

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO

ESCUELA DE POSGRADO



TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Programa basado en estrategias didácticas para fomentar las
competencias genéricas de los estudiantes de un instituto público de
Trujillo, 2023

Área de investigación:

Procesos de aprendizaje-enseñanza

Autora:

Chávez Carmona María Ysabel

Jurado Evaluador:

Presidente: Alba Vidal Jaime Manuel
Secretario: Sánchez Abanto Luz Maricela
Vocal: Urrelo Huiman Luis Vladimir

Asesor:

Rebaza Vásquez Walter Oswaldo

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5545-151X>

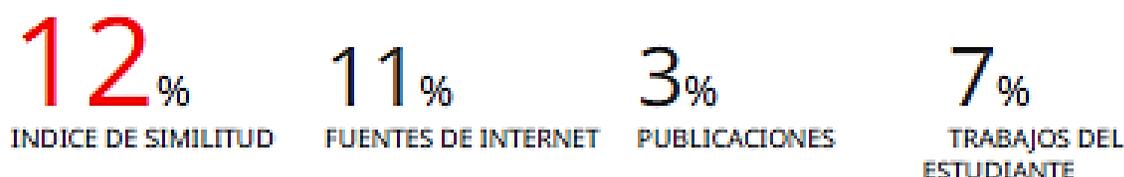
TRUJILLO – PERÚ

2024

Fecha de sustentación: 2024/06/11

Programa basado en estrategias didácticas para fomentar las competencias genéricas de los estudiantes de un instituto público de Trujillo, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	flauc-openaccess.urosario.edu.co Fuente de Internet	4%
2	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	journal.upao.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

Declaración de originalidad

Yo, *Walter Oswaldo Rebaza Vásquez*, docente de Postgrado, de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesor de la tesis de investigación titulada **“Programa basado en estrategias didácticas para fomentar las competencias genéricas de los estudiantes de un instituto público de Trujillo, 2023”**, autora **Chávez Carmona María Ysabel**, dejo constancia de lo siguiente:

- *El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 12%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el (01 de junio de 2024).*
- *He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.*
- *Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la Universidad.*

Trujillo, 01, de junio de 2024



Rebaza Vásquez, Walter Oswaldo
Apellidos y nombres del asesor
DNI: 17976296
ORCID: 0000-0001-5545-151X



Chávez Carmona María Ysabel
Apellidos y nombres del autor
DNI: 18182901

DEDICATORIA

Esta tesis se presenta con sincero reconocimiento a mis progenitores, esposo e hija, cuyo respaldo constante ha sido fundamental en mi sendero.

AGRADECIMIENTO

Al Ms. Rebaza Vásquez Walter Oswaldo,
mi asesor, por su apoyo y valiosa
orientación.

Al Director del Instituto “Trujillo”, por
otorgarme los medios necesarios para
realizar la presente investigación.

RESUMEN

La presente tesis tuvo como principal propósito determinar si la aplicación de un programa basado en estrategias didácticas puede mejorar significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, de la región La Libertad en el año 2023, la muestra estuvo conformada por 63 estudiantes del Instituto Público Superior “Trujillo” de la especialidad Computación e Informática, divididos en dos grupos, uno experimental (32 estudiantes) y otro, control (31 estudiantes); el estudio adoptó una perspectiva cuantitativa y se estructuró con un diseño cuasi-experimental de naturaleza correlacional y longitudinal; se aplicaron como instrumentos, antes y después de aplicado el programa mencionado, el Cuestionario de Melbourne para medir la competencia genérica de Toma de Decisiones, conformado por 19 ítems, y se empleó también, el Cuestionario para Análisis del Comportamiento Individual (IBA) para medir la competencia genérica Trabajo en equipo, conformado por 33 ítems. Se utilizó la Estadística Descriptiva para presentar tablas, gráficos e interpretaciones, y la Estadística Inferencial, para corroborar la validez de las hipótesis planteadas.

Entre los resultados, se tiene que el grupo experimental, en la competencia toma de decisiones, en el pre test, el 28,14% obtuvo un nivel deficiente y el 71,88 un nivel regular, mientras que en el posttest, el 31,25% obtuvo un nivel regular y el 68,25 un nivel óptimo; en la competencia trabajo en equipo, en el pre test, el 34,38% obtuvo un nivel deficiente y el 65,63 un nivel regular, mientras que en el posttest, el 25,00% obtuvo un nivel regular y el 75,00 un nivel óptimo.

Se logró concluir que la implementación de un programa fundamentado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas en la comunidad estudiantil de Computación e Informática de la Institución Pública de grado Superior Tecnológica “Trujillo”, La Libertad, 2022, ya que al resultar un p -valor inferior a 0.05, se logró determinar que la implementación de dicho programa contribuye de forma relevante para desarrollar las competencias genéricas, especialmente para Tomar decisiones y Trabajar en equipo.

Palabras claves: Estrategias_Didacticas_Competencias

ABSTRACT

The general objective of this project was to determine if the application of a program based on didactic strategies significantly improves the generic skills of Computing and Informatics students of the "Trujillo" Public Higher Technological Institute, in the district of Trujillo, La Libertad region in the year 2023, the sample was 63 students from the "Trujillo" Higher Public Institute of the Computing and Informatics specialty, divided into two groups, one experimental (32 students) and another, control (31 students); the research had a quantitative approach, with a quasi-experimental, correlational and longitudinal design; The Melbourne Questionnaire to measure the generic competence of Decision Making, made up of 19 items, was applied as instruments, before and after applying the program based on didactic strategies, and the Individual Behavior Analysis Questionnaire (IBA) was also used.) to measure the generic competence Teamwork, made up of 33 items. Descriptive Statistics were used to present tables, graphs and interpretations, and Inferential Statistics, to corroborate the validity of the hypotheses.

Among the results, it is found that the experimental group, in the decision-making competence, in the pretest, 28.14% obtained a deficient level and 71.88 a regular level, while in the posttest, 31, 25% obtained a regular level and 68.25 an optimal level; In the teamwork competition, in the pretest, 34.38% obtained a poor level and 65.63 a regular level, while in the posttest, 25.00% obtained a regular level and 75.00 an optimal level.

It was concluded that the implementation of a program based on didactic strategies significantly improves generic competencies in the Computer and Informatics student community of the Public Institution of Higher Technological Degree "Trujillo", La Libertad, 2022, since the result is a p_value lower than 0.05, it was determined that the implementation of said program contributes significantly to the development of generic competencies, especially in decision making and teamwork.

Key words: Teaching_strategies_Competerencies

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
Resumen	vi
Abstract.....	vii
I. Introducción	12
II. Planteamiento de la investigación.....	13
III. Material y métodos	29
IV. Resultados	39
V. Discusión	54
VI. Conclusiones	59
VII. Recomendaciones.....	60
VIII. Referencias bibliográficas	61
IX. Anexos	

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Población de estudiantes del Instituto Público Superior “Trujillo” según las carreras profesionales.....	32
Tabla 2: Muestra de estudiantes del Instituto Público Superior “Trujillo” según las carreras profesionales de Computación e Informática	33
Tabla 3: Operacionalización de Variables	37
Tabla 4: Distribución del Grupo Control para la Toma de Decisiones en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	40
Tabla 5: Distribución del Grupo Control para el Trabajo en Equipo en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	41
Tabla 6: Distribución del Grupo Experimental para la Toma de Decisiones en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	42
Tabla 7: Distribución del Grupo Experimental para el Trabajo en Equipo en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	43
Tabla 8: Distribución del Grupo Control para la Toma de Decisiones en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	44
Tabla 9: Distribución del Grupo Control para el Trabajo en Equipo en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	45
Tabla 10: Distribución del Grupo Experimental para la Toma de Decisiones en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023.....	46
Tabla 11: Distribución del Grupo Experimental para el Trabajo en Equipo en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	47
Tabla 12: Comparación del pre y postest de las competencias genéricas en el grupo control de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	48

Tabla 13: Prueba T Student para comparar el pre y postest de las competencias genéricas en el grupo experimental de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023.....	49
Tabla 14: Prueba T Student para comparar el pre y postest de la Toma de Decisiones en el grupo control de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	50
Tabla 15: Prueba T Student para comparar el pre y postest del Trabajo en Equipo en el grupo control de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	51
Tabla 16: Prueba T Student para comparar el pre y postest de la Toma de Decisiones en el grupo experimental de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023.....	52
Tabla 17: Prueba T Student para comparar el pre y postest del Trabajo en Equipo en el grupo experimental de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	53

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Distribución del Grupo Control para la Toma de Decisiones en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	40
Figura 2: Distribución del Grupo Control para el Trabajo en Equipo en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	41
Figura 3: Distribución del Grupo Experimental para la Toma de Decisiones en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	42
Figura 4: Distribución del Grupo Experimental para el Trabajo en Equipo en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023.....	43
Figura 5: Distribución del Grupo Control para la Toma de Decisiones en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	44
Figura 6: Distribución del Grupo Control para el Trabajo en Equipo en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	45
Figura 7: Distribución del Grupo Experimental para la Toma de Decisiones en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023	46
Figura 8: Distribución del Grupo Experimental para el Trabajo en Equipo en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, 2023.....	47

I. INTRODUCCIÓN

En nuestro país muchas instituciones de educación superior: institutos o universidades, no han implementado nuevas metodologías que vayan de la mano con la globalización y los nuevos requerimientos del mercado laboral, ello implica el empleo de estrategias didácticas que, de alguna forma, faciliten el desarrollo de competencias tanto generales como específicas, siendo las primeras el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas requeridas en cualquier entorno profesional, las que pueden ser potenciadas fundamentalmente por medio del aprendizaje que tengan como base a las metodologías activas y experiencias centradas en los aspirantes y en su desarrollo donde interactúan elementos de orden motivacional y cognitivo, indispensables para un adecuado desempeño laboral y académico.

En la institución Pública Superior Tecnológica “Trujillo” se logró identificar que alrededor del 70% de estudiantes de Computación e Informática, reportaron marcadas dificultades en las competencias genéricas, especialmente, en la Toma de decisiones y Trabajo en equipo, estas competencias genéricas son relevantes en el crecimiento individual y en la realización de proyectos, puesto que aportan a un adecuado desempeño en el campo laboral y al equilibrio del contexto, dicha razón impulsó a la realización de esta tesis titulada “**PROGRAMA BASADO EN ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA FOMENTAR LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS DE LOS ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO PÚBLICO DE TRUJILLO, 2023**”, que se centra en la implementación de estrategias didácticas que permitan desarrollar las competencias genéricas en este grupo de interés.

Según como se ha organizado esta investigación, en el Capítulo I, se expuso la parte

introdutoria, que describe brevemente la distribución de la investigación.

En el Capítulo II, se presentó el planteamiento del estudio, las hipótesis, la justificación, los objetivos, los antecedentes, la información teórica y científica en relación con las variables.

En el Capítulo III, se proporcionó la información tanto de los materiales como de los métodos.

En el Capítulo IV, se exhibieron los resultados a través de tablas de frecuencia y sus respectivas figuras.

En el Capítulo V, se desarrolló un análisis detallado en relación con los resultados hallados.

En el Capítulo VI, se expusieron las conclusiones teniendo como base a los objetivos planteados.

En el Capítulo VII, se formularon las pertinentes sugerencias o recomendaciones basada en los hallazgos.

En el Capítulo VIII, se incluyó la bibliografía empleada y citadas a lo largo del estudio.

II. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Planteamiento del problema

Hoy en día, el entorno globalizado exige elevados niveles de competitividad laboral, por lo que las instituciones, entre ellas, las educativas deben preparar a sus egresados con saberes, habilidades y actitudes suficientes para que tengan mayor probabilidad de inserción laboral, pues, deben también contar, con capacidad para adaptarse a situaciones nuevas, flexibilidad y capacidad de emprendimiento, cualidades que les facilitará enfrentar los cambios y retos que la sociedad del conocimiento y del mundo laboral requieren (Castillo, et al. 2017).

Para lograrlo, es importante el desarrollo de competencias técnicas pertenecientes a cada labor, pero con el paso del tiempo ha aparecido la necesidad de incidir en el talento humano y en el desarrollo de las competencias genéricas para conseguir un óptimo desempeño laboral, pues ello les permitirá adaptarse a las condiciones de trabajo y a los cambios ocurridos y que ocurrirán, es decir, las competencias adquiridas en las instituciones de educación superior deberían proporcionar los medios necesarios para que los estudiantes egresados se adapten a las diversas demandas laborales. (Cedeño y Sánchez, 2017)

Puga y Martínez (2019) manifiestan, que las instituciones educativas de nivel superior no universitaria o técnica, tienen bajo su responsabilidad formar jóvenes profesionales que puedan satisfacer los requerimientos del mercado laboral según

los constantes cambios sociales que aporten al desarrollo del país. Al respecto, durante el 2018, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018), reportó que este grupo estudiantil representa en nuestro país aproximadamente el 39% del total de estudiantes de educación superior, pero es insuficiente dominar ciertos aspectos específicos de una profesión, el contexto necesita que se incorporen competencias genéricas para formar cabalmente a estos profesionales para que logren un desempeño satisfactorio en el ámbito laboral y social. Dichas competencias deberían ser fomentadas por los docentes aplicando determinadas estrategias didácticas cuyo objetivo sean los estudiantes.

Son las entidades educativas de formación superior las que deben estar preparadas para brindar a la comunidad estudiantil un enfoque centrado en el aprendizaje a lo largo de la vida, para que sean ciudadanos productivos que aporten a la sociedad, que tengan la capacidad de adaptarse ante los constantes cambios de la coyuntura social, que cuenten con las competencias necesarias, para ello estas instituciones deben siempre ser conscientes de que tanto su visión como su misión deben estar transformándose continuamente y que, su liderazgo en torno al saber incorpore la sensibilidad en relación a las transformaciones sociales. Siendo también imprescindible para ello interactuar con otros agentes como empresarios, representantes del estado o de entidades privadas para dar respuesta a las necesidades futuras, empleando estrategias que se alineen con los planes de estudio para la formación de ciudadanos y futuros expertos, que aporten a la sociedad. (Beneitone et al., 2007)

El Instituto Superior Tecnológico Estatal “Trujillo”, de la ciudad del mismo nombre, fue creada del 27 de abril de 1979, por medio de la R.M. N° 0469-79-ED, ofreciendo las carreras profesionales de: Computación e Informática, Diseño y programación Web, Secretariado Ejecutivo, Contabilidad, Enfermería Técnica, Marketing, Laboratorio Clínico, Asistencia administrativa, Guía Oficial de Turismo y Relaciones Públicas. Dentro de la especialidad profesional de Computación e Informática teniendo como competencias genéricas: Comunicación efectiva, Tecnología de la información, Ética, Toma de decisiones, Emprendimiento, Creatividad e innovación, compromiso social y medioambiental, Trabajo colaborativo y Liderazgo personal y profesional.

La problemática identificada en esta institución fue que un número considerable de estudiantes de Computación e Informática presentaron deficiencias al desarrollar sus competencias genéricas o específicas, reportándose que aproximadamente el 70% de ellos presentaron marcadas dificultades como indecisión, dudas a la hora de decidir y trabajo en equipo; notándose que ante cualquier diferencia entre ellos eran poco tolerantes, se molestaban con facilidad, inclusive alejándose y no queriendo trabajar con sus compañeros, es decir, las principales deficiencias se encontraron en la Toma de decisiones y en el Trabajo en equipo, siendo importante que las competencias aprendidas en las instituciones de educación superior tengan como base la preparación a los estudiantes ante distintas circunstancias laborales que se les presente, actualmente, la competitividad laboral exige que quienes culminaron sus estudios superiores cuenten con competencias que respondan a las exigencias del mercado.

Ante ello, es que se formula la siguiente interrogante central: ¿La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas mejora las competencias genéricas de los estudiantes de la carrera de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, La Libertad, 2023? e igualmente las siguientes interrogantes específicas: ¿La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas mejora la toma de decisiones de los estudiantes de la carrera Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, La Libertad, 2023?, y, ¿La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas mejora el trabajo en equipo de los estudiantes de la carrera Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, La Libertad, 2023?

Planteándose la siguientes Hipótesis General: La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas permite mejorar significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, La Libertad, 2023 y las hipótesis específicas: La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas permite mejorar significativamente la toma de decisiones de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, La Libertad, 2023, y, La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas permite mejorar significativamente el trabajo en equipo de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, La Libertad, 2023.

2.2. Justificación:

- **Conveniencia:** es conveniente establecer la relación que guarda la variable estrategias didácticas y determinadas competencias genéricas en la comunidad estudiantil del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”, los resultados obtenidos servirán a la plana docente para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo los beneficiados el conjunto estudiantil, el instituto y las empresas.
- **Relevancia social:** porque los profesionales que egresan de este instituto deben estar formados con el objetivo de poder desempeñarse de la mejor manera en sus centros de trabajo, para ello deben contar con un adecuado desarrollo de las competencias que incluye un alto grado de conocimiento, de comunicación, de cooperación, de trabajo, etc, requisitos básicos para satisfacer las exigencias que el mundo laboral actual propone.
- **Implicaciones prácticas:** porque la presente investigación pretende demostrar que empleando en las sesiones de aprendizaje estrategias didácticas (la motivación, la técnica de preguntas, la evaluación, la retroalimentación, el aprendizaje con base en problemas, el aprendizaje activo, el aprendizaje colaborativo, etc), se puede fomentar el desarrollo de competencias genéricas en el estudiantado del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”.
- **Valor teórico:** porque tendrá su base teórica en el aprendizaje constructivista y social de Vigotsky que tiene implicaciones importantes para la educación y la psicología educativa. Este teorista, enfatizó en que los maestros deben proporcionar la ayuda necesaria para que los estudiantes realicen tareas

desafiantes, así como incentivar la colaboración entre estudiantes, puesto que ello mejora el desarrollo y el aprendizaje cognitivo.

- Utilidad metodológica: Esta investigación busca contribuir en un aspecto poco estudiados a nivel regional, ya que no existen muchas investigaciones acerca de programas basados en estrategias didácticas con la intención de mejorar algunas competencias genéricas.

2.3. Objetivos:

2.3.1. Objetivo General

Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del IPST “Trujillo”, La Libertad, 2023.

2.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente la toma de decisiones de los estudiantes de Computación e Informática del IPST “Trujillo”, La Libertad, 2023.
- Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente el trabajo en equipo de los estudiantes de Computación e Informática del IPST “Trujillo”, La Libertad, 2023.

En cuanto a la variable estrategias didácticas, existen varias definiciones, entre las que

se citan las de Díaz-Barriga y Hernández (2010) que las definen como procesos que se desarrollan de manera flexible y reflexiva con el fin de que el docente facilite ayuda pedagógica acorde a los requerimientos del progreso de las actividades constructivas de los estudiantes. Otra definición es la de Velasco y Mosquera (2010) quienes las describen como los recursos estructurados y precisos para planear la enseñanza-aprendizaje, para ello, los docentes deben escoger actividades y técnicas que pueden emplear con el fin de obtener los objetivos planteados. Por su parte, Fingerman (2010), refiere que las estrategias didácticas guardan relación con el proceso de enseñanza, considerándose como las estrategias que el profesional docente puede establecer para fomentar el conocimiento en sus estudiantes.

Para Monereo (2020) los tipos de estrategias didácticas pueden separarse en dos grandes grupos: las de aprendizaje y las de enseñanza, las primeras, los estudiantes las usan para organizar y entender ideas o contenidos claves, en tanto que las segundas, fomentan las instancias de aprendizaje y promueven la participación del estudiantado.

Las estrategias didácticas, conforme a Díaz-Barriga y Hernández, (2010) presentan como características que: Son acciones flexibles que facilitan el logro de las metas planificadas; su uso debe ser adaptativo y flexible, en función de las condiciones y entornos que se halle el estudiante; su aplicación es consciente, intencionada y controlada; pues estas estrategias necesitan poner en juego el conocimiento metacognitivo; contrariamente, se podría mal interpretar como técnicas escuetas de aprendizaje; otra característica es; la utilización de las diversas estrategias, deberá estar acorde a los requerimientos de solución de problemas o casos presentados en el aprendizaje.

Respecto a las dimensiones de las estrategias didácticas se tienen: *Las de trabajo en equipo*, consideradas como estrategias en las que alumnos son capaces de desarrollar actividades grupales para trabajar, beneficiando principalmente la forma de integrarse entre sí, comunicándose activamente a lo largo del proceso. Como indicadores tiene: Actividades grupales, Comunicación activa y Aprendiendo juntos. (Johnson, Johnson y Holubec, 1999). *Estrategias didácticas mediadas por la tecnología*, son aquellas que al ser aplicadas motivan a los estudiantes, a participar activamente tanto en grupo como individualmente, respecto a la enseñanza-aprendizaje. Presenta como indicadores: Diálogo o debate virtual, Material didáctico en entornos virtuales y Documentos compartidos en la nube. (Fandos et al., 2002). *Estrategias didácticas que promueven una enseñanza situada*, cuyo diseño permite incentivar el aprendizaje, logrando desarrollar las competencias y habilidades para alcanzar un adecuado desempeño en reales situaciones. Entre sus indicadores están: Aprendizaje con base en los problemas, aprendizaje basado en analizar y estudiar casos y aprendizaje por medio de proyectos. (Díaz-Barriga y Hernández, 2010)

Estos últimos autores plantean que las estrategias de enseñanza deben de tener los cinco aspectos básicos para que los docentes pueda aplicarlas en determinado momento de la enseñanza, primero aspecto: Tener en cuenta las características generales del aprendiz (nivel cognitivo, factores motivacionales, conocimientos previos, etc.); segundo aspecto: Tipo de área de conocimiento general y el contenido específico del curso a desarrollar; tercero aspecto: Las actividades pedagógicas y procesos cognitivos necesarios para alcanzar la intencionalidad prevista y lograr el objetivo propuesto deben ser llevados a cabo por el estudiante; cuarto aspecto: el seguimiento continuo del proceso de enseñanza,

ello implica estrategias de enseñanzas empleadas previamente, así como del proceso y aprendizaje de la población estudiantil y como quinto aspecto: Determinación del contexto intersubjetivo. Creado con los estudiantes hasta ese instante, de ser el caso. (Díaz-Barriga y Hernández, 2010)

En cuanto a la segunda variable, Competencia, Spencer y Spencer (1993) la definen como una característica personal e inherente de un individuo y se relaciona mucho con un buen performance en una situación laboral. Otra definición es la de Gimeno, Martínez, Pérez, Torres, Angulo y Álvarez (2011) quienes refieren que la competencia pertenece a cada uno de los individuos y poseen identidad, se caracterizan porque reflejan cierto grupo de habilidades potenciales, que se desarrollan de manera progresiva, no son innatas. Finalmente, según la definición de Tobón (2014), la competencia se conceptualiza como la acción integral que los individuos llevan a cabo para identificar, argumentar, interpretar y resolver problemas que surgen en su entorno. En este contexto, los individuos son capaces de articular el deber ser con el saber conocer y el saber hacer.

Para los tipos de competencias, Tobón (2014), menciona que existen competencias de dos clases: las genéricas y las específicas. En referencia a las primeras, Rodríguez (2005), manifiesta que son la base común de las competencias compartidas un campo del desempeño o conocimiento profesional. El fomento de estas competencias capacita para abordar desafíos en distintos ámbitos de acción, adquieren una perspectiva más amplia y están vinculadas a actitudes y conductas, siendo aplicables de manera general en todas las profesiones. A lo cual, Lorente (2012) sostiene que las competencias genéricas se conforman por aquellas competencias del comportamiento, interpersonales y aquellas

resultantes de una organización social, al desenvolverse en un centro laboral. Por su parte, Tobón (2014), refiere que las competencias genéricas se definen como aquellas capacidades, que de forma independiente del ambiente de aprendizaje concreto deberán ejercitarse en los planes de estudio, ya que resulta ser fundamental para un desempeño idóneo en cualquier profesión.

Haciendo referencia a las segundas, Cabrera (2006) manifiesta, que las competencias técnicas o específicas, se relacionan directamente con los aspectos técnicos del empleo y que son intransferibles a otros ambientes laborales, como, por ejemplo: operar máquinas especializadas, formular proyectos relacionados con infraestructura, corresponden particularmente a cada profesión, proporcionándoles identidad.

En tanto que, Gonczi y Athanasou (1996) refieren que las Competencias específicas son la base particular del ejercicio profesional y guardan relación con determinadas condiciones específicas de ejecución, son considerados como los comportamientos de naturaleza profesional o técnica que se vinculan a cierta área ocupacional; también, guardan asociación con aquellas técnicas relacionadas con instrumentos y lenguaje experto de algunas funciones productivas, distinguiéndose por ejemplo, las capacidades para manejar procesos, competencias de experto y competencias técnicas.

En este estudio, se evaluó la competencia genérica *de Toma de Decisiones*, que para Sanz (2010) implica la elección entre diversas opciones para resolver situaciones que pueden surgir en la vida, ya sea en el entorno familiar, en el trabajo o en plano sentimental, el ser humano toma decisiones en todo momento y durante toda su vida, para ello debe

aplicar su razonamiento y pensamiento, evaluar alternativas antes de escoger alguna opción de solución en relación a determinado problema que se le presente. Luna y Laca (2014) pudieron identificar, en la toma de decisiones, a una estructura trifactorial tres factores: Procrastinación/Hipervigilancia, Transferencia y Vigilancia. En el primer caso, los individuos creen que pueden hallar una solución, no obstante, piensan que el tiempo disponible no es suficiente, por lo que, se podría buscar información de forma desordenada alcanzándose niveles elevados de estrés, inicialmente el estrés en las personas puede postergar sus decisiones (Procrastinación), de tal forma que, al ir reduciéndose progresivamente el tiempo para decidir, obliga al sujeto a tomar una rápida decisión (hipervigilancia). Sobre la Transferencia, significa conceder la responsabilidad de decidir a otros, evitando realizar personalmente opciones una autoevaluación sin asumir el procesamiento de información y elección de alguna de las alternativas.

En lo referido a la Vigilancia, ésta conlleva a tener una actitud optimista para encontrar una solución y cree que tiene disponibilidad de tiempo suficiente para buscar información relevante y evaluar razonablemente, y, la otra competencia genérica evaluada fue *Trabajo en equipo*, para lo cual es primordial la interacción mutua para lograr ciertos resultados, la complejidad de las organizaciones hace necesario trabajar de forma conjunta para alcanzar propósitos en común, según los cargos asignados o funciones establecidas previamente, requiriendo para ello, niveles altos de conocimiento, algunas capacidades, respuestas rápidas y adaptación a las continuas modificaciones en el ambiente social, tecnológico y laboral. La competencia de participación aumenta la innovación, la eficiencia y, la satisfacción por la labor realizada. Cuenta con los indicadores: Habilidades comunicativas, Expresión emocional y Aceptación. (Collado y

Fachelli, 2019).

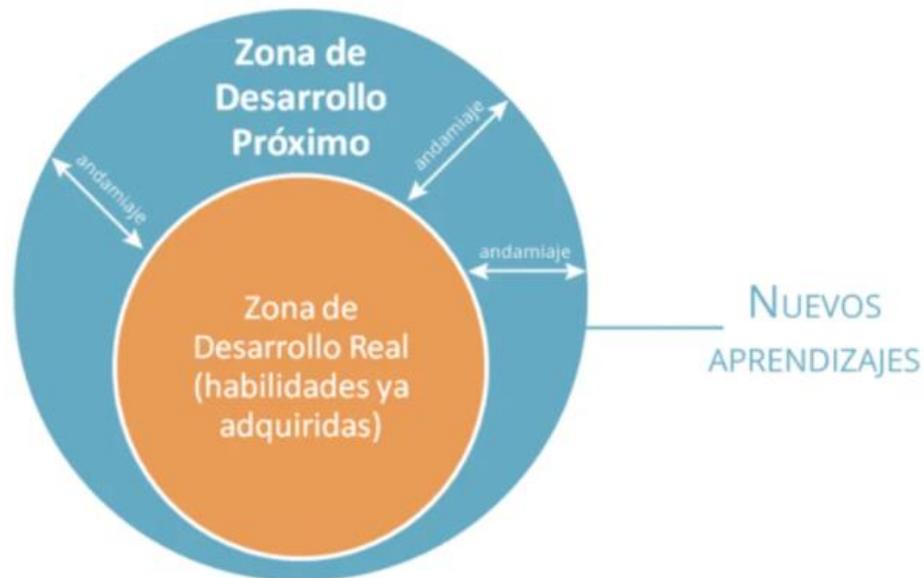
Muchas teorías buscan dar explicación detalladamente al proceso de enseñanza aprendizaje, idealizando de que el proceso debe estar centrado en los estudiantes, sustentándose en estudios acerca del aprendizaje cognitivo y la integración de otras investigaciones que guarden relación con lo natural y con el entorno del aprendizaje. Una de las teorías más expectantes en el campo pedagógico y con más repercusión es la teoría constructivista, que sostiene que el conocimiento es una construcción del propio sujeto que se origina diariamente como consecuencia de que los factores sociales y cognitivos interactúan, el proceso se hace de forma constante y en un entorno cualquiera en el que los sujetos se desarrollan. (Matos, 2018).

Para Coll (1997) el constructivismo implica la interpretación o representación personal realizada por los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto en el aspecto cognitivo como en las capacidades personales, culturales o sociales, que facilita el desarrollo integral y adecuado de las personas. En dicho proceso, no sólo interviene el sujeto interesado en aprender, sino que es fundamental la orientación de los docentes para lograr los aprendizajes idóneos sobre un objeto real o cierto tema que se desea aprender. En esta teoría, el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje son los estudiantes, quienes poseen una estructura cognitiva, es decir, cuentan con una acumulación de conocimientos y experiencias previas acerca de la incorporación de nuevos conocimientos que modifican la estructura cognitiva inicial y que queda evidenciada por medio de un cambio de conducta, es el docente el encargado de establecer las estrategias didácticas que faciliten la incorporación de nuevos

conocimientos en esta estructura cognitiva (Ausubel, 1983).

Un representante de dicha corriente, es el psicólogo soviético Lev Vigotsky (1979), quien a principios del siglo XX desarrolló su Teoría Sociocultural donde sostuvo que el desarrollo cognitivo y el aprendizaje ocurren por la interacción cultural y social, afirmando que el aprendizaje se origina en un contexto social y cultural y, no es un proceso individual, influyen en el pensamiento y en la conducta individual y, consecuentemente, en su desarrollo cognitivo. Esta teoría está enfocada en cómo los adultos y los compañeros por medio de una labor colaborativa, influyendo en el aprendizaje individual, del mismo modo, en cómo las actitudes culturales y las creencias impactan en la forma de realizar el aprendizaje y la instrucción; su teoría sigue vigente en la educación y en la psicología educativa.

La teoría de Vigotsky (1979) plantea tres zonas de desarrollo: la zona de desarrollo real, que representan las habilidades que ya posee el estudiante; la zona de desarrollo próximo, donde se ubica el estudiante en formación y la zona de desarrollo potencial, que vendría a ser el nivel al que el estudiante puede alcanzar mediante la ayuda de un guía. Estos conceptos son de importancia vital para la educación en cada uno de los niveles de enseñanza, dado que, Vigotsky afirmaba que el aprendizaje se producía cuando un estudiante se enfrentaba a una labor que estaba más allá de su nivel de desarrollo real y que puede realizarla con ayuda de un docente o por un compañero más competente, al hacer la tarea juntos, el estudiante logra aprender y desarrollar nuevos conocimientos y habilidades.



Por su parte, Moll (1993) refiere que hay tres características para crear la Zona de Desarrollo Próximo, la primera Establece un nivel de complejidad, este nivel que supuestamente es el nivel próximo debe ser un poco desafiante para el estudiante, pero no con mucha dificultad; la segunda característica es brindar desempeño con ayuda, los docentes proporcionan una práctica guiada a los estudiantes con un sentido claro del propósito o resultado de su desempeño y la tercera característica es la evaluación del desempeño individual, el resultado más adecuado de una zona de desarrollo próximo es que el estudiante logre desempeñarse independientemente. Es decir, según Vygotsky, el rol de los docentes o de los compañeros más adelantados es apoyar, direccionar y organizar el aprendizaje del menor, en el paso previo a que él tenga la capacidad de dominar dichas facetas, habiendo interiorizado las estructuras cognitivas y conductuales que la actividad requiere.

Marco Conceptual:

Competencia: Es la acción integral que los individuos llevan a cabo para identificar,

argumentar, interpretar y resolver problemas que surgen en su entorno. (Tobón, 2014)

Competencias genéricas: Son fundamentales para un adecuado desarrollo de las personas, para la elaboración de proyectos, aportan mucho al equilibrio del contexto y buscan un adecuado desempeño en el campo laboral. (Tobón, 2014).

Constructivismo: Teoría que sostiene que el aprendizaje y el desarrollo cognitivo suceden por la interacción cultural y social, afirmando que el aprendizaje no representa un proceso individual, más bien, se produce en un contexto tanto social como cultural (Vigotsky, 1979).

Estrategias Didácticas: Son los recursos estructurados y precisos, sirven para planificar el proceso enseñanza-aprendizaje, por ello el profesional docente debe escoger las actividades y técnicas que puede utilizar con el fin de lograr los objetivos que inicialmente se han planteado. (Velasco y Mosquera, 2010).

Toma de decisiones: Es una competencia definida como el proceso a través del cual se evalúan alternativas para luego escoger entre diversas posibilidades para así solucionar situaciones presentadas en la vida, pudiendo ser en el ambiente familiar, laboral o sentimental. (Sanz, 2010).

Trabajo en equipo: Competencia que hace referencia a que es fundamental de que los trabajadores se relacionen adecuadamente para alcanzar ciertas metas, según los roles asignados o funciones establecidas previamente, para ello se requieren niveles altos de conocimiento, respuestas rápidas, ciertas capacidades, y adaptación a las continuas modificaciones en el ambiente social, tecnológico y laboral. (Collado y Fachelli, 2019).

III. MATERIAL Y MÉTODOS

3.1. Población

Está definida como un grupo de casos coincidentes con un grupo de características. (Hernández et al., 2014, pág. 174). La población se conformó por estudiantes del Instituto Público Superior “Trujillo”.

Tabla 1

Población de estudiantes del Instituto Público Superior “Trujillo” según las carreras profesionales, 2023

Carrera	Mujeres		Hombres		Total
	N°	%	N°	%	
Computación e Informática	19	30%	44	70%	63
Contabilidad	85	71%	34	29%	119
Enfermería	59	89%	7	11%	66
Guía Oficial de Turismo	6	50%	6	50%	12
RR. Públicas y Marketing	28	67%	14	33%	42
Secretariado Ejecutivo	31	97%	1	3%	32
Técnica en Laboratorio Clínico	32	82%	7	18%	39
Total	260	70%	113	30%	373

Fuente: Registro de matrículas del IPST, 2023

3.2. Muestra

Considerado como un grupo menor de la población, de donde se recolectarán datos representativos. (Hernández et al., 2014). La muestra estuvo constituida por 63 estudiantes del Instituto Público Superior “Trujillo” de la especialidad de Computación e Informática, 32 pertenecieron al grupo experimental y 31 al grupo

control.

Tabla 2

Muestra de estudiantes del Instituto Público Superior “Trujillo” según las carreras profesionales de Computación e Informática, 2023

Carrera	Mujeres		Hombres		Total
	N°	%	N°	%	
Computación e Informática	19	30%	44	70%	63

Fuente: Registro de matrículas del IPST, 2023

3.3. Muestreo

No probabilístico, puesto que se trabajó con los 63 estudiantes del Instituto Público Superior “Trujillo” de la especialidad de Computación e Informática que cumplieron con los criterios inclusivos.

3.4. Unidad de análisis

Cada estudiante de la especialidad de Computación e Informática del Instituto Público Superior “Trujillo”, 2023.

Criterios de inclusión

- Estudiantes que firmaron el consentimiento informado.
- Estudiantado perteneciente al programa Computación e Informática de la Institución Pública Superior “Trujillo”, La Libertad 2023.

Criterios de exclusión

- Estudiantado participante que no proporcionaron su firma en el consentimiento informado.
- Estudiantado de otros institutos de la ciudad de Trujillo.
- Estudiantes del Instituto Público Superior “Trujillo”, La Libertad, 2023 que no pertenecen a la carrera en estudio.

3.5. Método

Se optó por un enfoque de investigación deductivo – inductivo, ya que primero se partió de lo general a lo particular, separando en partes las variables, buscando encontrar algún tipo de relación y a partir de estas descomposiciones llegar a una idea general que permita extraer conclusiones basadas en premisas. (Hernández et al., 2014)

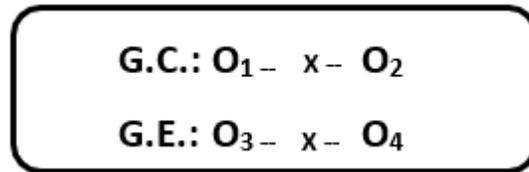
3.5.1. Tipo de estudio

Fue básica, dado que su objetivo radica en ampliar los conocimientos respecto a un asunto y conocer la realidad de un fenómeno natural con el fin de aportar ayuda a la sociedad. (Hernández y col., 2014).

3.5.2. Diseño

Se implementó un diseño de tipo cuasiexperimental, correlacional y longitudinal, dispuestos los dos grupos, se evaluó la variable dependiente en ambos grupos, aplicándosele al grupo experimental un tratamiento especial, en tanto que el otro grupo siguió con sus mismas actividades. Su esquema fue

el siguiente:



Donde:

G.E.: Grupo experimental.

G.C.: Grupo control.

O₁: Nivel de competencias genéricas en el G.C.

O₃: Nivel de competencias genéricas en el G.E. previo a la aplicación del Programa basado en estrategias didácticas.

X: Programa basado en estrategias didácticas.

O₂: Nivel de competencias genéricas en el G.C.

O₄: Nivel de competencias genéricas en el G.E. luego de aplicar el Programa basado en estrategias didácticas.

3.6. Variables y operacionalización de variables:

3.6.1. Variables:

Variable independiente: Estrategias didácticas.

Son los recursos estructurados y precisos que permiten planificar el proceso enseñanza-aprendizaje, ante lo cual, el profesional docente debe escoger las actividades y técnicas para lograr los objetivos planteados inicialmente.

(Velasco y Mosquera, 2010)

Variable dependiente: Competencias genéricas.

Consideradas como aquellas capacidades, que de forma independiente de un entorno de aprendizaje concreto deben ser ejercitados en los planes de estudio, puesto que son fundamentales para un desempeño adecuado en cualquier profesión. (Tobón, 2014).

3.6.2. Tabla 3

Operacionalización de Variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Estrategias didácticas	Son los recursos estructurados y precisos que permiten planificar el proceso enseñanza-aprendizaje, para ello los docentes deben escoger las actividades y técnicas a utilizar con el propósito de lograr los objetivos que inicialmente se han planteado. (Velasco y Mosquera, 2010)		Estrategias Didácticas de trabajo de equipo	- Actividades grupales. - Comunicación activa. - Aprendiendo juntos.	Ordinal
			Estrategias Didácticas mediadas por la tecnología	- Diálogo o debate virtual. - Material didáctico en entornos virtuales. - Documentos compartidos en la nube.	

			Estrategias Didácticas para promover la enseñanza situada	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en problemas. - Aprendizaje basado en el análisis y el estudio casos. - Aprendizaje mediante proyectos. 	
Competencias genéricas	Definidas como aquellas capacidades, que de forma independiente de un ambiente de aprendizaje concreto deben ser ejercitadas en los planes de estudio, puesto que resultan ser fundamentales para desempeñarse adecuadamente en	Se aplicó un instrumento, antes y después de la aplicación de un programa basado en estrategias didácticas a ambos grupos, instrumento constituido en la primera parte por el Cuestionario de Melbourne acerca de Toma de Decisiones, con 19 ítems, y en la segunda parte por el Cuestionario de Análisis del	Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> - Procrastinación. - Transferencia. - Vigilancia. 	Ordinal
			Trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades comunicativas, expresión emocional y aceptación. 	

	cualquier profesión. (Tobón, 2014)	Comportamiento Individual (IBA) para el Trabajo en equipo, con 33 ítems.		- Expresión emocional. - Aceptación.	
--	---------------------------------------	--	--	---	--

3.7. Instrumentos de recolección de datos

Los métodos para adquirir información comprenden diversas estrategias como la encuesta, técnica que reúne datos mediante un instrumento que incluye un grupo de ítems con dos o más opciones de respuesta (Hernández et al., 2014).

Se usó un instrumento, antes y luego de aplicado el programa basado en estrategias didácticas a ambos grupos, el que estuvo constituido en la primera parte por el Cuestionario de Melbourne acerca de la Toma de Decisiones, conformado por 19 ítems, se empleó la Escala Likert con valores de: Nunca=3, A veces=2 y Siempre=1, pudiendo obtener un mínimo puntaje de 19 y un máximo puntaje de 57, clasificándose en: Deficiente: 19 – 31, Regular: 32 – 44 y Óptimo: 45 – 57 y la segunda parte, por el Cuestionario de Análisis del Comportamiento Individual (IBA) para el Trabajo en equipo, conformado por 33 ítems, se usó la Escala Likert con valores de: Nunca=1, A veces=2 y Siempre=3, pudiendo lograr un puntaje mínimo de 33 y un puntaje máximo de 99, según el puntaje obtenido se clasificó en: Deficiente: 33 – 54, Regular: 55 – 76 y Óptimo: 77 – 99.

Para la determinación de la confiabilidad del instrumento, se usó el alfa de Cronbach y se obtuvo un valor de 0.848, indicando así una confiabilidad elevada para la aplicación del instrumento. En cuanto a la validez del mismo, se realizó mediante la evaluación por tres expertos.

3.8. Procedimiento y análisis de datos

3.8.1. Procedimiento de datos

Se gestionó el permiso a la Dirección del Instituto Público Superior “Trujillo”, La Libertad para efectuar el estudio correspondiente,

aprobado el permiso, se aplicó el instrumento para evaluar el nivel de competencias genéricas mencionadas en los estudiantes de la especialidad de Computación e Informática que fueron separados en 2 grupos, 32 estudiantes en un grupo experimental y, 31 en el grupo control. Posteriormente, se llevaron a cabo las sesiones planificadas por el investigador, basadas en estrategias didácticas, únicamente en el grupo experimental. Tras finalizar las sesiones, se aplicó el instrumento para evaluar nuevamente el nivel de competencias genéricas en ambos grupos

3.8.2. Análisis de datos

Recopilados los datos, se ingresaron al programa MS Excel para su análisis posterior mediante el software estadístico SPSS ver 25. El objetivo fue abordar las hipótesis establecidas. Se aplicó la Estadística Descriptiva para generar tablas, gráficos e interpretaciones. Además, se empleó la Estadística Inferencial, específicamente la prueba T-Student, para realizar las pruebas estadísticas de acuerdo con las hipótesis planteadas, manteniendo el nivel de significancia al 5%.

3.9. Consideraciones éticas:

El presente informe es única y exclusivamente para uso académico, descartando algún tipo de alteración, respetando los derechos de cada estudiante participante del Instituto de Educación mencionado.

IV. RESULTADOS

ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA

Tabla 4

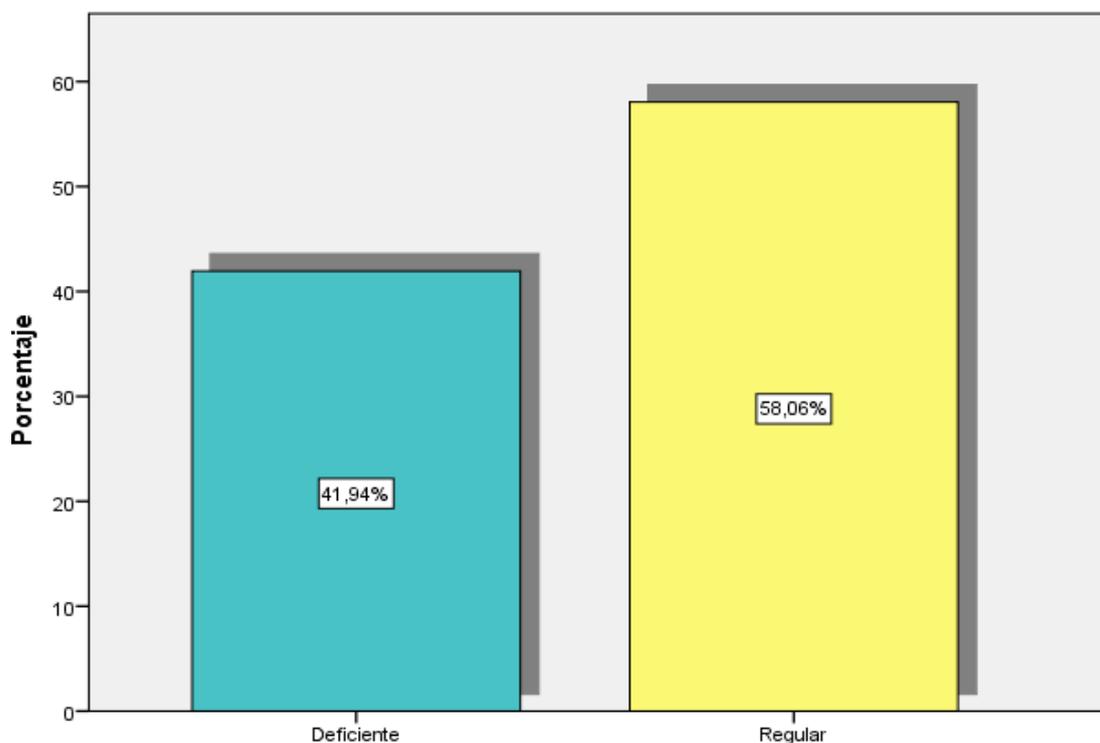
Distribución del Grupo Control para la Toma de Decisiones en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	13	41,94
	Regular	18	58,06
	Óptimo	0	0,0
	Total	31	100,0

Fuente: SPSS ver. 25

Figura 1

Distribución del Grupo Control para la Toma de Decisiones en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”



Fuente: SPSS ver. 25

Tabla 5

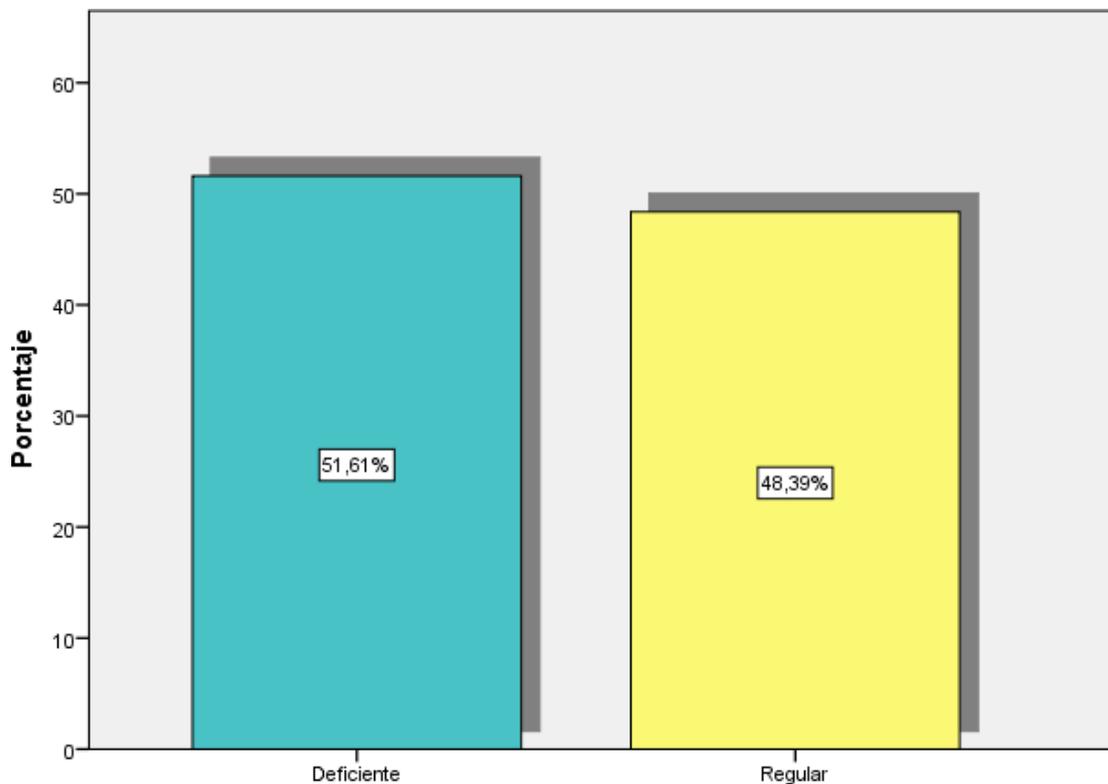
Distribución del Grupo Control para el Trabajo en Equipo en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	16	51,61
	Regular	15	48,39
	Óptimo	0	0,0
	Total	31	100,0

Fuente: SPSS ver. 25

Figura 2

Distribución del Grupo Control para el Trabajo en Equipo en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”



Fuente: SPSS ver. 25

Tabla 6

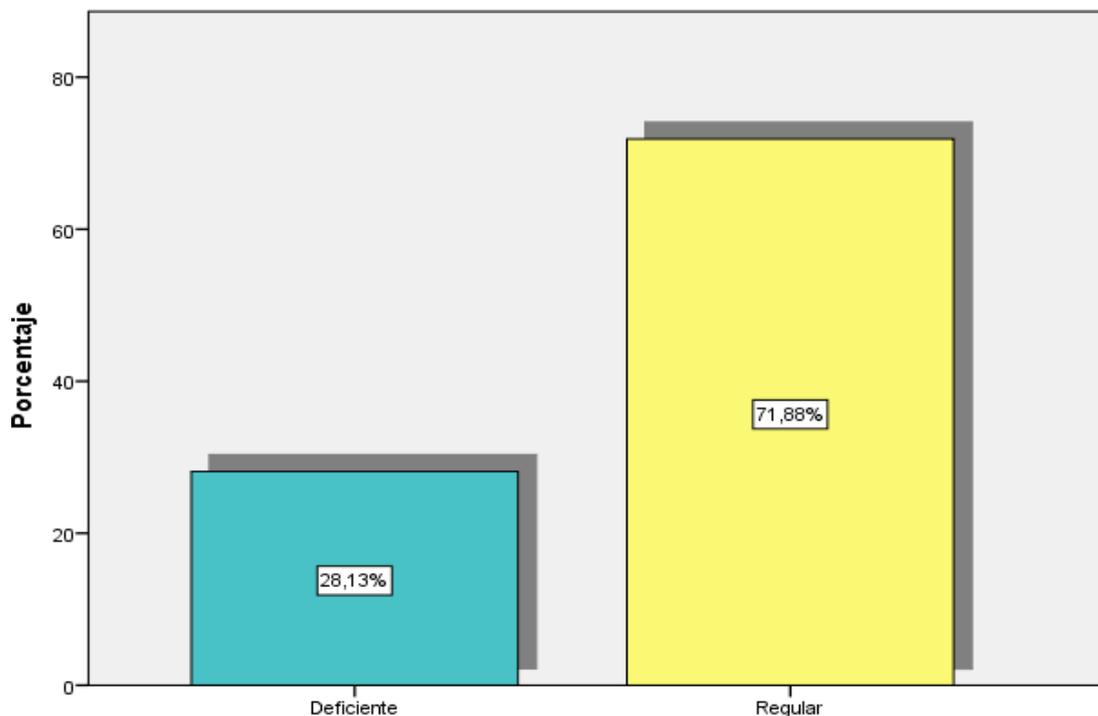
Distribución del Grupo Experimental para la Toma de Decisiones en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	9	28,13
	Regular	23	71,88
	Óptimo	0	0,0
	Total	32	100,0

Fuente: SPSS ver. 25

Figura 3

Distribución del Grupo Experimental para la Toma de Decisiones en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”



Fuente: SPSS ver. 25

Tabla 7

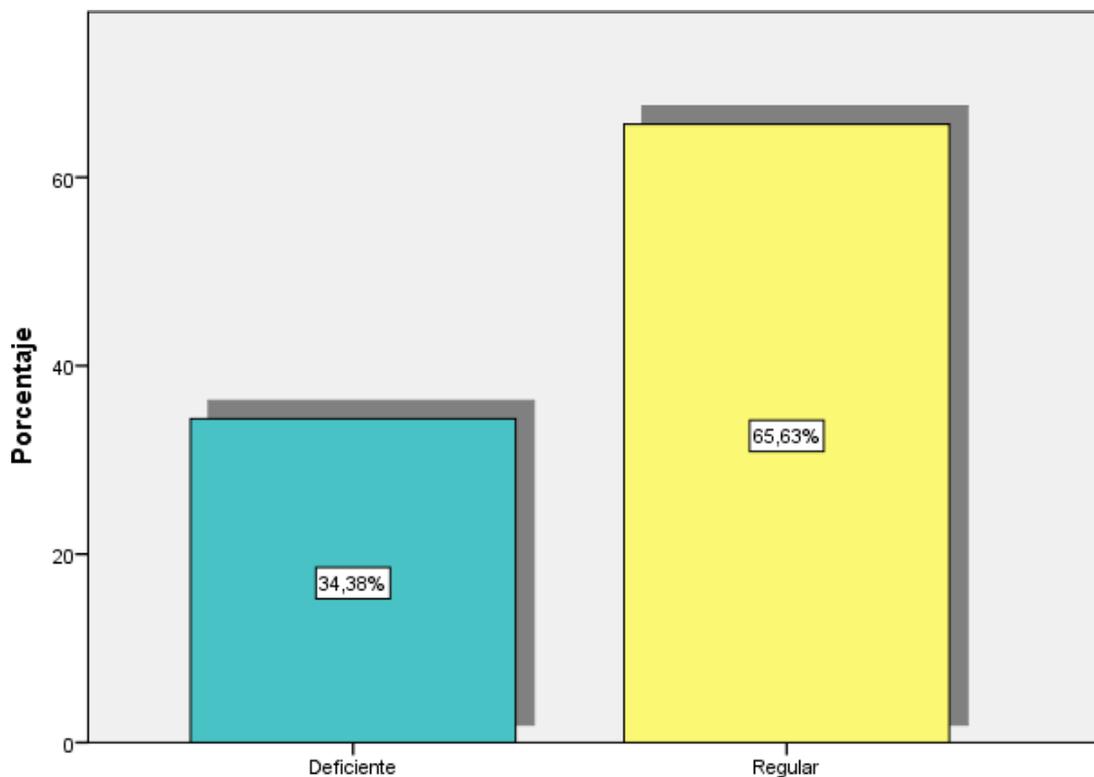
Distribución del Grupo Experimental para el Trabajo en Equipo en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	11	34,38
	Regular	21	65,63
	Óptimo	0	0,0
	Total	32	100,0

Fuente: SPSS ver. 25

Figura 4

Distribución del Grupo Experimental para el Trabajo en Equipo en el Pretest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”



Fuente: SPSS ver. 25

Tabla 8

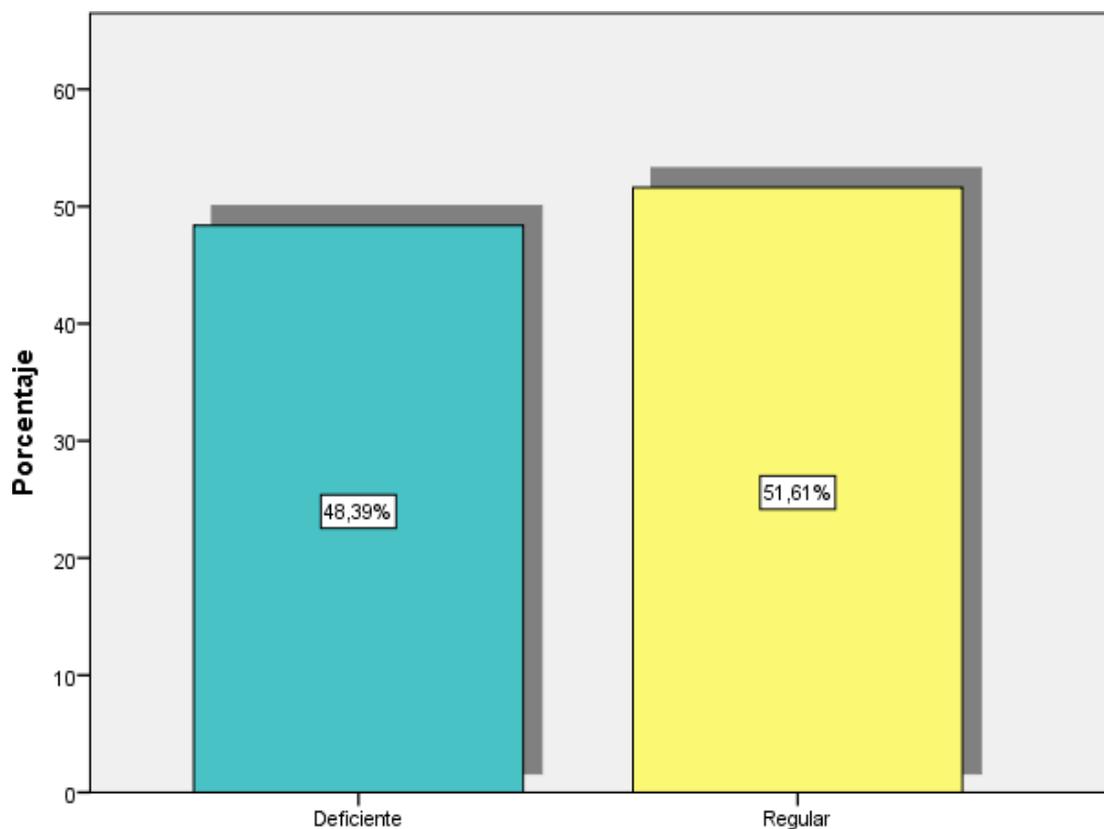
Distribución del Grupo Control para la Toma de Decisiones en el Post test de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	15	48,39
	Regular	16	51,61
	Óptimo	0	0,0
	Total	31	100,0

Fuente: SPSS ver. 25

Figura 5

Distribución del Grupo Control para la Toma de Decisiones en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”



Fuente: SPSS ver. 25

Tabla 9

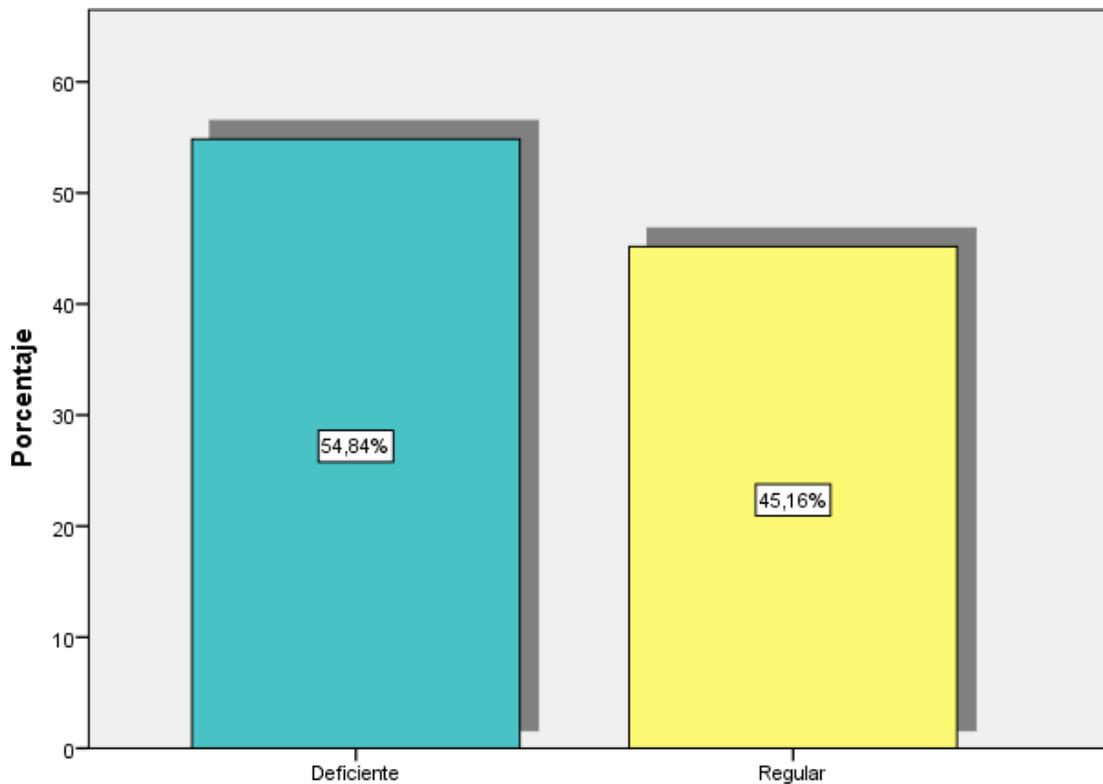
Distribución del Grupo Control para el Trabajo en Equipo en el Post test de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	17	54,84
	Regular	14	45,16
	Óptimo	0	0,0
	Total	31	100,0

Fuente: SPSS ver. 25

Figura 6

Distribución del Grupo Control para el Trabajo en Equipo en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”



Fuente: SPSS ver. 25

Tabla 10

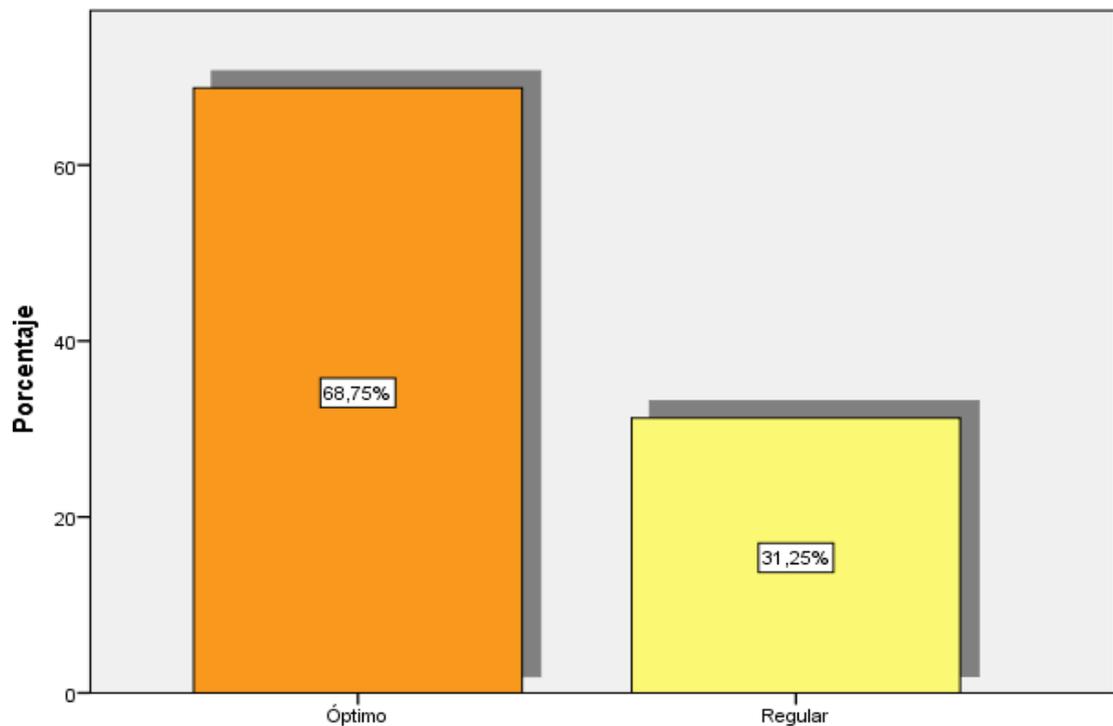
Distribución del Grupo Experimental para la Toma de Decisiones en el Post test de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	0	0,00
	Regular	10	31,25
	Óptimo	22	68,75
	Total	32	100,0

Fuente: SPSS ver. 25

Figura 7

Distribución del Grupo Experimental para la Toma de Decisiones en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”



Fuente: SPSS ver. 25

Tabla 11

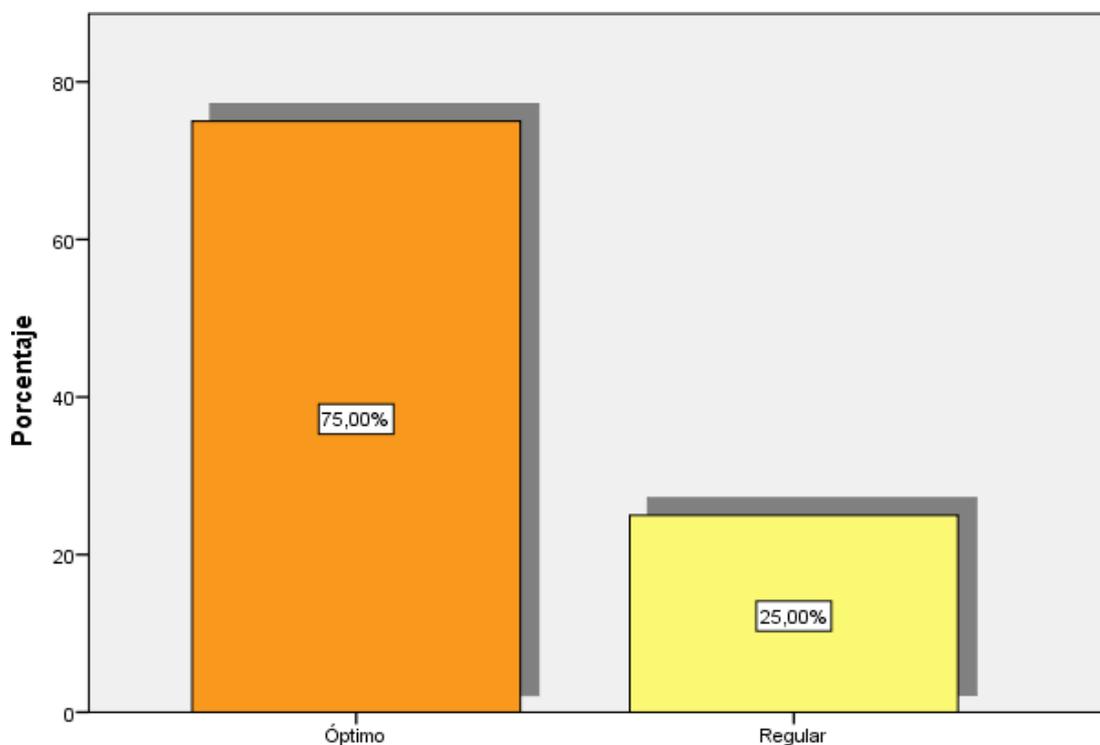
Distribución del Grupo Experimental para el Trabajo en Equipo en el Post test de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	0	0,00
	Regular	8	25,00
	Óptimo	24	75,00
	Total	32	100,0

Fuente: SPSS ver. 25

Figura 8

Distribución del Grupo Experimental para el Trabajo en Equipo en el Postest de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”



Fuente: SPSS ver. 25

ESTADÍSTICA INFERENCIAL

Tabla 12

Prueba T Student para comparar el pre y postest de las competencias genéricas en el grupo control de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

	Diferencias emparejadas				t	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
			Inferior	Superior		
PRE_TEST - POS_TEST	,597	4,492	-,544	1,738	1,046	,300

Fuente: SPSS ver. 25

En la tabla 12 revela un p-valor superior a 0.05 (0.300), indicando que no se observa una diferencia significativa entre los resultados del pretest y postest de las competencias genéricas en el grupo de control de los estudiantes de Computación e Informática. En otras palabras, no se evidencian mejoras significativas en este grupo.

Tabla 13

Prueba T Student para comparar el pre y post test de las competencias genéricas en el grupo experimental de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

	Diferencias emparejadas				t	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
			Inferior	Superior		
PRE_TEST - POS_TEST	-16,172	7,763	-18,111	-14,233	-16,665	,000

Fuente: SPSS ver. 25

En la Tabla 13 se observa que el valor de p es inferior a 0.05 (0.000), lo que indica que hay una diferencia significativa entre los resultados del pretest y posttest de las competencias genéricas en el grupo experimental de los estudiantes. Lo cual apunta a la existencia de mejoras notables dentro de este grupo específico.

Tabla 14

Prueba T Student para comparar el pre y post test de la Toma de Decisiones en el grupo control de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

	Diferencias emparejadas				t	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
			Inferior	Superior		
PRE_TEST - POS_TEST	,677	2,625	-,286	1,640	1,437	,161

Fuente: SPSS ver. 25

La Tabla 14 muestra un p-valor superior a 0.05 (0.161), indicando que no se observa una diferencia significativa entre los resultados del pretest y posttest en la Toma de Decisiones en el grupo de control de los estudiantes, por consiguiente, no se evidencian mejoras significativas en este aspecto dentro de dicho grupo.

Tabla 15

Prueba T Student para comparar el pre y post test del Trabajo en Equipo en el grupo control de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

	Diferencias emparejadas				t	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
			Inferior	Superior		
PRE_TEST -						
POS_TEST	,516	5,842	-1,627	2,689	0,492	,626

Fuente: SPSS ver. 25

En la Tabla 15 muestra un p-valor superior a 0.05 (0.626), lo que indica que no hay una diferencia significativa entre los resultados del pretest y posttest en el aspecto del Trabajo en Equipo en el grupo de control de la población estudiantil, por consiguiente, no se observan mejoras significativas en este ámbito dentro de dicho grupo.

Tabla 16

Prueba T Student para comparar el pre y post test de la Toma de Decisiones en el grupo experimental de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

	Diferencias emparejadas				t	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
			Inferior	Superior		
PRE_TEST - POS_TEST	-10,469	5,067	-12,296	-8,642	-11,687	,000

Fuente: SPSS ver. 25

En la tabla 16 refleja que el p_valor es menor a 0.05 (0.000), indicando que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test y postest en la Toma de Decisiones en el grupo experimental de los estudiantes. Por lo tanto, se evidencian mejoras significativas en este aspecto.

Tabla 17

Prueba T Student para comparar el pre y post test del Trabajo en Equipo en el grupo experimental de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico “Trujillo”

	Diferencias emparejadas				t	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
			Inferior	Superior		
PRE_TEST - POS_TEST	-21,875	5,446	-23,839	-19,911	-22,721	,000

Fuente: SPSS ver. 25

En la tabla 17, se logra observar que el p_valor es inferior a 0.05 (0.000), ello indica que se halló una diferencia significativa entre los resultados del pre test y postest del Trabajo en Equipo en el grupo experimental de los estudiantes lo cual se evidencia mejoras.

V. DISCUSIÓN

Según la Tabla 13, se aprecia que existen significativas diferencias entre los resultados del pre test y post test en cuanto a las estrategias didácticas en el grupo experimental, ello debido a que el $p_valor = 0.00$ resultó menor a 0.05, por lo tanto, se podría decir que hubo mejoras en las competencias genéricas luego de aplicarse el programa basado en estrategias didácticas.

Dichos resultados coinciden con las conclusiones de Villalobos (2022) quien realizó una investigación en Ecuador con el fin de evaluar el impacto del enfoque de aprendizaje basado en proyectos escolares en el desarrollo de habilidades blandas, logrando concluir que la metodología de Aprendizaje influye en el desarrollo de las habilidades Blandas como el pensamiento crítico y otros; se hallaron resultados parecidos en la investigación de Ccama, G. (2021), quien, al investigar un Diseño y Aplicación de Estrategias Didácticas para la mejora del Pensamiento Crítico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, encontró una mejora significativa del pensamiento crítico, ya que, en el grupo experimental ninguno de los encuestados se ubicó en la categoría deficiente; por tanto el Diseño y Aplicación de las Estrategias Didácticas tuvieron un impacto positivo. Asimismo, los hallazgos reflejan similitudes con el trabajo de Barrantes, N. (2019), cuya investigación sobre el Desarrollo de las Competencias a través de la estrategia “Estudio de Casos”, en la escuela de Derecho de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, demostró un desarrollo significativo en el grupo experimental comparado con el grupo control.

Igualmente se observaron hallazgos similares en el estudio realizado por Amasifuén, L. (2018) titulado “El Aprendizaje Cooperativo como estrategia para mejorar el Trabajo en Equipo en estudiantes de secundaria de la I.E. “Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Huánuco”, lográndose concluir que, el Aprendizaje Cooperativo mejora el Trabajo en Equipo.

Del mismo modo, se logró hallar similitudes con la investigación de Boude, O. (2014) quien en su tesis: Desarrollo de Competencias Genéricas y Específicas mediante estrategias mediada por TIC, en estudiantes de Educación Superior de la Universidad de La Sabana, Colombia, pudo concluir que la estrategia resultó efectiva, ya que, el 37% de los encuestados estuvieron por encima de los niveles esperados en competencias genéricas, en tanto que, el 52% se ubicó en los niveles esperados.

La importancia de las estrategias didácticas es que son las actividades que los docentes programan para el aprendizaje de sus alumnos; considerando cada tema, nivel educativo e ideología de la institución educativa. Es, pues, esencial, motivar a los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, según los temas a desarrollar y los objetivos pedagógicos que se plantean es que se elegirán las estrategias didácticas más adecuadas a la planificación de las sesiones de clase. Aplicar las estrategias didácticas permite que los estudiantes se beneficien con una educación deseada y se establezcan de forma clara las metas a alcanzar, apoyándose, para ello, en diferentes técnicas, métodos y recursos, decidiendo, de manera meditada y consciente, qué herramientas se emplearán para lograr las metas planteadas, debiendo tener en cuenta que las estrategias didácticas a seleccionar deben estar acordes con los componentes que requiere la planificación

curricular yendo de la mano con la ideología y concepción de la institución educativa.

Es, sabido, pues, que el mercado laboral obliga constantemente la participación de los egresados de vocaciones técnicas, de los cuales representan una proporción importante (39%), y que por tanto necesitan dominar su profesión y ciertos aspectos como tomar decisiones y trabajar en equipo. Es crucial que la plana docente aplique estrategias de instrucción con la finalidad de brindar a los estudiantes de suficientes competencias generales que les permitan desempeñarse satisfactoriamente en el lugar de trabajo y en la sociedad. Se sabe que la correcta aplicación de estrategias de enseñanza en el ámbito educativo puede promover cambios significativos, mejorar la adquisición de nuevos conocimientos y experiencias, y así desarrollar habilidades generales.

Deberían ser las entidades de educación superior quienes se encarguen de formar estudiantes con un enfoque nuevo del aprendizaje, para que sean profesionales productivos, que aporten a la sociedad, que posean la capacidad de ajustarse y responder de manera efectiva a los constantes cambios en la dinámica social. Se debe buscar la interacción con empresarios, representantes del estado y de la sociedad para responder a los requerimientos actuales y futuros, usando estrategias didácticas para formar ciudadanos y profesionales que aporten a la sociedad.

Es mediante, el constructivismo, planteado por Vigostky, que los estudiantes de centros de educación superior podrían obtener nuevos conocimientos o modificar los ya existentes, puesto que esta teoría sostiene que construir conocimientos sucede como una necesidad interna propia de la persona, dando significado y encontrando la estructura de

ciertos fenómenos, siendo uno de los principales aspectos del constructivismo el que no se produzca la transmisión de conocimientos del docente hacia los estudiantes, contrariamente, dicho proceso es personal e interno, cuya función del profesional docente es brindar las adecuadas condiciones para que los estudiantes puedan desarrollar de forma apropiada sus aprendizajes.

Conforme a lo hallado en la tabla 16, es evidente que se registra una significativa diferencia entre los resultados del pre y post test de la Toma de Decisiones en el mencionado grupo experimental de los estudiantes; dado que se obtuvo un $p_valor=0.00$ que es menor a 0.05, consecuentemente, se interpreta como que, sí hubo mejoras en dicha competencia genérica luego de aplicarse el programa basado en estrategias didácticas.

La competencia genérica Toma de decisiones, se considera como el proceso en el que un sujeto o grupo de sujetos deben escoger entre diversas opciones, para resolver un problema o situación, ello supone un paso trascendental y, en ocasiones, de gran responsabilidad para quien las toma y que pueden ser muy influyentes para la institución donde un individuo labora. Así mismo, esta competencia, reviste una gran importancia en el desarrollo personal, ya que se encarga de evaluar cuan capaz es una persona para evaluar todos los posibles resultados y elegir la opción más factible y favorable de las disponibles. Los factores para la toma de decisiones correctas pueden ir desde la autoestima hasta las experiencias previas semejantes, tener desarrollada esta competencia ayudará significativamente en la evaluación de una situación, facilitando el análisis de los posibles resultados para así determinar el resultado más ventajoso.

Consecuentemente, la toma de decisiones implica asumir responsabilidades, que a veces requiere de algún grado de peligro cuando existe mucha incertidumbre, ya que una situación cambiante puede crear dudas sobre la decisión tomada y poner en peligro los resultados que se esperaban, pero debemos de tener en cuenta la existencia de técnicas y herramientas que nos pueden ayudar a definir y ejecutar decisiones en las que al analizar los datos y la visión estratégica serán esenciales, las cuales pueden ser aprendidas en la etapa de educación superior proporcionados por los docentes de turno.

Conforme a los resultados hallados en la tabla 17, se logra apreciar que hay una diferencia importante entre lo hallado en el pre y en el postest del Trabajo en Equipo en el grupo experimental conformado por estudiantes de Computación e Informática; dado que se obtuvo un $p_valor = 0.00$ que es menor a 0.05 y ello se pudo interpretar como que, sí se mejoró la competencia en mención luego de aplicado el programa basado en estrategias didácticas.

Siendo estos resultados semejantes a lo que pudo hallar Romero, J. (2019) en su investigación Estrategias de aprendizaje y trabajo en equipo por parte de los alumnos de la Facultad de Ciencias Financieras y Contables de la Universidad Nacional Federico Villarreal, 2017, donde el 39% de encuestados estuvieron de acuerdo con el trabajo en equipo, concluyéndose en la existencia de un vínculo relevante entre ciertas estrategias de aprendizaje y un trabajo colaborativo por parte de la comunidad estudiantil.

El trabajo en equipo abarca más que un concepto, se considera como una habilidad mediante la cual se puede compartir saberes y uno se puede beneficiar del conocimiento

de aquellos que comparten nuestra labor, también se podría decir que, es una práctica que permite potencializar las capacidades de todos los trabajadores, sacando lo mejor de sí, permitiendo que se complementen con lo mejor de los demás integrantes del equipo; todo ello, induce a una productividad mayor que no se podría lograr si cada individuo trabajará al máximo de su capacidad. Se podría citar que entre los principales beneficios que genera el trabajo en equipo son: facilita la generación de la creatividad e ideas; mejora la productividad, generando mejores resultados en la institución; favorece el aprendizaje; alivia el estrés y mejora el clima laboral; se logra mejorar el servicio al cliente.

En la actualidad, resulta imperativo contar con un equipo de trabajo que posea competencias específicas para colaborar de manera cooperativa y eficiente. La habilidad para trabajar en equipo engloba un conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes presentes en cada miembro de un grupo, permitiendo que estos actúen de manera conjunta para alcanzar metas comunes. Es esencial que los intereses individuales estén alineados, que cada integrante asuma su función dentro del equipo y que la manera de comunicarse entre miembros sea fluida y efectiva. La implementación de estas habilidades conlleva a la cohesión y estructuración efectiva de los distintos equipos de trabajo, lo cual se refleja en una significativa mejora del rendimiento general de la compañía.

VI. CONCLUSIONES

Realizada la discusión, se han extraído las siguientes conclusiones:

- La implementación de un programa con base en tácticas didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de la comunidad estudiantil de Computación e Informática de la Institución Estatal Superior Tecnológica “Trujillo”, La Libertad, 2022, ya que se logró determinar un p_valor inferior a 0.05.
- La implementación de un programa con base en estrategias didácticas conlleva a la mejora considerable la toma de decisiones del conjunto de estudiantes de Computación e Informática de la Institución Estatal Superior Tecnológica “Trujillo”, La Libertad, 2022, ya que se logró determinar un p_valor de 0.000 inferior a 0.05.
- La implementación de un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente el trabajo en equipo de la comunidad educativa perteneciente a Computación e Informática de la Institución Estatal Superior Tecnológica “Trujillo”, La Libertad, 2022, ya que se logró determinar un p_valor inferior a 0.05.

VII. RECOMENDACIONES

- A los docentes se les insta a reflexionar sobre la importancia crucial del uso de estrategias didácticas, reconociendo que ello implica un cambio fundamental en su metodología dentro del proceso educativo. Dicho cambio no solo beneficiará a los estudiantes, sino que también garantizará la satisfacción de los requisitos modernos en su formación académica.
- A los docentes, reconsiderar la metodología tradicional y asumir el desafío de seleccionar nuevas formas de enseñanza que involucren procesos activos. Esta revisión tiene como fin lograr aprendizajes significativos y duraderos en la comunidad estudiantil, adaptándose así a las dinámicas educativas contemporáneas.
- Al MINEDU, para que promueva programas de formación continua. Estos programas permitirían a los docentes capacitarse y actualizarse en diversos tipos de estrategias para que puedan profundizar sobre el conocimiento, sus características, su finalidad y así orienten adecuadamente a los estudiantes y que ellos puedan afrontar los desafíos de la sociedad actual.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Alvarado M., (2011). *El aprendizaje cooperativo y las habilidades crítico reflexivas de los estudiantes de los institutos superiores pedagógicos de la región Junín*. [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima, Perú].
- Álvarez, C. (2006). *Planificar la enseñanza universitaria para el desarrollo de competencias*. Madrid, España: Universidad Deusto
- Amasifuen, L. (2018). *El Aprendizaje cooperativo como estrategia para la mejora del trabajo en equipo en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Huánuco. 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/9045>
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Barrantes (2019). *El desarrollo de competencias por medio de la estrategia “Estudio de casos” en los estudiantes del séptimo ciclo de la escuela profesional de Derecho de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Políticas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez en el año 2018*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].
https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/17197/Barrantes_pn.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Beneitone, P., Esquetini, C., González, J., Marty, M., Siufi, G. y Wagenaar, R. (2007). *Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina. Informe final –Proyecto Tuning– América Latina 2004-2007*.
http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=com_docman&Itemid=191&task=view_category&catid=22&order=dmdate_published&asc_desc=DESC
- Boude, O. (2014). *Desarrollo de competencias genéricas y específicas en educación superior a través de una estrategia didáctica mediada por TIC*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación a Distancia].
<http://espacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=tesisuned:EducacionOrboude&dsID=Documento.pdf>
- Carbajal, J. (2017). *El aprendizaje cooperativo y las competencias genéricas en el estudiante de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima 2017*.

- [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17025/Carbajal_LJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrizales, A. (2017). *Estrategias didácticas para el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E. N° 60115 - Punchana-2017*. [Tesis de Doctorado, Universidad CésarVallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35148/carrizales_aa.p df?sequence=1&isAllowed=y
- Castillo, S., Samaniego, J., Chew, M., Gaytán, M. Rodríguez, D. y Lizárraga, H. (2017). *Desempeño de las competencias genéricas a partir de proyectos de investigación en estudiantes de bachilleratos tecnológicos en Coahuila*. Revista Mexicana de Investigación Educativa. RMIE, 2018, vol. 23, Núm. 79, PP. 1217-1234 (ISSN: 14056666)
- Ccama, G. (2021). *Diseño y aplicación de estrategias didácticas sustentadas en la teoría por descubrimiento de Bruner, para la mejora del pensamiento crítico de los estudiantes de la Especialidad de Educación Primaria del Programa de Licenciatura en Educación Modalidad Mixta (LEMM) – Oficina de Extensión de Lima, Los Olivos – FACHSE – UNPRG* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/9852>
- Cedeño, G. y Sánchez, F. (2017). *Competencias genéricas en los estudiantes universitarios y su vínculo con la sociedad*. Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaIE). ISSN 1390-9010. PP. 129-140. RMIE, 2018, vol. 23, núm. 79, PP. 1217-1234 (ISSN: 14056666)
- Coll, C. (1997). *El constructivismo en el aula*. Narcea S.A
- Collado, A. y Fachelli, S. (2019). *La competencia de trabajo en equipo: una experiencia de implementación y evaluación en un contexto universitario*. 104 REIRE. Revista de Innovación y Recerca en Educación, 12(2), 1-21.
<http://doi.org/10.1344/reire2019.12.222654>
- Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. (3a ed.). México: McGrawHill/Interamericana
- Fingerman, H. (2010). *Estrategias de Enseñanza Aprendizaje*. En la Guía de Educación, 1-5
- Gimeno, J., Pérez, A., Martínez, J., Torres, J., Angulo, F. y Álvarez, J. (2011). *Educación*

por competencias, ¿qué hay de nuevo?. Morata.

Gonczi, A. y Athanasou, J. (1996). *Instrumentación de la educación basada en competencias. Perspectiva de la teoría y la práctica en Australia*. Ed. Limusa

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018). *Indicadores de Educación por departamentos. Perú*

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1751/libro.pdf

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw-Hill.

<https://metodologiaecs.files.wordpress.com/2016/01/metodologia-de->

Jauregui, L. (2017). *Estrategia didáctica “Mejor Saber” para el Fortalecimiento de las Competencias Genéricas de los estudiantes de la Universidad de Santander – Colombia 2017*. [Tesis de Maestría, Universidad Privada Norbert Wiener].

<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1337/MAESTRO%200-%20Jauregui%20Maldonado%20Leidy%20Tereana.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*.

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Lorente, R. (2012). *La formación profesional según el enfoque de las competencias*. Ediciones Octaedro.

Luna, A. y Laca, F. (2014). *Patrones de toma de decisiones y autoconfianza en adolescentes bachilleres*. *Revista de Psicología*, 32(1), 39-65.

<http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=337831261002>

Matos, J. (2018). *El paradigma sociocultural de L.S. Vigostky y su aplicación en la educación*. Heredia Costa Rica: Universidad Nacional

Monereo, C. (2010). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Graó

<https://rieoei.org/historico/documentos/rie52a08.pdf>

Puga, J. y Martínez, L. (2019). *Competencias Directivas en Escenarios Globales*.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-5923200800040004&lang=es

- Rodríguez, R. (2007). *Compendio de estrategias bajo el enfoque por competencias*.
http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3511/compendio_estrategias_didacticas.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Romero, J. (2017). *Estrategias de aprendizaje y el trabajo en equipo de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Financieras y Contables, Universidad Nacional Federico Villarreal- 2017* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Federico Villarreal].
<https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/3307/ROMERO%20BALABARCA%20JUAN%20MARCOS%20-%20MAESTR%C3%8dA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanz, M. (2010). *Competencias cognitivas en Educación Superior*. Narcea S.A.
- Spencer, L. y Spencer, S. (1993). *Diccionario de competencias*. New York: John Wiley and Sons.
- Tobón, S. (2014). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Ediciones Ltda
- Velasco, M., y Mosquera, J. (2016). *Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Villalobos, M (2022) *Metodología de aprendizaje basado en proyectos y su influencia en el desarrollo de las habilidades blandas, en los estudiantes de la básica superior de la escuela “Dr. Amable Rosero León”* [Tesis de Maestría Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador].
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9704>
- Vigotsky, L. (1979). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: La Pleyade
- Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
- Zabala, A. y Arnau, L. (2008). *Cómo aprender y enseñar competencias*. (2da. Ed.). Barcelona, España: GRAÓ.

IX. ANEXOS

ANEXO 1: Cuestionario de Competencias genéricas

Instrucciones: Lea cada pregunta y marque la opción que considere adecuada con un aspa (X) en el casillero correspondiente.

Escala: Nunca=3, A veces veces=2 y Siempre=1

Toma de decisiones (Cuestionario de Melbourne)

N°	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
1	Me siento como si estuviera bajo una presión tremenda de tiempo al tomar decisiones			
2	Me gusta considerar las diversas alternativas			
3	Prefiero dejar que otros decidan			
4	Pierdo mucho tiempo en temas simples antes de la toma de decisión final			
5	Considero como la mejor forma de sacar adelante la decisión tomada			
6	Al momento de tomar decisiones, me gusta reunir mucha información			
7	Rehuyo a la toma de decisiones			

8	A la hora de tomar decisiones, prefiero esperar un largo tiempo antes de empezar a pensar en el tema			
9	Me disgusta la responsabilidad de decidir			
10	Procuro aclarar mis metas previas a la elección			
11	La posibilidad de que algo sin importancia podría salir mal, me hace cambiar de un momento a otro en mis preferencias			
12	Si una decisión puede ser tomada por otra persona o yo, dejo que ella decida			
13	Siempre que afronto una decisión complicada, me siento pesimista en cuanto a hallar una solución buena			
14	Pongo bastante cuidado previo a una elección			
15	Postergo decidir hasta que ya es muy tarde			
16	Prefiero que la gente informada mejor decida por mí			
17	Después de tomar una decisión, pierdo mucho tiempo en convencerme de que estaba en lo correcto			
18	Dejo a un lado el hecho de tomar decisiones			
19	No pienso de forma correcta si tengo que decidir de prisa			

Escala: Nunca=1, A veces veces=2 y Siempre=3

Trabajo en equipo (Cuestionario IBA)

N°	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
20	Ayudo al resto a que expresen sus ideas			
21	Intento entender los sentimientos que expresan los integrantes del grupo (rechazo, enfado, impaciencia)			
22	Demuestro ser inteligente			
23	Comprendo a los demás en caso tengan problemas			
24	Expreso mis ideas de forma concisa y clara			
25	Expreso mis sentimientos personales (por ejemplo, cuando estoy impaciente, enfadado o me siento ignorado)			
26	Estoy abierto a las ideas del resto; busco maneras nuevas de resolver los problemas			
27	Soy tolerante, acepto los sentimientos de otros			
28	Pienso rápidamente			
29	Cuando las cosas no salen a mi manera, me altero o enfado			
30	Soy persuasivo, un “buen vendedor de ideas”			
31	Detecto de manera rápida cuando le disgusta o gusta lo que otros dicen			
32	Escucho activamente e intento usar las ideas de otros integrantes del grupo			

33	Ayudo a que otros miembros del grupo expresen sus sentimientos (ejemplo, cuando están molestos o irritados)			
34	Demuestro un nivel alto de competencias profesionales y técnicas			
35	Soy amable y cálido con los compañeros de trabajo			
36	Soy capaz de atraer la atención del resto			
37	Soy rápido al momento de adoptar nuevas ideas			
38	Animo al resto a que hablen acerca de cualquier tema que les moleste o incomode			
39	Aporto sugerencias buenas			
40	Mi orgullo se siente herido cuando pienso que no he dado lo mejor de mí mismo			
41	Persigo mis ideas agresivamente			
42	Animo al resto a que expresen sus ideas antes que actúen			
43	Intento ayudar cuando los demás están enfadados o molestos			
44	Soy competitivo. Me encanta ganar y odio cuando pierdo			
45	Presento las ideas convincentemente			
46	Respondo de manera abierta y franca			
47	Estoy dispuesto a comprometerme o a cambiar			
48	Si otros integrantes del grupo se molestan o enfadan, los escucho demostrando comprensión y empatía			

49	Ofrezco eficaces soluciones ante los problemas			
50	Tiendo a ser emocional			
51	Hablo de tal forma que el resto me escucha			
52	Cuando se disparan los sentimientos, me enfrento directamente a ellos en vez de intentar suavizar el problema o cambiar de tarea			

Anexo 2: Validación de instrumentos



UPAO

Facultad de Educación y Humanidades
Escuela Profesional de Educación

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

PROYECTO DE TESIS:

PROGRAMA BASADO EN ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA FOMENTAR LAS
COMPETENCIAS GENERICAS DE LOS ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO PUBLICO
DE TRUJILLO, 2023

AUTOR(A):

MARIA YSABEL CHAVEZ CARMONA

Fecha, Trujillo 19 de Julio 2023

INFORMACIÓN GENERAL

PROBLEMA	OBJETIVOS		HIPÓTESIS
	GENERAL	ESPECÍFICOS	
<p>¿La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de la carrera de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico "Trujillo", La Libertad, 2022?</p>	<p>Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del IPST "Trujillo", La Libertad, 2022.</p>	<p>- Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente la toma de decisiones de los estudiantes de Computación e Informática del IPST "Trujillo", La Libertad, 2022.</p> <p>- Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente el trabajo en equipo de los estudiantes de Computación e Informática del IPST "Trujillo", La Libertad, 2022.</p>	<p>La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico "Trujillo", La Libertad, 2022.</p>

INFORME DE EXPERTO

1. TITULO:

PROGRAMA BASADO EN ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA FOMENTAR LAS
COMPETENCIAS GENERICAS DE LOS ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO
PUBLICO DE TRUJILLO, 2023

2. INSTRUMENTO:

CUESTIONARIO DE MELBOURNE, ESCALA LIKERT

3. EXPERTO:

3.1. APELLIDOS Y NOMBRES:

SILVA SILVA LILIANA

3.2. GRADO ACADÉMICO:

MGTR. EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION

3.3. FIRMA:

DNI 27044919

4. FECHA: 19 de Julio del 2023

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	Existe coherencia entre las dimensiones		Existe coherencia entre la dimensión y los indicadores		La redacción es clara, precisa y comprensible		Existe coherencia entre los indicadores y los ítems		El ítem mide lo que se propone medir	Observaciones
					Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
Programa basado en estrategias didácticas	Valorar el cumplimiento de las estrategias didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje del nivel de educación superior no universitaria, para ello el docente debe escoger las	Estrategias Didácticas de trabajo de equipo	- Actividades grupales. - Comunicación activa. - Aprendiendo juntos.	19	✓		✓		✓		✓			
		Estrategias Didácticas mediadas por la tecnología.	- Diálogo o debate virtual. - Material didáctico en entornos virtuales. - Documentos compartidos en la nube.		✓		✓		✓					



UPAO

Facultad de Educación y Humanidades
Escuela Profesional de Educación

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

PROYECTO DE TESIS:

PROGRAMA BASADO EN ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA FOMENTAR LAS
COMPETENCIAS GENERICAS DE LOS ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO PUBLICO
DE TRUJILLO, 2023

AUTOR(A):

MARIA YSABEL CHAVEZ CARMONA

Fecha, Trujillo 19 de Julio 2023

INFORMACIÓN GENERAL

PROBLEMA	OBJETIVOS		HIPÓTESIS
	GENERAL	ESPECÍFICOS	
<p>¿La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de la carrera de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico "Trujillo", La Libertad, 2022?</p>	<p>Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del IPST "Trujillo", La Libertad, 2022.</p>	<p>- Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente la toma de decisiones de los estudiantes de Computación e Informática del IPST "Trujillo", La Libertad, 2022.</p> <p>- Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente el trabajo en equipo de los estudiantes de Computación e Informática del IPST "Trujillo", La Libertad, 2022.</p>	<p>La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico "Trujillo", La Libertad, 2022.</p>

INFORME DE EXPERTO

1. TITULO:

PROGRAMA BASADO EN ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA FOMENTAR LAS
COMPETENCIAS GENERICAS DE LOS ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO
PUBLICO DE TRUJILLO, 2023

2. INSTRUMENTO:

CUESTIONARIO DE MELBOURNE, ESCALA LIKERT

3. EXPERTO:

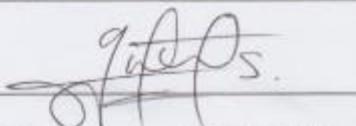
3.1. APELLIDOS Y NOMBRES:

GUTIERREZ SANCHEZ, HENRY SANTIAGO

3.2. GRADO ACADÉMICO:

MGTR. DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

3.3. FIRMA:


D.N.I. 18176719

4. FECHA: 19 de Julio del 2023

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	Existe coherencia entre las dimensiones		Existe coherencia entre la dimensión y los indicadores	La redacción es clara, precisa y comprensible	Existe coherencia entre los indicadores y los ítems	El ítem mide lo que se propone medir		Observaciones
					Si	No				Si	No	
Programa basado en estrategias didácticas	Valorar el cumplimiento de las estrategias didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje del nivel de educación superior no universitaria, para ello el docente debe escoger las	Estrategias Didácticas de trabajo de equipo	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades grupales. - Comunicación activa. - Aprendiendo juntos. 	19	✓		✓	✓	✓	✓		
		Estrategias Didácticas mediadas por la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo o debate virtual. - Material didáctico en entornos virtuales. - Documentos compartidos en la nube. 		✓		✓	✓	✓	✓		



UPAO

Facultad de Educación y Humanidades
Escuela Profesional de Educación

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

PROYECTO DE TESIS:

PROGRAMA BASADO EN ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA FOMENTAR LAS
COMPETENCIAS GENERICAS DE LOS ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO PUBLICO
DE TRUJILLO, 2023

AUTOR(A):

MARIA YSABEL CHAVEZ CARMONA

Fecha, Trujillo 19 de Julio 2023

INFORMACIÓN GENERAL

PROBLEMA	OBJETIVOS		HIPÓTESIS
	GENERAL	ESPECÍFICOS	
¿La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de la carrera de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico "Trujillo", La Libertad, 2022?	Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del IPST "Trujillo", La Libertad, 2022.	<ul style="list-style-type: none"> - Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente la toma de decisiones de los estudiantes de Computación e Informática del IPST "Trujillo", La Libertad, 2022. - Determinar si al aplicar un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente el trabajo en equipo de los estudiantes de Computación e Informática del IPST "Trujillo", La Libertad, 2022. 	La aplicación de un programa basado en estrategias didácticas mejora significativamente las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Público Superior Tecnológico "Trujillo", La Libertad, 2022.

INFORME DE EXPERTO

1. TITULO:

PROGRAMA BASADO EN ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA FOMENTAR LAS
COMPETENCIAS GENERICAS DE LOS ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO
PUBLICO DE TRUJILLO, 2023

2. INSTRUMENTO:

CUESTIONARIO DE MELBOURNE, ESCALA LIKERT

3. EXPERTO:

3.1. APELLIDOS Y NOMBRES:

Lizán Pérez Lizett Emely

3.2. GRADO ACADÉMICO:

Magister mención en docencia y gestión educativa.

3.3. FIRMA:


DNI. 40743425

4. FECHA: 19 de Julio del 2023

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	Existe coherencia entre las dimensiones		Existe coherencia entre la dimensión y los indicadores		La redacción es clara, precisa y comprensible		Existe coherencia entre los indicadores y los ítems		El ítem mide lo que se propone medir		Observaciones
					Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
Programa basado en estrategias didácticas	Valorar el cumplimiento de las estrategias didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje del nivel de educación superior no universitaria, para ello el docente debe escoger las	Estrategias Didácticas de trabajo de equipo	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades grupales. - Comunicación activa. - Aprendiendo juntos. 		✓		✓		✓		✓		✓		
					Estrategias Didácticas mediadas por la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo o debate virtual. - Material didáctico en entornos virtuales. - Documentos compartidos en la nube. 									
				19	✓		✓		✓		✓		✓		

Competencias genéricas	técnicas y actividades que puede emplear con la finalidad de alcanzar los objetivos que inicialmente se han planteado. (Velasco y Mosquera, 2010)	Estrategias Didácticas para promover la enseñanza situada.	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en problemas. - Aprendizaje basado en el análisis y el estudio casos. - Aprendizaje mediante proyectos. 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
				Esenciales para el desarrollo de la persona, para la realización de proyectos, aportan al equilibrio del contexto y en el adecuado desempeño en el campo laboral, se les conoce también como competencias transversales para la vida. (Tobón, 2014)	Toma de decisiones.	<ul style="list-style-type: none"> - Procrastinación. - Transferencia. - Vigilancia. 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
					Trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades comunicativas, expresión emocional y aceptación. - Expresión emocional. - Aceptación. 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
							33																	

Anexo 3: Propuesta pedagógica

PROPUESTA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Denominación: Programa basado en estrategias didácticas para fomentar las competencias genéricas de los estudiantes de un Instituto Publico de Trujillo, 2023.
- 1.2. Lugar: Instituto Publico Superior Trujillo
- 1.3. Fecha de inicio: 11/07/2022
- 1.4. Fecha de término: 10/10/2022
- 1.5. Número de estudiantes: 63
- 1.6. Investigador: María Ysabel Chávez Carmona

II. FUNDAMENTACIÓN

La educación de nivel superior no universitaria o técnica tienen bajo su responsabilidad la formación de jóvenes profesionales que puedan satisfacer los requerimientos del mercado laboral y de los constantes cambios sociales, así como también que aporten al desarrollo del país.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), reportó que un 39% aproximadamente es el que representa el total de estudiantes de educación superior y presentan dificultades para dominar ciertos aspectos específicos de una profesión; es por ello que se necesita incorporar competencias genéricas que ayuden a formar cabalmente a estos profesionales para que logren un desempeño satisfactorio en el ámbito laboral y social.

El programa basado en estrategias didácticas se apoya en fomentar las competencias genéricas que deberían ser impartidas por los docentes aplicando determinadas estrategias didácticas; dejando a un lado la enseñanza tradicional y de manera expositiva.

III. OBJETIVOS

3.1. General:

Desarrollar las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del IPST “Trujillo”, mediante la aplicación del programa basado en estrategias didácticas.

3.2. Específicos

- Aplicar el programa basado en estrategias didácticas que desarrollen la toma de decisiones de los estudiantes de Computación e Informática del IPST “Trujillo”.
- Aplicar el programa basado en estrategias didácticas que desarrollen el trabajo en equipo de los estudiantes de Computación e Informática del IPST “Trujillo”.

IV. ESTRATEGIAS

Para el desenvolvimiento del programa se aplicará diversas estrategias didácticas de aprendizaje activo que fomenten el desarrollo de las competencias genéricas de toma de decisiones y trabajo en equipo.

La secuencia a emplear serán las etapas de desarrollo de una sesión de aprendizaje; para lo cual se desarrollará las competencias genéricas en mención donde los estudiantes de Computación e Informática del IPST “Trujillo”, presentan estas dificultades.

V. COMPONENTES CURRICULARES

5.1. Competencias

- Toma de decisiones.
- Trabajo en equipo.

5.2. Resultado de aprendizaje

- Mejora significativa de la toma de decisiones de los estudiantes de Computación e Informática del IPST “Trujillo”.
- Mejora significativa del trabajo en equipo de los estudiantes de Computación e Informática del IPST “Trujillo”.

5.3. Contenidos

- En cada sesión de aprendizaje se empleó diversas técnicas y actividades que permitieron el cumplimiento de las estrategias didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje para fomentar las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del IPST “Trujillo”.

VI. CRONOGRAMA

Fecha	N° de sesión	Resultado de aprendizaje	Estrategia metodológica	Recursos	Tiempo
11/07/2022	01 “LAS ACTIVIDADES GRUPALES QUE PODEMOS EMPLEAR EN EL ASPECTO LABORAL”	Se logro potenciar la toma de decisiones y mejorar la atención.	Aprendizaje activo	Proyector	2 horas por sesión.
18/07/2022	02 “LA COMUNICACIÓN ACTIVA EN EL ASPECTO LABORAL”	Se logro comunicar con claridad y empatía una determinada situación.			
25/07/2022	03 “APRENDIENDO JUNTOS”	Se logro que haya un mejor aprendizaje en grupo.			
05/09/2022	04 “DIALOGO O DEBATE VIRTUAL”	Se desarrollo el intercambio de ideas, pensamientos frente a un tema con respeto y tolerancia.			
12/09/2022	05 “MATERIAL DIDACTICO EN ENTORNOS	Se logro dar a conocer y usar los recursos educativos digitales como			

	VIRTUALES"	nuevas formas de aprender.		Plumones	
19/09/2022	06 "DOCUMENTOS COMPARTIDOS EN LA NUBE"	Se logro almacenar y compartir archivos en la nube que apoyen al logro de tareas en común.			
26/09/2022	07 "APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS"	Se logro que mediante una situación presentada en la vida puedan dar solución gestionando las emociones.		Internet	
03/10/2022	08 "APRENDIZAJE BASADO EN EL ANALISIS Y EL ESTUDIO DE CASOS"	Desarrollaron habilidades precisas que les permitan solucionar problemas laborales.		Material impreso	
10/10/2022	09 "APRENDIZAJE MEDIANTE PROYECTOS"	Fueron capaces de analizar las situaciones que ocurren a su alrededor mediante la búsqueda de conocimientos.			

VII. EVALUACIÓN

La aplicación del programa de estrategias didácticas permitió fomentar considerablemente el desarrollo de las competencias genéricas de los estudiantes de Computación e Informática del IPST "Trujillo" en la toma de decisiones y trabajo en equipo para que durante su vida, sean productivos, ciudadanos que aporten a la sociedad, que puedan adaptarse ante los constantes cambios de la coyuntura social.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

- Chávez, María (2022), Programa basado en estrategias didácticas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

TÍTULO DE LA SESIÓN

"LAS ACTIVIDADES GRUPALES QUE PODEMOS EMPLEAR EN EL ASPECTO LABORAL"

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TRUJILLO*
 1.2. CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA
 1.3. CICLO : II
 1.4. FECHA : 11/07/22
 1.5. DURACION : 2 HORAS
 1.6. DOCENTE : CHAVEZ CARMONA MARIA YSABEL

II. ESTRATEGIAS DIDACTICAS

	PROCESOS PEDAGÓGICOS	TIEMPO
Inicio	<p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS La docente saluda a los estudiantes y les recuerda y felicita la práctica de las normas de convivencia. La docente proyecta una imagen (anexo 01) y formula preguntas a los estudiantes para recuperar sus saberes previos y se promueve una lluvia de ideas a partir de sus respuestas: ¿Qué observan en la imagen?; en una empresa ¿Por qué es importante formar equipos?</p> <p>PROBLEMATIZACION Y MOTIVACION La docente continúa formulando preguntas, para generar el conflicto cognitivo: ¿Qué son las actividades grupales? ¿Cuáles son los tipos de actividades o técnicas grupales que hay?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN La docente da a conocer el tema de la sesión: "LAS ACTIVIDADES GRUPALES QUE PODEMOS EMPLEAR EN EL ASPECTO LABORAL"</p>	15 min.
Desarrollo	<p>La docente proporciona a los estudiantes información (ANEXO 02) sobre el tema a tratar; haciéndose una lectura rápida y formulándose preguntas antes, durante y después de la misma. La docente indica que formen equipos de trabajo y con la información dada: Elaboren un organizador visual sobre el tema La docente orienta y guía en el desarrollo de la actividad y está atendiendo dudas y dificultades que puedan presentarse; luego cada grupo socializara su esquema, haciéndose las aclaraciones respectivas formulándose preguntas sobre el tema tales como: ¿Qué características o cualidades se pueden desarrollar al trabajar en equipo?, ¿Las actividades grupales se pueden emplear solo en el aspecto laboral; por qué? Entre otras.</p>	60 min
Cierre	<p>Los estudiantes serán evaluados mediante el desarrollo y participación de la socialización de sus organizadores visuales. Finalmente responderán las siguientes preguntas de: REFLEXIONAMOS ¿Qué aprendiste de este tema? ¿Qué dificultades presentaste durante su desarrollo?</p>	15 min

ANEXO 01



QUÉ SON ACTIVIDADES GRUPALES?



son **dinámicas** que se realizan entre dos o más personas para llegar a un fin determinado; estas **actividades recreativas** sirven para aumentar la socialización, la participación de todos permite una mayor rapidez a la hora de entregar una tarea.

Las **dinámicas grupales** son actividades colectivas que tienen el objetivo de promover la integración entre los miembros de un grupo

Estas técnicas **grupales** pueden incentivar actitudes competitivas en los integrantes, formando situaciones propicias para el desarrollo educativo. También, apoya al docente a usar herramientas para orientar a los **estudiantes** en la obtención de mejores aprendizajes.

Cualidades para las propuestas de dinámicas de grupos:

1. Todos los integrantes tienen una meta en común.
2. Debe haber unión entre todos los miembros del grupo.
3. Para conseguir algo todos tienen que apoyarse.

Estos tres aspectos son esenciales deben englobarse en una tarea única que incentive la emotividad, la creatividad, el dinamismo o la tensión positiva, lo que ayudará a la mejora de las habilidades individuales de cada participante y a conseguir un mayor compromiso del grupo.

Las actividades grupales para el bienestar individual, social y educativo

Para comprender el peso de lo que son las actividades grupales, es importante comprender los procesos sociales y educativos en las actividades grupales dentro del aula de clases y cómo ayudan al bienestar individual en los estudiantes. Estos procesos sociales son el compañerismo, la amistad, la buena competencia, la comunicación asertiva, entre otros.



En ese sentido, el bienestar individual, social y educativo mejora con las actividades grupales de este modo:

- o Bienestar individual: Aumenta la autoestima, seguridad en uno mismo y ayuda a tener un mejor auto concepto.
- o Bienestar social: es el sentido de pertenencia y apoyo al grupo, que ayuda en la integración sana de los individuos.
- o Bienestar educativo: mejora la relación

entre los estudiantes y proporciona mecanismos de unión, entendimiento y consolida valores como el respeto, la disciplina y colaboración.

Objetivos de las actividades grupales

Las actividades grupales presentan los siguientes objetivos:

- A través de la integración grupal se implementa el trabajo en equipo.
- Todos los integrantes del grupo pueden socializar.
- Permite conocer a profundidad a cada uno de ellos.
- Permite estimular la toma de decisiones para que se tomen vías más precisas.
- Ayuda a restablecer la atención gracias a los juegos que se realiza lo cual deben ser amenos y formativos que apoyen a los integrantes a lograr sus metas.
- Estos procesos grupales también tienen como objetivo evaluar quién tiene las mejores habilidades de liderazgo.

Importancia de estas actividades

Trabajar con personas es una tarea realmente difícil, independientemente de la edad del grupo. Por ello, es necesario implementar estos juegos previamente investigados y desarrollados por expertos en la materia, para que la comunicación y el trabajo en equipo prevalezcan en el acto. Por otro lado, actúan como puentes educativos para alcanzar los objetivos del conjunto, de la empresa, del departamento o de los propios docentes.

Tipos de técnicas grupales

Ahora que sabemos qué son las actividades grupales, veamos algunos aspectos que se realizan en un entorno específico que se pueden encontrar fácilmente en las bibliotecas escolares:

- **Actividades Introdutorias:** Son las más utilizadas en el aula y muchas personas las encuentran repetitivas, pero tienen muchas ventajas para conocer a cada persona, sus metas y aspiraciones. Comenzar con un grupo desconocido funciona como un rompehielos. Los juegos de presentación grupal pueden variar desde emparejarse y conocerse hasta pararse uno a uno a presentarse.



uno a presentarse.



problema de trabajo.

- **Actividades para resolver conflictos:** Estos ejercicios se utilizan mayoritariamente en empresas donde el ambiente tiende a volverse tenso debido a la necesidad de realizar determinadas actividades. Nos ayudan a aprender a comunicarnos de manera efectiva para que una idea no se convierta en un

LA COMUNICACIÓN



o **Actividades de comunicación:** Como su nombre indica, tienen como objetivo mejorar la comunicación del grupo. Los profesores de educación física siempre las aplican como parte de su dinámica a los niños en deportes como el fútbol, el voleibol o el baloncesto, donde el equipo que crea buenas conexiones es más grande que los demás.

Dinámica de grupo en el trabajo.

- 1. Dinámica observacional:** permite a los participantes aprender a observarse unos a otros y prestar atención a los detalles. Reúna a los participantes alrededor de la sala. Luego pídale que cierren los ojos y empiecen a preguntar por sus parejas. Por ejemplo: ¿Quién lleva una camisa blanca? Dependiendo de si otros pueden responder o no, les ayuda a notar detalles de su entorno.
- 2. Dinámica de Similitudes:** Ayuda a desarrollar empatía, habilidades de comunicación y unidad entre los empleados, permitiéndoles trabajar juntos con respeto, paciencia y tolerancia. En esta dinámica, divida a los participantes en parejas o grupos de tres según las personas involucradas en la actividad. Una vez que se establezca el departamento, pídale que discutan sus preferencias profesionales y personales entre ellos. En este proceso, comprenden sus cualidades y habilidades comunes y crean vínculos afectivos.
- 3. Dinámicas desafiantes:** Con este juego puedes transmitir a los empleados la importancia de enfrentar nuevos desafíos y alentarlos a buscar esas oportunidades. Hay un cuadro con desafíos (cosas simples como leer un traductor) que los participantes no conocen. Los participantes pueden aceptar o completar el desafío a través de una lotería: si lo aceptan, recibirán un pequeño premio.
- 4. Dinámica isla desierta:** un clásico de las dinámicas de grupo, donde cada participante debe calcular qué tres cosas se llevaría a la isla desierta y con qué compañero compartiría su experiencia. Es útil que las personas se abran al equipo y construyan lazos entre ellos.
- 5. Juega algo positivo sobre el día:** Este es un juego muy simple pero muy efectivo. El propósito de esto es simplemente dar tiempo a los participantes para pensar en algo positivo que les haya sucedido durante el día y compartirlo. De esta manera, puedes atraer energía positiva al grupo y lograr que este pensamiento pueda alejar cualquier sentimiento negativo que una persona pueda tener por problemas laborales.

Bibliografía

- <https://www.euroinnova.pe/blog/que-son-actividades-grupales>.
- <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8722.pdf>
- <https://www.edix.com/es/instituto/dinamicas-grupos/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO DE LA SESIÓN

"LA COMUNICACIÓN ACTIVA EN EL ASPECTO LABORAL"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TRUJILLO"
 1.2. CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA
 1.3. CICLO : II
 1.4. FECHA : 18/07/22
 1.5. DURACION : 2 HORAS
 1.6. DOCENTE : CHAVEZ CARMONA MARIA YSABEL

II. ESTRATEGIAS DIDACTICAS

	PROCESOS PEDAGÓGICOS	TIEMPO
Inicio	<p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS La docente saluda a los estudiantes y les recuerda y felicita la práctica de las normas de convivencia. La docente solicita el apoyo de dos estudiantes; pidiéndoles que entablen una conversación relacionada al trabajo para luego formular preguntas a los demás estudiantes y recuperar sus saberes previos promoviéndose una lluvia de ideas a partir de sus respuestas: Según la situación presentada; ¿Qué se observa?; ¿Qué se establece al realizarse una conversación entre dos o más personas?</p> <p>PROBLEMATIZACION Y MOTIVACION La docente continúa formulando preguntas, para generar el conflicto cognitivo: ¿Por qué es importante que haya una buena comunicación?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN La docente da a conocer el tema de la sesión: "LA COMUNICACIÓN ACTIVA EN EL ASPECTO LABORAL"</p>	15 min.
Desarrollo	<p>La docente proporciona a los estudiantes información (ANEXO 01) sobre el tema a tratar; haciéndose una lectura rápida y formulándose preguntas antes, durante y después de la misma. La docente indica que formen equipos de trabajo y con la información dada: Elaboren una Infografía La docente orienta y guía en el desarrollo de la actividad y está atendiendo dudas y dificultades que puedan presentarse; luego cada grupo socializa su infografía, haciéndose las aclaraciones respectivas formulándose preguntas sobre el tema tales como: ¿Cómo debe ser la comunicación en el aspecto laboral?, ¿Por qué es importante que haya una buena comunicación en una empresa? Entre otras.</p>	60 min
Cierre	<p>Los estudiantes serán evaluados mediante el desarrollo y participación de la socialización de sus infografías. Finalmente responderán las siguientes preguntas de: REFLEXIONAMOS ¿Qué aprendiste de este tema? ¿Qué dificultades presentaste durante su desarrollo?</p>	15 min

LA COMUNICACIÓN ACTIVA

Definición

La comunicación activa se produce cuando una persona escucha de forma atenta a otra y al culminar su exposición se responde ofreciendo un comentario o sugerencia en relación con lo que se ha mencionado. La clave es mantener la atención y la escucha eficaz para que haya una comunicación eficiente.

Características de la comunicación activa

- **Claridad:** Es otorgar ideas claras, bien justificadas para tener una buena comunicación activa. El receptor podrá comprender la información y opinar sobre ello con mejor criterio al entender la información expuesta.



- **Interés:** Es estar atento a lo que cada parte comunica en una determinada conversación.

- **Lenguaje no verbal:** Es el lenguaje corporal que se pone de manifiesto en una conversación tomando un mayor sentido y comprensión global de lo que

se dialoga.

- **Empatía:** Es ponerse en el lugar del otro para entender la situación por la que está pasando, esto permite que se sienta mejor escuchado y genere un clima de mayor confianza.

La importancia de la comunicación

La comunicación es importante para entenderse y consiste en habilidades que van más allá de las palabras e incluyen lenguaje no verbal como los gestos.

La comunicación consiste en un proceso complejo que involucra a un emisor que inicia un mensaje, un canal a través del cual se envía y un receptor que lo decodifica. Este proceso está influenciado por el contexto y el código utilizado en el mensaje. Hoy en día, se enfatiza mucho la importancia de la comunicación entre padres e hijos. Es importante hablar con tus hijos y sobre todo escucharlos. Es una forma de ayudarlos a convertirse en adultos seguros e independientes que pueden vivir en un mundo cada vez más exigente. Para ello, es necesario crear momentos de comunicación, dedicar tiempo para estar con la familia y acercarse.

La comunicación también es muy importante en las relaciones humanas. La palabra es una herramienta indispensable para crear un proyecto de vida en común, y sólo a través de la comunicación es posible fortalecer la empatía con una pareja.

Comunicación en el trabajo

La comunicación organizacional es fundamental para obtener buenos resultados empresariales. El trabajo en equipo no es posible sin una comunicación fluida. No se trata solo de evitar malentendidos, se trata de maximizar el potencial y lograr una organización fuerte y resiliente.

Muchos de los problemas en las organizaciones están relacionados con la incompetencia para expresar normas y tratar con diferentes miembros o la difusión de rumores. Para lograr una comunicación efectiva es muy importante poder escuchar y hablar con los empleados de manera formal y directa a través de una comunicación clara o en persona para evitar chismes.

Ejemplo de comunicación activa

En una empresa, el jefe llama a uno de sus empleados para avisarle cuando tiene un problema porque su productividad ha disminuido considerablemente.



Entablan un diálogo donde el gerente escucha atentamente los motivos del empleado y respeta su orden de hablar, respondiéndole siempre más tarde.

Él entiende tus problemas personales por los que estás pasando y te da orientación para ayudarte. Ambos prestan atención a la información dada por ambas partes y de esta manera se lleva a cabo una comunicación activa efectiva.

Bibliografía

- <https://economipedia.com/definiciones/comunicacion-activa.html>
- <http://importancia.de/comunicacion/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO DE LA SESIÓN
"APRENDIENDO JUNTOS"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TRUJILLO*
- 1.2. CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA
- 1.3. CICLO : II
- 1.4. FECHA : 25/07/22
- 1.5. DURACION : 2 HORAS
- 1.6. DOCENTE : CHAVEZ CARMONA MARIA YSABEL

II. ESTRATEGIAS DIDACTICAS

	PROCESOS PEDAGÓGICOS	TIEMPO
Inicio	<p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS La docente saluda a los estudiantes y les recuerda y felicita la práctica de las normas de convivencia. La docente muestra a los estudiantes una imagen (Anexo 01); luego formula preguntas para recuperar sus saberes previos promoviendo una lluvia de ideas a partir de sus respuestas: ¿Qué observas en la imagen? ¿En qué situaciones aplicamos lo observado en la imagen?</p> <p>PROBLEMATIZACION Y MOTIVACION La docente continúa formulando preguntas, para generar el conflicto cognitivo: ¿Se aprenderá mejor en equipo o de forma individual?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN La docente da a conocer el tema de la sesión: "APRENDIENDO JUNTOS"</p>	15 min.
Desarrollo	<p>La docente proporciona a los estudiantes información (ANEXO 02) sobre el tema a tratar; haciéndose una lectura rápida y formulándose preguntas antes, durante y después de la misma. La docente indica que formen equipos de trabajo y con la información dada: Elaboren un afiche La docente orienta y guía en el desarrollo de la actividad y está atendiendo dudas y dificultades que puedan presentarse; luego cada grupo socializa su afiche, haciéndose las aclaraciones respectivas formulándose preguntas sobre el tema tales como: ¿Será importante aprender juntos o en equipos?, ¿Se aplicara el aprendiendo juntos en el trabajo?; Entre otras.</p>	60 min
Cierre	<p>Los estudiantes serán evaluados mediante el desarrollo y participación de la socialización de sus afiches. Finalmente responderán las siguientes preguntas de: REFLEXIONAMOS ¿Qué aprendiste de este tema? ¿Qué dificultades presentaste durante su desarrollo?</p>	15 min

ANEXO 01



"APRENDIENDO JUNTOS"

"La investigación sobre el aprendizaje muestra que los estudiantes entienden y retienen mucho más de lo que han aprendido cuando lo han aprendido y aplicado en un contexto práctico". Tony Wagner.

Muchos todavía creen que el silencio es la voz de los estudiantes, demasiados están convencidos de que el aprendizaje solo puede tener lugar en un monasterio de silencio, silencio y recuerdo; y este "cavar" es la única manera de aprender. La situación sorprende, porque según las últimas investigaciones en neuroeducación y psicología cognitiva y del aprendizaje, no es así como aprenden las personas.

En *Aprendiendo a aprender*, Benedict Carey desafía algunos de los mitos sobre la mejor manera de aprender, con el apoyo de una extensa investigación. Para Carey, aprender implica escapar de las rutinas y mejores resultados se logran cambiando el lugar de estudio o práctica. Carey también dice que hay algo más importante que cuánto tiempo estudias y cómo distribuyes ese tiempo.

Aprender siempre requiere esfuerzo por parte del alumno, pero debemos dejar de hablar de "empujar los codos" como sinónimo de ese esfuerzo y sacrificio... hay formas mejores y más efectivas de aprender. A veces consideramos las formas correctas de hacer las cosas sin considerar su efectividad. Por ejemplo, muchos alumnos aprenden exclusivamente leyendo un libro o tomando unos apuntes, sin tener en cuenta que, según Goleman, la mente del lector suele divagar entre un 20-40% del tiempo que dedica a la lectura.

Además, se cree que para que el aprendizaje sea efectivo debe ser una actividad individual y solitaria. Esta creencia tiene un efecto muy negativo en la educación. Lo cierto es que aprendemos cada vez mejor juntos, juntos y colaborativamente. El coaprendizaje significa que existe una relación activa y bidireccional entre profesores y alumnos, la cooperación y el trabajo igualitario ocupan gran parte del tiempo de clase. Aprender juntos incluye:

- Los profesores deberían escuchar más y hablar menos. Por tanto, los alumnos deben tener voz en el aula para expresarse, compartir ideas, crear, expresar sus opiniones.
- Diálogo para llegar a acuerdos en lugar de imponer una obediencia ciega.
- Sugerir, aportar alternativas y fomentar la participación activa y responsable.
- Compartir en lugar de competir.



La educación que motiva a los estudiantes es una educación que les ayuda a generar cambios. La educación no le dice a nadie lo que "debe" hacer, sino lo que "puede" hacer. Todo maestro debe saber cuáles son los intereses y talentos de sus alumnos y trabajar para convertirlos en su elemento (como lo llama Ken Robinson). La educación no debe

crear barreras, sino abrir el camino a las oportunidades. Cuanto más desbloquee, mejor... más oportunidades para elegir el mejor camino hacia nuestro objetivo.



Si alguien piensa que esta forma de aprender es menos exigente y requiere menos esfuerzo por parte de los alumnos para lograr el aprendizaje, creo que está muy equivocado. Además, si seguimos entendiendo la educación como "codos", a la larga la escuela se multiplicará por cero... y perderá su sentido como institución útil a la sociedad ya las personas.

Bibliografía

- <http://www.salvarojeducacion.com/2015/09/juntos-aprendemos-mas-y-mejor.html>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO DE LA SESIÓN
"DIALOGO O DEBATE VIRTUAL"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TRUJILLO*
 1.2. CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA
 1.3. CICLO : II
 1.4. FECHA : 05/09/22
 1.5. DURACION : 2 HORAS
 1.6. DOCENTE : CHAVEZ CARMONA MARIA YSABEL

II. ESTRATEGIAS DIDACTICAS

	PROCESOS PEDAGÓGICOS	TIEMPO
Inicio	<p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS La docente saluda a los estudiantes y les recuerda y felicita la práctica de las normas de convivencia. La docente muestra a los estudiantes una imagen (Anexo 01); luego formula preguntas para recuperar sus saberes previos promoviendo una lluvia de ideas a partir de sus respuestas: ¿Qué observas en la imagen?; ¿En qué situaciones aplicamos lo observado en la imagen?</p> <p>PROBLEMATIZACION Y MOTIVACION La docente continúa formulando preguntas, para generar el conflicto cognitivo: ¿Por qué es importante aplicar esta técnica?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN La docente da a conocer el tema de la sesión: "DIALOGO O DEBATE VIRTUAL"</p>	15 min.
Desarrollo	<p>La docente proporciona a los estudiantes información (ANEXO 02) sobre el tema a tratar; haciéndose una lectura rápida y formulándose preguntas antes, durante y después de la misma. La docente indica que formen equipos de trabajo y con la información dada: Aplicar esta técnica en una situación determinada que tome en cuenta los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La importancia de emplear esta técnica. • Situaciones donde se puede aplicar • Si esta técnica se puede considerar como dialogo. <p>La docente orienta y guía en la preparación de sus debates y está atendiendo dudas y dificultades que puedan presentarse; haciéndose las aclaraciones respectivas formulándose preguntas sobre el tema; entre otras. Luego dos integrantes de cada grupo se preparan para la realización de dicha actividad.</p>	60 min
Cierre	<p>Los estudiantes serán evaluados mediante la preparación y desarrollo de los debates. Finalmente responderán las siguientes preguntas de:</p> <p>REFLEXIONAMOS ¿Qué aprendiste de este tema? ¿Qué dificultades presentaste durante su desarrollo?</p>	15 min

ANEXO 01



DIÁLOGO O DEBATE VIRTUAL

Diálogo

Un diálogo es una conversación o discurso entre dos o más personas que interactúan y expresan sus pensamientos y sentimientos sobre un tema. Por lo general, se desarrolla verbalmente, pero también puede ocurrir de otras maneras, como la escritura. También tiene como objetivo intercambiar ideas con mayor claridad. Este fenómeno suele ocurrir entre dos o más personas, cada una expresando su propia perspectiva sobre un tema determinado.

Tipos de diálogo:

Según el contexto, se pueden distinguir varios tipos de diálogo:

Diálogo espontáneo y organizado

Es una conversación entre amigos, familiares, compañeros o conocidos sobre cualquier tema y puede darse en cualquier situación en la que puede ser un diálogo corto o una conversación más larga. El lenguaje hablado es una conversación fluida, natural, no

preparada, con expresiones locales y el uso de gestos corporales. En este caso, el diálogo es sinónimo de conversación y está dominado por las interrupciones, los cambios de tema y las frases inconclusas.



El diálogo formal u organizado

Se caracteriza por una estructura donde los interlocutores se guían por diseño y cada argumento se basa en razones confiables y comprobables. No hay necesidad de una conexión fija entre los participantes; Además, se conoce de antemano el tema a tratar; se asignan las acciones; hay un trato especial a la hora de presentar argumentos; el lenguaje utilizado es preciso, detallado y respetuoso; y trata de llegar a una conclusión o solución. Las entrevistas y discusiones son diálogos formales.

La importancia del dialogo

Es la forma de comunicación por excelencia a través de la cual se pueden revelar diferentes perspectivas, sentimientos, ideas, pensamientos. Aunque no es la única forma de comunicación que existe, es la más compleja y avanzada que tenemos los humanos.

Puede ser utilizado para crear relaciones de respeto y tolerancia entre personas que representan diferentes creencias, ideas, valores, nacionalidades, entre otras cosas, en las que el diálogo es una actividad en la que se expresan pensamientos y reflexiones y,

a su vez, opiniones. uno escucha al interlocutor. valor de diálogo. Se puede llegar a acuerdos o desacuerdos según el mensaje que transmita.

Debate virtual

Descripción -

Un chat virtual es una discusión en línea sobre un tema específico.

Desde un punto de vista técnico, una discusión virtual se puede definir como un foro asíncrono donde varios participantes intervienen regularmente (y por un tiempo limitado) en presencia de un moderador, discutiendo un tema previamente propuesto. Es un espacio de comunicación porque hay comunicación entre los participantes y ellos aplican sus habilidades comunicativas en un ambiente regulado por el moderador.

Meta

- Su finalidad principal es sacar conclusiones que aporten nuevos conocimientos o información al grupo y fortalecer las conclusiones previas y de cara al profundizar, cuestionar, aclarar y relacionar ideas y conceptos a través de aportes individuales y colectivos.
- Promover y desarrollar el pensamiento crítico de los alumnos a partir de una base racional de sus opiniones y aportaciones.
- Fortalece la capacidad de comunicar tus ideas.
- Posibilitar la construcción colectiva del conocimiento.
- Fomenta el autoaprendizaje del alumno, que debe realizar un trabajo intelectual individual y buscar sus propias fuentes para sustentar su aportación.



Posibles aplicaciones

El debate es una herramienta apropiada para educar a los estudiantes para que aprendan a pensar por sí mismos, a justificar y documentar sus opiniones, ya usar la razón para evaluar las contribuciones e ideas de sus compañeros. Por lo tanto, ayudan a desarrollar el pensamiento crítico.

Bibliografía

http://agora.ucv.cl/babel/2parte_recetas/curro%20part/debate/debate.html

<https://racionalidadltda.wordpress.com/2022/01/11/que-es-un-debate-virtual-un-espacio-de-participacion-en-el-aula/>

<https://concepto.de/dialogo/#ixzz710aFcaSv>

<https://conceptodefinicion.de/dialogo/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO DE LA SESIÓN

"MATERIAL DIDACTICO EN ENTORNOS VIRTUALES"

- I. **DATOS INFORMATIVOS:**
1. INSTITUCION EDUCATIVA: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TRUJILLO*
 2. CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA
 3. CICLO : II
 4. FECHA : 12/09/22
 5. DURACION : 2 HORAS
 6. DOCENTE : CHAVEZ CARMONA MARIA YSABEL
- II. **ESTRATEGIAS DIDACTICAS**

	PROCESOS PEDAGÓGICOS	TIEMPO
Inicio	<p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS La docente saluda a los estudiantes y les recuerda y felicita la práctica de las normas de convivencia. La docente muestra a los estudiantes el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=HIOEICn-U4U; luego formula preguntas para recuperar sus saberes previos promoviéndose una lluvia de ideas a partir de sus respuestas: ¿Sobre qué trato el video?; ¿Qué recursos didácticos se puede emplear en un aula virtual?</p> <p>PROBLEMATIZACION Y MOTIVACION La docente continúa formulando preguntas, para generar el conflicto cognitivo: ¿Por qué es importante emplear estos recursos didácticos?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN La docente da a conocer el tema de la sesión: "MATERIAL DIDACTICO EN ENTORNOS VIRTUALES"</p>	15 min.
Desarrollo	<p>La docente proporciona a los estudiantes información (ANEXO 01) sobre el tema a tratar; haciéndose una lectura rápida y formulándose preguntas antes, durante y después de la misma. La docente indica que formen equipos de trabajo y con la información dada, así como del video: Elaborar un trabajo haciendo uso de cualquiera de los recursos virtuales. La docente orienta y guía en la preparación de sus trabajos y está atendiendo dudas y dificultades que puedan presentarse; haciéndose las aclaraciones respectivas formulándose preguntas sobre el tema; entre otros. Luego cada equipo expondrá su trabajo</p>	60 min
Cierre	<p>Los estudiantes serán evaluados mediante la preparación y exposición de sus trabajos realizados. Finalmente responderán las siguientes preguntas de: REFLEXIONAMOS ¿Qué aprendiste de este tema? ¿Qué dificultades presentaste durante su desarrollo?</p>	15 min

MATERIAL DIDÁCTICO EN UN ENTORNO VIRTUAL

Los materiales de aprendizaje virtual son portadores de contenido digital que deben permitir el aprendizaje y convertirse en un intermediario de la información. Los materiales didácticos son aquellos que recogen herramientas y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje.



Recursos de aprendizaje virtual:

Los recursos de aprendizaje digital son aquellos diseñados para mejorar el aprendizaje del usuario. Se requieren dispositivos como teléfonos inteligentes, computadoras, tabletas y una conexión a Internet para aprovecharlos, aunque algunos se pueden descargar y ejecutar sin uno.

La gran ventaja de las herramientas digitales de aprendizaje es que ofrecen al alumno nuevas formas de aprender, como material multimedia, interactivo, simulaciones, etc. Además, facilitan el autoaprendizaje, entre otras cosas tenemos:

- **Google Classroom:** Cuenta con una versión gratuita en español de Google Workspace for Education que se puede utilizar siempre y cuando se cumplan ciertos requisitos de acceso. Esta herramienta facilita no solo la gestión de contenidos, sino también el progreso del curso en la evaluación. También es compatible con otras aplicaciones educativas que pueden complementar y apoyar el aprendizaje de los estudiantes.



- **Classflow:** Es una herramienta que te permite crear contenido de aprendizaje e impartir clases al mismo tiempo. Es gratis, fácil y prioriza la comunicación entre profesores y alumnos. Se puede utilizar con otras plataformas como Google Drive, Microsoft OneDrive y Dropbox.

- **EdPuzzle:** Este foro también es gratuito para profesores y estudiantes. Facilita agregar la voz de un maestro a los materiales de aprendizaje y también es posible rastrear si los estudiantes están viendo contenido compartido.
- **ClassDojo:** es un recurso centrado en las primeras etapas de la educación, conocido en los Estados Unidos como K-12, que se refiere a la educación K-12. Según su página, ClassDojo es para profesores y siempre será gratuito. Dispone de herramientas para la creación de contenidos para presentaciones.

Materiales de aprendizaje virtual para mejorar la enseñanza

- **CamStudio:** Software de código abierto que le permite grabar su pantalla y proporcionar instrucciones que desea agregar a la grabación. Los videos se entregan

en formato AVI de alta calidad, y el programa ofrece la opción de convertirlos a transmisión de videos flash (SWF).

- **Canvas:** Esta herramienta, de uso gratuito para profesores y estudiantes, le permite diseñar recursos educativos como rompecabezas, foros de discusión y tareas. La plataforma se puede utilizar en los primeros años de estudio, pero también para estudiantes avanzados, incluidas las carreras universitarias.



- **Prezi:** La magia de Prezi es que puedes diseñar presentaciones altamente interactivas. Este software es compatible con software de videoconferencia como Zoom, Microsoft Teams y Google Meet. Las versiones más avanzadas de Prezi tienen un precio, pero la herramienta tiene un paquete básico gratuito.

- **PowToon:** Con esta herramienta, puedes crear videos y presentaciones con animaciones. La interfaz de usuario es amigable y permite una presentación más atractiva del contenido. La plataforma tiene una versión gratuita que limita la duración del contenido y la capacidad de almacenamiento, pero la mayoría de los recursos de diseño aún están disponibles en esta versión.

Bibliografía

- http://agora.ucv.cl/babel/2parte_recetas/curro%20part/materiales/materiales.html
- <https://www.fundacionwiese.org/blog/es/5-recursos-educativos-digitales-importantes-para-los-docentes/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

**TÍTULO DE LA SESIÓN
"DOCUMENTOS COMPARTIDOS EN LA NUBE"**

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCION EDUCATIVA: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TRUJILLO"
2. CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA
3. CICLO : II
4. FECHA : 19/09/22
5. DURACIÓN : 2 HORAS
6. DOCENTE : CHAVEZ CARMONA MARIA YSABEL

II. ESTRATEGIAS DIDACTICAS

PROCESOS PEDAGÓGICOS		TIEMPO
Inicio	<p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS La docente saluda a los estudiantes y les recuerda y felicita la práctica de las normas de convivencia. La docente muestra a los estudiantes una imagen (Anexo 01); luego formula preguntas para recuperar sus saberes previos promoviendo una lluvia de ideas a partir de sus respuestas: ¿Qué observas en la imagen?; ¿En qué situaciones aplicamos lo observado en la imagen?</p> <p>PROBLEMATIZACION Y MOTIVACION La docente continúa formulando preguntas, para generar el conflicto cognitivo: ¿Qué tipo de documentos se comparte en la nube y cuáles son las ventajas?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN La docente da a conocer el tema de la sesión: "DOCUMENTOS COMPARTIDOS EN LA NUBE"</p>	15 min.
Desarrollo	<p>La docente proporciona a los estudiantes información (ANEXO 02) sobre el tema a tratar; haciéndose una lectura rápida y formulándose preguntas antes, durante y después de la misma. La docente indica que formen equipos de trabajo y con la información dada: Elaborar un organizador gráfico. La docente orienta y guía en la elaboración de su organizador y está atendiendo dudas y dificultades que puedan presentarse; haciéndose las aclaraciones respectivas formulándose preguntas sobre el tema; entre otras. Luego dos integrantes de cada grupo se preparan para la exposición.</p>	60 min
Cierre	<p>Los estudiantes serán evaluados mediante la elaboración y exposición de sus organizadores gráficos. Finalmente responderán las siguientes preguntas de: REFLEXIONAMOS ¿Qué aprendiste de este tema? ¿Qué dificultades presentaste durante su desarrollo?</p>	15 min

ANEXO 01



DOCUMENTOS COMBINADOS EN LA NUBE

¿Qué es el almacenamiento de archivos en la nube?

El almacenamiento de archivos en la nube es un método de almacenamiento de datos en la nube que proporciona a los servidores y aplicaciones acceso a los datos a través de sistemas de archivos compartidos. Este soporte hace que el almacenamiento en la nube sea ideal para cargas de trabajo que dependen de sistemas de archivos compartidos y proporciona una fácil integración sin cambios de código.



¿Qué es un sistema de archivos en la nube?

Un sistema de archivos en la nube es un sistema de almacenamiento en la nube jerárquico que proporciona acceso compartido a datos de archivos. Los usuarios pueden crear, eliminar, editar, leer y escribir archivos y organizarlos lógicamente en carpetas para un uso intuitivo.

¿Qué es compartir archivos en la nube?

El uso compartido de archivos en la nube es un servicio que proporciona a múltiples usuarios acceso simultáneo a archivos comunes almacenados en la nube. La seguridad para el almacenamiento de archivos en línea se administra con derechos de acceso de usuarios y grupos para permitir que los administradores del sistema controlen el acceso a los datos de archivos compartidos. Como:

- **Documentos** (Google Docs): un programa de procesamiento de texto con el que editamos documentos y podemos ofrecer a otros usuarios la oportunidad de ver, editar o agregar comentarios. También podemos crear un enlace para compartir y otras configuraciones adicionales. Además de las diversas opciones de diseño disponibles, también hay complementos de terceros disponibles para enriquecer nuestra experiencia en línea. En colaboración, los comentarios son muy importantes, lo que tiene la ventaja de no tener que guardar diferentes versiones de un mismo documento: se guardan automáticamente y se pueden restaurar a través del historial de versiones, que muestra la hora y el autor de cada actualización. , en cuyo caso siempre podremos restaurar la versión deseada. También tenemos un chat para hablar con otros colaboradores del documental.
- **Hojas de cálculo** (Google Spreadsheets): un administrador de hojas de cálculo con opciones de trabajo en equipo similares.
- **Diapositivas** (Google Slides): Con esta aplicación, creamos juntos presentaciones multimedia sencillas, que luego podemos ejecutar en la web.
- **Formularios** (Google Forms): La creación de formularios se ha vuelto muy intuitiva con esta herramienta que nos permite editar formularios con un equipo con diferentes opciones de diseño, enviarlos e inmediatamente recibir una representación gráfica de las respuestas. También puede crear pruebas y clasificar diferentes preguntas.

¿Cómo ayuda el almacenamiento de archivos en la nube a la colaboración?

El almacenamiento de archivos en la nube permite a los miembros del equipo acceder, ver y editar los mismos archivos casi en tiempo real y simultáneamente desde casi cualquier lugar. Los usuarios o grupos pueden ver los cambios a medida que se realizan, y los cambios se sincronizan y guardan para que los usuarios o grupos vean la versión más reciente del archivo. La colaboración a través del intercambio de archivos en la nube ofrece muchas ventajas, tales como:

- Colaborar y lograr objetivos comunes, incluso cuando los miembros trabajan de forma remota.
- Planifique el trabajo de manera flexible dividiendo las tareas entre compañeros de trabajo en diferentes zonas horarias.
- Comparta y edite fácilmente archivos grandes, como archivos de video o audio.
- recibir notificaciones cuando los archivos se editan o actualizan en tiempo real.
- Comparta ideas o sugerencias comentando archivos compartidos.

¿Cuáles son los requisitos de almacenamiento en la nube?

La solución ideal de almacenamiento de datos basada en archivos en la nube debe proporcionar la capacidad y el rendimiento adecuados para la actualidad, al mismo tiempo que puede escalar a medida que cambian las necesidades comerciales. La solución debe incluir las siguientes características:

- **Totalmente administrado:** proporciona un sistema de archivos completamente administrado que puede ponerse en marcha en cuestión de minutos sin necesidad de hardware físico ni de un mantenimiento continuo del software
- **Rendimiento:** proporciona un rendimiento constante, un espacio de almacenamiento escalable y un desempeño de baja latencia
- **Compatibilidad:** se integra perfectamente con las aplicaciones existentes sin necesidad de escribir código nuevo
- **Seguridad:** proporciona seguridad de red y permisos de control de acceso para la protección de datos sensibles
- **Disponibilidad:** redundancia en varios sitios y siempre accesible cuando se necesita
- **Asequibilidad:** pague solo por la capacidad utilizada, sin costos iniciales de aprovisionamiento ni derechos de licencia

Tipos de almacenamiento en la nube

1.- Nube pública

Esta opción generalmente está libre de proveedores de la nube y es para aquellos con un presupuesto limitado.

2.- Nube privada

Esta opción no está abierta al público y está respaldada por un sistema de seguridad más fuerte que el público.

Requiere un contrato y le da más control sobre sus datos.

3.- Nube híbrida

Es una mezcla de los dos anteriores, por lo que es más flexible y puede ser una buena opción si no necesitas demasiado espacio.

¿Cuáles son las ventajas reales que te ofrece el almacenamiento en la nube?



1.- Es un sistema muy social

Aunque pueda parecer contradictorio, subir tu contenido a algo como Dropbox sin nadie con quien compartirlo es muy social.

Tanto es así que está integrado en Facebook.

Una memoria USB es muy útil para ciertas actividades, pero no práctica para el trabajo continuo en grupo.

2.- Permite la conciliación familiar

Si tienes una empresa, el almacenamiento en la nube permite excursiones o mañanas desperdiciadas causadas por el tiempo de inactividad de los empleados y la enfermedad de la familia.

Si nuestro trabajo se centra en los blogs, las redes sociales o el marketing digital y trabajas desde casa, el almacenamiento en la nube se vuelve fundamental.

También puedes desarrollar otras tareas en la nube, como CRMs, aunque ese no es el objetivo de este post, por lo que no me extenderé en ellas.

3.- Mejora la seguridad de tus documentos

El proveedor de almacenamiento en la nube tiene mejores sistemas de seguridad que usted y definitivamente están más actualizados.

La ciberseguridad es cada vez más importante para ti y tus clientes, y con este sistema puedes eliminar esfuerzos que no son efectivos en tus operaciones profesionales o comerciales.

La subcontratación de la seguridad del contenido digital ahorra costos porque ahorra molestias y recursos.

4.- El almacenamiento en la nube no se interrumpirá

El USB falla, los discos duros están desactualizados, las computadoras deben actualizarse en un corto período de tiempo, los servidores están llenos. La nube está disponible para ti y tu proveedor de servicios se encarga de actualizar tu software o antivirus.

5.- Tus contenidos disponibles cuando tú lo desees y desde donde tú lo desees

Ya sabes que esta es una de las grandes ventajas de almacenar contenidos en la nube. Solo necesita una conexión a Internet y no debería ser un problema si tiene una aplicación digital mínima. Con este recurso, puedes comenzar a editar un documento en un teléfono móvil o en el metro y terminarlo, por ejemplo, en casa en una computadora de escritorio. O estar delante del cliente y acceder al historial, trabajar mientras viaja o, como argumentamos en el punto 2, conciliar la vida laboral y familiar. Estas son algunas de las ventajas que ofrece la nube.

6.- Facilita el trabajo en equipo

La facilidad de compartir el mismo documento entre un grupo facilita la colaboración y ayuda a crear contenido. Sin duda, este es un sistema más eficiente que un intercambio de correo electrónico, donde la cadena a veces es tan larga que ya no sabes quién es válido. Un ejemplo de un buen uso del almacenamiento en la nube es cuando un administrador de contenido aprueba un mensaje escrito por un redactor, o también puede compartirlo con su cliente para su aprobación.

7.- Evita la dispersión de contenidos

Tener un único lugar en el que almacenar todos los contenidos que manejas te ahorra tiempo en buscarlo y te ayuda a organizarlos. Tener tu espacio en la nube te proporciona ese lugar en el que está "todo" lo que necesitas para tu trabajo, independientemente de que después tengas parte de él en diferentes dispositivos.

BIBLIOGRAFIA

<https://aws.amazon.com/es/what-is/cloud-file-storage/>

<http://comunicacio-xarxa.recursos.uoc.edu/es/5-6-los-documentos-compartidos-en-linea/>

<https://es.semrush.com/blog/ventajas-almacenamiento-nube-contenidos-digitales/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO DE LA SESIÓN
"APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TRUJILLO"
- 1.2. CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA
- 1.3. CICLO : II
- 1.4. FECHA : 26/09/22
- 1.5. DURACION : 2 HORAS
- 1.6. DOCENTE : CHAVEZ CARMONA MARIA YSABEL

II. ESTRATEGIAS DIDACTICAS

	PROCESOS PEDAGÓGICOS	TIEMPO
Inicio	<p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS La docente saluda a los estudiantes y les recuerda y felicita la práctica de las normas de convivencia. La docente muestra a los estudiantes una imagen (Anexo 01); luego formula preguntas para recuperar sus saberes previos promoviendo una lluvia de ideas a partir de sus respuestas: ¿Qué observas en la imagen?; ¿Qué significa ABP?</p> <p>PROBLEMATIZACION Y MOTIVACION La docente continúa formulando preguntas, para generar el conflicto cognitivo: ¿En qué consiste este método de aprendizaje y por qué es importante?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN La docente da a conocer el tema de la sesión: "APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS"</p>	15 min.
Desarrollo	<p>La docente proporciona a los estudiantes información (ANEXO 02) sobre el tema a tratar; haciéndose una lectura rápida y formulándose preguntas antes, durante y después de la misma. La docente indica que formen equipos de trabajo y con la información dada: Apliquen este método en una situación seleccionada por el grupo. La docente orienta y guía en la aplicación de este método mediante una situación seleccionada por el grupo y está atendiendo dudas y dificultades que puedan presentarse; haciéndose las aclaraciones respectivas formulándose preguntas sobre el tema; entre otras. Luego los integrantes de cada grupo se preparan para la realización de dicha actividad.</p>	60 min
Cierre	<p>Los estudiantes serán evaluados mediante la preparación y desarrollo de la aplicación de dicho método. Finalmente responderán las siguientes preguntas de: REFLEXIONAMOS ¿Qué aprendiste de este tema? ¿Qué dificultades presentaste durante su desarrollo?</p>	15 min

ANEXO 01



APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP)

El aprendizaje basado en problemas es un nuevo método de enseñanza que utiliza problemas complejos del mundo real como una herramienta para fomentar el aprendizaje de conceptos y principios por parte de los estudiantes, en lugar de la presentación directa de hechos y conceptos.

El aprendizaje basado en problemas (ABP) se puede utilizar para desarrollar el pensamiento crítico, las habilidades de resolución de problemas, la empatía, la gestión emocional y las habilidades de comunicación.

Características del aprendizaje basado en problemas

- Es una forma activa de trabajo, donde los estudiantes están constantemente comprometidos en la adquisición de conocimientos.
- El método pretende resolver problemas que son seleccionados o diseñados para aprender determinados objetivos de conocimiento.
- El aprendizaje se enfoca en el alumno, no en el maestro o solo en el contenido. Es un método que fomenta la colaboración entre disciplinas, en pequeños grupos.
- Los cursos en este modelo de trabajo están abiertos a diferentes tipos de información.
- El docente se convierte en facilitador o maestro del aprendizaje.



Beneficios del aprendizaje basado en problemas

El aprendizaje basado en problemas es una herramienta que ofrece muchos beneficios educativos. Tenga en cuenta los beneficios:

- El alumno aprende a analizar información y datos, interpretarlos y relacionarlos con lo ya existente.
- Los estudiantes son más independientes y tienen más responsabilidad. Buscar información significa aprender a tomar decisiones, averiguar qué información les resulta más útil, qué problemas quedan aún sin resolver...
- La participación aumenta la motivación y el deseo de aprender.
- Practicar habilidades que serán útiles en el trabajo y la vida privada, como la adaptación al cambio, el pensamiento crítico, el razonamiento, el razonamiento...
- El trabajo en grupo promueve la empatía, la cooperación y el respeto por las opiniones de los demás.
- Se puede utilizar en todos los departamentos y niveles escolares. El papel del profesor es clave para adaptar esto.

Condiciones para el desarrollo del ABP

El proceso de organización de toda técnica didáctica implica la existencia de ciertas condiciones para su operación. En el caso del ABP, por ser una forma de trabajo que involucra una gran

cantidad de variables, dichas condiciones toman particular importancia. A continuación, se describen algunas condiciones deseables para el trabajo en el ABP:

- Cambia el énfasis del programa de enseñanza-aprendizaje al requerir que los estudiantes sean activos, independientes, orientados al aprendizaje y la resolución de problemas en lugar de los tradicionales receptores pasivos de información.
- Enfatiza el desarrollo de actitudes y habilidades dirigidas a la adquisición activa de nuevos conocimientos, no sólo a la memorización de los conocimientos existentes.
- Crear un ambiente propicio para que un grupo de participantes (de seis a ocho estudiantes) resuelva analíticamente problemas comunes y fomente la participación de los docentes como guías en la discusión y el aprendizaje.
- Alienta a los estudiantes a aplicar los conocimientos adquiridos en otros cursos para encontrar una solución a un problema.
- Bajo la guía de maestros que actúan como facilitadores, el pensamiento crítico de los estudiantes, las habilidades para resolver problemas y la colaboración se desarrollan para identificar problemas, formular hipótesis, buscar información, realizar experimentos y determinar la mejor manera de resolver problemas. elevado
- Motivar a los alumnos a disfrutar aprendiendo estimulando su creatividad y responsabilidad en la resolución de problemas que forman parte de la realidad.
- Reconocer y fomentar el trabajo en equipo como una herramienta importante del ABP. • Otorga al grupo la responsabilidad de identificar y priorizar los temas de aprendizaje con base en su propio diagnóstico de necesidades.
- Anima a los estudiantes a trabajar de forma independiente fuera del grupo para averiguar qué se necesita para resolver el problema, luego discutir lo que han aprendido de forma independiente con el resto del grupo, al igual que los estudiantes pueden pedir ayuda a los maestros u otras personas. el tema que consideran más importante para resolver el problema y aprender el contenido.

El diseño y el uso de problemas en el ABP

El eje de trabajo del PBL aborda el problema. El estudiante se siente comprometido y más comprometido en la medida en que comprende el desafío y la oportunidad de un aprendizaje significativo relacionado con el problema. Características de los problemas de PBL (Duch, 1999):

1. La estructura del problema debe despertar el interés de los alumnos y animarlos a profundizar en los conceptos y objetivos que quieren aprender. El problema debe estar relacionado con los objetivos del curso y problemas o situaciones cotidianas para que los estudiantes puedan encontrar más significado en el trabajo que realizan.
2. Los problemas deben llevar al estudiante a tomar decisiones o evaluar hechos, información lógica y razonada. Deberán justificar sus decisiones y razonamientos en los objetivos de aprendizaje de la asignatura. Los problemas o situaciones deben requerir que los estudiantes identifiquen qué supuestos se necesitan y por qué, qué información es importante y qué acciones o procedimientos se necesitan para resolver el problema.

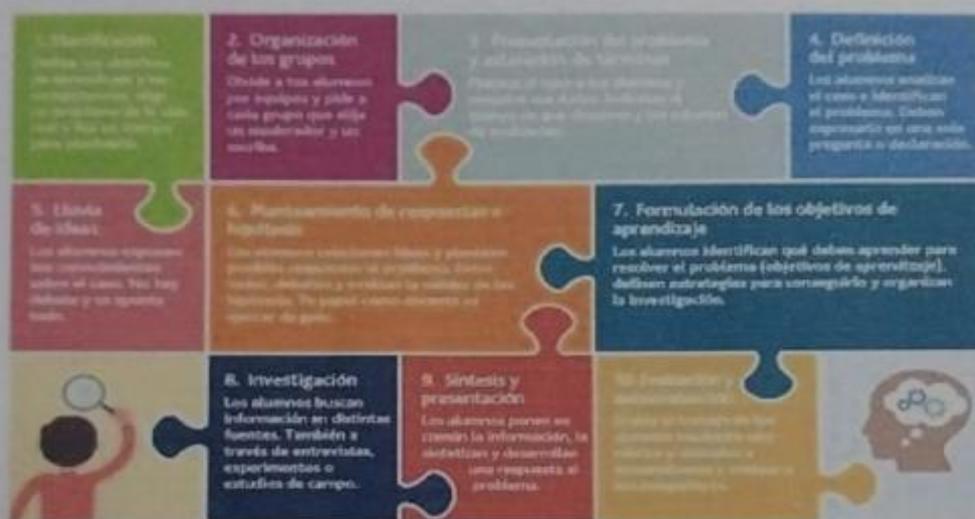
3. La cooperación de todos los miembros del grupo de trabajo es necesaria para resolver eficazmente el problema. El profesor debe controlar la duración y complejidad de la tarea para que los alumnos no dividan el trabajo y cada uno se ocupe sólo de su parte.

4. El contenido de los objetivos del curso debe incluirse en la planificación de tareas, combinando conocimientos previos con nuevos conceptos y nuevos conocimientos con conceptos de otros cursos o departamentos.

5. Las preguntas al inicio de la tarea deben tener alguna de las siguientes características para que todos los estudiantes se interesen y participen en la discusión sobre el tema

Cómo aplicar en diez pasos el aprendizaje basado en la resolución de problemas

El aprendizaje basado en la resolución de problemas o Problem-Based Learning (PBL) es una metodología que convierte a los alumnos en protagonistas de su propio aprendizaje y les dota de responsabilidad y autonomía para resolver situaciones reales. Te mostramos cómo aplicarlo en diez pasos.



BIBLIOGRAFIA

- <https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-basado-en-problemas/#:~:text=El%20aprendizaje%20basado%20en%20problemas%20es%20un%20m%C3%A9todo%20de%20ense%C3%B1anza,directa%20de%20hechos%20y%20conceptos.>
- <https://abp-pbl.com.ar/caracteristicas-del-abp/>
- https://www.ecured.cu/Aprendizaje_Basado_en_Problemas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO DE LA SESIÓN
"APRENDIZAJE BASADO EN EL ANALISIS Y EL ESTUDIO DE CASOS"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TRUJILLO"
1.2. CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA
1.3. CICLO : II
1.4. FECHA : 03/10/22
1.5. DURACION : 2 HORAS
1.6. DOCENTE : CHAVEZ CARMONA MARIA YSABEL

II. ESTRATEGIAS DIDACTICAS

	PROCESOS PEDAGÓGICOS	TIEMPO
Inicio	<p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS La docente saluda a los estudiantes y les recuerda y felicita la práctica de las normas de convivencia. La docente muestra a los estudiantes una imagen (Anexo 01); luego formula preguntas para recuperar sus saberes previos promoviendo una lluvia de ideas a partir de sus respuestas: ¿Qué observas en la imagen?; ¿En qué consiste el método de casos?</p> <p>PROBLEMATIZACION Y MOTIVACION La docente continúa formulando preguntas, para generar el conflicto cognitivo: ¿Cuáles son los beneficios de aplicar este método?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN La docente da a conocer el tema de la sesión: "APRENDIZAJE BASADO EN EL ANALISIS Y EL ESTUDIO DE CASOS"</p>	15 min.
Desarrollo	<p>La docente proporciona a los estudiantes Información (ANEXO 02) sobre el tema a tratar; haciéndose una lectura rápida y formulándose preguntas antes, durante y después de la misma. La docente indica que formen equipos de trabajo y con la información dada: Aplicar este método empleando un caso o situación relacionado al trabajo. La docente orienta y guía en la preparación del caso de cada grupo y está atendiendo dudas y dificultades que puedan presentarse; haciéndose las aclaraciones respectivas. Cada grupo inicia la exposición de sus casos seleccionados y la docente al final de las exposiciones formula preguntas sobre el tema realizado como su importancia, ventajas de emplear este método entre otros.</p>	60 min
Cierre	<p>Los estudiantes serán evaluados mediante la preparación, exposición y formulación de preguntas durante la clase. Finalmente responderán las siguientes preguntas de: REFLEXIONAMOS ¿Qué aprendiste de este tema? ¿Qué dificultades presentaste durante su desarrollo?</p>	15 min

ANEXO 01



APRENDIZAJE BASADO EN EL ANÁLISIS Y EL ESTUDIO DE CASOS

El Método del Caso es una técnica de aprendizaje que tiene como objetivo ayudar al alumno a desarrollar habilidades específicas que le permitan resolver con éxito problemas reales de trabajo. Los estudiantes participan activamente en la dinámica de las lecciones para adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para resolver los casos que se les presentan. Sus experiencias les permiten desenvolverse con pleno éxito en el mercado laboral.

Características y beneficios del método

El método del caso se centra en el aprendizaje activo, porque el alumno debe conocer, comprender y analizar todas las variables relacionadas con un problema real y concreto. Su principal objetivo es desarrollar sus habilidades inherentes de autoridad, comunicación y liderazgo.

Para que un alumno pueda tomar la decisión adecuada antes deberá:

- Evaluar la situación que se le plantea.
- Situarla dentro de un contexto teórico.
- Descubrir y estructurar las peculiaridades de la misma.
- Proponer soluciones.
- Evaluar los resultados.

APRENDIZAJE BASADO EN CASOS

EQUIPO 1
Katherine Ariza
María Julia Romero
Lorena Lombardo
Fabiana Muñoz
Wendy Olvera
Vicente Javier Sánchez
Miguel Valencia



¿Qué se consigue a través de esta metodología?

Que los alumnos apliquen sus conocimientos teóricos y técnicos a situaciones de la vida real.

Capacitarlos para tomar decisiones y resolver problemas.

Desarrollar en los estudiantes sus habilidades comunicativas.

Hacerlos responsables de su propio aprendizaje al tiempo que se les da una motivación para seguir estudiando y permanecer informado.

¿Cuáles son sus beneficios para el alumnado?

- **Aumentar su capacidad de negociación.** Tras una primera etapa de trabajo individual, los estudiantes deberán confrontar sus opiniones con el resto de los compañeros y entrenar en el uso de técnicas de negociación.
- **Mejorar su autoestima** porque son los propios alumnos los que buscan la solución al problema que se les ha planteado. Los casos que analizan son similares a los que se encontrarán en el futuro, cuando inicien su carrera profesional en una empresa.
- **Mejora su capacidad para estructurar tanto el problema como la solución.** En este punto es importante destacar que los futuros profesionales se preparan para encontrar más de una respuesta a un único dilema.
- Aunque es un método que requiere mayor dedicación por parte de los alumnos, estos salen más preparados para desarrollar su profesión en el mercado laboral ya que no parten de cero, sino de **experiencias reales** ya analizadas por ellos mismos.
- Los prepara para el trabajo en equipo y les ayuda a **optimizar la gestión del tiempo y el estrés**.

COMPONENTES DEL METODO DE CASOS:

- **EL ALUMNO:** el cual debe ser participante, cada cual tiene un baúl único de sentimientos, experiencias, percepciones, tradiciones y valores que lo llevan a interpretar las cosas de una manera única, a dar valor a una cosa a desestimar otra.

Cada individuo es único y es posible que en unas situaciones represente la uniformidad y en otras el contraste, esta diversidad es la que hace que este método se enriquezca y se convierta en un proceso activo.



- **EL CASO:** El fin primordial de este es servir como base de la discusión. Este no se trata de un mecanismo para difundir reglas o principios.
- **EL PROFESOR:** El cual tiene su propio sistema de referencia, basado en su propia formación, su experiencia particular y es afectado por el entorno económico, social, cultural. Suponer que el profesor sabe más y mejor que nadie todo lo relacionado con un caso determinado equivaldría a optar por el principio de subordinación que da al traste con la interdependencia que es la tendencia actual. Este debe jugar un papel dinamizador y brindar los siguientes aspectos:
 - Proporcionar instrumentos y servicios requeridos para la discusión.
 - Mantener el orden del procedimiento.
 - Orientar la discusión para evitar posiciones simplistas.
 - Motivar la participación y estimular planteamiento de tesis novedosas.
 - Correlacionar los aportes individuales.
 - Mantener el ritmo de la discusión de tal modo que permita el adecuado uso del tiempo y la comprensión de los asistentes.
 - Actuar como preceptor y consejero para mantener la discusión dentro de un ambiente ideal.
 - Mantener el interés de los participantes en el tema en el curso aportando autoridad, dirección, humor para procurar un ambiente cálido dinámico y agradable.
- **LA ASIGNATURA:** Proporciona los conceptos, temas, métodos, herramientas cuya validez y vigencia serán sometidos a prueba en la discusión del caso

Fases del estudio de casos:

Primera fase: Preparación

Es la fase en la que el docente prepara el caso que sus alumnos van a estudiar. Las actividades que deben llevarse a cabo en esta fase son:

a. **Formulación de los objetivos o metas.** En el momento de formular objetivos educativos para el estudio de caso, el docente debe tener en cuenta los siguientes tres tipos de aprendizajes que potencian una formación integral del alumno:

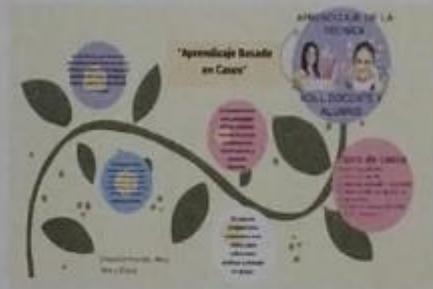
- **Aprendizaje cognoscitivo:** aprendizaje de los conocimientos que hacen referencia a los contenidos teóricos en los que se fundamenta el caso descrito.

- Aprendizaje afectivo: aprendizaje de determinadas actitudes que el alumno puede lograr durante el desarrollo de esta técnica, tales como respetar la opinión de los demás, responsabilizarse de la realización de su trabajo, integrarse en un equipo.
- Aprendizaje de habilidades: con el estudio de caso se fomenta en el alumno el pensamiento crítico, el análisis, la síntesis, la capacidad de aprender por cuenta propia, de identificar y resolver problemas y de tomar decisiones. Además, el alumno puede aprender determinadas habilidades concretas, como expresarse oralmente, trabajar en equipo, interactuar con otros.

b. Elaboración del caso. Una vez formuladas las metas, el docente elabora el caso. Para ello debe acudir a todas las fuentes documentales necesarias: artículos, relatos que describan sucesos o problemas de la vida real, experiencias propias o de profesionales experimentados, de sus propios alumnos, etcétera.

Para redactar correctamente un caso hay que tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Tener claras las metas educativas a lograr.
- Delimitar el alcance de la información.
- Ser claro y conciso.
- Utilizar una terminología adecuada al nivel escolar de los alumnos.
- Omitir los detalles inútiles.
- Incluir diálogos para hacerlo más real.
- Finalizar el caso formulando preguntas básicas que ayuden a guiar el análisis.
- Cuidar la presentación (giros gramaticales, espacios, estilo, etcétera).



Un buen caso se caracteriza por:

- Permitir una lectura fácil.
- Facilitar la rápida comprensión de la situación descrita.
- Generar un flujo de preguntas, interrogantes e interpretaciones en el alumno.
- Aceptar múltiples soluciones.
- Facilitar el debate.

c. Formación de los grupos de trabajo

El estudio de caso es una técnica grupal, por lo que hay que formar equipos de trabajo. El docente puede decidir cómo deberán agruparse o darles a sus alumnos la libertad de hacerlo ellos mismos. Se recomienda que cada equipo sea de cuatro a seis personas.

Segunda fase: Desarrollo

Una vez finalizada la fase de preparación se inicia el desarrollo mismo, que se realiza en cuatro pasos.

a. Exposición del caso a estudiar

Antes de iniciar el estudio de caso, el docente debe explicar los objetivos que quiere lograr y el mecanismo de la técnica a utilizar.

A continuación, presenta la redacción del caso y comenta las reglas a seguir en su desarrollo (herramientas, ayudas, documentos a consultar, asignación de tiempos, etc.). Puedes comentar aspectos del caso que creas importante destacar o que puedan resultar confusos, así como diversos puntos que enfoquen y faciliten el análisis.

b. Estudio individual

Después de presentarse el caso comienza su estudio. Los alumnos leen el caso de forma individual para tratar de comprender la información que se les presenta antes de pasar al debate grupal. Aquí tienen la oportunidad de consultar todo el material que necesiten para el análisis del problema.

c. Estudio en equipos

Finalizado el estudio individual, comienza el trabajo en equipos. Juntos estudian el caso, comentan los aportes de cada uno de sus miembros, intercambian ideas, analizan y debaten sobre los distintos aspectos del problema.

d. Elaboración de conclusiones

Una vez terminado el análisis, un miembro del equipo hace una recopilación final de las soluciones propuestas con el fin de llegar a un consenso sobre las conclusiones definitivas respecto del caso estudiado.

Tercera fase: Evaluación

La tercera etapa del estudio de caso es la evaluación, que tiene lugar cuando los equipos presentan su trabajo.

Cada grupo presenta las conclusiones realizadas al otro grupo y justifica el análisis realizado. Luego, bajo la guía del docente, se abre una discusión general para llegar a soluciones óptimas evaluando los diversos argumentos presentados por los grupos. La evaluación final debe complementarse con una evaluación continua de toda la fase de desarrollo.

BIBLIOGRAFIA

- http://sistemas2.dti.uaem.mx/evadocente/programa2/Agrop007_13/documentos/E_l_metodo_de_casos_como_estrategia_de_ensenanza.pdf
- <https://www.icesi.edu.co/blogs/metododecaso/files/2008/12/elmetododecasos11.pdf>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

TÍTULO DE LA SESIÓN
"APRENDIZAJE MEDIANTE PROYECTOS"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TRUJILLO
 1.2. CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA
 1.3. CICLO : II
 1.4. FECHA : 10/10/22
 1.5. DURACION : 2 HORAS
 1.6. DOCENTE : CHAVEZ CARMONA MARIA YSABEL

II. ESTRATEGIAS DIDACTICAS

	PROCESOS PEDAGÓGICOS	TIEMPO
Inicio	<p>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS La docente saluda a los estudiantes y les recuerda y felicita la práctica de las normas de convivencia. La docente muestra a los estudiantes una imagen (Anexo 01); luego formula preguntas para recuperar sus saberes previos promoviéndose una lluvia de ideas a partir de sus respuestas: ¿Qué observas en la imagen?; ¿En qué situaciones aplicamos lo observado en la imagen?</p> <p>PROBLEMATIZACION Y MOTIVACION La docente continúa formulando preguntas, para generar el conflicto cognitivo: ¿Cuáles son los beneficios de aplicar esta técnica y cuáles son sus pasos a realizar?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN La docente da a conocer el tema de la sesión: "APRENDIZAJE MEDIANTE PROYECTOS"</p>	15 min.
Desarrollo	<p>La docente proporciona a los estudiantes información (ANEXO 02) sobre el tema a tratar; haciéndose una lectura rápida y formulándose preguntas antes, durante y después de la misma. La docente indica que formen equipos de trabajo y con la información dada: Elaborar un organizador grafico tomando en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los objetivos, beneficios y pasos a seguir para lograr un aprendizaje mediante proyectos. <p>La docente orienta y guía en la elaboración de sus organizadores gráficos y está atendiendo dudas y dificultades que puedan presentarse; haciéndose las aclaraciones respectivas. Luego los integrantes de cada grupo se preparan para la exposición de sus organizadores gráficos donde la docente formula preguntas sobre el tema; entre otras con la finalidad de realizar una retroalimentación.</p>	60 min
Cierre	<p>Los estudiantes serán evaluados mediante la elaboración y exposición de sus organizadores gráficos. Finalmente responderán las siguientes preguntas de: REFLEXIONAMOS ¿Qué aprendiste de este tema? ¿Qué dificultades presentaste durante su desarrollo?</p>	15 min

ANEXO 01



APRENDIZAJE MEDIANTE PROYECTOS

El aprendizaje basado en proyectos (ABP o PBL, Project-based learning) es una metodología de enseñanza que se basa en que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje y donde el conocimiento del aprendizaje es tan importante como la adquisición de habilidades y actitudes. También se considera una estrategia de aprendizaje donde se le entrega al alumno un proyecto a desarrollar.

PBL es una excelente forma metodológica de discutir problemas, lo que resulta en proyectos que intentan resolverlos.

Objetivos de promover el Aprendizaje basado en Proyectos

- Formar personas que puedan interpretar los fenómenos y acontecimientos que les rodean.
- Desarrolla la motivación para buscar y producir conocimiento, ya que las habilidades y el conocimiento se desarrollan y aplican a través de experiencias de aprendizaje interesantes en las que los estudiantes participan en proyectos complejos del mundo real.

Beneficios de emplear el aprendizaje basado en proyectos

1. Integración de materias, que fortalece la imagen general del conocimiento de una persona.
2. Organizar actividades en torno a un objetivo común definido de acuerdo con los intereses y responsabilidades de los estudiantes.
3. Promueve la creatividad, la responsabilidad individual, la cooperación, el pensamiento crítico, el juicio, la eficiencia y la facilidad para expresar opiniones personales.
4. Los estudiantes experimentan las formas de comunicación necesarias en el mundo actual.
5. Combinar positivamente el aprendizaje de contenidos básicos y el desarrollo de habilidades que incrementen la autonomía de aprendizaje.
6. desarrollo personal; los estudiantes adquieren experiencia y trabajo mental en equipo cuando se exponen a un proyecto.
7. Desarrolla habilidades sociales relacionadas con el trabajo en equipo y la negociación, planificación, gestión, seguimiento y evaluación de las propias habilidades intelectuales, incluida la resolución de problemas y la evaluación de valores.
8. Satisfacer una necesidad social que fortalezca los valores del estudiante y su compromiso con el medio ambiente.

¿Cómo implementar el método de Aprendizaje basado en Proyectos?

El aprendizaje basado en proyectos es un método que permite a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades esenciales para el siglo XXI mediante el desarrollo de proyectos que dan respuesta a problemas del mundo real. Los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje y desarrollan la independencia y la responsabilidad, porque son los encargados de planificar, estructurar y desarrollar el trabajo para resolver la cuestión planteada.

Pasos a desarrollar para aplicar el aprendizaje basado en proyectos.

Pasos a desarrollar para aplicar el aprendizaje basado en proyectos.

EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



Figura 3. El ABP paso a paso (Hernando, 2015)

BIBLIOGRAFÍA

- <https://www.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/55744/1/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf>
- <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/>