mejorar las competencias docentes y de los alumnos. Dicho aspecto se encuentra vinculado con la investigación realizada, ya que establece que el uso de las TIC, mejora el aprendizaje de los alumnos,

determina premisas y metas de aprendizaje claras mediante la descripción de actividades para desarrollar competencias en los usuarios de tecnologías de información en entornos digitales.

Labarca & Pérez (2009) en su trabajo intitulado: "Como Fomentar la Intención Emprendedora en los Estudiantes de Ingeniería y Arquitectura de la UNET", en Venezuela, trata aspectos orientados a crear empresas o implementarlas individualmente, como objetivo estableció analizar las variables que inciden en la intención emprendedora de los estudiantes próximos a graduarse de la UNET, la población estuvo constituida por 1,446 estudiantes de los últimos semestres (séptimo, octavo y noveno) de la Universidad Nacional Experimental del Táchira (UNET), de las carreras de Ing. Informática, Ing. Industrial, Ing. Mecánica, Ing. Electrónica, Ing. Agronómica, Ing. de Producción Animal y Arquitectura/Muestra 226 alumnos: 64 de Industrial, 12 de Agronomía, 64 de Mecánica, 27 de Arquitectura, 22 de Electrónica, 13 de Producción Animal y 24 de Informática, cursando el séptimo, octavo y noveno semestre de la carrera, la técnica utilizada fue el muestreo probabilístico estratificado usando un instrumento en el modo de cuestionario. El trabajo reveló que alumnos de esa universidad son proclives al autoempleo, las variables que más incidieron sobre su intención para crear empresas son el control percibido (autoeficacia) y las actitudes (deseabilidad) mostrándose predispuestos al autoempleo y a buscarlo en un Nivel Gubernamental, caracterizándose como aspectos inclinaciones al emprendimiento o auto realización. Dicho trabajo se relaciona con la investigación efectuada porque muestra cómo los alumnos estudiantes de niveles superiores tienen una propensión a la auto

realización e independencia económica encontrando en el emprendimiento una forma de auto realización personal.

Ávila, Cárdenas, Díaz & Munera (2012) del trabajo, “La educación virtual como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Liceo Politécnico del SINU”, en Córdova, propone establecer una estrategia metodológica para el Liceo Politécnico del SINU para determinar distintas estrategias y luego uniformizarlas en una sola. Se analizó la población conformada por estudiantes del Liceo Politécnico del SINU, la metodología adoptó una modalidad de investigación etnográfica, mediante la aplicación de un instrumento en la forma de cuestionario, estableció la importancia de incorporar las tecnologías de información y de comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicional. El motivo por el cual realizó una investigación etnográfica fue determinar distintas estrategias didácticas en distintos lugares geográficos para luego uniformizarlas en una sola, refiere para ello el uso del modelo de educación virtual a distancia orientado a desarrollar capacidades emprendedoras. Dicha investigación, tiene relación con la investigación efectuada en razón, que la tecnología se puede utilizar como estrategia didáctica en distintos lugares geográficos.

Vargas, Rojas & Rodríguez (2018), en su trabajo intitulado “Estudio de factibilidad Plataforma para la enseñanza del emprendimiento en la Educación Media”, tuvo como objetivo evaluar la factibilidad de una plataforma colaborativa de aprendizaje para potenciar el emprendimiento en la educación media, en instituciones educativas del sector público, la población sobre la cual se hizo la investigación fueron 6,271 estudiantes

(100%) de colegios en Bogotá entre oficiales y no oficiales, Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (2017) y la muestra fue de 407 estudiantes seleccionados entre colegios nacionales y privados. La técnica utilizada fue la encuesta a través de un instrumento de obtención de información en cuestionario, dicha investigación pudo confirmar la viabilidad del desarrollo de un Software Educativo que permita minimizar la brecha relacionada con el aprendizaje de emprendimiento en las aulas de clase, contribuyendo así a la mejora continua del emprendimiento y a la economía del país. Esa investigación tiene vinculación con la presente investigación porque desarrolla un software educativo que influye en el aprendizaje para el emprendimiento como soporte didáctico de las sesiones de aprendizaje en la educación tradicional.

Quintana (2017), en su trabajo "Diseño e implementación del prototipo piloto "Mi tablet para Emprender", en Ecuador, tuvo como objetivo diseñar, implementar, y evaluar el prototipo de un curso en línea para capacitar en competencias en marketing básico a los usuarios del proyecto bachiller digital, la población sobre la cual recayó la investigación fueron 21,000 jóvenes entre hombres y mujeres, que concluyeron el bachillerato general unificado en colegios fiscales y fisco nacionales. La muestra fue no probabilística por conveniencia o dirigida en 360 personas invitadas por correo o teléfono, la técnica utilizada fue la observación y encuesta en línea en dos grupos focales a quienes se les aplicó un instrumento en la modalidad de cuestionario estructurado, concluye que el prototipo desarrollado "Mi tablet para emprender", sometido a prueba en usuarios potenciales estableció oportunidades de mejora proponiendo un proyecto de

educación móvil destinada a los jóvenes, en respuesta a las necesidades de capacitación emprendedora. Dicho trabajo tiene relación con la investigación practicada, al haber desarrollado un prototipo de entorno de aprendizaje virtual usando recursos digitales móviles como estrategia didáctica de aprendizaje para lograr competencias emprendedoras.

Trelles (2017), quien realizó el trabajo titulado “Aprendizaje de comercio electrónico y el desarrollo de la capacidad emprendedora en estudiantes de educación superior del Instituto CERTUS”, manejaron teorías vinculadas con el constructivismo, trabajo colaborativo, y aprendizaje significativo de Vitgosky que muestran los motivos que orientan a un individuo a emprender, tuvo como objetivo determinar la relación entre el comercio electrónico y las capacidades emprendedoras en entornos virtuales. La población analizada estuvo conformada por estudiantes del cuarto ciclo de la Carrera Profesional de Administración de Negocios Internacionales del instituto CERTUS en Lima Perú, la técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento aplicado fue un cuestionario, concluye la existencia de correlación entre el aprendizaje de comercio electrónico y la capacidad de emprendimiento, se confirmó que el uso de las TIC e intercambio de información constituye una estrategia fundamental para el desarrollo de capacidades emprendedoras a nivel internacional. Dicha investigación tiene vinculación porque propone una interactividad de intercambio de información bajo trabajo colaborativo como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de capacidades emprendedoras.

Cisneros, Flores & Vilcapoma (2015), en su trabajo “La plataforma Moodle y su influencia en el aprendizaje del área de educación para el trabajo de los estudiantes de 5º grado de la institución educativa CNV Vitarte - UGEL N°

06-2015”, en Lima Perú, trata de un trabajo en el que su objetivo fue determinar la influencia de la plataforma Moodle en el nivel de aprendizaje del área de educación para el trabajo de los estudiantes de 5° año de la institución educativa CNV de Vitarte de la UGEL N° 06 el año 2015, la población objeto de estudio fue de N = 1,000 alumnos y la muestra son los estudiantes del 5to “E” y 5to “F” secundaria, a partir de allí se constituye una muestra de n= 40 alumnos representativos de la institución educativa CNV Vitarte, del año 2015. La técnica usada fue el muestreo probabilístico por conveniencia, cuyo instrumento fue un cuestionario aplicado en pretest y post test que fue aplicado luego del uso de la plataforma Moodle, dicho estudio demostró que existe diferencia entre el nivel de aprendizaje del área EPT en los estudiantes del 5° año de la institución educativa Vitarte-CNV de Vitarte, antes de aplicar la plataforma Moodle y después de la aplicación de la plataforma educativa Moodle. Esa investigación se vincula con la actual porque muestra la influencia de la Plataforma LMS en la enseñanza aprendizaje de un grupo de alumnos.

Oré (2017), en su trabajo “Influencia de la plataforma Moodle como recurso didáctico en la mejora de las capacidades de la formación específica del módulo ocupacional de digitación en ofimática en los estudiantes del centro de educación técnico productiva nuestra Señora de Lourdes”, en Lima Perú, tuvo como objetivo determinar si el uso de la Plataforma Moodle, como recurso didáctico influye en la mejora de capacidades para la formación específica del módulo ocupacional de Digitación en Ofimática en los estudiantes del ciclo básico en el año 2016 del Centro de Educación Técnico Productiva Nuestra Señora de Lourdes, la población sobre la cual se

hicieron tal investigación fueron los estudiantes del módulo de Digitación en Ofimática de la programación 2016–I, del Centro de Educación Técnico Productiva Nuestra Señora de Lourdes. La muestra fue de 40 alumnos divididos en dos grupos de 20 para cada uno, esto es 20 para el grupo de control y 20 para el grupo experimental, la mencionada investigación utilizó la técnica de evaluación educativa aplicando como instrumento una prueba escrita de conocimientos que consistió en 50 ítems que se sometió tanto en el pre test como para el post test, la nota máxima fue de 20 y para el análisis estadístico se manejaron una escala de intervalos. Concluye estableciendo que el uso de la plataforma Moodle, como recurso didáctico, mejoró las capacidades señaladas en la Unidad Didáctica, Sistema Operativo del módulo ocupacional de Digitación en Ofimática en los alumnos del ciclo básico del Centro de Educación Técnico Productiva Nuestra Señora de Lourdes. Tal investigación tiene relación con la ahora efectuada porque muestra como la plataforma Moodle influye significativamente en la mejora de capacidades del módulo ocupacional de ofimática.

Torres (2017), en su trabajo, “E-learning en el taller de electrónica para el área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Monserrat, Independencia, 2016”, en Lima Perú, tuvo como objetivo determinar el nivel de E- learning en el taller de Electrónica para el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa Monserrat “Independencia” 2016. La población sobre la cual recayó la investigación fueron los estudiantes de esa institución, y la muestra dirigida fue de 46 estudiantes del cuarto grado educación secundaria. La técnica fue la observación, el instrumento utilizado

fue la ficha de observación para conocer el nivel de desarrollo E-learning en el taller de Electrónica del cuarto grado de educación secundaria regular (EBR), concluye con un nivel de desarrollo de Elearning en el taller de Electrónica del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Monserrat, ubicado a un nivel de inicio de 52.2%, mientras que 41,3% está en nivel de proceso, y el 6,5% está en el nivel de logro. La mencionada investigación tiene relación con la ahora efectuada porque muestra como el proceso de aprendizaje en la modalidad E learning influye significativamente en el desarrollo de competencias técnicas electrónicas.

Huayapa (2018), en su trabajo “Aulas virtuales y eficacia de aprendizaje en la educación emprendedora de los estudiantes del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Luís Navarrete Lechuga de Urcos 2015”, en Cusco Perú, tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de aulas virtuales en la eficacia de los aprendizajes de la educación emprendedora. La población, fueron los estudiantes de dicha institución, la muestra estuvo conformada por 17 estudiantes del 3° Grado seleccionados con criterio intencional en el año 2014, la técnica utilizada fue la encuesta, el instrumento un cuestionario. Concluye que la aplicación de aulas virtuales como herramienta pedagógica en entorno privado, ayuda a dirigir procesos educativos mediadas por computadoras, con información enriquecedora y motivadora, (bibliotecas, video conferencias, videos, etc.), tras cuyos recursos influyeron significativamente en la eficacia del aprendizaje de la educación emprendedora de los estudiantes del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Luís Navarrete Lechuga de Urcos 2015 Cusco. Esa investigación tiene relación con la actual al haber determinado la

importancia de las aulas virtuales como herramienta pedagógica porque influyó significativamente en la eficacia del aprendizaje de la educación emprendedora.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. La Plataforma LMS

Una plataforma LMS, Learning Management System, plataforma E-learning, plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje es una aplicación web que alberga distintas herramientas didácticas para la enseñanza aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta b-learning Pampillón (2008).

Griffiths (2004), el propósito que conlleva gestionar recursos en una plataforma elearning es posibilitar la creación y administración de los entornos de aprendizaje en Internet, donde los docentes y los usuarios aprendices puedan interaccionar para construir el aprendizaje esperado. Un entorno de aprendizaje constituye aquel lugar virtual donde se realizan actividades de aprendizaje dirigidos a la adquisición de una o varias competencias.

Pampillón (2008), el proceso de aprendizaje se organiza mediante el diseño de recursos didácticos orientados a la obtención de los conocimientos por aprender, en el diseño se planifica la actuación de los elementos que participan en las relaciones inter didácticas: el rol del docente, el rol de los alumnos, y las interactividades en distintos escenarios que se resumen en dos modelos, centrado en el estudiante, y el centrado en el profesor Pampillón.

Epper (2004), el modelo centrado en el estudiante concibe un sistema flexible orientado al alumno, busca asegurar la continuidad de su formación,

se encuentra en universidades con enseñanza mixta, el rol de los profesores se restringe a la de tutor motivador facilitador del aprendizaje, el alumno dispone de los cursos desarrollados por especialistas, integra un portal universitario, siendo los principales aspectos la accesibilidad y comunicación, la calidad didáctica de los cursos, la funcionalidad de la interfaz, el aprendizaje personalizado y fidelización del estudiante.

En el ámbito técnico informático, un campus virtual se entiende como una interfaz informática encargada de apoyar los procesos enseñanza aprendizaje e investigación Britain (2004), en un nivel universitario, adapta la funcionalidad, Fernández (2008).

Los servicios básicos que comprende un LMS Learning Management System, desde la vista del usuario aprendiz y docente son los siguientes, Britain (2004)

Desde el punto de vista del docente:

- Creación de cursos conforme a sus diseños didácticos;
- Gestión interna de espacios para la actividad docente, investigadora y de gestión;
- Gestión integrada de todos sus espacios (histórico, altas, bajas, transferencia de datos entre espacios)
- Incorporación de herramientas didácticas complementarias, como los repositorios.

Desde el punto de vista del aprendiz alumno:

- Entrada a los cursos en los que se encuentra matriculado
- Seguimiento de su rendimiento académico
- Posibilidad de cambiar actividades para ayudar a la construcción de su aprendizaje

Desde el punto de vista del administrador del sistema

- Gestión a nivel de administración de todos los módulos;
- Creación de nuevas aplicaciones y adaptación de las existentes, según las necesidades de los profesores y alumnos;
- Definición de una arquitectura con impacto visual atractivo;
- Definición de los mecanismos de interoperabilidad, y
- Control y seguimiento en términos cuantitativos de conectividad (número de usuarios, número de conexiones, espacio de almacenamiento consumido, tiempos de respuesta de las aplicaciones).

Características ideales de la Plataforma LMS

Cabero (2000), identifica características relevantes que deben cumplir los entornos LMS de formación:

Comunicación interactiva y variada

- Promueve la conectividad con zonas de trabajo en grupo, que incorpore zonas para el debate, la discusión y la complementación, orientación y ayuda al estudiante.

Diseño didáctico pedagógico

- Guías al estudiante, su recorrido en su proceso de formación
- Aprendizaje abierto y flexible
- Flexibilidad en su construcción y desarrollo, aprendizaje práctico, participativo y significativo.
- Que promueva responsabilidad directa del alumno en su proceso formativo.

- Que produzca una perspectiva de enseñanza en una perspectiva centrada en los productos.
- Presentación del contenido en formatos variados y sencillos.
- Interpretación sencilla.
- Que utilice formas de presentación multimedia.
- Que tenga herramientas de evaluación y seguimiento.

Dimensión técnica

- Que tenga glosarios, bases de datos, índices, marcadores.
- Una agenda y/o calendario donde se anotan las fechas de entrega de los trabajos, sesiones de chat, etc.
- Bibliografía virtual, herramientas de comunicación, correo electrónico interno, chats, mensajería instantánea, foros de discusión, vídeo y/o audioconferencia, herramientas de trabajo colaborativo.
- Zona de actividades

Las plataformas de educación virtual están orientadas básicamente a modalidades de educación no presencial y como complemento de la educación presencial, se utilizan para, crear espacios de discusión y construcción de conocimiento por parte de grupos de investigación, así como para la implementación de comunidades virtuales y redes de aprendizaje por parte de grupos de personas unidos en torno a una temática de común interés, Junta de Andalucía (2015).

Clarenc, Castro, & Tosco (2013), describen las características funcionales en cuanto a la gestión de la interfaz que debe cumplir cualquier plataforma para que sea considerado adecuada y óptima para la educación virtual:

a) Gestión administrativa:

Comprende herramientas de monitorización de datos, elaboración de informes, y seguimiento de usuarios.

Fernández & Pampillón (2009), indica que la administración está constituida por la gestión de actividades, creación y modificación.

b) Gestión de Recursos:

Vinculado al control de autoría y edición de contenidos, learning objects y otros tipos de gestión de contenidos, plantillas de ayuda en la creación de contenidos, mecanismos de subida y descarga de contenidos; reutilización y compartición de learning objects.

Fernández & Pampillón (2009), refiere a las plataformas disponen de un sistema de almacenamiento de archivos que permite realizar operaciones básicas.

c) Herramientas de comunicación:

Integradas por herramientas de interactividad social educativa como foros, chats, email, wikis y blogs, aquí, indica que las herramientas de comunicación permiten la interacción entre profesores y estudiantes; puede ser asíncrona con el correo electrónico, los foros, wiki, blog, el calendario y los avisos; o síncrona, con las charlas (chats) o la pizarra electrónica. Estas herramientas permiten una interacción del docente para los alumnos, de éstos al docente, alumno hacia alumno, y alumnos entre sí, Fernández & Pampillón (2009).

Tipos de plataformas virtuales

Plataformas comerciales

Sánchez (2009), tienen un costo para su instalación y/o mantenimiento, su precio varía en función del número de usuarios y se renueva cada cierto tiempo, específicamente cada año, se caracterizan porque han evolucionado rápidamente en comunicación.

Plataformas de Software Libre

Sánchez (2009), es una interfaz por la que en contraprestación de su uso no se entrega pago dinerario alguno, es muy versátil porque permite ser copiado, analizado, modificado, redistribuido; a ello se agrega la posibilidad de usar el programa para distintos fines; igualmente, cabe la probabilidad de ser personalizado o adaptado de acuerdo a las necesidades del usuario; por último, se puede copiar la interfaz y utilizarla en distintos entornos para su mejora funcional.

Plataformas de Desarrollo Propio

Responden, más que todo, a fines pedagógicos educativos no se rigen por las reglas de la comercialización sino más bien por la utilidad.

Plataforma virtual San José Oriol

Plataforma Chamilo

Warnier (2016), La plataforma Chamilo es una interfaz que tiene la característica de un software libre, puede ser personalizada y gestionar recursos de acuerdo a las necesidades de los usuarios y requerimientos de los cursos que se pretende impartir como es el desarrollo de competencias emprendedoras.

Personalización didáctica de la LMS San José Oriol

Diseño técnico

Junta de Andalucía (2015), teniendo la plataforma Chamilo la facilidad de gestionar y diseñar distintos ámbitos, se ha gestionado y diseñado recursos en cuanto al impacto visual, elementos multimedia, y estructura funcional.

Diseño interactivo comunicacional

Junta de Andalucía (2015), teniendo en cuenta aspectos básicos requeridos para el aprendizaje en competencias emprendedoras, se ha diseñado el aspecto funcional teniendo en cuenta la accesibilidad, interactividad y conectividad.

Diseño didáctico pedagógico

Junta de Andalucía (2015), desde el punto de vista de la interactividad, aprendizaje colaborativo, y conectividad se han gestionado recursos didácticos comprendidos por materiales escritos, como lecturas obligatorias y complementarias, videos de youtube, wikis, Weblogs, foros.

En esta parte es importante describir el modelo didáctico pedagógico adoptado por el IES San José Oriol; que comprende dos estrategias: 1) el diseño de sesiones y 2) el diseño pedagógico.

El diseño de sesiones

Las sesiones de aprendizaje E Learning comprenden la gestión de recursos didácticos y el desarrollo cronológico de las actividades.

La gestión de recursos didácticos comprende el desarrollo de un E Book, lecturas obligatorias, lecturas complementarias, wikis, weblog, videos, enlaces URL con otros entornos, foros de debate, foros de consulta, tareas búsqueda e intercambio de información, actividades grupales colaborativas,

e intercambio de información.

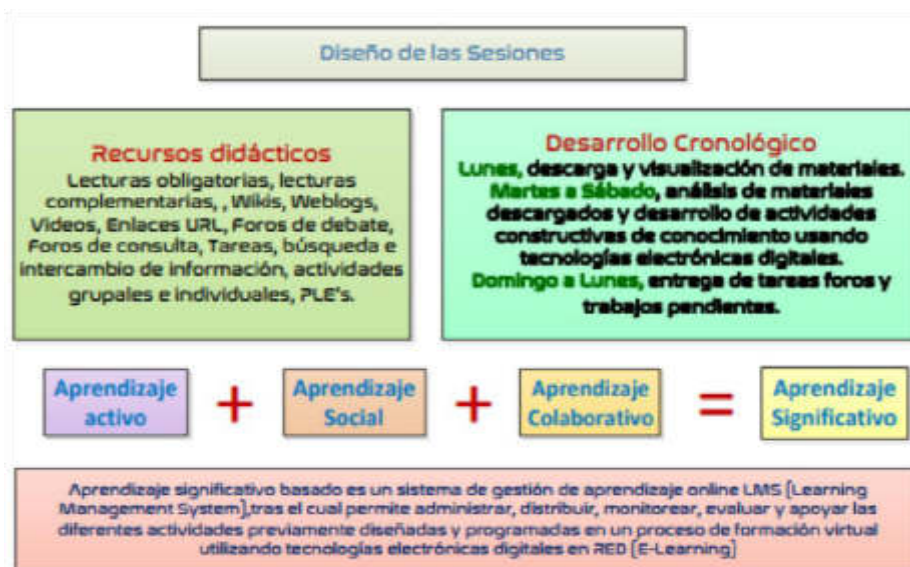


Figura 1: Diseño de las sesiones por estrategias didácticas en Plataforma LMS San José Oriol Fuente: IES San José Oriol de Arequipa

El desarrollo cronológico de las actividades es por sesiones de aprendizaje gestionados en módulos semanales, comprende descarga y análisis de materiales entre el lunes hasta el viernes, el sábado se entrega el desarrollo de las actividades, y el domingo la entrega se considera como actividades pendientes.



Figura 2: Desarrollo de actividades E Learning en Plataforma LMS San José Oriol Fuente: IES San José Oriol de Arequipa

El diseño pedagógico

El diseño pedagógico comprende cuatro dimensiones; la dimensión informativa, formativa, experiencial, y, comunicativa.



Figura 3: Diseño por estrategias pedagógicas actividades E Learning en

Plataforma LMS San José Oriol Fuente: IES San José Oriol de Arequipa

En resumen, la Plataforma LMS San José Oriol ha gestionado actividades en su plataforma de modo tal que constituyen estrategias didácticas de aprendizaje en línea, e integrando las mismas se pueden describir mejor bajo el siguiente esquema:



Figura 4: Integración de estrategias pedagógicas por sesiones en Plataforma LMS San José Oriol Fuente: IES San José Oriol de Arequipa.

1.2.2. El aprendizaje Electrónico - E learning

Moreira & Adell (2009), el concepto E-learning, es conocido como educación a distancia usando recursos digitales desarrollado a través de redes de ordenadores o recursos digitales y puede definirse como una formación brindada a usuarios que están geográficamente dispersos o separados o que interactúan en tiempos diferidos a los del docente, empleando recursos informáticos y telecomunicaciones.

Turoff (1995), El e-learning es el uso de tecnologías electrónicas digitales para el aprendizaje efectuado en Internet y otras nuevas tecnologías móviles de telecomunicaciones como smartphones y tablets.

Teorías de aprendizaje virtual

Constructivismo y conectivismo

En la presente investigación, el marco teórico de referencia está fundado en la teoría del constructivismo social y en el conectivismo; debido a que permiten orientar el uso de plataformas virtuales tras la gestión de recursos didácticos digitales usando tecnologías de información en red como herramientas de aprendizaje virtual.

Álvarez (2014), la teoría del constructivismo social, promovido por su máximo representante, Lev S. Vygotsky, concibe al sujeto como un ser social, sustenta que el conocimiento debe ser construido por el aprendiz y no simplemente transmitido en una sola dirección de una persona a otra, así concluye que el estudiante aprendiz debe generar sus propios conocimientos de aprendizaje y alcanzarlos mediante el autoestudio y la interacción con sus pares para de ésta manera originar el aprendizaje colaborativo que defiende. El constructivismo social refiere que el conocimiento se forma a partir de

relaciones ambiente sujeto; es decir, que se construye a partir de esquemas de la realidad del propio individuo concebidos como conocimientos previos con los que interactúa socialmente.

Castillejo & Garzón (2014), señalan que el constructivismo social es un proceso interactivo con otros individuos en el proceso de aprendizaje, concibe al individuo como un ser social y el conocimiento como un producto también de la socialización del individuo. Dentro de estas interacciones se producen el aprendizaje colaborativo, método instruccional los usuarios trabajan juntos en pequeños grupos hacia una meta común, en donde en lugar de competir, se han de ayudar mutuamente, a través de una propuesta de compromiso, favoreciéndose la revisión de sus propuestas y las de sus compañeros, esto es, multidisciplinariedad.

Suárez (2013), indica que la visión sociocultural del aprendizaje iniciada por Vygotsky puede enriquecer el proceso educador que se experimenta a través del conectivismo concebido por Siemens en el uso del Internet y tecnologías de la Web 2.0, que tanto el marco social de un individuo dado por la familia o los amigos, como el cultural dimensionado en el lenguaje y la escritura, no son elementos accesorios en la explicación del aprendizaje, sino que son parte de la explicación del proceso y el principal gestor de su desarrollo. Igualmente, indica que, si las funciones mentales humanas son funciones mediatizadas por la cultura y adquiridas en condiciones sociales, también lo son en los entornos virtuales como el Internet.

En resumen, de acuerdo a las teorías constructivista y conectivista, podemos afirmar que el constructivismo social, entendido como el desarrollo de capacidades tras actividades colaborativas, se puede desarrollar usando

tecnologías digitales y conectivas en red, de modo tal se pueda realizar la interactividad social colaborativa de un modo virtual a través de herramientas de mediación como son las plataformas virtuales, en donde se puede gestionar actividades que permitan la interacción del docente experto facilitador del aprendizaje y los estudiantes quienes deben estar permanentemente motivados para desarrollar capacidades, como es el desarrollo de capacidades emprendedoras.

Respecto al último extremo indicado como conectivismo desarrollado por Siemens, indican, Palma & Ángeles (2013), que es un nuevo modelo teórico-explicativo que plantea una nueva forma de aprendizaje distinto al conductismo, aquí se hace un énfasis a la actual revolución tecnológica e informacional que nuestra sociedad experimenta, ya que, a través de ésta, las personas pueden recibir un aprendizaje más activo, que se centra en la comprensión integrada de la realidad compleja y multidimensional que otorga la información en internet.

Igualmente, refieren que el modelo se basa en un aprendizaje informal y es viable transportarlo al aprendizaje formal con el objetivo de que el aprendiz sea capaz de crear él mismo su conocimiento debido a la asimilación de conocimientos que plantea la teoría conectivista aplicado a la enseñanza.

En ése mismo sentido, Salazar (2014), señala que el conectivismo emerge a consecuencia de la era digital, resaltando la tendencia de todas las personas a permanecer conectados; aunque reconoce que son en los escenarios fuera de las aulas donde más oportunidades se brindan para participar en forma dinámica y autónoma, sin embargo, sostiene que es necesario entablar una relación entre los medios tradicionales y las nuevas

tecnologías, precisando que es responsabilidad de los docentes en participar en la llamada revolución informacional para implementar el uso de recursos tecnológicos que coadyuven al aprendizaje esperado, con el apoyo de los estudiantes, autoridades universitarias e incluso padres de familia.

Resumiendo, el conectivismo describe el impacto de las tecnologías y recursos digitales en red tiene sobre el aprendizaje en los estudiantes, como es el de aprender fuera de un aula física tras la búsqueda de información e interactividad virtual, es así, que la educación virtual viene desarrollándose rápidamente, perfilándose en un futuro como una educación en la que se debe centrar en el aprendizaje del aprendiz, esto es, aprender a aprender.

Complementando el constructivismo social y el conectivismo representan el marco teórico de la educación virtual objeto de nuestra investigación, porque a través de dichas teorías se basan las gestiones didácticas en entornos virtuales llamados plataformas virtuales, entre ellas la Plataforma San José Oriol de Arequipa, al haberse gestionado herramientas didácticas como foros, blogs, chat, wikis, etcétera; que permiten un aprovechamiento colectivo y significativo en la autoconstrucción del aprendizaje mediante actividades interactivas sociales virtuales usando recursos de la Web 2.0.

Entornos virtuales de aprendizaje

Dillenbourg, Schneider & Synteta (2002) sostienen que un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un espacio social organizado donde la información se produce a través de interacciones educativas en lugares virtuales, debiendo entenderse por espacio virtual un simple texto o imágenes didácticos en dimensiones 3D, así, los estudiantes son agentes activos que construyen sus espacios virtuales, de un modo u otro, ya que, mediante la interactividad

social en red enriquecen su aprendizaje presencial y semi presencial.

Para, Adell & Bellver (2008), un EVA es una aplicación informática que se ejecuta en un servidor conectado a una red informática, Internet o Intranet; está diseñada para facilitar el acceso a materiales de aprendizaje y la comunicación entre estudiantes y facilitadores, así como fomentar la comunicación entre los participantes, además, considera herramientas de comunicación síncrona (conexión en tiempo real, chats etcétera) y asíncrona (correo electrónico, foros, blog, etcétera), así como, de gestión de materiales didácticos de aprendizaje en formato digital, agrega la gestión de participantes que incluye sistemas de seguimiento y evaluación de su progreso en el aprendizaje esperado.

Salinas (2011), indica que un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, comprendido por herramientas informáticas de interactividad didáctica.

En resumen, un EVA es un entorno virtual que previamente se diseña para promover el aprendizaje a partir de una interactividad virtual digital multidireccional entre participantes, participantes y docente, y viceversa, cuyas actividades de trabajo colaborativo simulan una actividad social fomentando la construcción del conocimiento en base a la participación activa y cooperativa de los miembros del grupo de aprendizaje.

Plataformas virtuales de aprendizaje

Fernández (2009), refiere que una plataforma virtual es una aplicación Web conformada por un conjunto de herramientas didácticas orientadas a la enseñanzaaprendizaje en línea.

Diseño de las plataformas virtuales

Clarenc, Castro, Moreno & Tosco (2013), establece características básicas que deben tener las plataformas virtuales, así pues, a partir de éstos rasgos se pueden realizar diseños de plataformas en educación virtual a partir de requerimientos y necesidades que los usuarios exigen cubrir para la construcción de su aprendizaje, dicho de otro modo, es la adecuación en cuanto al nivel de eficiencia, efectividad, portabilidad y la facilidad de instalación, entre diseño tecnológico digital y estético, diseño funcional y diseño didáctico pedagógico, acorde con los requerimientos y necesidades de los usuarios. En ese sentido, surge la necesidad de adaptar plataformas con diseños simples que permitan un aprendizaje interactivo social y acorde con el diseño técnico, funcional, didáctico, idóneo, según se describe:

Diseño Técnico

Descripción y disposición visual electrónica digital de los recursos didácticos sobre la Interfaz LMS que sirve para la educación virtual, Junta de Andalucía (2015).

Diseño interactivo comunicacional

Descripción y disposición organizada atendiendo la fluidez sobre la accesibilidad, interactividad, conectividad de la Interfaz LMS que sirve para la educación virtual, Junta de Andalucía (2015).

Diseño didáctico pedagógico

Junta de Andalucía (2015), disposición didáctica pedagógica de los recursos didácticos digitales sobre la Plataforma LMS que sirve para la educación virtual.

Funciones de la plataforma LMS

Clarenc, Castro, Moreno & Tosco (2013), describen las características funcionales en cuanto a la gestión de la interfaz que debe cumplir cualquier plataforma para que sea considerado adecuada y óptima para la educación virtual:

a) Gestión administrativa:

Comprende herramientas de monitorización, mecanismos de acceso a bases de datos, elaboración de informes, administración cualitativa y funcional de flujos de trabajo y seguimiento de usuarios, Fernández (2009)

b) Gestión de recursos

Vinculado al control de autoría y edición de contenidos, learning objects y otros tipos de gestión de contenidos, plantillas de ayuda en la creación de contenidos, mecanismos de subida y descarga de contenidos; reutilización y compartición de learning objects.

Fernández (2009), dice que las plataformas disponen de un sistema de almacenamiento y gestión de archivos que permite realizar operaciones básicas sobre ellos como visualizarlos, organizarlos en carpetas y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos en el espacio de enseñanza y aprendizaje.

c) Herramientas de comunicación:

Fernández (2009), integran herramientas de interactividad social educativa como foros, chats, email, wikis y blogs, aquí, se indica que las herramientas de comunicación permiten la interacción entre profesores y estudiantes; puede ser asíncrona con el correo

electrónico, los foros, wiki, blog, el calendario y los avisos; o síncrona, con las charlas (chats) o la pizarra electrónica. Estas herramientas permiten la interactividad: del profesor hacia alumnos, de los alumnos hacia profesor, de alumno con alumnos y alumnos entre sí.

Las competencias emprendedoras

Fundamentos de emprendimiento

Tarapuez, Zapata & Agrega (2008), a inicios del siglo XX, estudios desde la perspectiva de la economía, analizaron las capacidades para los negocios y el beneficio que reportaban, allí nace la idea de emprendedor. Al respecto Knight, aportó algunos conceptos, con su modelo de análisis en el que afirma que el empresario desempeña el papel más importante dentro de la economía ya que la “trilogía sagrada” de los factores productivos clásicos (tierra, trabajo y capital) son solamente los insumos que van a ser transformados utilizando su “juicio para los negocios”. Es así, que inicia la teoría del emprendedor, el termino es conocido por la lengua inglesa y francesa como “entrepreneur” (pionero), y es un concepto que describía a los aventureros que viajaron al nuevo mundo, Etchebarne (2008).

Castillo & Rusque (2002), el término emprendedor se utilizaba comúnmente para aquellas personas que emprendían proyectos de construcción, especialmente de tipo militar y religioso. Por otro lado, Joseph Shumpeter, en los años treinta, designaba a un emprendedor como un innovador, ya que éste transforma a través de los métodos de producción, nuevos mercados, insumos, así como las actividades económicas ya sea estructurando mercados en competencia perfecta como imperfecta, siendo un motor de desarrollo económico, Sáez (2004).

Graells (2000), actualmente, en la llamada sociedad de la información o del conocimiento, existe la necesidad de adquirir y desarrollar nuevas competencias sociales y profesionales que nos van a permitir el progreso. Dentro de este marco podemos indicar que es necesario el desarrollo de aquellas características y cualidades que tienen los emprendedores, las llamadas capacidades emprendedoras, en el nivel escolar, superior no universitario y universitario.

Competencias emprendedoras

Rusque (1998), en el XII Congreso Internacional de Espíritus Emprendedores llevado a cabo en San José de Costa Rica, presentó un estudio sobre capacidad de emprendimiento en estudiantes de Europa y América Latina, en el que sostiene que la capacidad emprendedora se manifiesta mediante la concepción de un proyecto que contenga elementos innovadores y el nivel en que se logra materializarlo. Esto quiere decir, como lo transformamos, cambiamos de forma, de idea a realidades en un plazo y con recursos definidos.

Fundación contra el hambre (2015), El emprendedor, se destaca por su capacidad emprendedora, al concebir proyectos innovadores y viables, materializándolos y estableciendo condiciones que aseguren sobrevivencia y mejoramiento de su idea.

Conocimientos emprendedores

Fundación contra el hambre (2015), El conocimiento emprendedor aborda aspectos doctrinarios orientados a conocer el proceso emprendedor, existen en la actualidad el modelo emprendedor Canvas, Design Thinking y las Start Ups.

Habilidades emprendedoras

Fundación contra el hambre (2015), Conjunto de destrezas del emprendedor para enfrentar adversidades como visionar oportunidades desde un punto de vista social, en tal sentido, el emprendedor debe empatizar, definir, idear, prototipar, evaluar.

Actitudes emprendedoras

Fundación contra el hambre (2015), Es la actitud que el emprendedor posee en cuanto al aspecto relacional, motivacional, innovador, humanista, simbólica

Relacional, involucra al ser humano como un ser social porque se relaciona y comunica con sus semejantes

Motivacional, los emprendedores son personas que utilizan la motivación y sus cualidades personales para sacar adelante sus proyectos y a los miembros de su entorno, Sobrado & Fernández (2010).

Innovador, comprende a la creatividad que es una herramienta básica en el emprendedor y se define como la capacidad de satisfacer nuevas necesidades, mejorar procesos y aportar valor, Sobrado & Fernández (2010).

Humanista, en esta parte encontramos que los buenos negocios son ejecutados por las buenas personas. Un negocio que no está concebido desde el punto de vista ético, no puede ser considerado un buen negocio. En consecuencia, el emprendedor necesita de la ética como principio personal y también como estrategia a largo plazo de la sostenibilidad de su negocio, construyendo relaciones de confianza con sus clientes, Sobrado & Fernández (2010).

Simbólica, Es la capacidad de expresar ideas en varios formatos comunicativos como dibujos, mapas, narraciones, formas de hablar tanto verbal como no verbal, Sobrado & Fernández (2010).

1.3. Definición de términos básicos

Se definen conceptualmente los términos principales:

Plataforma LMS. Coral, Bazán, Lapeyre & Tinoco (2015), Sistema que integra varias herramientas para fines docentes.

Competencias emprendedoras. (Fundación contra el hambre, 2015), Sistema que integra varias herramientas para fines docentes.

Modelo emprendedor Lean Canvas. Cecarm (2018), Es una herramienta estratégica empresarial, que permite analizar de manera visual nuestro modelo de negocio para aumentar sus probabilidades de éxito.

Modelo Emprendedor Design Thinking. Innovation Factory Institute (2013), es una estrategia dirigida a reestructuras organizaciones en un modo eficaz y exitoso.

Modelo emprendedor Start Ups. Dorantes (2018), considera como una gran empresa en etapa temprana o en desarrollo y que va perfilándose a una gran empresa; a diferencia de una Pyme (pequeña empresa), un startup comienza como una pequeña empresa, pero cuando sus actividades se incrementan dejará de ser startup.

E-book. Coral, Bazán, Lapeyre & Tinoco (2015), es una versión electrónica o digital de un libro o un texto que se publicará en la web o en cualquier otro tipo de formato electrónico. También se le conoce como libro digital o ciberlibro.

Foro. Coral, Bazán, Lapeyre & Tinoco (2015), espacio de trabajo y diálogo

que posibilita la participación de una forma reflexiva, frente a otras herramientas de comunicación y trabajo de carácter sincrónico.

Wiki. Coral, Bazán, Lapeyre & Tinoco (2015), sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios. En él se pueden crear, editar, borrar o modificar contenidos de forma interactiva, fácil y rápida.

Weblog. Coral, Bazán, Lapeyre & Tinoco (2015), página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que suele tratar un tema concreto.

URL. Coral, Bazán, Lapeyre & Tinoco (2015), sistema que integra varias herramientas para fines docentes.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de hipótesis principal y derivadas

2.1.1. Hipótesis General

La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, influye significativamente en el logro de competencias emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

2.1.2. Hipótesis Específica

La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, influye significativamente en el logro de conceptos emprendedores en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, influye significativamente en el logro de habilidades emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, influye significativamente en el logro de actitudes emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

2.2. Variables y definición operacional

2.2.1. Variable independiente

Como referente se definirá la plataforma LMS como estrategia didáctica

Dimensión 1

Estrategia tecnológica

Esta dimensión se basa en la didáctica básica visual en la que el sujeto aprende mayoritariamente a través de la vista, su impacto visual que produce como motivación, y, el orden de recursos que se han dispuesto discrecionalmente en la plataforma LMS, lo cual se puede describir como características básicas que debe tener un entorno LMS orientado a actividades de aprendizaje, según se muestra:

Interactividad. En estas propuestas, el usuario es el protagonista de su formación. El término "interactividad" hace referencia a la forma en que estas plataformas propician la interacción de los estudiantes tanto con los materiales de enseñanza como con otros participantes, para ello, los recursos deben colocarse adecuadamente en la plataforma LMS

Adaptabilidad. Es un conjunto de estrategias digitales que permiten que la plataforma LMS se adapte fácilmente a la estructura institucional, a los planes de estudio, los contenidos y estilos pedagógicos de la institución en donde se quiere implantar.

Escalabilidad. Es la capacidad de la plataforma de controlar operaciones de registro e inscripción de alumnos, como de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.

Estandarización. Es la posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar.

Indicadores. Recursos técnico informáticos personalizables, Control de acceso por niveles, Interfaz actualizable

Dimensión 2

Estrategias de gestión

Está representado por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno LMS. Estas herramientas sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de las propuestas educativas y varían dependiendo del curso y de lo que se pretende, se puede decir que están orientadas a posibilitar las acciones de intercambio de información mediante el recurso digital, y su función es:

La comunicación e implementación de materiales y actividades didácticas.

La interactividad entre los usuarios del entorno.

Las actividades colaborativas en grupo

La disposición visual de la asignatura.

La gestión de inscripciones y bajas de usuarios de la interfaz.

Indicadores. Facilita la interactividad y desarrollo de actividades colaborativas, facilita el intercambio de información, facilita la gestión de actividades en un modo organizado y entendible

Dimensión 3

Estrategia pedagógica

Está representada por el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en el interior de una plataforma LMS. Esta dimensión lo define como un espacio humano y social, esencialmente dinámico, basado en la interacción que se genera entre el docente y los alumnos a partir de lo planteado y resolución de actividades didácticas. Onrubia (2005) describe a

esta interacción como "actividad conjunta", siendo conjunta a pesar de realizarse de manera remota y muchas veces asincrónicamente.

Indicadores. Disponibilidad y conectividad a herramientas multimedia, Organización didáctica pedagógica.

Tabla 1: Operacionalización de la variable independiente - Plataforma LMS

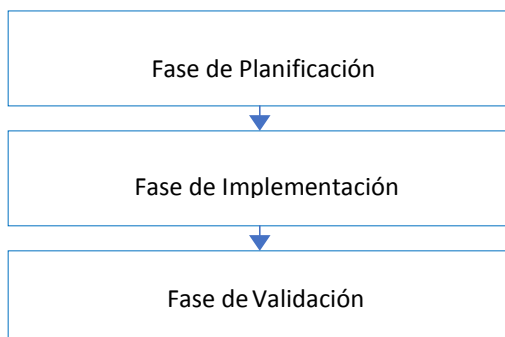
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	EVALUACIÓN
Plataforma LMS	Aplicación web que alberga distintas herramientas didácticas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta b-learning	Entorno Virtual caracterizado por herramientas técnicas digitales en el que se gestionan interactividades digitales pedagógicas	Estrategia Tecnológica	Recursos técnico informáticos personalizables	Presenta interfaz amigable Facilita la personalización	Seguimiento Control Monitoreo
				Control de acceso por niveles	Permite controlar inscripciones Permite compartir documentos	
				Interfaz actualizable	Es adaptable y actualizable	
			Estrategia de Gestión	Facilita la interactividad y desarrollo de actividades colaborativas	Vincula el alumno con el contenido Promueve el aprendizaje colaborativo Facilita el meta aprendizaje y evaluación	
				Facilita el intercambio de información	Promueve vías de diálogo Permite el diálogo síncrono y asíncrono	
				Facilita la gestión de actividades en un modo organizado y entendible	Espacio para presentar la asignatura Espacio para administrar lecciones Espacio para enlaces externos Espacio para evaluaciones	
			Estrategia Pedagógica	Disponibilidad y conectividad a herramientas multimedia	Presenta herramientas multimedia Permite conectividad a youtube, Emaze, Prezi, y otros entornos Presenta Biblioteca Virtual	
				Organización pedagógica	Permite la organización didáctica de los recursos educativos	
					Permite la organización pedagógica de materiales educativos complementarios	
					Permite la organización didáctica para la evaluación de contenidos	

Fuente: Lara, Saigí, & Duart. (2004).

Elaboración de cuadro: Propia

Proceso de implementación de actividades en plataformas

Mediafora (2017), comprende tres etapas: La fase de planificación de actividades, la fase de implementación de contenidos y la fase de validación.



La **fase de planificación** establece criterios para la producción del material propio, referido al impreso en modos Word, Excel, entre otros, o relacionado con enlaces externos como la producción tecnológica, digital y/o multimedia.

La **fase de implementación** contempla la asignación del material en plataforma ubicándola didácticamente allí a efecto se produzca el intercambio de información deseado para el aprendizaje significativo esperado, como también la evaluación de las actividades como retroalimentación de las mismas.

La **fase de validación** tiene en cuenta la revisión de tres aspectos fundamentales:

- **Testeo técnico y de usabilidad:** Se comprueba si todo lo implementado posee validez técnica-tecnológica.
- **Revisión didáctica y metodológica:** Se revisa la coherencia didáctica y metodológica de los contenidos prácticos desarrollados.
- **Revisión de acceso a usuarios/as:** Se comprueba si los alumnos usuarios pueden acceder sin dificultad, si se han concedido todas las autorizaciones correspondientes y si se adecuan al perfil de cada uno.

2.2.2. Variable dependiente

Competencias emprendedoras

Los conocimientos son un conjunto de datos o noticias relacionados con algo, especialmente conjunto de saberes que se tienen de una materia o ciencia concreta.

El emprendimiento es entendido como el inicio de una actividad que exige esfuerzo o trabajo, o tiene cierta importancia o envergadura, se requiere que el emprendedor esté dispuesto a tomar riesgos relacionados con el tiempo, el dinero y el trabajo.

Dimensión 1

Conceptual emprendedor

Saravia & Weinberger (2012), existen conceptualmente modelos emprendedores que se consideran muy efectivos para el emprendedor como el modelo emprendedor CANVAS, el modelo emprendedor DESIGN THINKING y el modelo emprendedor STARTUPS

Indicadores, Modelo Canvas, Modelo Design Thinking, Modelo Startups.

Dimensión 2

Procedimental emprendedor

Saravia & Weinberger (2012), las habilidades procedimentales están relacionadas con las capacidades cognitivas de un sujeto para aplicarlas en la realidad concreta, son aquellas competencias derivadas de los modelos emprendedores que el emprendedor debe tener en cuenta para iniciar un emprendimiento.

Indicadores, Empatizar, Definir, Idear, Prototipar, Evaluar.

Actitudes emprendedoras

Saravia & Weinberger (2012), una actitud es entendida como la tendencia o predisposición aprendida, a responder de un modo bastante persistente y característico, positiva o negativamente (a favor o en contra), con referencia a una situación, idea, valor, objeto o clase, que relacionado con el emprendimiento constituye aspectos reactivos que debe tener el emprendedor.

Indicadores, Relacional, Motivacional, Innovador, Humanista, Simbólica.

Tabla 2: Definición operacional de la variable dependiente - Competencias emprendedoras

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	ESCALA
Desarrollo de Competencias Emprendedoras	Capacidad de crear, idear, bienes y servicios, explorando el entorno para descubrir oportunidades de negocio	Conjunto de conocimientos, habilidades procedimentales y actitudes que posibilitan un emprendimiento de éxito	Conocimientos Emprendedores	Desarrolla un emprendimiento por <i>Lean Canvas</i> Desarrolla un emprendimiento por <i>Design Thinking</i> Desarrolla un emprendimiento por <i>Start Ups</i>	Cuestionario	Likert Valorativo
				Comprende necesidades del usuario para generar soluciones acordes con sus realidades- <i>Empatiza</i>		
			Habilidades procedimentales para emprender	Identifica o individualiza problemas para dar solución tras un resultado innovador- <i>Define</i> Crea múltiples ideas para brindar alternativas de solución a los problemas identificados- <i>Idea</i> Construye prototipos para concretar la idea y visualizar defectos que pudieran presentarse- <i>Prototipa</i> Prueba prototipos para identificar mejoras significativas, fallos a resolver, o posibles carencias- <i>Testea</i> .		
			Actitud emprendedora	Es comunicativo y social para multiplicar resultados en el emprendimiento; <i>Capacidad relacional</i> Busca satisfacer sus necesidades de logro, de poder y de necesidad de asociación; <i>Capacidad Motivacional</i> Es perseverante, creativo e imaginativo, mejora procesos y aporta valor emprendedor; <i>Capacidad Innovadora</i> Es ético para construir relaciones de confianza con sus clientes; <i>Capacidad Humanista</i> . Es comunicativo expresando ideas de modo verbal y no verbal en, dibujos, mapas, figuras; <i>Capacidad Simbólica</i>		

Fuente: Saravia-Vergara, E. y Weinberger-Villarán, K. (2012).

Elaboración de cuadro: Propia

...

...Operacionalización de la variable Competencias emprendedoras

Dimensiones	Indicadores	Ítems del instrumento
Conceptual Emprendedor	Modelo Canvas	1. Conoce el proceso de diseño del lienzo Canvas para dividir un mercado en grupos de individuos más pequeños que tengan características y necesidades semejantes para atenderlo de forma específica y diferenciada.
		2. Desarrolla el modelo Canvas como herramienta emprendedora para visualizar y explorar áreas internas y externas emprendedoras y sus relaciones que deben existir en la producción de un bien o servicio.
	Modelo Design Thinking	3. Diseña un proceso orientado a contextualizar un problema para generar ideas que puedan solucionarlo mediante la creatividad, racionalidad, y, objetividad.
		4. Desarrolla el proceso de diseño emprendedor bajo etapas analíticas, metódicas, racionales y emocionales propias de un diseñador emprendedor, trabajando por objetivos, bajo presión, y, con limitaciones.
	Modelo Startup	5. Lanza un negocio por Startup mediante un circuito de implementación ágil donde el emprendedor, supone y valida supuestos de emprendimiento con poca inversión, la desarrolla poco a poco validando con experimentos la idea de negocio
		6. Conoce la metodología Lean Startup basado en un circuito de tres pasos que se deben recorrer en el menor tiempo posible y con la mínima inversión para alcanzar a ser una gran empresa.
Procedimental Emprendedor	Empatiza	7. Busca el valor colectivo en una plataforma on line para producir viralidad y escalabilidad económica
		8. Entiende la situación problemática o sentimientos que atraviesan los demás
	Define	9. Aplica herramientas sociales que permiten meterse en la situación problemática y comprende con detalle el contexto.
		10. Extrae del ecosistema emprendedor, noticias, falencias, problemas, para innovar y medir el contexto del desafío.
	Idea	11. Evalúa la información recopilada como situación problemática y conserva sólo aquella que realmente aporte valor
		12. Reconoce una gran variedad de problemas y necesidades y discrimina los que no tienen solución.
	Prototipa	13. Se enfoca en elegir las medidas necesarias para llegar a una solución definitiva.
		14. Desarrolla un proceso sistemático de generación de ideas que cubran en solución los problemas establecidos
Evalúa	15. Promueve sesiones grupales para que sus integrantes expongan su opinión y punto de vista.	
	16. Convierte la idea o solución arribada en un prototipo digital o físico.	
		17. Desarrolla prototipos con materiales como papel, cartón, plastilina o bloques de lego.
		18. Realiza pruebas con los prototipos realizados previamente para su mejora.

...

...

Dimensiones	Indicadores	Ítems del instrumento
Actitudinal Emprendedor	Relacional	19. Soy proclive a ser sociable, extrovertido, comunicativo, y entablar buenas relaciones con los demás.
		20. Comparto diversos trabajos intelectuales, intercambiando información para su mejora.
		21. Soy decisivo en conocer gente nueva, superando la timidez.
	Motivacional	22. Utilizo aplicaciones informáticas para desarrollar muchas cosas y optimizarlas, y eso me gusta y me motiva
		23. Procuero ser mejor persona, desarrollar mi potencial, buscando motivación para tal fin
	Innovador	24. Tengo facilidad para el cambio, mejorar o crear algo nuevo y facilidad para comunicarlo y escribirlo.
		25. Me gusta inventar, aprender a inventar, aprendo de los genios, mejoro mi creatividad
		26. Transformo ideas y creaciones en productos terminados, aptos para ser producidos.
	Humanista	27. Contemplo valores humanos, éticos, y facilidad para transmitirlos.
		28. Soy proclive a ayudar en mejoras medioambientales, promuevo su protección.
		29. Defiendo lo que considero justo, consolidando valores humanos, y seguridad pública.
	Simbólica	30. Supero barreras de comunicación, tengo iniciativa para hablar, superando la timidez
31. Comunico ideas en varios aspectos del arte y la cultura: pintura, poesía, música, imagen, danza.		
32. Adecúo mi mensaje, conversación, o comunicación al entorno donde me desenvuelvo		

Fuente: César García-Rincón de Castro
Elaboración de cuadro: Propia

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño metodológico

El diseño de la investigación se encuadra en una investigación experimental de nivel cuasi experimental con enfoque cuantitativo.

Sabariago (2014), la investigación reside en el interés de indagar los efectos de la Plataforma LMS como estrategia didáctica en el desarrollo de competencias emprendedoras, puesto que centra su actividad en explicar, predecir y controlar los fenómenos dados por la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el logro de competencias emprendedoras en estudiantes del Instituto San José Oriol de Arequipa, así se tiene una perspectiva empírico analista que conlleva la metodología cuantitativa.

La investigación es cuantitativa, pues coincide con lo que proponen Hernández, Fernández y Baptista (2014) cuando mencionan que el enfoque cuantitativo: -utiliza la recolección de datos para probar la hipótesis en base a la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías de aprendizaje en entornos virtuales usando Plataformas LMS”.

El diseño de la investigación fue experimental de nivel cuasi experimental. Los diseños experimentales se utilizan cuando el investigador pretende establecer el posible efecto de una causa que se manipula, siendo la variable independiente la causa y la dependiente el efecto. En los diseños cuasi experimentales, también se manipulan al menos una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento: son grupos intactos (Hernández, et al.), en la investigación que nos ocupa, se manipuló la variable independiente denominada Plataforma LMS “San José Oriol” para observar los efectos sobre la variable dependiente Competencias Emprendedoras, utilizando un grupo de control y otro experimental, así pues, el diagrama de la investigación es como sigue:

GE A O1 X O2

GC A O1 O2

GE = Grupo Experimental

GC = Grupo de Control

O1e = Pretest del Grupo Experimental

O2e = Postest del Grupo Experimental

X = Aplicación de la Plataforma LMS “San José Oriol”

O1c = Pretest del Grupo de Control

O2c = Postest del Grupo de Control

En el proceso de investigación, se definieron dos grupos de estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa correspondientes a las especialidades de Administración, Contabilidad, Diseño de Modas,

Gastronomía, Esteticismo, como es una muestra no probabilística, también llamada dirigida, en tal sentido se han escogido estudiantes de esas especialidades que tienen como aspecto común no tener conocimientos, habilidades, y actitudes emprendedoras.

Se aplica un pre test (pre prueba) para medir la variable dependiente, pues, en el experimento lo que se desea medir son competencias emprendedoras antes de la aplicación de la Plataforma LMS San José Oriol implementada y personalizada bajo la Interfaz de Chamilo

Se aplicó un tratamiento experimental sobre los grupos sub examine tras la manipulación de la variable independiente llamada entornos virtuales en la citada Plataforma LMS de San José Oriol, para observar los efectos que tiene sobre la variable dependiente llamada competencias emprendedoras, para ello se utiliza un grupo de control y el otro experimental.

Se aplicó una post prueba (postest) para medir la variable dependiente competencias emprendedoras.

Se evaluó la diferencia entre la primera prueba (pre prueba o pre test) y la segunda (post prueba o post- test), así, mediante tal procedimiento verificó si hay diferencia significativa entre el grupo sometido al aprendizaje sobre la plataforma Virtual San José Oriol y el grupo control sometido a una enseñanza tradicional, se deduce que la variable independiente causa la modificación de la variable dependiente.

Diseño muestral

Población

La población objeto de estudio comprende 900 estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa correspondientes a las especialidades de Administración, Contabilidad, Diseño de Modas, Gastronomía, Esteticismo.

Muestra

La muestra fue no probabilística, llamada también muestra dirigida, debido a que supone un procedimiento de pre selección orientado a cumplir las características de la investigación que es saber cómo una persona que desconoce emprendedurismo aprende ello en un entorno virtual usando recursos digitales usando una Plataforma LMS, más que por un criterio estadístico de generalización; la elección de casos depende del criterio del investigador (Hernández, et al.). Para Sánchez y Reyes (2006), este tipo de muestreo es intencional ya que quien selecciona la muestra busca que ésta sea la más representativa de la población de donde es extraída. En la presente investigación se requirió estudiantes que cuenten con disposición de una computadora con acceso a internet y cuyas edades se encuentren dentro de la modalidad de estudio ofertados por el Instituto San José Oriol de Arequipa. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes: 20 para el grupo experimental y 20 para el grupo de control.

La principal característica de los estudiantes seleccionados es el desconocimiento relacionado con las actividades para emprender, tienen edades que oscilan entre 16 a 21 años, 22 a 27 años, y 28 a 30 años.

Tabla 3: Muestra de estudio por Edad

EDAD	Grupo de Control		Grupo Experimental	
	fi	%	fi	%
16 a 21 años	9	45,00%	10	50,00%
22 a 27 años	8	40,00%	6	30,00%
<u>28 a 30 años</u>	<u>3</u>	<u>15,00%</u>	<u>4</u>	<u>20,00%</u>
TOTAL	20	100,00%	20	100,00%

Elaboración propia

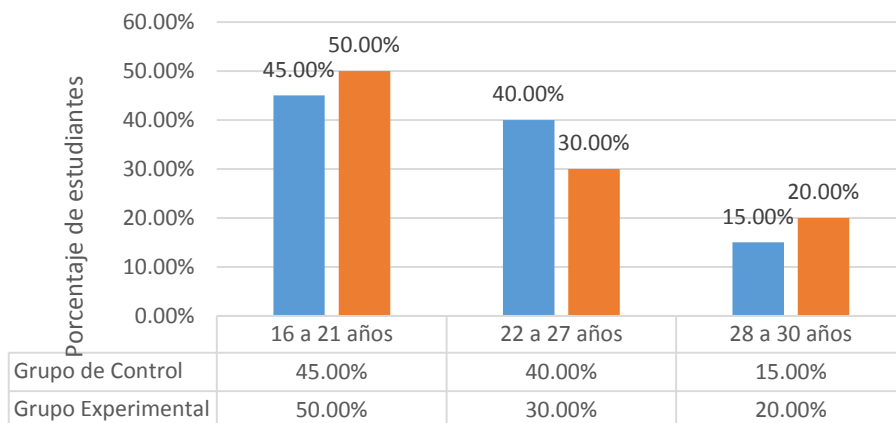


Figura 1: Distribución de la muestra por edades

La muestra estuvo distribuida por género en partes iguales, cincuenta por ciento comprendido por varones para el grupo de control y cincuenta por ciento de mujeres para el grupo experimental; como antes se indicó, la muestra fue de 40 estudiantes, 20 para el grupo experimental y 20 para el grupo de control.

Tabla 4: Muestra de estudio por género

GÉNERO	Grupo de Control		Grupo Experimental	
	fi	%	fi	%
Masculino	10	50,00%	10	50,00%
Femenino	10	50,00%	10	50,00%
TOTAL	20	100,00%	20	100,00%

Elaboración propia

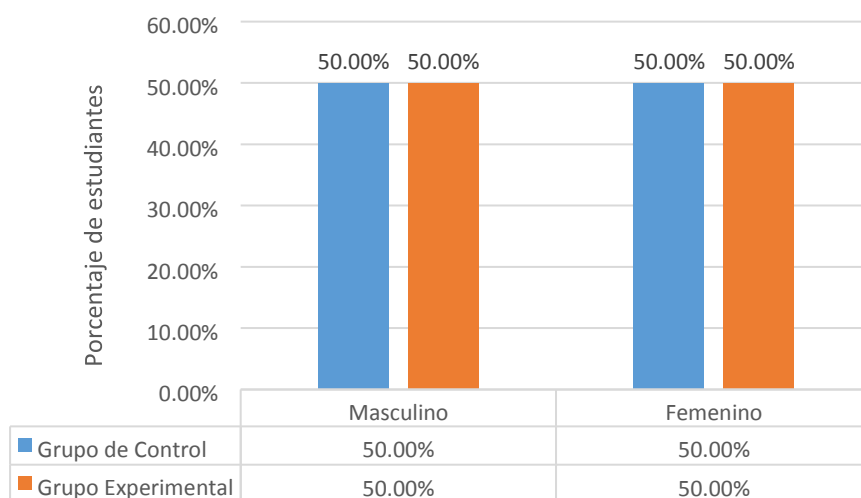


Figura 6: Distribución de la muestra por género

3.2. Técnicas de recolección de datos

Carrasco (2008), la técnica utilizada es la encuesta referida a una “técnica de investigación social para la indagación, exploración y recolección de datos, mediante preguntas formuladas directa o indirectamente a los sujetos que constituyen la unidad de análisis del estudio investigativo”, es una técnica muy útil, versátil, sencilla y objetiva en cuanto a los datos que se obtiene tras ella. El procedimiento es no probabilístico por conveniencia, ya que se ha tenido como criterio de exclusión aquellos alumnos que no cumplen las características de la muestra como se ha indicado anteriormente.

Instrumento

El instrumento de recolección de datos es uno ya existente del autor César García

Rincón de Castro denominado “Cuestionario de competencias emprendedoras”, modificado para medir aspectos conceptuales, procedimentales y actitudes emprendedoras.

Ficha técnica del instrumento

Nombre: Cuestionario de competencias emprendedoras

Referencia: Instrumento ya existente de su autor, César García-Rincón de Castro.

Origen: Red de Emprendedores

País: España

Año: 2013

Versión: Original en idioma español

Aplicación del instrumento: Individual

Duración: 45 minutos

Objetivo: Medir las competencias emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa

El instrumento elegido comprende treinta y dos ítems, para medir tres dimensiones, relacionados con conocimientos emprendedores, habilidades emprendedoras y actitudes emprendedoras.

Para cada indicador se consideraron ítems pregunta que consta de cinco opciones en escala Likert (Muy deficiente, Deficiente, Regular, Bueno, y Muy bueno).

Validez y confiabilidad de los instrumentos

La validación del instrumento para la presente investigación se realizó en base al marco teórico de la categoría “validez de contenido”, utilizando el procedimiento de juicio a expertos calificados quienes determinaron la adecuación de los ítems de los respectivos instrumentos, obteniendo su aprobación.

En ese sentido, el instrumento que servirá para obtener información relevante relacionada con la variable dependiente -competencias emprendedoras-, fue sometido al criterio y juicio de tres especialistas Magister en Educación Superior, cuyos nombres y grados se describen a continuación:

1. Mg. David Roberto Salas Borja
DNI 29543844
Maestría en Contabilidad y Educación Superior
2. Mg. César Alberto Jiménez Medina
DNI 41791104
Maestría en Contabilidad y Educación Superior
3. Mg. Sander Milton Laquise Ticona
DNI 29706920
Maestría en Ciencias Sociales y Educación Superior

La confiabilidad del instrumento fue medida a través de la prueba Alfa de Cronbach (Coeficiente Alfa de Cronbach), con una muestra piloto de 20 participantes conformados por 10 estudiantes del grupo pretest y 10 estudiantes del grupo post test. Los datos se procesaron teniendo en cuenta el uso del programa estadístico SPSS versión 25.0., teniendo como referente el grado de confiabilidad según Hernández.

Tabla 5: Referente de confiabilidad de Cronbach

Alpha de Cronbach	Grado de Confiabilidad
0,25	Confiabilidad baja
0,50	Confiabilidad media o regular
0,75	Confiabilidad aceptable
0,90	Confiabilidad elevada

Fuente: Hernández

Tabla 6: Estadísticas de fiabilidad del Instrumento Capacidades Emprendedoras

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,805	,816	32

FUENTE: Prueba estadística Alpha de Cronbach en SPSS V. 25

El instrumento que sirve para medir Competencias Emprendedoras obtuvo un resultado de 0.805, así, teniendo como referente la escala de confiabilidad de Cronbach, dicho instrumento tiene una confiabilidad aceptable.

Es importante describir la secuencia lógica - temporal, ejecución, y controles practicados en la obtención de datos.

Se solicitó la colaboración de docentes especialistas en temas de emprendimiento como apoyo en la modalidad tradicional presencial como del equipo a cargo de la unidad de virtualización académica del IES “San José Oriol” que comprende al tutor virtual facilitador del aprendizaje, la asistente de plataforma y el administrador del sistema LMS, como apoyo de la parte técnica, logística y coordinación.

El curso denominado, -Empresarismo, aprende a Emprender-, fue diseñado tanto para la modalidad tradicional como para la modalidad virtual E Learning usando como recurso didáctico la Plataforma LMS “San José Oriol”, al inicio se aplicó paralos grupos de control y experimental el instrumento Competencias Emprendedoras con la finalidad de obtener un pretest que evidencie la medición de capacidades para emprender antes de aplicar la modalidad virtual E learning implementado en la Plataforma LMS, no registrándose ninguna incidencia en su desarrollo; cada pretest tuvo una duración aproximada de 45 minutos.

Después de aplicar el pretest se procedió a desarrollar el curso -empresarismo- en la modalidad virtual E Learning ejecutado en la Plataforma LMS sólo para el grupo experimental, tal como se detalla en la tabla.

Tabla 3: Cronograma de aplicación de la Plataforma LMS San José Oriol al grupo Experimental - Curso -Empresarismo, Aprende a Emprender-

SESIONES DE APRENDIZAJE		DISEÑO MODULAR SEMANAL Y SU APLICACIÓN								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Inducción al uso de la Plataforma LMS San José Oriol	■								
2	Modelos de negocio para generar ideas emprendedoras		■							
3	Estudio del mercado meta			■						
4	Definición de estrategias de comercialización				■					
5	Estudio técnico para emprender					■				
6a	Presupuesto de Ingresos						■			
6b	Presupuestos de costos							■		
7	Actitud emprendedora y comunicación asertiva								■	
8	Toma de decisiones para el emprendimiento									■
9	Perseverancia y liderazgo									■

FUENTE: Diseño de curso "Empresarismo, Aprende a Emprender" por el IES "San José Oriol"

Elaboración de tabla propia

Para el grupo de control todas las sesiones fueron presenciales, para el grupo experimental, la enseñanza fue asíncrona E learning, es decir, ocho sesiones para la fase presencial con una duración de tres horas pedagógicas por sesión y la fase virtual con una duración de nueve semanas, a razón de un módulo desarrollado por semana, usando la Plataforma LMS "San José Oriol", donde se incluyó un módulo inductivo para que los usuarios estudiantes tomen conocimiento de la tecnología digital, la conectividad interactiva y comunicación, y los recursos didácticos implementados en la plataforma.

Para los grupos control se tuvo en cuenta el cumplimiento de las horas de clase, asistencia, constante motivación y retroalimentación en vía de metacognición; en forma específica. Sólo para el grupo experimental se utilizó herramientas propias de la plataforma para el seguimiento del programa, tal como el calendario de actividades, registro de calificaciones, recursos e intervenciones en foros de debates, entre otros.

Al término del programa, se aplicó sólo al grupo experimental el mismo instrumento denominado “competencias emprendedoras, cuyo tiempo en la aplicación duró aproximadamente 45 minutos, igual al tiempo aplicado al pretest; no se registró ninguna incidencia en su desarrollo.

Después de obtenida la información se procedió a su sistematización y codificación en matrices de acuerdo con las dimensiones de las variables en una hoja de cálculo y en paquete estadístico SPSS v. 25.

Los datos fueron agrupados teniendo en cuenta las pruebas de pretest y postest.

3.3. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

Para analizar y procesar la información obtenida en concordancia con el diseño metodológico propuesto se ha ordenado de la siguiente manera:

Preparación de datos:

Los datos fueron digitalizados, procesados y analizados utilizando la estadística descriptiva inferencial, usando hojas de cálculo Microsoft Excel 2019, en donde se obtuvieron los subtotales y totales de las pruebas pretest y postest relacionadas con las dimensiones e indicadores de las variables independientes Plataforma LMS y la variable dependiente competencias emprendedoras.

Técnica estadística:

Teniendo en cuenta nuestros objetivos, empleamos como técnicas estadísticas las medidas de tendencia central (media, mediana, moda), variabilidad (desviación estándar y varianza) y prueba de hipótesis, haciendo uso del programa (IBM® SPSS), versión 25.

Tipo de análisis:

El análisis practicado sobre la información correspondió a uno univariado y cuantitativo.

Presentación de datos:

Se presentaron en tablas, diagrama boxplot conocido como diagrama caja y bigotes y gráficos de barras.

Medidas de Dispersión:

Para el análisis de datos se utilizó estadística descriptiva tomándose como indicadores la media, la moda, la desviación estándar y varianza.

Prueba de hipótesis:

Las hipótesis formuladas en la presente investigación necesitaron probarse a través de un análisis paramétrico de los datos obtenidos.

(Sánchez & Reyes, 2006), establecen los supuestos previos que deben tener los datos para realizar un análisis paramétrico, que son:

Normalidad

Mediante la prueba Shapiro – Wilk se estableció que la distribución de los datos es simétrica alrededor de la media al ser la sig. > 0.05 .

Homogeneidad de la varianza.

Es el grado de dispersión que pueden tener cada uno de los grupos de datos objeto de comparación.

Elección de la prueba estadística

La prueba estadística paramétrica para esta investigación fue la prueba T de Student, dado que los datos obtenidos cumplen con los supuestos de normalidad y homogeneidad de la varianza.

Prueba T de Student:

Esta prueba estadística se aplicó en la investigación porque no sólo cumple con los supuestos para su aplicación, sino que tiene como propósito evaluar si entre los dos grupos de control y experimental difieren entre sí de manera significativa respecto a sus medias en la variable competencias emprendedoras.

Se utilizaron las hipótesis de investigación (H1, H2, H3, H4) para proponer si los grupos diferían de manera significativa y la hipótesis nula (Ho) para ver si no diferían significativamente, para ello comparamos el grupo de control con el experimental antes y después para ver la influencia de la Plataforma LMS “San José Oriol” en el logro de capacidades emprendedoras.

3.4. Aspectos éticos

El proceder indagatorio que en esencia tiene la presente investigación en alumnos del IES “San José Oriol” fue puesto en conocimiento de la Dirección Académica a través de una solicitud, pidiendo autorización para realizar la investigación a sus alumnos, no obstante la investigación fue autorizada, se desarrolló un protocolo de consentimiento orientado a brindar a los participantes de la investigación una explicación clara y precisa, del propósito y naturaleza de la misma, así como del rol que cada uno cumpliría dentro de ella, de modo tal, se garantice el respeto a cuidar la dignidad de los estudiantes y su libertad para decidir su participación o no en la investigación.

Se dirigió una solicitud escrita orientada a pedir permiso al Director Académico del IES “San José Oriol”, para llevar a cabo el estudio.

Luego de obtener el permiso se elaboró una esquila personal para cada uno

de los estudiantes donde se detalló los objetivos y fines de la investigación, el consentimiento fue implícito en su participación, los que decidieron no participar simplemente se retiraron de los grupos asignados y fueron reemplazados por otros alumnos con características de la muestra.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1. Presentación de Resultados

Se realiza el análisis de resultados pretest y posttest en relación con la variable competencias emprendedoras obtenidos de los grupos de control y experimental, por cada una de las dimensiones conceptuales, procedimentales, actitudinales que comprende dicha variable; para el grupo de control se obtuvieron puntuaciones para medir la modalidad enseñanza aprendizaje tradicional presencial antes y para el grupo experimental, las puntuaciones se obtuvieron después de aplicar las estrategias E-Learning bajo un desarrollo modular semanal implementados en la Plataforma LMS “San José Oriol”.

Para la evaluación y calificación de los datos recolectados, las puntuaciones han sido consideradas en una escala likert teniendo en cuenta además el número de ítems que en total comprende la variable capacidades emprendedoras como el número de ítems que describe cada una de las dimensiones.

Tabla 8: Escala de calificaciones por variable y dimensiones

Capacidades Emprendedoras		Conceptos Emprendedores		Habilidades Emprendedoras		Actitudes Emprendedoras	
Escala	Intervalos de Escala	Escala	Intervalos de Escala	Escala	Intervalos de Escala	Escala	Intervalos de Escala
1	0 - 32	1	0 - 7	1	0 - 11	1	0 - 14
2	33 -64	2	8 - 14	2	12 - 22	2	15 - 28
5	65 - 96	5	15 - 21	5	13 - 33	5	29 - 42
4	97 - 128	4	22 - 28	4	14 - 44	4	43 - 56
5	129 - 160	5	34 - 35	5	15 - 55	5	57 - 70

Elaboración propia

Para evaluar la variable competencias emprendedoras el cual consta de 32 ítems en total, se consideró la escala likert: Muy deficiente, Deficiente, Regular, Bueno y Muy bueno, con una escala valorativa de 1 a 5 respectivamente, siendo entonces la puntuación mínima 32 y la máxima de 160.

Para evaluar la dimensión conceptos emprendedores, éste consta de 7 ítems en total, se consideró la escala likert: Muy deficiente, Deficiente, Regular, Bueno y Muy bueno, con una escala valorativa de 1 a 5 respectivamente, siendo entonces la puntuación mínima 7 y la máxima de 35.

Para evaluar la dimensión habilidades emprendedoras, éste consta de 11 ítems en total, se consideró la escala likert: Muy deficiente, Deficiente, Regular, Bueno y Muy bueno, con una escala valorativa de 1 a 5 respectivamente, siendo entonces la puntuación mínima 7 y la máxima de 35.

Para evaluar la dimensión actitudes emprendedoras, éste consta de 14 ítems en total, se consideró la escala likert: Muy deficiente, Deficiente, Regular, Bueno y Muy bueno, con una escala valorativa de 1 a 5 respectivamente, siendo entonces la puntuación mínima 14 y la máxima de 70.

Tabla 9: Estadísticos descriptivos - Competencias Emprendedoras

Estadística	Competencias Emprendedoras	
	Pretest	Postest
N	Válido	20
	Perdidos	0
Media	46,25	142,00
Mediana	47,00	140,00
Desv. Desviación	2,845	6,497
Rango	9	27
Mínimo	42	131
Máximo	51	158
Percentiles	25	43,25
	50	48,75
	75	49,00

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25

ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

Tabla 10: Estadísticos descriptivos – Promedios en Competencias Emprendedoras

Estadística	Competencias Emprendedoras	
	Pretest	Postest
Promedios	46,25	142,00

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25

ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

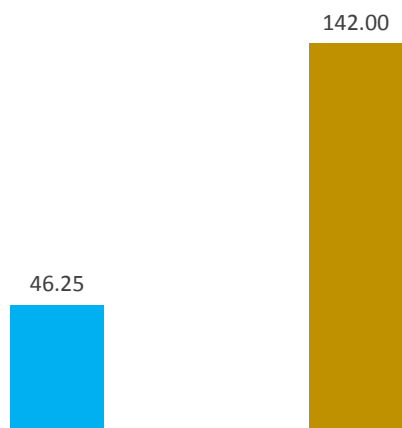


Figura 7: Comparación de promedios pretest y postest en competencias emprendedores

El puntaje más alto pretest obtenido para la variable competencias emprendedoras en el grupo experimental es 51, el más bajo 42, y el promedio pretest 46.25, cuyos datos se adecúan a la escala muy deficiente. En el postest aumentó el promedio de puntuaciones con un valor de 142, con valores comprendidos 158 como máximo y 131 mínimo, con un rango de 27, éstos valores se adecúan a un desempeño muy bueno.

Tabla 11: Estadísticos descriptivos por cada dimensión emprendedora

Estadística	Dimensión Conceptual		Dimensión Procedimental		Dimensión Actitudinal		
	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest	
N	Válido	20	20	20	20	20	
	Perdidos	0	0	0	0	0	
Media		15,70	48,30	21,80	67,30	46,85	74,30
Mediana		16,00	48,00	22,00	66,00	47,00	75,00
Desv. Desviación		1,455	1,976	1,609	3,585	2,581	4,219
Rango		5	8	5	14	8	15
Mínimo		13	45	19	61	43	68
Máximo		18	53	24	75	51	83
Percentiles	25	15,00	47,00	21,00	65,25	44,25	70,00
	50	16,75	49,00	23,00	70,00	49,00	77,00
	75	10,00	26,00	16,75	48,00	23,00	66,00

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25 ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

Tabla 12: Estadísticos descriptivos – Promedios por cada dimensión emprendedora

Estadística	Dimensión Conceptual		Dimensión Habilidades		Dimensión Actitudinal	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Promedios	15,70	48,30	21,80	67,30	46,85	74,30

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25 ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

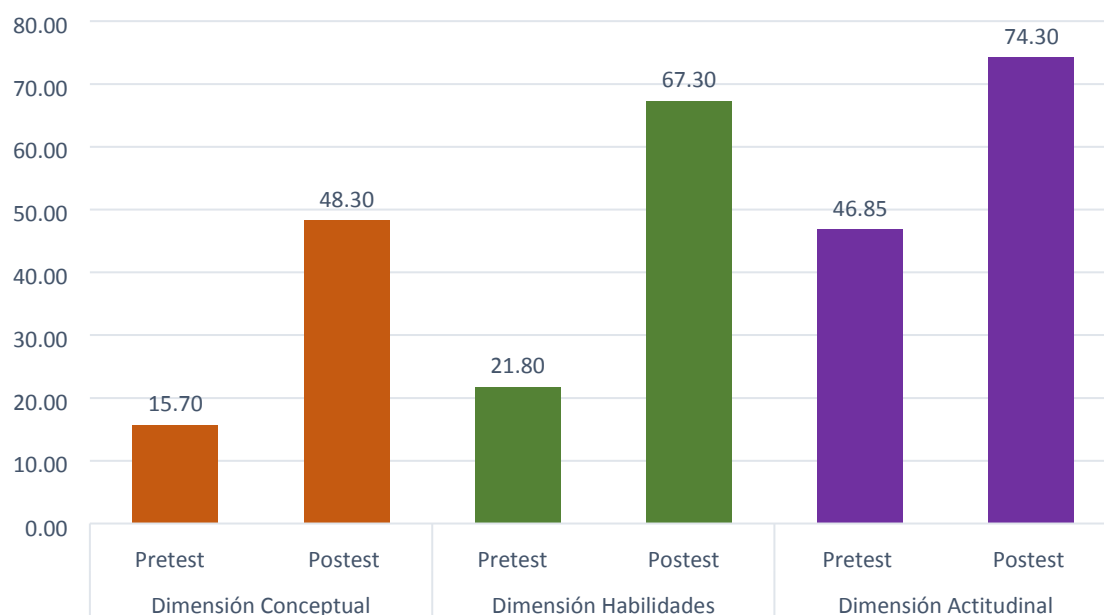


Figura 8: Diagrama de barras comparativo por dimensión emprendedora

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25 ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

La tabla N° 10, muestra los estadísticos relacionados a los resultados pretest y postest obtenidos para las dimensiones emprendedoras, cuyos promedios se muestran individualmente en la figura 8; vemos que el puntaje más alto en pretest

para la dimensión conceptual es 18, su puntaje mínimo 13, ubicándose un rango de 5 entre uno y otro y el promedio pretest 15.70. El postest en la dimensión conceptual tuvo aumento significativo para el puntaje más alto que se incrementó hasta 53 y puntaje mínimo incrementado a 45, aumentando el rango en 8; el promedio postest de puntuaciones tiene un valor de 48.30, cuyos valores corresponden a una calificación muy buena en el desarrollo de competencias emprendedoras dentro de la dimensión conceptual quienes fueron sometidos al desarrollo de actividades E learning en la Plataforma LMS "San José Oriol".

Para la dimensión habilidades procedimentales emprendedoras, en pretest registró un puntaje máximo de 25 y un puntaje mínimo de 19, generando un rango de 5 entre un puntaje y otro, el promedio obtenido en pretest es 21.80 cuyos valores corresponden a una calificación deficiente antes de aplicar la Plataforma LMS "San José Oriol".

El postest en la dimensión habilidades procedimentales emprendedoras tuvo un incremento significativo para el puntaje más alto que aumentó hasta 75, y, un puntaje mínimo incrementado a 61, aumentando el rango en 14; el promedio postest en la indicada dimensión registra un valor de 67.30, concluyendo que dichos valores se adecúan a una calificación muy buena en el desarrollo de competencias emprendedoras en la dimensión conceptual del grupo experimental quienes fueron sometidos al desarrollo de actividades E learning en la Plataforma LMS "San José Oriol".

En la dimensión actitudinal emprendedor, el pretest registró un puntaje máximo de 51 y un puntaje mínimo de 43, generando un rango de 8 entre un puntaje y otro, el promedio obtenido en pretest es 46.85 cuyos valores se ajustan a una calificación buena antes de aplicar la Plataforma LMS "San José Oriol".

El postest en la indicada dimensión tuvo incremento significativo para el puntaje más en 83 y el puntaje mínimo se incrementó a 68, aumentando el rango en 15; el promedio postest en la indicada dimensión registra un valor de 74.30, concluyendo que dichos valores se adecúan a una calificación muy buena en el desarrollo de capacidades emprendedoras en la dimensión actitudinal emprendedor del grupo experimental quienes fueron sometidos al desarrollo de actividades E learning en la Plataforma LMS "San José Oriol".

4.2. Análisis de resultados

Con el propósito de elegir el estadístico adecuado para contrastar las Hipótesis de la investigación, se aplicó la prueba de Normalidad de Shapiro-Wilk, aplicable cuando la muestra es menor a 50, como el caso de la investigación, cuando la muestra es mayor a 50 se utiliza la prueba Kolmogorov-Smirnova, que se calculan simultáneamente en SPSS, versión 25.

Para efecto de verificar la homogeneidad de los grupos de control y experimental de la investigación, se plantearon las siguientes Hipótesis:

H₁: Existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental antes de la aplicación de la Plataforma LMS “San José Oriol”.

H₀: No existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental antes de la aplicación de la Plataforma LMS “San José Oriol”.

Tabla 13: Prueba de normalidad

Variable Grupo		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Sumatoria Pretest Capacidades Emprendedoras	Grupo de Control	0,213	20	0,018	0,911	20	0,067
	Grupo Experimental	0,154	20	,200*	0,938	20	0,222
Sumatoria Postest Capacidades Emprendedoras	Grupo de Control	0,146	20	,200*	0,953	20	0,410
	Grupo Experimental	0,178	20	0,097	0,944	20	0,287
Sumatoria Pretest Dimensión Conceptual Emprendedor	Grupo de Control	0,188	20	0,063	0,907	20	0,057
	Grupo Experimental	0,236	20	0,005	0,904	20	0,059
Sumatoria Postest Dimensión Conceptual Emprendedor	Grupo de Control	0,174	20	0,113	0,904	20	0,058
	Grupo Experimental	0,211	20	0,020	0,894	20	0,032
Sumatoria Pretest Dimensión Habilidades Emprendedoras	Grupo de Control	0,168	20	0,140	0,926	20	0,128
	Grupo Experimental	0,168	20	0,140	0,926	20	0,128
Sumatoria Postest Dimensión Habilidades Emprendedoras	Grupo de Control	0,175	20	0,109	0,903	20	0,058
	Grupo Experimental	0,162	20	0,182	0,950	20	0,374
Sumatoria Pretest Dimensión Actitud Emprendedor	Grupo de Control	0,140	20	,200*	0,927	20	0,134
	Grupo Experimental	0,140	20	,200*	0,927	20	0,134
Sumatoria Postest Dimensión Actitud Emprendedor	Grupo de Control	0,204	20	0,028	0,935	20	0,193
	Grupo Experimental	0,192	20	0,053	0,962	20	0,588

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25

ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

El análisis del nivel de significancia para las Hipótesis citadas se realizó a través de la Prueba T de Student. Si el nivel de significancia (Sig.) resulta menor al margen de error (0.05), se aprueba H_1 . Caso contrario se acepta H_0 .

Luego de contrastar las Hipótesis de homogeneidad con la Tabla N°12 se observa que, de acuerdo con la prueba de Levene de igualdad de varianzas, en todos los casos la Sig.>0.05, entonces se tienen varianzas iguales, cumpliéndose así los supuestos para aplicar la prueba paramétrica T de Student.

Tabla 14: Pruebas de igualdad de varianzas y medias

Variable - Grupo		Prueba de Levene igualdad de varianzas		Prueba t student para la igualdad de medias						
		F		Sig.		t	Sig gl (bilateral)	Dif. de medias	Dif. de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia
		Inferior	Superior	Inferior	Superior					
Sumatoria Pretest Capacidades Emprendedoras	Se asumen varianzas iguales	0,162	0,690	0,699	38	0,489	0,600	0,859	-1,139	2,339
	No se asumen varianzas iguales			0,699	37,646	0,489	0,600	0,859	-1,139	2,339
Sumatoria Postest Capacidades Emprendedoras	Se asumen varianzas iguales	2,663	0,111	-39,083	38	0,000	-67,700	1,732	-71,207	-64,193
	No se asumen varianzas iguales			-39,083	32,605	0,000	-67,700	1,732	-71,226	-64,174
Sumatoria Pretest Dimensión Conceptual Emprendedor	Se asumen varianzas iguales	2,220	0,144	1,357	38	0,183	0,600	0,442	-0,295	1,495
	No se asumen varianzas iguales			1,357	36,067	0,183	0,600	0,442	-0,297	1,497
Sumatoria Postest Dimensión Conceptual Emprendedor	Se asumen varianzas iguales	2,516	0,121	-24,495	38	0,000	-12,550	0,512	-13,587	-11,513
	No se asumen varianzas iguales			-24,495	35,609	0,000	-12,550	0,512	-13,589	-11,511
Sumatoria Pretest Dimensión Habilidades Emprendedoras	Se asumen varianzas iguales	0,000	1,000	0,000	38	1,000	0,000	0,460	-0,931	0,931
	No se asumen varianzas iguales			0,000	38,000	1,000	0,000	0,460	-0,931	0,931
Sumatoria Postest Dimensión Habilidades Emprendedoras	Se asumen varianzas iguales	0,070	0,793	-40,219	38	0,000	-23,950	0,595	-25,156	-22,744
	No se asumen varianzas iguales			-40,219	37,614	0,000	-23,950	0,595	-25,156	-22,744
Sumatoria Pretest Dimensión Actitud Emprendedor	Se asumen varianzas iguales	0,000	1,000	0,000	38	1,000	0,000	0,509	-1,030	1,030
	No se asumen varianzas iguales			0,000	38,000	1,000	0,000	0,509	-1,030	1,030
Sumatoria Postest Dimensión Actitud Emprendedor	Se asumen varianzas iguales	3,343	0,075	-33,099	38	0,000	-31,400	0,949	-33,321	-29,479
	No se asumen varianzas iguales			-33,099	32,115	0,000	-31,400	0,949	-33,332	-29,468

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25

ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

En la columna que muestra esta prueba, los valores obtenidos corresponden al nivel de significancia (Sig. Bilateral) y son mayores a 0.05, entonces se rechaza la H_1 de diferencia significativa y se acepta la H_0 que acepta la homogeneidad de los grupos de control y experimental, es decir, NO existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental antes de la aplicación de la Plataforma LMS "San José Oriol"; concluyendo entonces que los grupos son homogéneos.

4.3 Contrastación de las Hipótesis

4.3.1. Contrastación de la Hipótesis General

PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS GENERAL

H₁ - La aplicación de la Plataforma LMS como estrategia didáctica influye significativamente en el logro de competencias emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

H₀ - La aplicación de la Plataforma LMS como estrategia didáctica NO influye significativamente en el logro de competencias emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

Tabla 15: Pruebas t student para la variable competencias emprendedoras

Variable - Grupo	(bilateral)	Prueba t student	
		t	Sig.
Sumatoria Pretest Capacidades Emprendedoras	Se asumen varianzas iguales	0,699	0,489
	No se asumen varianzas iguales	0,699	0,489
Sumatoria Postest Capacidades Emprendedoras	Se asumen varianzas iguales	-39,083	0,000
	No se asumen varianzas iguales	-39,083	0,000

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25
ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

En la Tabla 15 que muestra la prueba T student para la variable competencias emprendedoras, se observa que el valor Sig. < 0.05, entonces, se rechaza la Hipótesis nula (H₀) y se acepta la Hipótesis alterna (H₁), lo que significa que la Plataforma LMS “San José Oriol” influye significativamente en el logro de competencias emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

Para confirmar la Hipótesis general nula descartada, la figura 9 muestra el diagrama bloxpot de caja y bigote en el pretest, se observa que las puntuaciones iniciales antes de la aplicación de la Plataforma LMS San José Oriol son estadísticamente similares, demostrándose la homogeneidad grupal y por tanto, se acepta la Hipótesis nula H₀ en el planteamiento general de la investigación.

Diagrama Caja y Bigotes Pretest de la Variable Competencias Emprendedoras

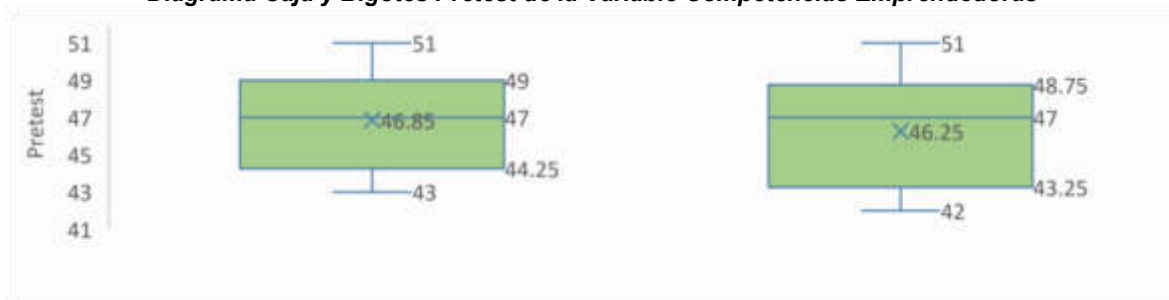


Figura 9: Resultados pretest en competencias emprendedoras
FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25
ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

En el posttest se observa un incremento en las puntuaciones finales, se verifica que el incremento es significativo, luego de usar la Plataforma LMS “San José Oriol”, lo que implica, influye significativamente en el logro de competencias emprendedoras en estudiantes del IES “San José Oriol”.

Diagrama Caja y Bigotes Post test de la Variable Competencias Emprendedoras

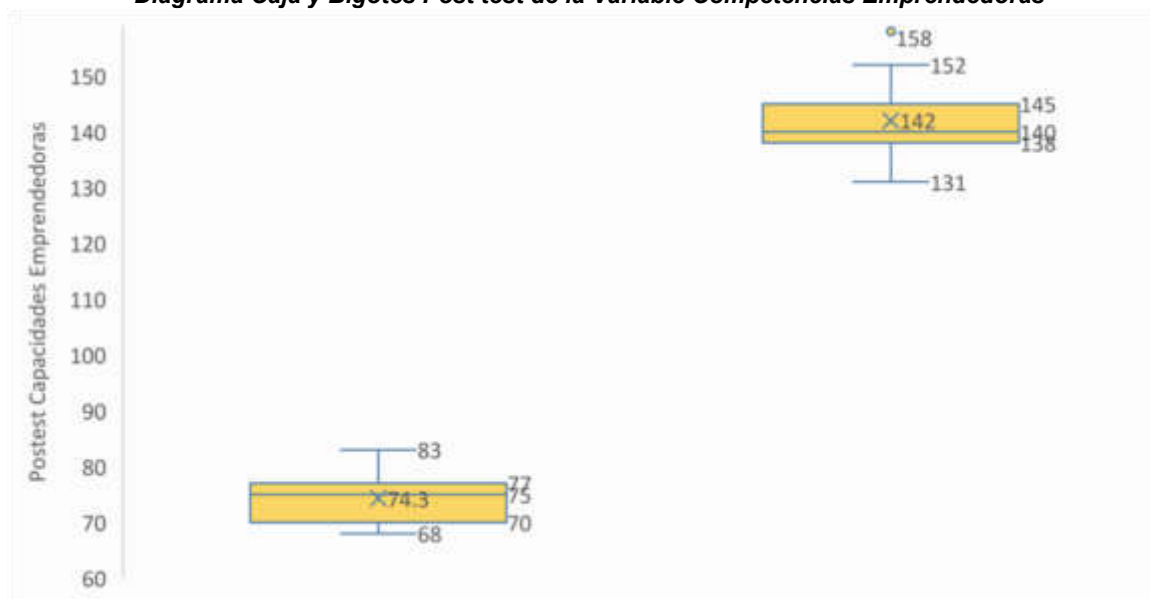


Figura 10: Resultados posttest en competencias emprendedoras
FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25
ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

4.3.2. Contrastación de las Hipótesis Específicas

PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

H₁ - La Plataforma LMS como estrategia didáctica influye significativamente en el logro de conceptos emprendedores en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

H₀ - La Plataforma LMS como estrategia didáctica NO influye significativamente en el logro de conceptos emprendedores en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

Tabla 16: Pruebas t student para la dimensión conceptual emprendedora

Variable - Grupo	(bilateral)	Prueba t student	
		t	Sig.
Sumatoria Pretest	Se asumen		
Dimensión	varianzas iguales	1,357	0,183
Conceptual	No se asumen	1,357	0,183
Emprendedor	varianzas iguales		
Sumatoria Posttest	Se asumen		
Dimensión	varianzas iguales	-24,495	0,000
Conceptual	No se asumen	-24,495	0,000
Emprendedor	varianzas iguales		

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25

ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

En la Tabla 15 que muestra la prueba T student para la dimensión conceptos emprendedores, se observa que el valor Sig. < 0.05, entonces, se rechaza la Hipótesis nula (H₀) y se acepta la Hipótesis alterna (H₁), lo que significa que la Plataforma LMS “San José Oriol” influye significativamente en el logro de conceptos emprendedores en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

Para confirmar la Hipótesis específica nula descartada, la figura 11 muestra el diagrama bloxpot caja y bigote en el pretest, se observa que las puntuaciones iniciales son estadísticamente similares, demostrándose la homogeneidad grupal antes de usar la Plataforma LMS San José Oriol, por tanto, se acepta la Hipótesis nula H₀ en el planteamiento pretest conceptual emprendedor.

Diagrama Caja y Bigotes mostrando resultados pre test - Dimensión conceptual

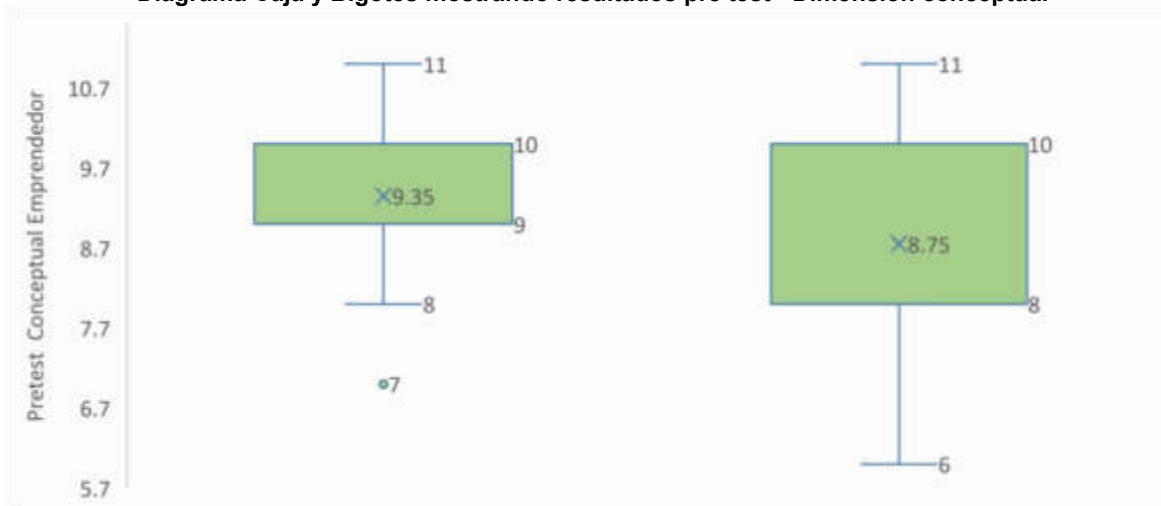


Figura 11: Resultados pretest en la dimensión conceptos emprendedores
 FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25
 ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

En el postest se observa un incremento en las puntuaciones finales, se verifica que el incremento es significativo, lo que confirma que el uso de la Plataforma LMS “San José Oriol”, influye significativamente en el logro de conceptos emprendedores en estudiantes del IES “San José Oriol”

Diagrama Caja y Bigotes mostrando resultados post test para la Dimensión conceptual

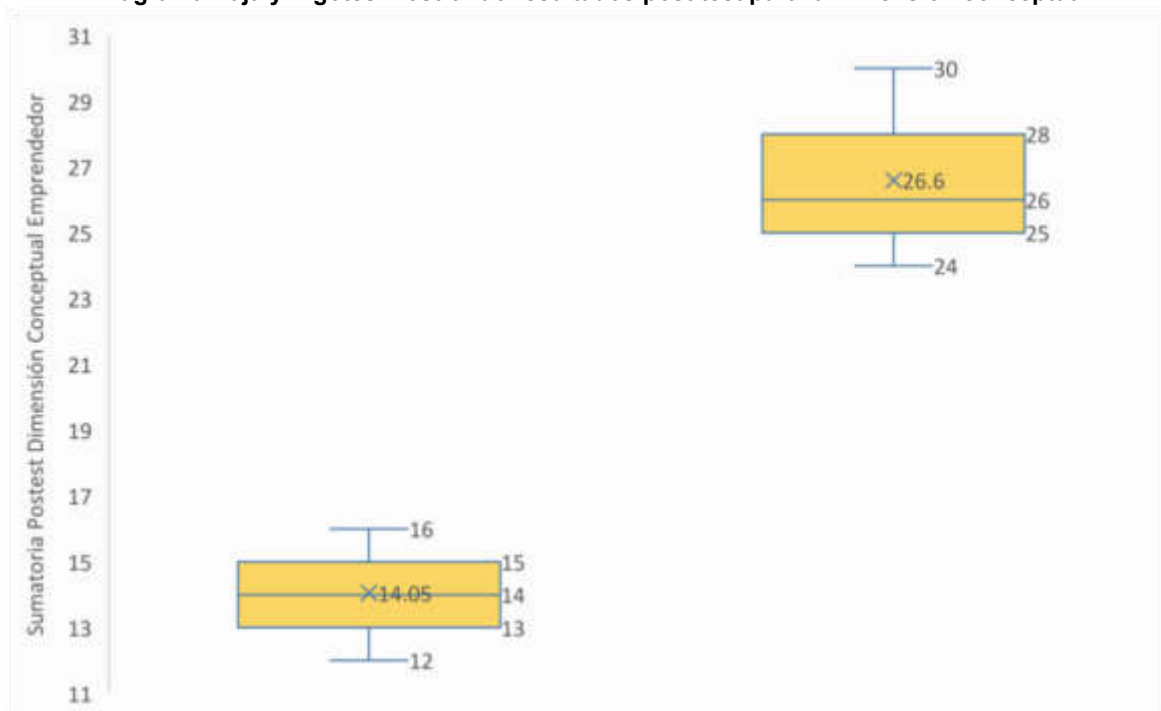


Figura 12: Resultados postest en la dimensión conceptos emprendedores
 FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25
 ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

H₁ - La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, influye significativamente en el logro de habilidades procedimentales emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

H₀ - La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, NO, influye significativamente en el logro de habilidades procedimentales emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

Tabla 17: Pruebas t student para la dimensión procedimental emprendedor

Variable - Grupo	(bilateral)	Prueba t student	
		t	Sig.
Sumatoria Pretest Dimensión Conceptual Emprendedor	Se asumen varianzas iguales	0,000	1,000
	No se asumen varianzas iguales	0,000	1,000
Sumatoria Posttest Dimensión Conceptual Emprendedor	Se asumen varianzas iguales	-40,219	0,000
	No se asumen varianzas iguales	-40,219	0,000

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25

ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

En la Tabla 16 que muestra la prueba T student para la dimensión procedimental emprendedor, se observa que el valor Sig. < 0.05, entonces, se rechaza la Hipótesis nula (H₀) y se acepta la Hipótesis alterna (H₁), lo que significa que la Plataforma LMS “San José Oriol” influye significativamente en el logro de habilidades emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

Para confirmar la Hipótesis específica nula descartada, la figura 13 muestra el diagrama bloxpot caja y bigote en el pretest antes de la aplicación de la Plataforma

LMS “San José Oriol”, se tiene que las puntuaciones iniciales son estadísticamente similares antes de aplicar la Plataforma LMS, demostrándose la homogeneidad grupal, por tanto, se acepta la Hipótesis nula H₀ en el planteamiento pretest habilidad emprendedora.

Diagrama Caja y Bigotes mostrando resultados Pretest – Procedimental Emprendedor

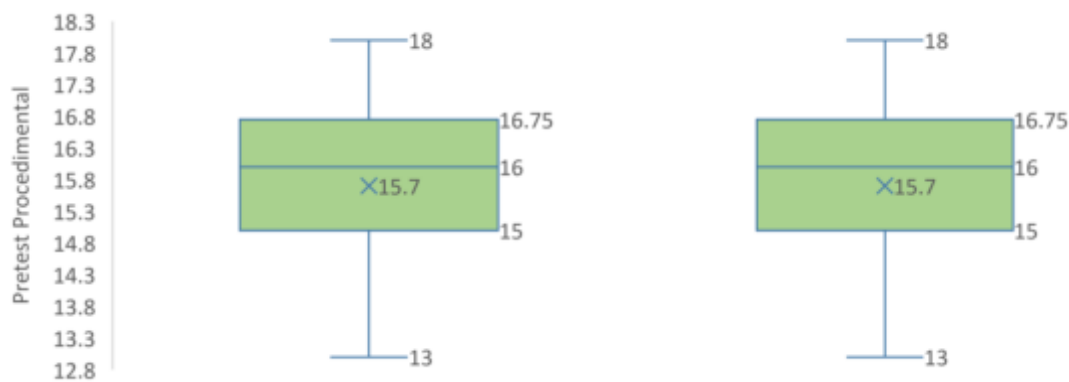


Figura 13: Resultados Pretest en la dimensión procedimental emprendedor

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25

ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

En el postest se observa un incremento en las puntuaciones finales, se verifica que el incremento es significativo, lo que confirma que el uso de la Plataforma LMS “San José Oriol”, influye significativamente en el logro de habilidades emprendedoras en el grupo experimental

Diagrama Caja y Bigotes mostrando resultados post test – Procedimental Emprendedor

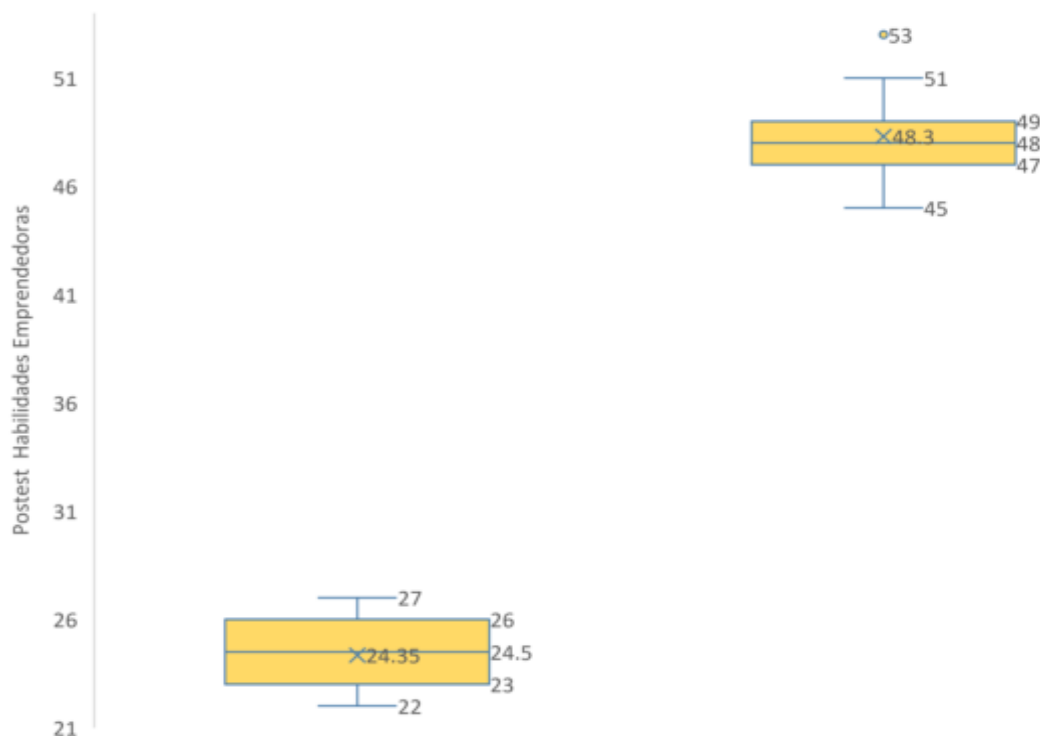


Figura 14: Resultados postest en la dimensión procedimental emprendedor

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25

ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

H₁ - La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, influye significativamente en el logro de actitudes emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

H₀ - La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, NO influye significativamente en el logro de actitudes emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

Tabla 18: Pruebas t student para la dimensión actitud emprendedora

Variable - Grupo	(bilateral)	Prueba t student	
		t	Sig.
Sumatoria Pretest	Se asumen		
Dimensión	varianzas iguales	0,000	1,000
Conceptual	No se asumen	0,000	1,000
Emprendedor	varianzas iguales		
Sumatoria Posttest	Se asumen		
Dimensión	varianzas iguales	-33,099 --	0,000
Conceptual	No se asumen	33,099	0,000
Emprendedor	varianzas iguales		

FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25

ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

En la Tabla 17 que muestra la prueba T student para la dimensión actitudes emprendedoras, se observa que el valor Sig. < 0.05, entonces, se rechaza la Hipótesis nula (H₀) y se acepta la Hipótesis alterna (H₁), lo que significa que la Plataforma LMS “San José Oriol” influye significativamente en el logro de actitudes emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.

Para confirmar la Hipótesis específica nula descartada, la siguiente figura 15, muestra el diagrama bloxpot caja y bigote en el pretest, se observa que las puntuaciones iniciales son estadísticamente similares antes de usar la Plataforma LMS San José Oriol, demostrándose la homogeneidad grupal, por tanto, se acepta la Hipótesis nula H₀ en el planteamiento pretest actitudinal emprendedor.

Diagrama Caja y Bigotes mostrando resultados pretest – Actitudes Emprendedoras

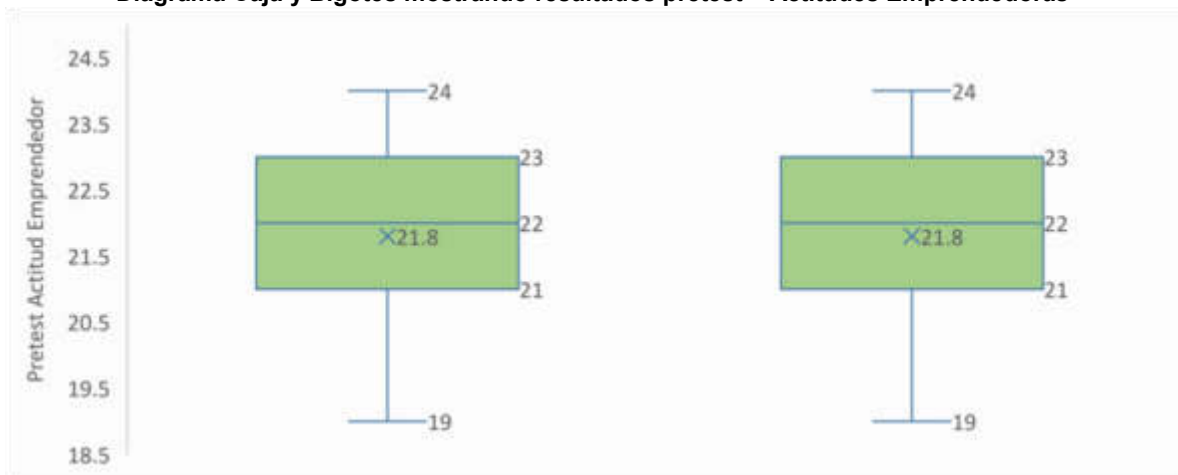


Figura 15: Resultados pretest en la dimensión actitudinal emprendedor
FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25
ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

En el posttest se observa un incremento en las puntuaciones finales, se verifica que el incremento es significativo luego de usar la Plataforma LMS, lo que confirma que el uso de la Plataforma LMS “San José Oriol”, influye significativamente en el logro de competencias emprendedoras en estudiantes del IES “San José Oriol”.

Diagrama Caja y Bigotes mostrando resultados posttest – Actitudes Emprendedoras

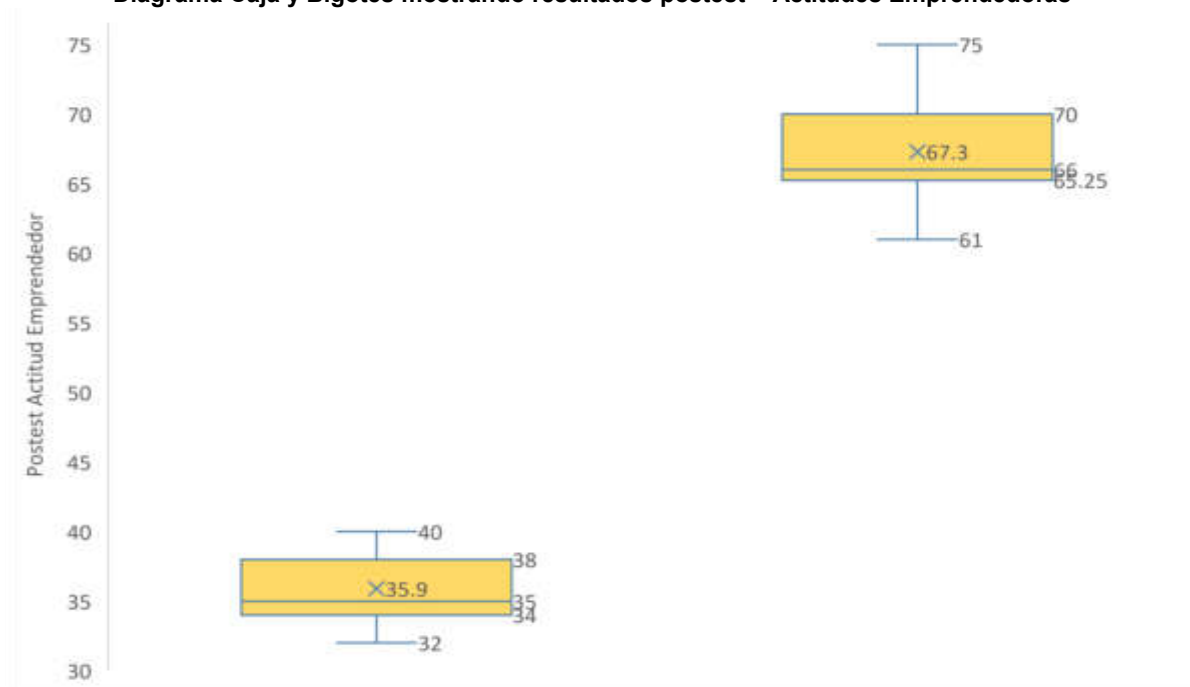


Figura 16: Resultados posttest en la dimensión actitudinal emprendedor
FUENTE: Resultados procesados en SPSS, versión 25
ELABORACIÓN DE CUADRO: Propia

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN

El propósito de la presente investigación reside en el análisis de la influencia del uso de la de la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, para desarrollar competencias emprendedoras, en ese sentido se utilizó la Plataforma LMS del IES “San José Oriol” para constatar la existencia de diferencia significativa positiva.

Luego de proponer la Hipótesis de homogeneidad en pretest, esto es, antes de usar la Plataforma LMS, se determinó la existencia de grupos homogéneos mediante la prueba de Levene de varianzas semejantes y T Student de medias semejantes, esto es, se verificó la existencia de similitud en cuanto al desconocimiento en competencias emprendedoras en dimensiones conceptual, habilidades, y actitudes emprendedoras, se confirmó que hay semejanza, en la misma magnitud, en cuanto al desconocimiento de competencias para emprender, antes de aplicar las estrategias didácticas que se gestionó en la Plataforma LMS San José Oriol:

En esta parte, es importante resaltar dicha característica encontrada, ya que, se logró el mismo nivel de desconocimiento antes de aplicar el programa, razón por la cual, se encontró homogeneidad de grupos luego de aplicadas las pruebas

estadísticas pretest, tras cuyo supuesto, se aplicaron al grupo de control la modalidad tradicional presencial y al grupo experimental se aplicó la Plataforma LMS “San José Oriol”.

Las pruebas postest fueron aplicadas al grupo experimental luego de usar la Plataforma LMS San José Oriol, ello a efecto de probar el grado de significancia entre el aprendizaje tradicional síncrona como modalidad presencial y la modalidad asíncrona que presenta la modalidad virtual E- learning en Plataformas LMS.

En cuanto a dicha variable independiente, sólo se refirió a la Plataforma LMS San José Oriol como un conjunto de estrategias tecnológicas, de gestión de actividades interactivas y didácticas pedagógicas.

En relación con la Hipótesis General, el nivel de significancia T Student confirmó que la Plataforma LMS “San José Oriol” influyó significativamente en el logro de competencias emprendedoras en los estudiantes del IES “San José Oriol”. La dimensión actitudinal tuvo mayor puntaje en el desarrollo de competencias dentro de grupo experimental, revelándose así que la actitud positiva adoptada por el usuario en plataforma, a tal punto que los indicadores relacionador, motivador, innovador, humanista, simbólica tuvieron puntajes meritorios.

Este desarrollo se explica por lo sustentado por Bandura (1977), quien sostiene que la mayor parte del comportamiento humano es aprendido mediante la observación de modelos que transmiten normas, lenguaje, aspiraciones educativas, como así otras preferencias relacionadas con una carrera o profesión, situación que fue implementada adecuadamente en la Plataforma LMS San José Oriol.

Con respecto de la Hipótesis Específica 3, se confirma que la Plataforma LMS

San José Oriol influye significativamente en el logro de competencias emprendedoras en su dimensión actitudes emprendedoras, ello revelado por el incremento de las medias entre el pretest y posttest que se mostraron en los resultados vinculados a dicha dimensión.

McClelland (1989), describe el tipo de necesidad motivadora actitudinal, es decir las personas necesitan reunirse en grupos según sus intereses, cuyo aspecto ha sido implementado mediante trabajos colaborativos, aprendizaje basado en problemas, y elaboración de proyectos, es así, que en la investigación los aprendices usuarios de plataforma formaron grupos de discusión con intereses comunes, además, necesitaron ser solicitados, comprendidos y aceptados por otros, no obstante, la frialdad de la barrera propia que ostenta la virtualización de actividades donde se resaltó el trabajo colaborativo en equipo.

CONCLUSIONES

El propósito general de la investigación estuvo orientado a determinar cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de competencias emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa. En consecuencia, habiéndose ejecutado y analizado las actividades planificadas en la matriz de consistencia, operacionalización de variables, e instrumentos de evaluación, se arribó a las siguientes conclusiones:

1. La implementación de la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, incidió significativamente en el logro de conceptos emprendedores en los estudiantes del IES San José Oriol en Arequipa, año 2019; al finalizar la experiencia del curso experimental, Empresarismo, aprende a emprender, gestionado en aquel entorno virtual, presentaron propuestas de negocio que solucionan problemas de su entorno en base a modalidades de diseño emprendedor Lean Canvas, Design Thinking y Lean Startups.
2. El uso de la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, ha demostrado el logro significativo de capacidades procedimentales emprendedoras en estudiantes del IES San José Oriol en Arequipa, año 2019; al finalizar el desarrollo del curso, Empresarismo, aprende a emprender, colocado

didácticamente en aquel entorno virtual, presentaron propuestas de negocio solucionando problemas de su entorno en base a un proceso ordenado orientado a concebir, definir, e idear una propuesta emprendedora, prototipándola para testearla y así darle mejoras significativas.

3. La práctica virtual contenida en la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, ha evidenciado el logro significativo de actitudes emprendedoras en los estudiantes del IES San José Oriol en Arequipa, año 2019; al finalizar el desarrollo del curso, Empresarismo, aprende a emprender, implementado en ese entorno virtual se demostró una clara mejora en la característica personal emprendedora al haber adquirido actitudes predominantes para relacionarse con su entorno para saber las necesidades del medio y fomentar la creatividad e innovación que posibilite la solución de los problemas encontrados bajo una conducta humanista y simbólica, aprendiendo a relacionarse humanamente con otros para emprender y expresar ideas mediante dibujos, mapas, figuras entre otros, demostrando autoconfianza, iniciativa y trabajo en equipo, característica necesaria para emprender.
4. La estrategia didáctica gestionada en la Plataforma LMS mediante un ambiente virtual de aprendizaje personalizado y/o adaptado a un ritmo y estilo propio de aprendizaje, que fuera proporcionada a la población muestra objeto de estudio en el curso, -Empresarismo, aprende a emprender-, permitió de manera libre y autónoma la observación de tutoriales al inicio de actividades en un primer módulo tras el cual permitió a los estudiantes usuarios aprender el uso de los recursos de la Web 2.0 para facilitar el intercambio de información y consiguiente construcción del aprendizaje en

ese entorno virtual usando tecnologías digitales, ha demostrado que es posible superar las barreras físicas, temporales y espaciales para desarrollar aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales emprendedoras, revelándose un aprendizaje significativo que mejoró mediante el uso de recursos multimedia y desarrollo de actividades en línea, trabajos colaborativos, y proyectos emprendedores, obteniendo tras su evaluación las notas que se muestran estadísticamente en datos y gráficos en la parte resultados de ésta investigación llegando así a la conclusión general que la Plataforma LMS San José Oriol, como estrategia didáctica, influyó significativamente en el logro de competencias emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa, 2019.

5. En definitiva, la hipótesis general y las hipótesis específicas, debidamente contrastadas en la parte análisis de resultados de la investigación, demostraron que el uso de la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, no sólo logró el desarrollo de competencias emprendedoras en estudiantes del IES San José Oriol, sino que también facilitó la construcción del aprendizaje, familiarizó el uso de tecnologías digitales y recursos de la Web 2.0, y, fomentó en el estudiante su interés por estar a la vanguardia de la ciencia y la tecnología.

RECOMENDACIONES

1. La investigación prueba, que implementar herramientas tecnológicas, como la implementada Plataforma LMS “San José Oriol”, en el proceso de enseñanza aprendizaje del curso, Empresarismo, aprende a emprender, permitió el logro de competencias relacionadas con el emprendimiento en estudiantes del Instituto de Educación Superior “San José Oriol”, por cuya razón, es meritorio integrar en los planes curriculares de distintos institutos de educación superior para mejorar los aprendizajes emprendedores.
2. La investigación demostró que es necesario considerar las competencias emprendedoras dentro de los aprendizajes fundamentales, lo que les permitirá emprender creativamente sus proyectos personales y colectivos, ello para poder disminuir la tendencia de emprendimientos débiles detectados como problemática de investigación a causa de una educación deficiente o porque el usuario emprendedor no tiene tiempo para integrarse a una modalidad tradicional de aprendizaje presencial, que le permita perfeccionarse como persona para emprender, aspecto actitudinal importante en los emprendimientos de éxito.

3. Es recomendable promover el uso de tecnologías digitales en instituciones educativas como complemento de la modalidad presencial que se dan en las aulas, como también fomentar una alfabetización digital a personas distintas de los nativos digitales para permitir a personas adultas, migrantes digitales, hacer uso de las tecnologías digitales y de información, de modo tal, que puedan desarrollar la construcción de su aprendizaje, esto es aprendan a aprender en entornos virtuales para generar una idea de negocio con los últimos modelos emprendedores.
4. Se recomienda realizar una investigación especializada en el desarrollo y gestión de Plataformas LMS a efecto de conocer cuáles serían las dimensiones que integrarían el diseño óptimo y gestión de actividades en las Plataformas LMS, usadas para entornos virtuales.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Adell, J., Bellver, A., & Bellver, C. (2008). *Entornos virtuales de aprendizaje y estándares de "e-learning"*. En: Psicología de la educación virtual. 1ª ed. Madrid: Morata, pp. 274-298. ISBN 978-84-7112-519-4.
- Alles, M. (2011). *Desempeño por Competencias. Evaluación de 360°*. 2a Edición. Buenos Aires: Granica
- Álvarez, S. (2014). ¿Cómo generar un proyecto b-learning? Entre lo presencial y lo virtual. Revista Digital Universitaria. *Libertadores de las Américas*. Recuperado de <http://www.ceaamer.edu.mx/revista/como-generar-un-proyecto-b-learning-entre-lo-presencial-y-lo-virtual/>
- Area, M., & Adell Segura, J. (2009). E-Learning: Enseñar y Aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pp. 391-424. recuperado de https://www.researchgate.net/publication/216393113_E-Learning_ensenar_y_aprender_en_espacios_virtuales
- Argueta, M. (2018). Foro Económico Mundial sobre América Latina. América Latina en un punto de inflexión: construyendo una narrativa. *World Economic Forum*. São Paulo, Brasil, 13-15. Recuperado de http://www3.weforum.org/docs/LA18_Report_Spanish.pdf

- Avila, J., Cardenas, S., Díaz, S. y Munera, A. (2012). *La educación virtual como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje- de los estudiantes de la Institución Educativa Liceo Politécnico del SINU*. (Tesis de licenciada, Universidad de Cartagena, Lorica-Córdova). Recuperado de https://www.academia.edu/33612843/Proyecto_final_educacion_virtual
- Banco Central de Reserva del Perú. (15 y 16 de julio de 2016). Arequipa: Informe Económico y Social. Encuentro Económico. Recuperado de <http://www.bcrp.gob.pe/docs/Proyeccion-Institucional/Encuentros-Regionales/2016/arequipa/ies-arequipa-2016.pdf>
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje Social*. New York: Prentice Hall.
- Bermmejo, M., y De la Vega, I. (2003). *Crea tu propia empresa*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana
- Britain, S. (2004). A Framework for the Pedagogical Evaluation of E Learning
- Cabero, J. (2000). La formación virtual: principios, bases y preocupaciones. Redes, multimedia y diseños virtuales. Recuperado de <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/La%20formacin%20virtual%20Cabero.pdf>
- Carrasco, S. (2008). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima Perú: San Marcos.
- Castillejo, D., y Garzón, D. (2014). Consideraciones tecnológicas y pedagógicas del constructivismo social. *Revista de Tecnología*. Journal of Technology. 13 (1), 121-131. Recuperado de <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-ConsideracionesTecnologicasYPedagogicasDelConstruc-6041571.pdf>
- Castillo, C., & Rusque, A. (2002). Emprendimiento: De la Capacidad Empresarial a la Capacidad Emprendedora. XIX Encuentro Nacional de Escuelas y Facultades de Administración y Economía. ENEFA, Universidad de Talca.

- Castro, E. (2010). El estudio de casos como metodología de investigación y su importancia en la. Obtenido de Revista Nacional de Administración, 1 (2), 31: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3693387>
- Cepeda, G. (2006). La calidad en los métodos de investigación cualitativa: principios de aplicación práctica para estudios de casos. Cuadernos de Economía y Dirección de la Empresa. Asociación Científica de Economía y Dirección de Empresas Madrid, España. Núm. 29 pp. 57-82. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/807/80702903.pdf>
- Chávez, A. (2011). Analogía evaluación presencial vs a distancia. Educar para aprender. Recuperado de <https://educarparaaprender.wordpress.com/2011/06/16/analogia-evaluacion-presencial-vs-a-distancia/>
- Chiappe, A., Consuelo, J. (2013). *Fortalecimiento de las habilidades emocionales de los educadores: interacción en los ambientes virtuales*. Universidad de La Sabana | Facultad de Educación. Educ. y Educ. 16 (3) pp. 503-524. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/834/83429830006.pdf>
- Cisneros, Y., Flores, J. y Vilcapoma, N. (2015). La plataforma moodle y su influencia en el aprendizaje del área de educación para el trabajo de los estudiantes de 5º grado de la Institución educativa CNV Vitarte-UGEL N° 06-2015. (Tesis de segunda especialidad., Universidad Nacional de educación "Enrique Guzmán y Valle. Lima-Perú) Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1154/TS%20CSle%20C65%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Clarenc, C., Castro, S., López, C., Moreno, M., y Tosco, N. (2013). *Analizamos 19 plataformas de e-learning: Investigación colaborativa sobre LMS*. Congreso

- Virtual Mundial de e-learning. Recuperado de [Analizamos-19-plataformas-de-eLearningprimera-investigacion-academica-colaborativa-mundial.pdf](#)
- Competencias en la Universidad. Las competencias transversales. *Cuadernos de Docencia Universitaria*. Editorial Octaedro. Barcelona: ICE. Recuperado de https://es.slideshare.net/andri_arg/evaluacion-de-las-competencias-transversales
- Constantino, G., & Álvarez, G. (2010). Conflictos virtuales, problemas reales. Caracterización de situaciones conflictivas en espacios formativos online. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*. RMIE, enero-marzo. Vol. 15, (44), PP. 65-84. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/documentos/rmie/v15/n044/pdf/ART44005.pdf>
[content/uploads/sites/7/2015/08/introduccion-chamiluda-20161.pdf](http://www.comie.org.mx/documentos/rmie/v15/n044/pdf/ART44005.pdf)
- Dans, E. (2009). Educación on line: plataformas educativas y el dilema de la apertura. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. vol. 6 (1). Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011179010>
- De Bono, E. (1997). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Dorantes, R. (2018). *¿Qué es una Startup?*. Diccionario Entrepreneur. Recuperado de <https://www.entrepreneur.com/article/304376>
- Environment. *University of Bolton*. *UBIR: University of Bolton Institutional Repository*. Recuperado de http://ubir.bolton.ac.uk/301/1/iec_reports-2.pdf
- Espacios v Virtuales*. Obtenido de Tecnología educativa:
- Fernández, A. (2009). *Las plataformas de aprendizaje: del mito a la realidad*. Madrid: Biblioteca nueva.
- Fernández, J., Yáñez, J. & Muñoz, E. (2015). Prácticas morales y normas de

- netiqueta en las interacciones virtuales de los estudiantes de educación secundaria. *Innovación Educativa*, vol. 15, (69) pp 59-61. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v15n69/v15n69a5.pdf>
- Fernández-Pampillón, A. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Recuperado de http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
- Fonseca, L., Medellín, L. & Vásquez, J. (2015). *El uso de herramientas de la web 2.0 como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes universitarios*. Universidad de Guadalajara. México. Revista de tecnología y sociedad. Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/227/341>
- Fundación contra el hambre. (2015). *Guía para fortalecer competencias clave para los sectores emergentes de emprendimiento de jóvenes en riesgo de exclusión*. Ayregraf Artes Gráficas, S.L. Recuperado de https://www.accioncontraelhambre.org/sites/default/files/documents/guia_para_fortalecer_competencias_emprendedoras_en_jovenes._accion_contra_el_hambre.pdf
- Gallardo, S. (2007). *El constructivismo social como apoyo en el aprendizaje en línea*. España: Ediciones Gallardo.
- GesTron.es (2018). Modelos de Negocios: definición y ejemplos. Recuperado de <https://gestron.es/modelo-de-negocios-definicion-y-ejemplos/>
- Graells, P. (2000). Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación. Departamento de Pedagogía Aplicada. Recuperado de <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/Liderazgo/LecturasFalt/docentesfunciones.pdf>

- Gravié, R. (2006). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo: el constructivismo social, una nueva forma de enseñar y aprender*. México: constructivismo social, una nueva forma de enseñar y aprender.
- Griffiths, D. Blat, J., García, R. y Sayano, S. (18 de octubre 2005). *La aportación de LMS Learning Design a la creación de recursos pedagógicos reutilizables*. RED. Revista de Educación a Distancia. Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/24441/23781>
- Hernández, R. (1998). *Metodología de la investigación*. 2a Edición. México D.F.: McGrawHill.
- Hernández, R. (2003). *Metodología de la Investigación*. 3a Edición. México D.F.: Mc GrawHill.
- Herrera, S., Morales, M., Fennema, M. & Goñi, J. (2012). *Diseño de experiencias y aplicaciones de m-learning desde un enfoque ecológico*.) Universidad del Norte Santo Tomás de Aquino. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/46362/Documento_complet%20o.pdf?sequence=1
<https://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>
- Huayapa, P. (2018). *Aulas virtuales y eficacia de aprendizaje en la educación emprendedora de los estudiantes del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Luís Navarrete Lechuga de Urcos 2015*. (Tesis doctoral, Universidad de Cesar Vallejo, Lima-Perú). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/33338/huayapa_hp.pdf
- Klainner, V. (2018). *Segmentación Psicográfica, Conocer al Consumidor*. Recuperado de <http://segmento.itam.mx/Administrador/Uploader/material/Segmentacion%20Psicografica,%20Conociendo%20al%20Consumidor.PDF>

- La Rosa, A. (2016). Aprendizaje móvil; de los modelos a las experiencias. Apunt. Cienc. Soc. 06(01). Recuperado de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/353-1459-6-PB.pdf
- Labarca, I. & Pérez, L. (2009). *Como fomentar la intención emprendedora en los estudiantes*. June 2-5, San Cristóbal, Venezuela. Recuperado de <http://www.laccei.org/LACCEI2009-Venezuela/p94.pdf>
- Lara, P., Saigí, F., & Duart, J. (2004). *Posicionamiento web de contenidos en e-learning; accesibilidad y usabilidad como instrumento de competitividad y calidad*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/lara-navarra-pablo-0/>
- Laura, B., Formigós, J., Esquiva, G., Fernández, L., Noailles, A., Gómez, V. y Lax, P. (2015). Ensayo de evaluación a distancia frente a evaluación presencial. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5903130>
- Marriga, F. & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. Segunda edición. México: McGraw-Hill.
- Martín, M., Palma, J., Martí, J. & Ángeles, I. (2013). *Colectivismo: Propuesta de las NTIC para la docencia*. Cooperación, comunicación y sociedad: Escenarios europeos y latinoamericanos. Recuperado de http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/35211/Article_conectivismelibre.%20pdf?sequence=1
- Martinez, N. (2004). *Análisis de la capacidad emprendedora de los microempresarios del sector turístico. Caso provincia de Llanquihue*. (Tesina de Licenciatura, Universidad Austral de Chile. Valdavina) Recuperado de

<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2004/fem385a/html/index-frames.html>

Masgo, E. (2010). Relación entre desempeño docente y el desarrollo de la capacidad emprendedora en estudiantes de secundaria cercado Callao. (Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola. Lima-Perú) recuperado de

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1391/1/2010_Masgo_Relaci%C3%B3n%20entre%20desempe%C3%B1o%20docente%20y%20el%20desarrollo%20de%20la%20capacidd%20emprendedora%20en%20estudiantes%20de%20secundaria%20del%20cercado%20Callao.pdf

Mercado E., Diaz. E, y Flores, D.T. (1997). *Productividad base de la competitividad*. México: Limusa.

Ministerio de Educación. (2015). ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes?. VI-VII Ciclos. Comunicación en entornos virtuales. De 1° a 5° de educación Secundaria. *Rutas del aprendizaje. Versión 2015*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Secundaria/ComunicacionDigital-VIyVII.pdf>

Oré, J. (2017). *linfluencia de la plataforma Moodle como recurso didáctico en la mejora de las capacidades de la formación específica del módulo ocupacional de digitación en ofimática en los estudiantes del centro de educación técnico productiva nuestra Señora de Lourdes*. (Tesis de maestro, Universidad de San Martín de Porres, Lima-Perú). Repositorio de http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/3050/3/ore_sjd.pdf

Palomino, A. (1989). *Teoría y práctica del desarrollo moral en la escuela*. Universitaria de Castilla- La Mancha. Recuperado de <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-LaurenceKohlberg-117615.pdf>

- Pampillón, A. (2008). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
- Pérez, R., Rojas, J. & Paulí, G. (2008). *Algunas experiencias didácticas en el entorno de la plataforma Moodle*. Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales Vol. 5(10), págs. 1-10. Recuperado de <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/050510/A1mar2008.pdf>
- Pineda, P., Valdivia, P. & Ciraso, A. (2016). *Actividades en Moodle: Manual de buenas prácticas pedagógicas*. Universidad Corporativa. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/estudis/2016/149926/Moodle_buenas_practicas.pdf
- Ramírez M. (2009). Recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil. (Mlearning) y su relación con los ambientes de educación a distancia; implementaciones e investigaciones. RIED vol. 12 (2). Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/141689.pdf>
- Rincón, E. (2006). La Relación Sector Productivo en la Economía de Servicio. Encuentro Educativo. Vol 13, 175-185.
- Salazar, A. (2014). *El aprendizaje por competencias y la formación del docente universitario, un análisis desde la perspectiva teórica del conectivismo*. Innovación y desarrollo tecnológico. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/279180175_El_aprendizaje_por_competencias_y_la_formacion_del_docente_universitario_un_analisis_desde_la_perspectiva_teorica_del_conectivismo
- Schwartz, D. (1994). *Pensar en grande la magia del éxito*. México D.F.: Editorial Herrera Hnos. S.A.

- Schawrtz, D. (1999). *Pensar es grande la magia del éxito*. México D.F.: Editorial Herrera Hnos.
- Serida, J., Guerrero, C., Alzamora, J., Borda, A., & Morales, O. (2019). *Global Entrepreneurship Monitor, Perú 2018-2019*. Ediciones ESAN. Recuperado de <https://www.esan.edu.pe/publicaciones/2018/11/12/GEM%202017-2018%20FINAL.pdf>
- Tarapuez, E., Zapata, J. & Agreda, E. (2008). Knight y sus aportes a la teoría del emprendedor. *Estudios gerenciales*, vol. 24, (106), pp. 83-9. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/212/21210605.pdf>
- Tello, I. (s.f.). (2010). M-Leaning: experiencias actuales y clasificación de las tendencias. *American Learning & Media. Tendencia innovación, tecnología y cultura*. Recuperado de <http://www.americlearningmedia.com/edicion-008/100-white-papers/548m-learning-experiencias-actuales-y-clasificacion-de-tendencias>
- Tobón, S., Pimienta, J. & García, J. (2010). *Secuencias didácticas: Aprendizaje y evaluación por competencias*. Primera Edición. México: Pearson Educación. Recuperado de <http://files.ctezona141.webnode.mx/200000004-8ed038fca3/secuencias-didacticastobon-120521222400-phpapp02.pdf>
- Torres, W. (2017). E-learning en el taller de electrónica para el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Monserrat, Independencia, 2016. (Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo, Lima- Perú), Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21825/Torres_NWR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Traverso, H., Prato, L. Villoria, L. Gomez, G., Priegue, C. Caivano, R. Fissore, M. (2011). *Herramientas de la Web 2.0 aplicadas a la educación*. Universidad Nacional de Villa María – Instituto A.P. de Ciencias Básicas y Aplicadas. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27532/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Trelles, J. (2017). *Aprendizaje de comercio electrónico y el desarrollo de la capacidad emprendedora en estudiantes de educación superior*. (Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres, Lima-Perú), Recuperado de http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/2847/1/trelles_sjl.pdf
- Valmayor, A. (2008). *IV Jornada Campus Virtual UCM. Experiencias en el Campus Virtual*. Editorial Complutense, S. A. Recuperado de http://eprints.ucm.es/7773/1/ACTAS_campusvirtual.pdf
- Vara, A. (2010). *¿Cómo hacer una tesis en ciencias empresariales? Manual breve para los tesisistas de Administración, Negocios Internacionales, Recursos Humanos y Marketing*. Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres. Lima Perú. Recuperado de https://masteradmon.files.wordpress.com/2013/04/manual_aristides-vara.pdf
- Varela, R. (2008). *Innovación empresarial. Arte y Ciencia en la creación de empresas*. Tercera edición. México: Person Educación.
- Vargas, A., Rojas, N. & Rodriguez, D. (2018). *Estudio de factibilidad-plataforma para la enseñanza del emprendimiento en la educación media*. (Tesis segunda especialidad, Universidad Católica de Colombia- Bogotá),

Recuperado de

<https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/22528/1/Estudio%20de%20Factibilidad%20Emprendimiento.pdf>

Vásquez, J. (2015). *Emprendimiento empresarial: La importancia de ser emprendedor*. CreateSpace Independent Publishing Platform. España.

Recuperado de <https://www.amazon.com/El-Emprendimiento-Empresarial-ImportanciaEmprendedor/dp/1512216119>

Venegas, F. (2014). *Enseñanza - Aprendizaje del emprendimiento en la carrera de Ingeniería Comercial. Investigación diagnóstica y propuesta pedagógica para su optimización en programas de continuidad de estudios de una universidad tradicional. (Tesis de maestría, Universidad del Biobío. Chillán)*

Recuperado de

http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/383/1/Venegas_Gonzalez_Fernando.pdf

Warnier, Y. (2016). *Introducción al proyecto Chamilo. ¿Qué es Chamilo?*. Bélgica:

Chamilo user day. Recuperado de <http://www.chamiluda.org/2017/wp->

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA TESIS:	LA PLATAFORMA LMS COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS EN ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR SAN JOSÉ ORIOL DE AREQUIPA, AÑO 2019
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Investigación Pedagógica
AUTOR(ES):	Manuel Roberto Valderrama Valderrama

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable Independiente		
¿Cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de competencias emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa, 2019?	Determinar cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de competencias emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa, 2019.	La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, influye significativamente en el logro de competencias emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.	Plataforma LMS	Estrategia Tecnológica Estrategia de Gestión Estrategia Pedagógica	Diseño: Experimental Enfoque: Cuantitativo Nivel: Cuasi experimental Tipo: Aplicada Corte: Longitudinal
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable Dependiente		
¿Cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de conocimientos emprendedores en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa?	Establecer cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de conocimientos emprendedores en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.	La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, influye significativamente en el logro de conceptos emprendedores en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.	Competencias Emprendedoras		
¿Cómo influye la plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de habilidades emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa?	Reconocer cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de habilidades emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.	La Plataforma LMS, como estrategia didáctica, influye significativamente en el logro de habilidades emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.			
¿Cómo influye la Plataforma LMS, como estrategia didáctica, en el logro de actitudes emprendedoras en estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa?	Identificar cómo influye la Plataforma LMS, como recurso didáctico, en el logro de actitudes emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.	La Plataforma LMS, como recurso didáctico, influye significativamente en el logro de actitudes emprendedoras en los estudiantes del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa.			

Anexo 2: Instrumento de recopilación de datos

Competencias Emprendedoras

Estimado estudiante:

Este cuestionario es anónimo, comprende 32 proposiciones afirmativas que describen conceptos, habilidades y actitudes propias de un emprendedor exitoso.

Las respuestas deben ser escogidas en concordancia con el nivel de dominio emprendedor que considere tener al momento de absolver este cuestionario.

Los niveles de dominio emprendedor están por escalas valorativas: *-experto-* cuando el dominio es absoluto o muy bueno, *-avanzado-* cuando el dominio es adecuado o bueno; *-indiferente-*, cuando el dominio no es ni bueno ni malo, *-aprendiz-* cuando el dominio es malo; y, *-novel-* cuando el dominio es muy malo.

Para el nivel *-experto-* se le ha asignado el numeral (5), para el nivel *-avanzado-* se le asignó el numeral (4), para el nivel *-indiferente-* se le asignó el numeral (3), para el nivel *-aprendiz-* se le asignó el numeral (2), y, para el nivel *-novel-* se le asignó el número (1).

EXPERTO	AVANZADO	INTERMEDIO	APRENDIZ	NOVEL
5	4	3	2	1

Sea lo más responsable y honesto en sus respuestas y/o elecciones de nivel, porque las mismas se requieren para mejorar el proceso de aprendizaje emprendedor y optimizar el emprendedurismo en nuestro medio y en el IES San José Oriol.

N.º	ITEM	Escala Valorativa				
		5	4	3	2	1
1	Conoce el proceso de diseño del lienzo Canvas para dividir un mercado en grupos de individuos más pequeños que tengan características y necesidades semejantes para atenderlo de forma específica y diferenciada.					
2	Desarrolla el modelo Canvas como herramienta emprendedora para visualizar y explorar áreas internas y externas emprendedoras y sus relaciones que deben existir en la producción de un bien o servicio.					
3	Diseña un proceso orientado a contextualizar un problema para generar ideas que puedan solucionarlo mediante la creatividad, racionalidad, y, objetividad.					
4	Desarrolla el proceso de diseño emprendedor bajo etapas analíticas, metódicas, racionales y emocionales propias de un diseñador emprendedor, trabajando por objetivos, bajo presión, y, con limitaciones.					
5	Lanza un negocio por Startup mediante un circuito de implementación ágil donde el emprendedor, supone y valida supuestos de emprendimiento con poca inversión, la desarrolla poco a poco validando con experimentos la idea de negocio					
6	Conoce la metodología Lean Startup basado en un circuito de tres pasos que se deben recorrer en el menor tiempo posible y con la mínima inversión para alcanzar a ser una gran empresa.					
7	Busca el valor colectivo en una plataforma on line para producir viralidad y escalabilidad económica					
8	Entiende la situación problemática o sentimientos que atraviesan los demás					
9	Aplica herramientas sociales que permiten meterse en la situación problemática y comprende con detalle el contexto.					
10	Extrae del ecosistema emprendedor, noticias, falencias, problemas, para innovar y medir el contexto del desafío.					
11	Evalúa toda la información recopilada como situación problemática y conserva sólo aquella que realmente aporte valor					

N.º	ITEM	Escala valorativa				
		5	4	3	2	1
12	Reconoce una gran variedad de problemas y necesidades y discrimina los que no tienen solución.					
13	Se enfoca en elegir las medidas necesarias para llegar a una solución definitiva.					
14	Desarrolla un proceso sistemático de generación de ideas que cubran en solución los problemas establecidos					
15	Promueve sesiones grupales para que sus integrantes expongan su opinión y punto de vista.					
16	Convierte la idea o solución arribada en un prototipo digital o físico.					
17	Desarrolla prototipos con materiales como papel, cartón, plastilina o bloques de lego.					
18	Realiza pruebas con los prototipos realizados previamente para su mejora.					
19	Soy proclive a ser sociable, extrovertido, comunicativo, y entablar buenas relaciones con los demás.					
20	Comparto diversos trabajos intelectuales, intercambiando información para su mejora.					
21	Soy decisivo en conocer gente nueva, superando la timidez.					
22	Utilizo aplicaciones informáticas para desarrollar muchas cosas y optimizarlas, y eso me gusta y me motiva					
23	Procuro ser mejor persona, desarrollar mi potencial, buscando motivación para tal fin					
24	Tengo facilidad para el cambio, mejorar o crear algo nuevo y facilidad para comunicarlo y escribirlo.					
25	Me gusta inventar, aprender a inventar, aprendo de los genios, mejoro mi creatividad					
26	Transformo ideas y creaciones en productos terminados, aptos para ser producidos.					
27	Contemplo valores humanos, éticos, y facilidad para transmitirlos.					
28	Soy proclive a ayudar en mejoras medioambientales, promuevo su protección.					
29	Defiendo lo que considero justo, consolidando valores humanos, y seguridad pública.					
30	Supero barreras de comunicación, tengo iniciativa para hablar, superando la timidez					
31	Comunico ideas en varios aspectos del arte y la cultura: pintura, poesía, música, imagen, danza.					
32	Adecúo mi mensaje, conversación, o comunicación al entorno donde me desenvuelvo					

Agradecemos su participación

Anexo 3: Tres (3) fichas de validación por juicio de expertos



Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo () 3. Mixto (X)

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	LA PLATAFORMA LMS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS EN ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR SAN JOSE ORIOL DE AREQUIPA, AÑO 2019.
Línea de investigación:	Educación virtual

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
MANUEL ROBERTO VALDERRAMA VALDERRAMA	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Dra. PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO	

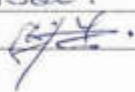
Arequipa, 13 diciembre del 2018

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
3. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de: www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	César Jiménez Medina
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad _____ (años)
Profesión:	Contador Público
Especialidad:	CONTABILIDAD.
Años de experiencia:	17
Cargo que desempeña actualmente:	Docente.
Institución donde labora:	ISSO.
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la núbrica.

TABLA N° 1
VARIABLE 1 Plataformas LMS

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario para medir el aprendizaje de capacidades emprendedoras en entornos virtuales						
Autor del Instrumento	Manuel Roberto Valderrama Valderrama						
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable Independiente – Plataforma LMS						
Definición Conceptual:	Entornos prediseñados para la construcción del aprendizaje sincrónico o asincrónico utilizando tecnologías informáticas digitales en RED						
Población:							
Dimensión / Indicador	Ítems		Suficiencia	Claridad	Coherenci	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1 Diseño técnico, digital, y estético	Entorno visual	1	X	X	X	X	
	Elementos multimedia	2, 3,		X	X	X	
	Estructura	4		X	X	X	
D2 Diseño Funcional	Accesibilidad	5, 6,	X	X	X	X	
	Interactividad	7, 8,		X	X	X	
	Conectividad	9, 10,		X	X	X	
D3 Diseño Didáctico y pedagógico	Material didáctico	11	X	X	X	X	
	Foros	12, 13, 14,		X	X	X	
	Wiki y Blogs	15		X	X	X	

TABLA Nº 2
VARIABLE 2 Capacidades emprendedoras

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario para medir el aprendizaje de capacidades emprendedoras en entornos virtuales						
Autor del Instrumento	Manuel Roberto Valderrama Valderrama						
Variable 2: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable dependiente – Capacidades Emprendedoras						
Definición Conceptual:	Destrezas, media o superior, de un individuo proactivo relevantes para la empleabilidad						
Población:							
Dimensión / Indicador	Ítems		Suficiencia	Claridad	Coherenci	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1 Conocimientos emprendedores	Modelo Canvas	16, 17,	X	X	X	X	
	Modelo Design Thinking	18, 19,		X	X	X	
	Modelo Finanzas para el valor	20, 21, 22,		X	X	X	
				-	-	-	
D2 Habilidades emprendedoras	Empatizar	23, 24, 25,	X	X	X	X	
	Definir	26, 27, 28,		X	X	X	
	Idear	29, 30,		X	X	X	
	Prototipar	31, 32,		X	X	X	
	Evaluar	33		X	X	X	
				-	-	-	
D3 Actitudes emprendedoras	Relacional	34, 35, 36,	X	X	X	X	
	Motivacional	37, 38,		X	X	X	
	Innovador	39, 40, 41,		X	X	X	
	Humanista	42, 43, 44,		X		X	
	Simbólica	45, 46, 47,		X	X	X	X



**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
JUICIO DE EXPERTO**

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo () 3. Mixto (X)

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	LA PLATAFORMA LMS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS EN ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR SAN JOSE ORIOL DE AREQUIPA, AÑO 2018.
Línea de investigación:	Educación virtual

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
MANUEL ROBERTO VALDERRAMA VALDERRAMA	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Dra. PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO	


Arequipa, 13 diciembre del 2018

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
3. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de: www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Sander Milton Laquise Ticana
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad 39 (años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Ciencias Sociales
Años de experiencia:	17 años
Cargo que desempeña actualmente:	Sub Director Académico
Institución donde labora:	Instituto San José Oriol
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N° 1
VARIABLE 1 Plataformas LMS

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario para medir el aprendizaje de capacidades emprendedoras en entornos virtuales						
Autor del Instrumento	Manuel Roberto Valderrama Valderrama						
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable Independiente – Plataforma LMS						
Definición Conceptual:	Entornos prediseñados para la construcción del aprendizaje sincrónico o asincrónico utilizando tecnologías informáticas digitales en RED						
Población:							
Dimensión / Indicador	Ítems		Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1 Diseño técnico, digital, y estético	Entorno visual	1	X	x	x	x	
	Elementos multimedia	2, 3,		x	x	x	
	Estructura	4		x	x	x	
	—	—		—	—	—	
D2 Diseño Funcional	Accesibilidad	5, 6,	X	x	x	x	
	Interactividad	7, 8,		x	x	x	
	Conectividad	9, 10,		x	x	x	
	—	—		—	—	—	
D3 Diseño Didáctico y pedagógico	Material didáctico	11	X	x	x	x	
	Foros	12, 13, 14,		x	x	x	
	Wiki y Blogs	15		x	x	x	
	—	—		—	—	—	

TABLA N° 2
VARIABLE 2 Capacidades emprendedoras

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario para medir el aprendizaje de capacidades emprendedoras en entornos virtuales						
Autor del Instrumento	Manuel Roberto Valderrama Valderrama						
Variable 2: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable dependiente – Capacidades Emprendedoras						
Definición Conceptual:	Destrezas, media o superior, de un individuo proactivo relevantes para la empleabilidad						
Población:							
Dimensión / Indicador	Ítems		Suficiencia	Claridad	Coherenci	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1 Conocimientos emprendedores	Modelo Canvas	16, 17,	X	X	X	X	
	Modelo Design Thinking	18, 19,		X	X	X	
	Modelo Finanzas para el valor	20, 21, 22,		X	X	X	
D2 Habilidades emprendedoras	Empatizar	23, 24, 25,	X	X	X	X	
	Definir	26, 27, 28,		X	X	X	
	Idear	29, 30,		X	X	X	
	Prototipar	31, 32,		X	X	X	
	Evaluar	33		X	X	X	
D3 Actitudes emprendedoras	Relacional	34, 35, 36,	X	X	X	X	
	Motivacional	37, 38,		X	X	X	
	Innovador	39, 40, 41,		X	X	X	
	Humanista	42, 43, 44,		X	X	X	
	Simbólica	45, 46, 47,		X	X	X	

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N° 1
VARIABLE 1 Plataformas LMS

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario para medir el aprendizaje de capacidades emprendedoras en entornos virtuales						
Autor del Instrumento	Manuel Roberto Valderrama Valderrama						
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable Independiente – Plataforma LMS						
Definición Conceptual:	Entornos prediseñados para la construcción del aprendizaje sincrónico o asincrónico utilizando tecnologías informáticas digitales en RED						
Población:							
Dimensión / Indicador	Ítems		Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1 Diseño técnico, digital, y estético	Entorno visual	1	X	^	x	^	
	Elementos multimedia	2, 3,		x	x	x	
	Estructura	4		x	x	^	
	—	—		—	—	—	
D2 Diseño Funcional	Accesibilidad	5, 6,	X	x	x	x	
	Interactividad	7, 8,		x	x	x	
	Conectividad	9, 10,		x	x	^	
	—	—		—	—	—	
D3 Diseño Didáctico y pedagógico	Material didáctico	11	X	x	x	^	
	Foros	12, 13, 14,		x	x	x	
	Wiki y Blogs	15		x	x	x	
	—	—		—	—	—	

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
3. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de: www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Dand Sabes Baza		
Sexo:	Hombre (x)	Mujer ()	Edad _____ (años)
Profesión:	Contador Público		
Especialidad:	Contador - Contador general		
Años de experiencia:	20		
Cargo que desempeña actualmente:	Socio Principal - Auditor - Socio y Gerente -		
Institución donde labora:	Independiente		
Firma:	D/S		

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N° 1
VARIABLE 1 Plataformas LMS

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario para medir el aprendizaje de capacidades emprendedoras en entornos virtuales						
Autor del instrumento	Manuel Roberto Valderrama Valderrama						
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable Independiente – Plataforma LMS						
Definición Conceptual:	Entornos prediseñados para la construcción del aprendizaje sincrónico o asincrónico utilizando tecnologías informáticas digitales en RED						
Población:							
Dimensión / Indicador	Ítems		Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1 Diseño técnico, digital, y estético	Entorno visual	1	X	^	x	^	
	Elementos multimedia	2, 3,		x	x	x	
	Estructura	4		x	x	x	
	—	—		—	—	—	
D2 Diseño Funcional	Accesibilidad	5, 6,	X	x	x	x	
	Interactividad	7, 8,		x	x	x	
	Conectividad	9, 10,		x	x	x	
	—	—		—	—	—	
D3 Diseño Didáctico y pedagógico	Material didáctico	11	X	x	x	x	
	Foros	12, 13, 14,		x	x	x	
	Wiki y Blogs	15		x	x	x	
	—	—		—	—	—	

TABLA N° 2
VARIABLE 2 Capacidades emprendedoras

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario para medir el aprendizaje de capacidades emprendedoras en entornos virtuales						
Autor del Instrumento	Manuel Roberto Valderrama Valderrama						
Variable 2: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable dependiente – Capacidades Emprendedoras						
Definición Conceptual:	Destrezas, media o superior, de un individuo proactivo relevantes para la empleabilidad						
Población:							
Dimensión / Indicador	Ítems		Suficiencia	Claridad	Coherenci	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1 Conocimientos emprendedores	Modelo Canvas	16, 17,	X	✓	✓	✓	
	Modelo Design Thinking	18, 19,		✓	✓	✓	
	Modelo Finanzas para el valor	20, 21, 22,		✓	✓	✓	
D2 Habilidades emprendedoras	Empatizar	23, 24, 25,	X	✓	✓	✓	
	Definir	26, 27, 28,		✓	✓	✓	
	Idear	29, 30,		✓	✓	✓	
	Prototipar	31, 32,		✓	✓	✓	
	Evaluar	33		✓	✓	✓	
D3 Actitudes emprendedoras	Relacional	34, 35, 36,	X	✓	✓	✓	
	Motivacional	37, 38,		✓	✓	✓	
	Innovador	39, 40, 41,		✓	✓	✓	
	Humanista	42, 43, 44,		✓	✓	✓	
	Simbólica	45, 46, 47,		✓	✓	✓	

Anexo 4 – Solicitud de Autorización

Sumilla: Solicitud de autorización aplicación de instrumento para elaboración de Tesis Maestría

SEÑOR DIRECTOR ACADÉMICO DEL INSTITUTO SUPERIOR SAN JOSÉ ORIOL DE AREQUIPA.

MANUEL ROBERTO VALDERRAMA VALDERRAMA, identificado con D.N.I. N° 29244787, profesional a cargo de la Dirección Educativa del Instituto Superior San José Oriol de Arequipa, con domicilio en calle Villaiba N° 310, cercado de Arequipa, a usted, con el debido respeto, digo:

Que, debiendo presentar el correspondiente trabajo de investigación para obtener el Grado de Magister en Educación con Mención en Docencia Virtual en la Universidad San Martín de Porras, es que requiero de la autorización correspondiente para poder realizar dicho trabajo en las instalaciones de su representada, en los alumnos de distintas especialidades quienes constituyen la población que es parte del estudio para la elaboración de la mencionada tesis, con motivo de ello, me comprometo a guardar el debido respeto ético fundamental destinado a salvaguardar la privacidad y respeto para cada alumno de su institución.

POR LO EXPUESTO:

Solicito a Ud., acceder a mi solicitud.

Arequipa, 25 de abril de 2018



MANUEL R. VALDERRAMA VALDERRAMA



Anexo 5 – Autorización por R.D. de la entidad



"Año Del Diálogo Y La Reconciliación Nacional"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0014-18-DG/IESTP-SJO

Arequipa, 11 de Mayo de 2018

VISTOS;

La solicitud de autorización de aplicación de instrumento para la elaboración de Tesis Maestría dirigida por Manuel Roberto Valderrama Valderrama, y:

CONSIDERANDO

Primero: Que, en concordancia con los principios de flexibilidad, inclusión social, equidad, y mérito, preceptuados en el artículo 7 de la Ley 30512 – Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior, mismos que sirven de sustento de la Educación Superior, se debe posibilitar el tránsito entre los distintos niveles de calificación en el mundo educativo, para que todas las personas, sin discriminación, ejerzan derechos y aprovechen sus habilidades, como así, busca que el servicio educativo alcance a todas las personas, de modo tal, obtengan sus logros mediante mecanismos transparentes que permitan el desarrollo personal y profesional.

Segundo: Que, el pedido del solicitante es pertinente no sólo por ser acorde con los principios de la educación superior, sino que, además su desarrollo coadyuva los fines educadores de nuestra institución, debiéndosele proporcionar las facilidades para la investigación orientada a obtener la Maestría en Educación con mención en Docencia Virtual que el solicitante persigue, bajo condición de no interferir en las labores formativas cotidianas.

Tercero: Estando a las consideraciones antes citadas, la Dirección Académica del IESTP "San José Oriol";

RESUELVE:

1° AUTORIZAR, a **Manuel Roberto Valderrama Valderrama**, realizar su investigación en la población constituida por los alumnos del IESTP "San José Oriol", de distintas especialidades, sin interferir en las labores formativas institucionales.

2° PROPORCIONAR las facilidades pertinentes para que el solicitante logre la investigación referida.

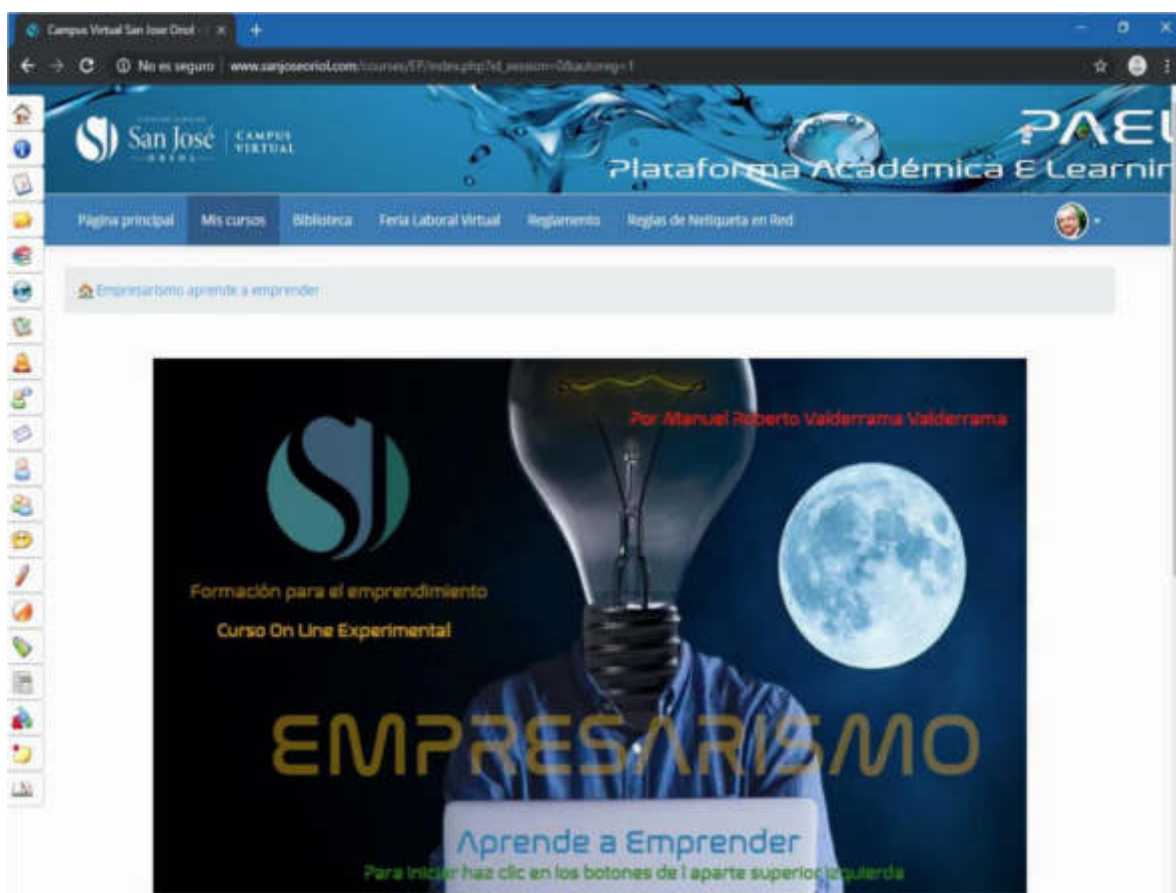
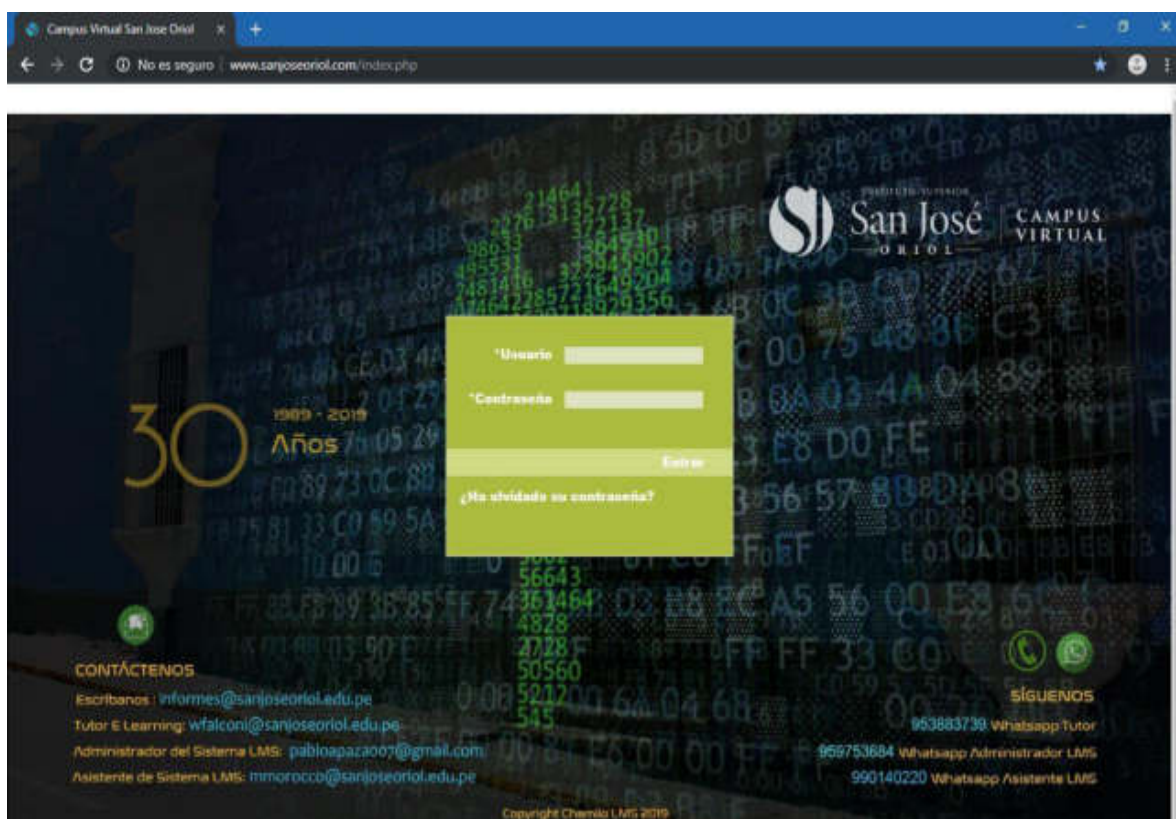
3° REQUERIR al solicitante proporcione una copia de la Tesis para optar el Grado de Maestro en Educación con Mención en Docencia Virtual, luego de su conclusión, aprobación, y, sustentación en la Universidad San Martín de Porras, ello para fines pertinentes institucionales.

CÚMPLASE, REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE



René Pacco Miranda
DIRECTOR ACADÉMICO

Anexo 6: VISTA DE LA PLATAFORMA LMS SAN JOSÉ ORIOL – Curso Experimental Empresarismo - Aprende a emprender



Plataforma de Aprendizaje On Line - LMS (Learning Management System) San José Orial

MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA CONECTIVISTA

Diseño de las Sesiones | Diseño Pedagógico

Recursos didácticos
Lecturas obligatorias, lecturas complementarias, Wikis, Weblogs, Videos, Enlaces URL, Foros de debate, Foros de consulta, Tareas, Sincronía e intercambio de información, actividades grupales e individuales, PLE's.

Desarrollo Cronológico
Lectura, descarga y visualización de materiales. Libros e eBooks, análisis de materiales constructivos de conocimientos usando tecnologías electrónicas digitales. Entrega a tiempo, entrega de tareas foros y trabajos pendientes.

Dimensión Informativa - Información
Bienvenida, Presentación del curso, Objetivos, Cronograma de actividades, Reglamentos, Faltas en RED, Guías, Sílabo, otros.

Dimensión Formativa - Materiales
Lecturas Obligatorias, Complementarias, videos, Enlaces URL, Weblogs, Wikis, PLE's, Lista de discusión, otros.

Dimensión Experiencial - Actividades
Intercambio y búsqueda de información, actividades de aprendizaje individual y grupal, evaluaciones.

Dimensión Comunicativa - Comunicación
Foros de consulta, Foros de debate, Chats, Metacognición.

Aprendizaje activo + Aprendizaje Social + Aprendizaje Colaborativo = Aprendizaje Significativo

Aprendizaje significativo basado en un sistema de gestión de aprendizaje online LMS (Learning Management System) que le permite administrar, distribuir, monitorear, evaluar y apoyar las diferentes actividades previamente diseñadas y programadas en un proceso de formación virtual utilizando tecnologías electrónicas digitales en RED (E-Learning).

Recursos humanos y técnicos

Recursos Humanos

- Dirección Académica
- Tutor Moderador
- Administrador de Plataforma
- Secretaria

MODULO N° 2 - Elección del te...

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES - MODULO N°2

1. Ebook

1. E Book-Modulo N°2 - Tema N°2 - Elección del tema, Realidad problemática, Oportunidades.pdf

2. LD-Lecturas obligatorias

2. L.O. 2- PYEDP Pasión Sepag Chem-2.pdf

3. LC-Lecturas complementarias

3. L.O. 2 - Normas APA Sexta edición.pdf

4. Plantilla modelo de proyecto

Plantilla Proyecto en Plataforma Virtual.docx

5. Lista de videos siguientes

VIDEOS

a) **La oportunidad fuente de innovación:**
Los fracasos son considerados como aspectos negativos, sin embargo, cuando ocurren es porque hay un indicador que exige una oportunidad de cambio, esto es, la diferencia entre la realidad y lo que debería ser (incongruencia): Ej: Si vemos que el producto de un competidor fracasó en el mercado significará que ahora tenemos la oportunidad de penetrar un nuevo producto pero sobre la base innovadora de lo que no se debe hacer.

b) **La necesidad fuente de innovación:**
Todos sabemos que una necesidad insatisfecha, esto es, no cubierta en el mercado o cubierta deficientemente, constituye una oportunidad, inclusive, la necesidad de un proceso menos contaminante o escasas de materias primas originará nuevos procedimientos de elaboración: Ej: Si la corriente del río trajo consecuencias fatales para la cosecha de papas entonces los restaurantes tendrán que originar nuevos procedimientos de elaboración de platos con insumos similares como el carote, por decirlo así, un plato de lomo saltado podría ser elaborado con carote constituyendo ello en una innovación gastronómica.

c) **El cambio fuente de innovación:**
Los cambios en las estructuras de mercado, cambios demográficos, cambios de la cultura, cambios en la percepción social, entre otros aspectos, constituyen oportunidades innovadoras para el emprendedor: Ej: Si mi producto se desenvuelve en un mercado competitivo, entonces, tendré que realizar constantes innovaciones en la característica de producto a efecto que los consumidores perciban las bondades de mi producto y las diferencien de los otros productos competitivos directos o indirectos.

Por otro lado, otras bases teóricas orientadas a fundamentar nuestro proyecto son las diferentes doctrinas empresariales, conocidas como el "PLAN CANVAS", el "DESIGN THINKING", que en esencia son aspectos innovadores específicos.

El Plan CANVAS o Modelo CANVAS es una herramienta que ayuda a desarrollar un modelo de negocio específico a partir de una análisis de la problemática existente que se atraviesa, permite visualizar el proceso en una sola página y realizar cambios siempre que sea necesario, el "lienzo" así llamado está formado por nueve bloques y permite visualizar la comprensión del problema emprendedor entre ambientes de análisis como diseño de productos, clientes y distribución, así pues el lienzo se constituye como un mapa estratégico similar al mapa de un general para tener una vista panorámica del problema que enfrenta el

Campos Virtual San José Online

www.sanjoseonline.com

San José

emprendedor o el empresario, es decir, tener a la vista todos los elementos de un plan de negocio hace que sea más fácil la comprensión problemática que atraviesa. El lienzo representa a los dos hemisferios cerebrales del pensamiento, siendo el derecho el pasional y el izquierdo el analítico y técnico, con las siguientes dimensiones:

Propuesta de Valor
En esta casilla se detalla las características que hacen único a nuestro producto. Precio, forma, rapidez... etc.

Segmentos De Clientes
Nuestro público objetivo debe estar muy bien especificado. Debemos tener claro qué tipo de personas van a comprar nuestros producto o servicios

Canales
¿Cómo vamos a entregar nuestra propuesta de valor?

Relación con Clientes
Debemos especificar qué efecto va a causar en los clientes nuestra marca

Página 5

Campos Virtual San José Online

www.sanjoseonline.com

San José

2. PRIMERA INVESTIGACIÓN – EL ESTUDIO DE MERCADO

Para realizar una descripción o exploración del mercado potencial al que se dirigirá el plan de negocio propuesto, se deberá tener presente varios aspectos teóricos, toda investigación científica se funda en bases técnicas, y si es dirigida a analizar un mercado específico con mayor razón la teoría sirve de base o sustento de la investigación de mercado.

Hemos expresado algunos tipos en cuanto al diseño metodológico de investigación que servirá como guía de la investigación del mercado en la elaboración del proyecto, pero debemos saber cuáles son las dimensiones que implica una investigación de mercado.

La investigación de mercados está vinculada con el acopio o recolección sistemática de información, de modo tal sea objetiva, fidedigna, sirva para un análisis de la información obtenida en la investigación, la información que deberá obtener el proyectista comprenderá cinco (5) ambientes básicos objeto de análisis de la investigación del mercado. (SAPAG CHAIN, 2009)

- El **mercado proveedor**, - El mercado proveedor constituye muchas veces un factor tanto o más crítico que el mercado consumidor. Muchos proyectos tienen una dependencia extrema de la calidad, cantidad, oportunidad de la recepción y costo de los materiales (SAPAG CHAIN, 2009), de ahí el éxito no sólo del proyecto sino también de los competidores dependerá de la logística existente en el mercado proveedor.

Investigación de Mercados - Marketing

Investigación de Mercados - Marketing (Merc...)

Investigación Exploratoria - El Diseño de la Investigación

Investigación Exploratoria - El Diseño de la Investigación

Ver más tarde Compartir

Investigación Exploratoria

#1 | Valderrama Valderrama, Manuel Roberto

Hace 1 mes

FORO DE DEBATE N° 3 - TEMA: Método de Investigación del Mercado Potencial

FORO DE DEBATE N° 3
Actividad Calificada
TEMA: Método de Investigación del Mercado Potencial

1. ¡Publique en el foro el tema de su proyecto, el problema que pretende solucionar con el mismo, e identifique la población meta, quienes son y dónde están, tras ello indique que método de investigación de mercado es el que ha diseñado!
2. Luego mejore el método de investigación de mercado haya publicado cualquier otro compañero elegido por usted, guardando las debidas reglas de netiqueta en RED.
3. Determine si la investigación de mercado de su compañero es experimental o no experimental, cualitativa o cuantitativa, exploratoria, descriptiva, o explicativa.
4. Igualmente, determine las variables de la investigación de su compañero, desde el punto de vista de la función que cumplen, esta es cuál es la variable dependiente e independiente.
5. Proponga sobre la investigación de su compañero, algún muestreo probabilístico o no probabilístico, o que otra actividad

Campos Virtual San José Orotina

www.sajgonet.com

TAREA N° 3
Actividad Calificada

TEMA: Desarrollando la investigación del Mercado Potencial

Utilice la plantilla proyecto que se adjuntó en el módulo anterior y realice las siguientes actividades de avance de su proyecto de inversión:

Describa el diseño metodológico de la investigación del mercado potencial de su proyecto, para ello colocará dicha descripción en el numeral N° 1 – decreto como “Análisis de la Demanda” ubicado en el Capítulo II - “Estudio de Mercado” de la plantilla proyecto usada anteriormente por usted para desarrollar el primer capítulo.

Del mismo modo, luego de haber realizado el trabajo de campo y obtener los resultados de la investigación del mercado potencial, proceda a desarrollar la definición del bien o servicio establecido como óptimo por la investigación de mercado, las necesidades que ha encontrado insatisfechas en la investigación y que cubrirá con su proyecto, e identifique quienes son sus clientes potenciales, y dónde se encuentran ubicados (nicho de mercado).

Como modelo se ha adjuntado un documento word que servirá de pauta de trabajo de este módulo, recuerde que todo el trabajo realizado es un avance de su proyecto tras el cual se va a titular, en tal sentido la investigación de mercado debe ser respaldada mediante bibliografía descrita debidamente bajo las formalidades APA Sexta Edición.

Ti	Título	Calificación	Fecha	Estado	Archivos
Página 2 de 2					

Campos Virtual San José Orotina

www.sajgonet.com

MODULO N° 4 - Diseño del método de investigación del mercado potencial - 2da Parte

3. LECTURAS COMPLEMENTARIAS

3.1. Estudio de Mercado N° 2.pdf

3.2. Lecturas complementarias

L.C. Estrategias de administración estratégica.pdf

L.C. Fundamentos de Marketing 1-213.pdf

L.C. Fundamentos de Marketing 214-293.pdf

3.4. LIRIA de videos

3.5. Tareas

Módulo N° 4 - Tareas y Foro.pdf

FORO DE DEBATE N° 4 - TEMA Estrategias de Comercialización y Abastecimiento

TAREA N° 4 - TEMA Estrategias comerciales de Mercado

tanto como la participación que el proyecto tendrá sobre el mercado encontrado, así pues la investigación se orientará a establecer la demanda cuantitativa comprendida por la cantidad de bienes y servicios que un grupo debidamente identificado adquiere en un periodo de tiempo como de quienes o de que unidades económicas adquieren esos demandantes esa cantidad de bienes y servicios y a qué nivel de precios son intercambiados, entonces hemos identificado los tres elementos de mercado: demanda, oferta, y precio, y éste mercado será conocido como el “**mercado consumidor**”, que según el consultor internacional en Proyectos de Inversión, (Sapag Chan, 2009), refiere:

“... la decisión del consumidor para adoptar una tecnología, comprar un producto o demandar un servicio tiene componentes racionales como emocionales... por lo que la predicción del comportamiento del uso o compra del servicio o producto que ofrecerá el proyecto se hace más compleja de lo esperado... el estudio del mercado consumidor tiene por objeto caracterizar a los consumidores actuales y potenciales, identificando sus preferencias, hábitos de consumo, motivaciones, estilos de vida, para obtener un perfil sobre el cual pueda basarse la estrategia comercial...”

Se debe agregar que la oferta de productos o servicios que cubre total, parcialmente, o deficientemente esa demanda se la conoce como “**mercado proveedor**”, tras el cual según el mencionado consultor ha precisado:

“... el estudio del mercado proveedor tiene la doble finalidad de permitir al evaluador conocer el funcionamiento de empresas similares a las que se instalarán con el proyecto y de ayudarlo a definir una estrategia comercial competitiva con ellas... la determinación de la oferta suele ser compleja, por cuanto no siempre es posible visualizar todas las alternativas de sustitución del producto del proyecto o la potencialidad real de la aplicación de la oferta, si no se conoce la capacidad instalada ociosa de la competencia o sus planes de expansión a los nuevos proyectos en curso...”

Todavía cabe señalar que el proceder analítico sobre las dimensiones de mercado de un proyecto no sólo se encuentra enfocado en esos dos mercados, sino también en otros más:

```

graph LR
    Proveedor --> Proyecto
    Proyecto --> Competidor
    Competidor --> Proyecto
    Proyecto --> Distribuidor
    Competidor --> Distribuidor
    Distribuidor --> Consumidor
  
```

Figura AP 1 – Investigación de los mercados de un Proyecto Nueva. Sub mercados de un estudio de factibilidad
Fuente: Sapag Chan Nasar

El “**mercado proveedor**” y el “**mercado distribuidor**” son otros mercados relevantes para ser examinados en investigación por ser muy importantes para el proyecto, aquí nuevamente nos referiremos a lo indicado por el precitado consultor:

Campus Virtual San José Orosi

teoría de juegos equilibrio de Nash

teoría de juegos equilibrio de Nash

Como hacer la Matriz EFE y EFI

Como hacer la Matriz EFE y EFI. Ejemplo práctico paso a paso.

CÓMO

Descarga

www.sanjoselrosi.com

19:39 20/07/2019

Campus Virtual San José Orosi

MODULO N° 4 - Diseño del método de investigación del mercado potencial - 2da Parte

3. LC Lecturas complementarias

4. Lista de videos

5. Tareas

FORO DE DEBATE N° 4 - TEMA: Estrategias de Comercialización y Abastecimiento

TAREA N° 4 - TEMA: Estrategias competitivas de Mercado

#1 | Valderrama Valderrama, Manuel Roberto

Hace 1 mes

FORO DE DEBATE N° 4 - TEMA: Estrategias de Comercialización y Abastecimiento

FORO DE DEBATE N° 4
Actividad Calificada
TEMA: Estrategias de Comercialización y Abastecimiento

1. Publique su estrategia comercial en relación al diseño de producto, precio competitivo, estrategias publicitarias, marca, logo, slogan, promoción, canal de distribución que usará, y cualidades de los proveedores analizados por su proyecto.

2. Luego observe y analice la estrategia mostrada por otro compañero, mejore su estrategia comercial, y establezca la idoneidad de los proveedores escogidos.

Responder a este mensaje

Citar este mensaje

20:00 20/07/2019

Campus Virtual San José Orial

www.sanjosecol.com

TAREA N° 4 Actividad Calificada TEMA: Estrategias competitivas de Mercado

Utilice la plantilla proyecto que ha usado para elaborar los módulos anteriores y realice las siguientes actividades de avance de su proyecto de inversión:

Determine el mercado competidor de su proyecto elaborando primero las matrices EFE, EFE-MPC, luego desarrolle estrategias competitivas tras la elaboración de la Matriz FODA.

Con los datos obtenidos en el desarrollo estratégico de mercado, en el desarrollo estratégico del mercado competidor más los que desarrolle como estrategias de comercialización, describa los items correspondientes al estudio requerido por el formato proyecto descrito en los numerales 2, 3, 4.

Recuerde que todo el trabajo realizado es un avance de su proyecto tras el cual se va a titular, en tal sentido los datos que haya obtenido deben estar referenciados mediante bibliografía descrita debidamente bajo las formalidades APA Sexta Edición.

—o—

**SAPTADO 2
ESTUDIO DE MERCADO:**

- ANÁLISIS DE LA DEMANDA**
 - Definición del bien o servicio
 - Necesidades que satisface el producto o servicio
 - Orientes potenciales: quienes son y donde están
- ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA**
 - Identificación de los competidores
 - Diagrama FODA de la competencia
- ANÁLISIS DE LA COMERCIALIZACIÓN**
 - Decisiones sobre el bien o servicio
 - Decisiones sobre la distribución
 - Decisiones sobre precios
 - Decisiones sobre la Promoción y Publicitar
- ANÁLISIS DE LOS PROVEEDORES**

Campus Virtual San José Orial

www.sanjosecol.com

1. E Book - Estudio e Investigación de las Inversiones del Prog... 1 / 7

MODULO N° 8 - Presupuestos d...

1. EL INICIO DE LA INVESTIGACIÓN FINANCIERA DEL PROYECTO

En esta etapa, la preparación del proyecto constituye aspecto importante la investigación financiera, entendido éste como la determinación de los desembolsos que incurrirá el negocio para poder cumplir los fines determinados en la formulación del plan de negocios, tanto como establecer las fuentes u orígenes dineros para cubrir esos desembolsos; entonces aquí será relevante recordar nociones de administración financiera para una mejor comprensión de lo que se debe elaborar en esta parte.

La estructura financiera de un negocio, en funcionamiento o en proyecto, puede analizarse a través de un estado conocido como situación financiera

El grafico mostrado claramente muestra cuales son los orígenes del dinero y donde éste dinero es colocado, es decir el origen del dinero lo constituye los pasivos y el patrimonio donde se registran las deudas u obligaciones de la empresa, de ahí debe entenderse que para que sean deudas de la empresa implica el alguien dio ese dinero que se encuentra registrado contablemente en el pasivo y el patrimonio, entonces podemos decir que en el pasivo y el patrimonio se registra el dinero que ha ingresado a la empresa. **Por ejemplo:** Un préstamo bancario, el aporte de capital de los socios accionistas.

Igualmente, todas las compras, adquisiciones, dinero en efectivo disponible de la empresa, se registra en la parte asignada como activos, por ende, lo registrado allí constituye las inversiones o desembolsos dineros para realizar esas adquisiciones. **Por ejemplo:** la compra de una computadora, la compra de un terreno, la adquisición de un escritorio.

Campos Virtual San José Orosí

www.sanjoserois.com

1. E-Book

1. E-Book & Estudio e Investigación de las Inversiones del Proyecto.pdf

2. LD Lecturas obligatorias

2. LD Las Inversiones del Proyecto.pdf

3. LC Lecturas complementarias

3. LC Inversión y financiamiento - Edificaciones.pdf

4. LC Modelo Guía - Inversión y financiamiento.pdf

4. LINKS de videos siguientes

LINKS de videos

5. TAREAS

Módulo 8 Foros y Tareas.pdf

FORO DE DEBATE N° 8 Actividad - TEMA: Estructura de Inversiones del Proyecto

TAREA N° 8 Actividad - TEMA: Determinación de las Inversiones del Proyecto

Plantilla Excel.xlsx

#1 | Valderrama Valderrama, Manuel Roberto

hace 3 días

FORO DE DEBATE N° 8
Actividad Calificada

TEMA: Estructura de Inversiones del Proyecto

1. Publique seis operaciones de inversión tangibles o intangibles de su proyecto, esto es, describa tres inversiones tangibles que usted haya determinado y otras tres intangibles.
2. Posteriormente, observe y analice lo descrito como inversiones por su compañero identificando aquellas inversiones que podrían ser de implementación (tangibles o intangibles) o de Capital de Trabajo (de corto plazo) o de operaciones!

Responder a este mensaje | Chat este mensaje

Campos Virtual San José Orosí

www.sanjoserois.com

1. E-Book

1. E-Book & Estudio e Investigación de las Inversiones del Proyecto.pdf

2. LD Lecturas obligatorias

2. LD Las Inversiones del Proyecto.pdf

3. LC Lecturas complementarias

3. LC Inversión y financiamiento - Edificaciones.pdf

4. LC Modelo Guía - Inversión y financiamiento.pdf

4. LINKS de videos siguientes

LINKS de videos

5. TAREAS

Módulo 8 Foros y Tareas.pdf

FORO DE DEBATE N° 8 Actividad - TEMA: Estructura de Inversiones del Proyecto

TAREA N° 8
Actividad Calificada

TEMA: Determinación de las Inversiones del Proyecto

Determine y cuantifique las inversiones de implementación de su proyecto (Tangibles e Intangibles), como el cronograma de Inversiones tras el cual describa el tiempo que utilizará para su implementación (un mes, dos meses, tres meses).

Se debe resaltar que el cronograma de inversiones en el proyecto que nos ocupa debe relacionarse conforme a su fase de implementación que usted determine y no de operación, de ahí es de concluir que el capital de trabajo, esto es, el dinero necesario para las operaciones se calculará en el siguiente módulo de presupuestos de operaciones.

A ello debe agregarse, una Plantilla en Microsoft Excel adjunta para que allí determinen sus inversiones, tanto como las siguientes estudios e investigaciones financieras posteriores como es la determinación del capital de trabajo y presupuesto maestro del proyecto, pudiendo ser dicha plantilla modificada, rectificada, o simplemente usada como guía para la elaboración y preparación destinada a su evaluación económica financiera.

CAPITULO VI: Estudio de la inversión

6.1. INVERSIÓN TOTAL

6.1.1. ACTIVOS INTANGIBLES

6.1.1.1. Inversión en terrenos y construcciones

2.4.9. Inversión en Maquinarias e Equipos

Anexo 8: Sesiones de aprendizaje E learning



Instituto de Educación Superior San José Oriol
Sesión de Aprendizaje
Módulo 1 de 9

F-AGP-34
Versión 01

Programa de Estudios	Emprendedurismo
Periodo Académico	2018-1
Unidad Didáctica	Empresarismo; aprende a emprender
Turno y Grupo	Asíncrono-Experimental

Tema de la Sesión	Inducción al uso de Plataforma LMS
Indicador de Logro	Identificar, manejar, Recursos de Plataforma SJO
Fecha de Ejecución	11/06/2018
Tiempo de Ejecución	10 horas semanal
Modalidad	On Line
Actitud emprendedora	Motivador, responsable, puntual.

Secuencia Didáctica			
Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	El tutor presenta la Plataforma y describe sus partes funcionales como sus bondades.	90'
	Recuperación de saberes previos	El alumno relaciona el entorno virtual con otros entornos similares y diferencia los sociales y de aprendizaje.	
	Conflicto Cognitivo	Identificar las características tecnológicas de la Plataforma LMS, sus recursos, y actividades.	
Proceso	Procesamiento de la Información	Los usuarios de plataforma accesan con su clave y usuario proporcionado a sus e mails e identifican la descripción del curso, la metodología, los recursos a utilizar, y el diseño modular de las actividades e learning. Identifican las partes ubicandose en sus cursos, reglamentos, biblioteca, lecciones, foros, chats. Exploran las partes correspondientes a las interactividades identificando las tareas y actividades por realizar. Simulan un foro de debate, un foro de consulta. Practican la entrega de una tarea modular en el plazo brindado al alumno..	270'
Salida	Metacognición	Los alumnos reflexionan la utilidad de la plataforma para su auto aprendizaje determinando los siguiente: Que he aprendido, Que deseo aprender, Que más necesito aprender	90'

Evaluación	
Indicadores de Evaluación	Instrumento
Identifica las partes de la Plataforma	Cuestionario
Comprende la funcionalidad de Plataforma	
Accede a los recursos implementados	
Desarrolla actividades sin inconvenientes	

--	--

Firma del Docente

V°B° Supervisión



Programa de Estudios	Emprendedurismo
Periodo Académico	2018-1
Unidad Didáctica	Empresarismo; aprende a emprender
Turno y Grupo	Asíncrono-Experimental
Tema de la Sesión	Modelos de negocio
Indicador de Logro	Conocer modalidades Canvas, Design Thinking, y, Startup
Fecha de Ejecución	18/06/2018
Tiempo de Ejecución	10 horas semanal
Modalidad	On Line
Actitud emprendedora	Innovador y creativo

Secuencia Didáctica			
Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	El tutor presenta al docente, Manuel Valderrama, quien reproduce videos e imágenes multimedia en plataforma.	90'
	Recuperación de saberes previos	El docente propicia el intercambio de información mediante estrategias didácticas implementadas en Plataforma	
	Conflicto Cognitivo	Reconocer estrategias emprendedoras actuales; Lean Canvas, Design Thinking, Startups.	
Proceso	Procesamiento de la Información	Los estudiantes usuarios acceden a plataforma e identifican en la pestaña -lecciones- el material que será analizado bajo proceder interactivo. Mediante el foro de debate intercambian información distinguiendo las estrategias y procesos utilizados para cada una de las modalidades emprendedoras. El alumno ingresa a la web y slymbaloo del docente a efecto de ampliar información y hacer trabajos colaborativos. El alumno ingresa a la wiki del docente para intercambiar información y modificar conceptos acorde con su criterio. El alumno diseña tres ideas emprendedoras en las que utilice las tres estrategias emprendedoras desarrolladas.	270'
Salida	Metacognición	Los alumnos reflexionan la utilidad y aplicación de las estrategias emprendedoras en la realidad y determinan lo siguiente: Que he aprendido, Que otros modelos deseo aprender, Que más necesito aprender	90'

Evaluación	
Indicadores de Evaluación	Instrumento
Identifican etapas del proceso de elaboración emprendedora	Cuestionario
Diseñan una idea emprendedora por tres modos	
Utilizan la iniciativa, la reflexión, la relación como actitud emprendedora	
Es innovador, creativo y consecuente en sus emprendimientos	

--	--

Firma del Docente

V°B° Supervisión



Programa de Estudios	Emprendedurismo
Periodo Académico	2018-1
Unidad Didáctica	Empresarismo; aprende a emprender
Turno y Grupo	Asíncrono-Experimental
Tema de la Sesión	Estudio del mercado meta
Indicador de Logro	Identifica el mercado potencial a nivel de perfil
Fecha de Ejecución	25/06/2018
Tiempo de Ejecución	10 horas semanal
Clase Multimedia / Taller	On line
Actitud emprendedora	Humanista, proactivo.

Secuencia Didáctica			
Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	El docente reproduce videos e imágenes multimedia correspondiente al tema descrito en el título de la sesión.	90'
	Recuperación de saberes previos	El docente propicia el intercambio de información mediante estrategias didácticas implementadas en Plataforma	
	Conflicto Cognitivo	Identificar problemas sociales como necesidades insatisfechas que signifiquen oportunidades de negocio.	
Proceso	Procesamiento de la Información	Los estudiantes usuarios acceden a plataforma e identifican en la pestaña -lecciones- el material que será analizado bajo proceder interactivo. Mediante el foro de debate intercambian información respecto a criterios de analisis de clientes potenciales utilizando criterios de segmentación de mercados. Identifica potenciales nichos de mercado individualizando necesidades insatisfechas que signifiquen oportunidades de negocios. El alumno se conecta a wikis y web Como tarea, el alumno realiza un trabajo colaborativo en red determinando nichos de mercado y necesidades de sus integrantes como potenciales oportunidades de negocios.	270'
Salida	Metacognición	Los alumnos reflexionan la utilidad que comprende el análisis del mercado meta como optimización emprendedora: Que mercados he aprendido, Que otros deseo aprender, Que más necesito aprender para analizar mercados.	90'

Evaluación	
Indicadores de Evaluación	Instrumento
Desarrolla ideas de negocio a partir de una necesidad	Cuestionario
Identifica la ubicación del nicho de mercado	
Establece modos de cubrir la demanda identificada	
Prototipa, diseña, prueba el producto o servicio	

--	--

Firma del Docente

V°B° Supervisión



Programa de Estudios	Emprendedurismo
Periodo Académico	2018-1
Unidad Didáctica	Empresarismo; aprende a emprender
Turno y Grupo	Asíncrono-Experimental
Tema de la Sesión	Estrategias de comercialización
Indicador de Logro	Desarrolla un plan de comercialización
Fecha de Ejecución	02/07/2018
Tiempo de Ejecución	10 horas semanal
Clase Multimedia / Taller	On line
Actitud emprendedora	Comunicativo simbólico

Secuencia Didáctica			
Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	El docente reproduce videos e imágenes multimedia correspondiente al tema descrito en el título de la sesión.	90'
	Recuperación de saberes previos	El docente propicia el intercambio de información mediante los recursos y enlaces externos de plataforma.	
	Conflicto Cognitivo	Desarrollar estrategias de comercialización eficientes que signifiquen ventas	
Proceso	Procesamiento de la Información	Los estudiantes usuarios acceden a plataforma e identifican el material que será analizado bajo proceder interactivo. Mediante el foro de debate intercambian información respecto a factores de precio, producto, promoción y plaza de productos o servicios. Establece vínculos de comercialización con potenciales clientes mediante información en línea. El alumno se conecta a wikis y web del docente a efecto de intercambiar información relacionada con modos de comercialización física y virtual. Como tarea, el alumno realiza un proyecto de comercialización de un producto o servicio.	270'
Salida	Metacognición	Los alumnos reflexionan la utilidad en optimizar la comercialización, determinando lo siguiente: Que estrategias he aprendido, Que otras deseo aprender, Que más necesito aprender en comercialización.	90'

Evaluación	
Indicadores de Evaluación	Instrumento
Prueba prototipos analizando su aceptación en comercialización	Cuestionario
Determina precios a sus prototipos	
Establece alianzas estratégicas para comercialización	
Reconoce canales de distribución idóneos	

--	--

Firma del Docente

V°B° Supervisión



Programa de Estudios	Experimental
Periodo Académico	2018-1
Unidad Didáctica	Empresarismo, aprende a emprender
Turno y Grupo	Asíncrono-Experimental
Tema de la Sesión	Estudio técnico para emprender
Indicador de Logro	Describe los procesos y tamaño del proyecto
Fecha de Ejecución	09/07/2018
Tiempo de Ejecución	10 horas semanal
Clase Multimedia / Taller	On line
Actitud emprendedora	Es comunicativo y social para el emprendimiento

Secuencia Didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	El docente reproduce videos e imágenes multimedia relacionadas con el tema descrito en el título de la sesión.	90'
	Recuperación de saberes previos	El docente estimula el reconocimiento de los tamaños de las empresas, sus requerimientos, personal y procesos.	
	Conflicto Cognitivo	Elegir el tamaño emprendedor de la entidad en función de la oferta a brindar.	
Proceso	Procesamiento de la Información	Los estudiantes usuarios acceden a plataforma e identifican el material que descargarán y analizarán colaborativamente. Mediante el foro de debate intercambian respecto a los tamaños de empresa que nuestra legislación permite. Los alumnos establecen mediante diagrama de flujos en Edraw Max en línea los procesos que ocurrirá el proyecto durante su horizonte de operaciones. En google los alumnos trabajan colaborativamente para determinar el Lay Out de cada uno de sus emprendimientos. Determinan la cantidad de personal que deben contratar en función al tamaño del emprendimiento propuesto. Como tarea, el alumno determina los requisitos de su proyecto para que opere durante el horizonte de operaciones propuesto.	270'
Salida	Metacognición	Los alumnos reflexionan la utilidad de establecer los tamaños de su empresa, los requisitos en función del tamaño, y, la ubicación optima en Lay Out, infiriendo lo siguiente: Que tamaños de empresas he aprendido, Que otros tipos de empresas deseo aprender, Que más necesito aprender para determinar procesos y requerimientos en función al tamaño del emprendimiento.	90'

Evaluación

Indicadores de Evaluación	Instrumento
Reconocen los tamaños de la empresa que pueden adoptar	Cuestionario
Diagraman los procesos que ocurrirá su emprendimiento	
Es creativo al momento de diseñar el Lay Out de su emprendimiento	
Se relaciona con las personas para conocer el lugar optimo emprendedor	

--	--

Firma del Docente

V°B° Supervisión



Programa de Estudios	Experimental
Periodo Académico	2018-1
Unidad Didáctica	Empresarismo, aprende a emprender
Turno y Grupo	Asíncrono-Experimental
Tema de la Sesión	Presupuestación de ingresos
Indicador de Logro	Estima los ingresos por ventas y extraordinarios
Fecha de Ejecución	16/07/2018
Tiempo de Ejecución	10 horas semanal
Clase Multimedia / Taller	On line
Actitud emprendedora	Motivador, puntual.

Secuencia Didáctica			
Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	El docente reproduce videos e imágenes multimedia relacionadas con el tema descrito en el título de la sesión.	90'
	Recuperación de saberes previos	El docente estimula a los usuarios identifiquen los ingresos por ventas y otros que tiene cualquier empresa.	
	Conflicto Cognitivo	Identificar distintos métodos de presupuestación de ingresos en función del tamaño de empresa.	
Proceso	Procesamiento de la Información	Los estudiantes usuarios acceden a plataforma e identifican el material referido al tema que se aborda. Mediante el foro de debate intercambian información relacionada con los tipos de presupuestación y su elección. En google docs los alumnos trabajan colaborativamente para determinar los presupuestos de ingresos y los ingresos ordinarios y extraordinarios que tiene la empresa. Realizan una proyección de ingresos estimando el volumen de producción o de ventas multiplicandolo por el precio de ventas dentro del horizonte de evaluación. Los alumnos calculan la proyección de ingresos mediante economías de escala. Como tarea, los alumnos desarrollan la estimación o presupuestos de ingresos de su potencial emprendimiento.	270'
Salida	Metacognición	Los alumnos reflexionan la importancia de presupuestar los ingresos de su emprendimiento como insumo de financiamiento, infiriendo lo siguiente: Que metodos de presupuestos he aprendido, Que otros tipos de presupuestos hay igual de utiles. Que más necesito aprender para estimar una presupuestación de ingresos eficiente.	90'

Evaluación	
Indicadores de Evaluación	Instrumento
Determina el volumen de ventas de su potencial emprendimiento	Cuestionario
Establece los precios de venta mediante distintos métodos	
Proyecta el incremento de ventas mediante economías de escala	
Es motivador para emprender	

--	--

Firma del Docente

V°B° Supervisión



Programa de Estudios	Experimental
Periodo Académico	2018-1
Unidad Didáctica	Empresarismo, aprende a emprender
Turno y Grupo	Asíncrono-Experimental
Tema de la Sesión	Presupuestación de costos
Indicador de Logro	Estima los desembolsos operativos
Fecha de Ejecución	23/07/2018
Tiempo de Ejecución	10 horas semanales
Clase Multimedia / Taller	On Line
Actitud emprendedora	Responsabilidad y Puntualidad

Secuencia Didáctica			
Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	El docente reproduce videos e imágenes multimedia relacionadas con el tema descrito en el título de la sesión.	90'
	Recuperación de saberes previos	El docente promueve la identificación de los tipos de costos operativos que incurrirá el emprendimiento.	
	Conflicto Cognitivo	Establecer los desembolsos operativos de la empresa y los clasifica por naturaleza del gasto.	
Proceso	Procesamiento de la Información	Los estudiantes usuarios acceden a plataforma e identifican el material referido al tema abordado. Mediante el foro de debate intercambian información vinculada con la estructura de costos de una empresa. En google docs los alumnos trabajan colaborativamente para determinar los costos que incurrirá la empresa para generar los ingresos antes presupuestados. En google docs estiman los costos por naturaleza del gasto de forma colaborativa en línea. Proyectan los costos operativos por años de operaciones estimadas en un horizonte de evaluación. Los alumnos costean por economías de escala. Como tarea, los alumnos desarrollan la estimación o presupuestos de costos de operación de su potencial emprendimiento.	270'
Salida	Metacognición	Los alumnos reflexionan la importancia de presupuestar los costos de su emprendimiento en función de los ingresos proyectados infiriendo lo siguiente: Que metodos de costeo he aprendido, Que otros tipos de costeo hay igual de útiles. Que más necesito aprender para estimar costos eficientemente.	90'

Evaluación	
Indicadores de Evaluación	Instrumento
Determinan costos por naturaleza del gasto	Cuestionario
Identifican otros métodos de costeo	
Proyectan costos por economías de escala	
Es responsable y metódico en sus cálculos y presupuestos	

--	--

Firma del Docente

V°B° Supervisión



Programa de Estudios	Experimental
Periodo Académico	2018-1
Unidad Didáctica	Empresarismo, aprende a emprender
Turno y Grupo	Asíncrono-Experimental
Tema de la Sesión	Actitud emprendedora y comunicación asertiva
Indicador de Logro	Facilita relaciones comerciales y el éxito
Fecha de Ejecución	30/07/2018
Tiempo de Ejecución	10 horas semanal
Clase Multimedia / Taller	On line
Actitud emprendedora	Motivador e innovador

Secuencia Didáctica			
Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	El docente reproduce videos de distintos emprendedores históricos de éxito.	90'
	Recuperación de saberes previos	El docente estimula actitudes emprendedoras que los usuarios alumnos desarrollaron en el quehacer diario.	
	Conflicto Cognitivo	Establecer como actitud los esfuerzos y las ganas por materializar los propósitos emprendedores	
Proceso	Procesamiento de la Información	Los estudiantes usuarios acceden a plataforma e identifican el material referido al tema abordado. Mediante el foro debate intercambian información vinculada a expresiones asertivas para buscar potenciales inversores. En google docs los alumnos trabajan colaborativamente para hacer que las relaciones de trabajo emprendedoras no sólo sean efectivas sino también agradables. Desarrollan los tres estilos de comunicación asertiva. Como tarea, los alumnos elaboran un texto asertivo emprendedor vinculado a un emprendimiento propio.	270'
Salida	Metacognición	Los alumnos reflexionan la importancia de una comunicación asertiva para el logro de su emprendimiento infiriendo lo siguiente: Que tipos de comunicación he aprendido, Que otros tipos de comunicación hay igual de útiles. Que otros tipos de comunicación hay igual de eficientes?	90'

Evaluación	
Indicadores de Evaluación	Instrumento
Determina esfuerzos y ganas como constante motivación	Cuestionario
Conoce distintos modos de comunicación asertiva	
Expresa sustentos en distintos entornos emprendedores	
Es motivador e innovador en su comunicación	

--	--

Firma del Docente

V°B° Supervisión



Programa de Estudios	Experimental
Periodo Académico	2018-1
Unidad Didáctica	Empresarismo, aprende a emprender
Turno y Grupo	Asincrono-Experimental
Tema de la Sesión	Toma de decisiones para el emprendimiento
Indicador de Logro	Conocer el grado de probabilidad en la toma de decisiones
Fecha de Ejecución	06/08/2018
Tiempo de Ejecución	10 horas semanal
Clase Multimedia / Taller	On Line
Actitud emprendedora	Responsabilidad y Puntualidad

Secuencia Didáctica			
Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	El docente reproduce videos e imágenes relacionadas con la toma de decisiones de empresarios	90'
	Recuperación de saberes previos	El docente estimula en los usuarios de plataforma las decisiones trascendentales que tomaron durante su vida.	
	Conflicto Cognitivo	Conocer las fases del proceso de toma de decisiones y proceso creativo.	
Proceso	Procesamiento de la Información	Los estudiantes usuarios acceden a plataforma e identifican el material referido al tema abordado. Mediante el foro debate intercambian información vinculada al proceso de toma de decisiones. En google docs los alumnos trabajan colaborativamente para establecer metodos de solución de problemas. Desarrollan un diagrama de ishikawa para graficar las causas de un problem concreto. Como tarea, los alumnos determinan la solución de un problema produciendo cinco laternativas de solución y eligiendo uno de ellos como potencial solución.	270'
Salida	Metacognición	Los alumnos reflexionan la importancia de una adecuada toma de decisiones en un emprendimiento infriendo lo siguiente: Que tipos de decisiones he aprendido, Que otros tipos de decisiones hay igual de útiles. Que otros tipos de decisiones hay igual de eficientes?	90'

Evaluación	
Indicadores de Evaluación	Instrumento
Establece la importancia de una decisión en emprendimiento	Cuestionario
Conoce las fases del procesos de toma de decisiones	
Promueve solución a los problemas que enfrenta	
Es responsable y diligente para dar solución a los problemas	

--	--

Firma del Docente

V°B° Supervisión



Programa de Estudios	Experimental
Periodo Académico	2018-1
Unidad Didáctica	Empresarismo; aprende a emprender
Turno y Grupo	Asíncrono-Experimental
Tema de la Sesión	Perseverancia y liderazgo
Indicador de Logro	Es capaz de ser y hacer cosas
Fecha de Ejecución	13/08/2018
Tiempo de Ejecución	10 horas semanal
Clase Multimedia / Taller	On Line
Valor Institucional	Proactividad y limpieza

Secuencia Didáctica			
Momentos	Procesos Pedagógicos	Actividades/Estrategias	Tiempo
Inicio	Motivación	El docente reproduce videos e imágenes relacionadas con la actitud perseverante y liderazgo emprendedor	90'
	Recuperación de saberes previos	El docente estimula el conocimiento perseverante y líder adoptado por participante en su vida.	
	Conflicto Cognitivo	Establece principios que un líder no está dispuesto a negociar, en un momento dado.	
Proceso	Procesamiento de la Información	Los estudiantes usuarios acceden a plataforma e identifican el material referido al tema abordado. Mediante el foro debate intercambian información referida a las cualidades del líder y las características de un sujeto perseverante. En google docs los alumnos trabajan colaborativamente para establecer las cualidades de un sujeto perseverante en distintos escenarios facticos reales. Como tarea, los alumnos aplican a un caso dado las 3 p's de la perseverancia.	270'
Salida	Metacognición	Los alumnos reflexionan la importancia de un líder y la perseverancia en el emprendimiento infiriendo lo siguiente: Que entiendo por perseverancia y liderazgo en emprendedurismo. Que otros aspectos emprendedores perseverantes hay igual de útiles. Que otros lideres han existido en la historia?	90'

Evaluación	
Indicadores de Evaluación	Instrumento
Conoce los principios de un sujeto líder perseverante	Cuestionario
Establece las tres p's de la perseverancia	
Maneja casos emprendedores con perseverancia	
Desarrolla una personalidad proactiva y ordenada	

--	--

Firma del Docente

V°B° Supervisión

Anexo 8: TRABAJO DE CAMPO EN EL IES – SAN JOSE ORIOL





-----oO-----