

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SECUNDARIA



TESIS

**Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en
estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática
Institución Educativa Seis de Agosto de Junín - 2019**

Para optar el título profesional de:

Licenciado en Educación

Con Mención:

Computación e Informática

Autores: Bach. Waldir Angel ESPINOZA CONDOR

Bach. Yelina Guisela SIMEON PACHECO

Asesor: Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO

Cerro de Pasco – Perú – 2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SECUNDARIA



TESIS

Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín -
2019

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Mg. Percy Néstor ZAVALA ROSALES
PRESIDENTE

Ing. ROBLES CARBAJAL, Abel
MIEMBRO

Mg. Juan Antonio CARBAJAL MAYHUA
MIEMBRO

Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS
ACCESITARIO

DEDICATORIA

A la universidad y a los maestros que nos dieron la bienvenida al mundo educativo, las oportunidades que nos brindaron son incomparables, y antes de todo esto ni pensábamos que fuera posible, gracias por todo el conocimiento impartido.

RECONOCIMIENTO

Especialmente a los docentes, que son personas que están comprometidas con enseñarnos y difundir su sabiduría; por ello, es necesario considerar, valorar el trabajo de los docentes, es fundamental para ayudarnos a completar la tarea de superación y bienestar, y los beneficios que aportan para nosotros son incomparables.

Para los padres que brindan ayuda y apoyo en todos nuestros proyectos de vida, a nuestro asesor, Mg. Jorge Berrospi Feliciano, por habernos orientado en todos los momentos que necesitamos sus consejos y sugerencias.

Así mismo, expresamos nuestro reconocimiento por todo el proceso de investigación, todas las consultas e información brindada a la institución educativa Seis de Agosto de Junín.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo aplicar Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.

La metodología empleada en la investigación fue el método cuantitativo, de tipo aplicada, de diseño cuasi experimental. Se empleó como variable independiente el aprendizaje de educación para el trabajo, con sus dimensiones: a) exploración personal, b) creatividad e innovación, c) planificación y presupuesto y d) emprendimiento social y financiero. La población seleccionada para realizar la investigación la conformaron 248 varones y 222 mujeres haciendo un total de 470 estudiantes de la referida institución educativa. Se utilizaron técnicas de encuesta y el cuestionario como herramienta de recopilación de datos. Para asegurar la efectividad de la herramienta, se utilizaron contenidos, estructura y nivel estándar. Para asegurar la confiabilidad del instrumento, se utiliza el coeficiente Alpha de Cronbach. Para el análisis de datos, utilice la comparación de frecuencia y porcentaje de las estadísticas descriptivas, y para las estadísticas inferenciales, utilice la prueba de hipótesis.

Los resultados de la encuesta muestran que la aplicación de Google Apps tiene un impacto positivo en el trabajo y estudio de los estudiantes de segundo año del Instituto Nacional de Educación Secundaria, porque los resultados estadísticos muestran que la diferencia entre las puntuaciones antes y después de la prueba es muy diferente.

Palabra clave: Google Apps – Aprendizaje – Educación para el trabajo.

SUMMARY

The present research aimed to apply Google Apps in the learning of education for work in students of the second grade of secondary school of the Emblematic Educational Institution Seis de Agosto de Junín.

The methodology used in the research was the quantitative method, applied type, of quasi-experimental design. Learning education for work was used as an independent variable, with its dimensions: a) personal exploration, b) creativity and innovation, c) planning and budgeting, and d) social and financial entrepreneurship. The population selected to carry out the research was made up of 248 men and 222 women, making a total of 470 students from the aforementioned educational institution. Survey techniques and the questionnaire were used as a data collection tool. To ensure the effectiveness of the tool, it will be used in content, structure and standard level. To ensure the reliability of the instrument, Cronbach's Alpha coefficient is used. For data analysis, use frequency and percentage comparison for descriptive statistics, and for inferential statistics, use hypothesis testing.

The results of the survey show that the application of Google Apps has a positive impact on the work and study of second-year students of the National Institute of Secondary Education, because the statistical results show that the difference between the scores before and after the test is very different.

Keyword: Google Apps - Learning - Education for work.

INTRODUCCIÓN

Miembros elegibles del jurado, les presentaremos el trabajo de investigación denominado "Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Instituciones Educativas Seis de Agosto de Junín" para su consideración.

La integración de la tecnología de la información y la comunicación en la educación no solo ha aumentado el entusiasmo de profesores y estudiantes, sino que también ha aumentado su interés. Por un lado, facilita la comunicación y se fomenta la cooperación y colaboración. Por otro, potencia la creatividad y la autonomía. Estas ventajas se aplican tanto a profesores, como a estudiantes. Google Apps nos ofrece una forma de integrar numerosas Aplicaciones y recursos digitales para el aprendizaje del área de educación para el trabajo de las instituciones educativas de forma gratuita, para la presente investigación se empleó el esquema de investigación cuantitativa de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión como sigue:

Capítulo I: Comprende la Problemática de la investigación, Se identifica y determina la problemática de la investigación, se delimita el campo a investigar se formulan los problemas y objetivos, justificación y limitación de la investigación.

Capítulo II: Comprender el marco teórico, donde se puede citar los antecedentes de la investigación, la base científica y teórica de la importancia de las aplicaciones y el aprendizaje de Google Apps en el ámbito de la educación para el trabajo puede dar soporte a la investigación, categorías básicas, hipótesis y variables y sus dimensiones e indicadores.

Capítulo III: Detalla la Metodología y técnica de investigación, para identificar el tipo, métodos, diseño de investigación, población, muestra, técnicas, selección de instrumentos de recolección de datos y por último la orientación ética.

Capítulo IV: Proporciona resultados y discusiones para describir el trabajo de campo, presentación de resultados, análisis e interpretación, prueba de hipótesis y finalmente discutir los resultados.

Al final del trabajo de investigación presentamos las conclusiones, recomendaciones, bibliográfica y anexos.

Los autores

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA.....	I
RECONOCIMIENTO	II
RESUMEN	III
SUMMARY	IV
INTRODUCCIÓN.....	V
ÍNDICE.....	VII
CAPITULO I.....	1
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación del problema.....	2
1.3. Formulación del problema	2
1.3.1. Problema general.....	2
1.3.2. Problemas específicos.	3
1.4. Formulación de objetivos.....	3
1.4.1. Objetivo general.	3
1.4.2. Objetivos específicos.	3
1.5. Justificación de la investigación	4
1.6. Limitaciones de la investigación.....	4
CAPITULO II.....	6
MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes de estudio.....	6
2.2. Bases teóricas – científicas.....	10
2.2.1. Google Apps en el entorno educativo	10

2.2.2. Beneficios en el aula	11
2.2.3. Aplicación de Google Apps	12
2.2.4. Herramienta colaborativa	14
2.2.5. Equipos informáticos educativos de Google.....	15
2.2.6. Dispositivos Chromebooks	16
2.2.7. Tablet Google.....	16
2.2.8. Google Apps para la Educación	17
2.2.9. Google Drive almacenamiento en la nube	18
2.2.10. Documentos de Google	18
2.2.11. Presentaciones de Google	19
2.2.12. Hojas de cálculo de Google.....	19
2.2.13. Formularios de Google.....	19
2.2.14. Google Calendario	20
2.2.15. Google Sites	20
2.2.16. Google Classroom.....	20
2.2.17. Google Chrome navegador web.....	21
2.2.18. Chrome Web Store.....	22
2.2.19. Google plus	22
2.2.20. Grupos de Google	22
2.2.21. Blogger.....	22
2.2.22. Youtube EDU	23
2.2.23. Youtube para profesores	23
2.2.24. Google Académico.....	23
2.2.25. Google Maps para Educación	23
2.2.26. Google Play Libros	24

2.2.27. Educación para el Trabajo.....	24
2.2.28. Competencias del área de Educación para el Trabajo.....	25
2.2.29. Dimensiones del área de educación para el trabajo.....	27
2.3. Definición de términos básicos	46
2.4. Formulación de hipótesis	47
2.4.1. Hipótesis general	47
2.4.2. Hipótesis específicas	47
2.5. Identificación de variables	48
2.5.1. Variable 1	48
2.5.2. Variable 2	48
2.6. Definición operacional de variables e indicadores.....	48
CAPITULO III	50
METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	50
3.1. Tipo de investigación	50
3.2. Método de investigación	50
3.3. Diseño de investigación	51
3.4. Población y muestra	52
3.4.1. Población.....	52
3.4.2. Muestra.....	53
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	53
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	54
3.7. Tratamiento estadístico	55
3.8. Selección y validación de los instrumentos de investigación	55
3.9. Orientación ética	58
CAPITULO IV	59

RESULTADOS Y DISCUSIÓN	59
4.1. Descripción del trabajo de campo	59
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultado	60
4.3. Prueba de hipótesis.....	69
4.4. Discusión de resultados.....	71
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

Hasta ahora, las nuevas tecnologías están remodelando los conceptos educativos que conocemos hoy, y si sabemos cómo usarlos, pueden ser una excelente oportunidad para motivar a los estudiantes y aprender de manera efectiva.

Podemos encontrar innumerables herramientas técnicas gratuitas que, si se utilizan correctamente en el aula, mejorarán el sistema educativo. Estas herramientas técnicas son muy fáciles de configurar y utilizar. Tienen como objetivo no solo el trabajo en equipo y el trabajo individual de profesores o alumnos, sino también la comunicación directa con el campo de estudio y la gestión y organización de tareas colectivas. Además, Google Apps nos proporciona un conjunto completo de equipos que se pueden configurar fácilmente y actualizar

continuamente, estos equipos se pueden integrar en el aula, los llamados Chromebook.

Cuando tiene un conjunto de aplicaciones frente a usted que puede hacer que las motivaciones de aprendizaje de los estudiantes sean animadas e interesantes, es posible motivar a los estudiantes, atrayendo así la atención y la voluntad de aprender de los estudiantes.

1.2. Delimitación del problema

- **Espacial:** La investigación se desarrolló en la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.
- **Temporal:** La investigación se realizó de julio a diciembre del año escolar 2019.
- **Social:** El estudio se realizó en estudiantes de segundo grado de secundaria, para completar esta investigación, se utiliza Google Apps para el aprendizaje en el área de educación para el trabajo. En el modelo educativo actual los profesores utilizan las tecnologías de la información y la comunicación para enseñar de acuerdo con las necesidades educativas.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cuál es el efecto de Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el efecto de Google Apps en la exploración personal en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín?
- b) ¿Cuál es el efecto de Google Apps en la creatividad e innovación en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín?
- c) ¿Cuál es el efecto de Google Apps en la planificación y presupuesto en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín?
- d) ¿Cuál es la influencia de Google Apps en el emprendimiento social y financiero en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar el efecto de Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Determinar el efecto de Google Apps en la exploración personal en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.

- b) Determinar el efecto de Google Apps en la creatividad e innovación en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.
- c) Determinar el efecto de Google Apps en la planificación y presupuesto en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.
- d) Determinar el efecto de Google Apps en el emprendimiento social y financiero en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.

1.5. Justificación de la investigación

El motivo de este trabajo de investigación es que los estudiantes serán conscientes de la importancia del trabajo en el desarrollo de nuestro país y, a través del campo de la educación, podrán desarrollar habilidades y habilidades para tal fin. En este sentido, las recomendaciones educativas del método de “educación para el trabajo” buscan que las personas alcancen un mayor sentido de felicidad y mejoren su calidad de vida en el ámbito personal, familiar y comunitario, y utilizan este como el supuesto básico que busca deshacerse de las propias restricciones individuales y externas, y buscar transformar su sociedad en la misma dirección.

1.6. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones en el desarrollo de esta investigación se mencionan a continuación:

- Poco de interés de los docentes en actualizarse en el uso de los recursos tecnológicos como el uso de Google Apps, para el aprendizaje de sus respectivas especialidades en el Área de EPT.

- Servicio de Internet para los trámites administrativos del comité del seminario integrado por padres del área EPT.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Antecedentes internacionales

Sevil et al., (2017) mencionan que Google Classroom es una plataforma de enseñanza interactiva. En los últimos diez años, los dispositivos móviles han cambiado por completo el campo de la educación, lo que ha provocado cambios repentinos en los hábitos de los estudiantes. La tecnología es útil y permite un aprendizaje abierto y compartido entre los usuarios. De esta forma, en comparación con el sistema tradicional basado en clases, se puede mejorar la eficiencia docente de los profesores. Esto se puede lograr mediante el uso de plataformas y herramientas técnicas desarrolladas específicamente con fines educativos. Un ejemplo de estos recursos es Google Classroom y Google Apps for Education.

Estas aplicaciones son gratuitas y su uso es sencillo e intuitivo. Las interrelaciones son diferentes en la aplicación a la vez que aportan valor añadido. Asimismo, se pueden crear aulas virtuales y se puede incrementar el desarrollo de actividades activas y colaborativas.

Gandarias et al., (2018) mencionan que, en el desarrollo de la práctica de laboratorio en ciertas disciplinas en el campo de la ingeniería de sistemas y automatización, los estudiantes recopilan información sobre equipos y componentes de diversas fuentes externas. Los resultados de su trabajo son de gran calidad en muchos casos, pero una vez evaluados, se olvidan. Con el fin de apreciar y mejorar el uso del trabajo anterior, se recomienda establecer una base de datos de información controlada en la que los estudiantes puedan recopilar parte de los materiales necesarios para realizar su trabajo, ejemplos de ayuda y tutoriales escritos por otros estudiantes; y también ampliar la información a través de su propia experiencia. En la implementación del repositorio se utilizan herramientas proporcionadas por G Suite for Education (GSFE), cuyo núcleo es una herramienta llamada Google Classroom. Este trabajo describe la implementación y la experiencia del sistema.

Antecedentes nacionales

Huaranga (2017) mencionó, el conocimiento del uso de Google Drive entre maestros de escuelas primarias del distrito de Paucarbamba en la provincia de Caucampa y Huancavelica, el propósito de desarrollar esta herramienta es investigar la comprensión del profesor de la aplicación Google Drive; el tipo de investigación es descriptiva porque describe las manifestaciones entre variables; El diseño de la investigación es transversal porque la recolección de datos se completa en un solo período de tiempo; para la recolección de datos, luego del análisis

estadístico de los resultados obtenidos, se aplica una encuesta con preguntas cerradas, y la conclusión es que 28 destinatarios Conocimiento de los visitantes Google Drive, Solo el 39,3% sabía cómo acceder a la aplicación; el 28,6% conocía la capacidad de almacenamiento; el 28,6% conocía la creación del documento; el 42,9% conocía la compatibilidad de diferentes formatos; el 32,1% conocía los beneficios de compartir documentos y el 46,4% de las personas sabe la sincronización de Google Drive. Según el conocimiento de la aplicación Google Drive, el 32,1% de los encuestados conocía el uso de la aplicación en el documento; el 42,9% conocía la utilidad de la aplicación de presentación; el 46,6% conocía la utilidad de la aplicación de hoja de cálculo; el 25% conocía la utilidad de la aplicación de formulario y el 57,1% conocía la utilidad de la aplicación de dibujo.

Tereza (2010) en la investigación y el aprendizaje de la Universidad de Lima en la era digital, el acceso a la tecnología educativa significa nuevas posibilidades, influencias positivas, ruptura territorial, progreso cognitivo, conexiones transculturales y nuevas relaciones con las instituciones educativas, especialmente con los estudiantes. Centrarse en los aspectos más generales relacionados con el conocimiento tecnológico en la era de la globalización y los cambios en los centros de poder.; Significado en la producción de conocimiento; cuestiones transculturales y de socialización; la transformación de la sociedad oral a la tecnología y el papel de las imágenes en la comprensión del mundo.

Antecedentes locales

Huzco & Cristobal (2019) en su investigación mencionaron la importancia de utilizar herramientas de Google Apps (como Google Classroom y Google Drive), que son aplicaciones básicas que se utilizan a nivel educativo para que los estudiantes puedan afrontar con éxito los requerimientos intelectuales de su vida

educativa. En cuanto al aprendizaje de los estudiantes, se tiene en cuenta el aprendizaje cooperativo. Esta es la base del campo de la educación laboral y permite el desarrollo del aprendizaje en grupo porque los estudiantes pueden compartir lo aprendido. El propósito de este estudio es determinar el impacto de Google Apps, Google Classroom y Google Drive en el aprendizaje colaborativo de los alumnos de quinto grado de Yanacancha en la Institución Educativa CNI N ° 31 "Nuestra Señora del Carmen" (Pasco). El método utilizado en el estudio es un diseño cuasiexperimental, por recomendaciones prácticas se seleccionaron dos grupos, uno como grupo control y otro como grupo experimental.

Baldeon (2012) en el apartado se menciona la aplicación del software didáctico y su influencia en el aprendizaje de la nomenclatura y la función de la química inorgánica en el tercer grado de educación secundaria. C.N. CC.HH. Pasco, Perú, "María Parador de Bellido". La conclusión es que la tecnología es un fenómeno del desarrollo global de la tecnología del trabajo automatizado de la información, que, al brindar conocimientos compartidos y actualizados, sin duda ayudará al desarrollo del aprendizaje.

Pajuelo & Sanchez (2009) al mencionar las ayudas audiovisuales y su importancia en el proceso de enseñanza de las asignaturas de geografía en las escuelas intermedias ", concluyeron que el uso de la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje en geografía ampliará el conocimiento educativo a nivel global, Sin embargo, a pesar de esto, el profesor de aplicación manual enfatizó que tiene todos los valores importantes como algunos autores. Entre ellos, Montessori "El valor de los materiales como medio de enseñanza incluye no solo la perfección de su estructura o diversidad, sino también la oportunidad de mostrar a los estudiantes el material y la forma en que se utiliza en la enseñanza-aprendizaje".

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Google Apps en el entorno educativo

Google Apps es el aporte de la empresa Google para las comunicaciones y trabajo remoto en Internet de las instituciones educativas. En estos momentos, el Google Apps ofrece de manera gratuita herramientas de correo electrónico, calendario, chat, almacenamiento y aula virtual. Si es miembro de Google, comprenderá completamente las aplicaciones como el correo electrónico de Gmail, el calendario de Google Calendar, el servicio de almacenamiento de Google Drive, los documentos colaborativos de Google Docs, las aulas virtuales con Google Classroom y las videoconferencias con Google Meet.

Además, utilizando aplicaciones específicas del aula "Classroom", se pueden desarrollar cursos asignando tareas, cargando todos los documentos de un tema o proyecto en la misma ubicación con anotaciones y otras comunicaciones integradas. También tiene aplicaciones para crear sitios web o herramientas sociales utilizando Google Sites, como Blogger para crear blogs, Google Groups o Google plus para integrar comunidades.

El acceso a la aplicación es en línea, por lo que se actualiza en tiempo real, lo que significa que debe verificar la conexión de la agencia antes de decidir implementarla. Cada estudiante tiene espacio de almacenamiento ilimitado, que puede almacenar Google Drive, Gmail y álbumes web.

Google Apps es una aplicación sin edad. Apoya el trabajo de todos los profesores que requieren que los estudiantes tengan al menos 13 años

para abrir sus cuentas de correo electrónico en Gmail. Sin embargo, es importante recordar que existen algunos recursos sociales en la solución que sí tienen restricciones de edad, como la red social Google plus, por lo que las instituciones educativas deben acceder al servicio de manera adecuada.

2.2.2. Beneficios en el aula

Cuando haya activado y configurado un usuario, simplemente manténgalo en el aula y comience a usarlo.

- Comunicación con tus estudiantes y compañeros con Gmail.
- Comentar las tareas a través del chat.
- Crea tus clases virtuales en Google Classroom.
- Sube todos los archivos de tu asignatura a Google Drive y haz que tus estudiantes también compartan sus archivos.
- Utiliza documentos colaborativos para colaborar en el aula, en el curso o en toda la institución educativa.
- Cree su propio sitio web para temas o proyectos horizontales que inició en Google Sites en instituciones educativas.
- Mantenga informado a tus estudiantes de los exámenes, tareas y salidas a través de Google Calendar.
- Crea una comunidad en Google Plus con tus alumnos, donde puedes discutir y compartir otra información sobre el curso.
- Imagina, sueña, crea y haz todo lo que puedas pensar.

2.2.3. Aplicación de Google Apps

La configuración de Google Apps se realiza para todas las instituciones educativas, por lo que la decisión de emplear el sistema de comunicaciones y colaborativo debe ser reflexiva y consensuada. Además, aunque esta operación básica, se recomienda que el administrador responsable de esta tarea permita el tiempo necesario y brinde soporte técnico para la tarea.

Las aplicaciones de Google para el sistema educativo se utilizan a través del dominio de tu institución, por lo que las cuentas de correo serán vinculadas al dominio institucional, permitiéndote mantener la identidad digital de la institución educativa y conservar una imagen profesional.

En seguida, te mencionamos los pasos para la integración de las aplicaciones, sin duda, te apoyara al trabajo remoto:

- Evaluación: Acceso a Google Apps y a las experiencias de otros docentes que incluyeron información, aprenderás sobre el uso de las aplicaciones que puedes darle en tu institución. También puede visitar Google Educator Group para consultar a otros profesores y utilizar Google Apps en el trabajo remoto.
- Toma de decisiones: Las herramientas de configuración y las herramientas que permiten ser utilizadas según el público objetivo: profesor o alumno (y también recordar la edad que mencionamos antes de usar las redes sociales)

- Tiempo: Fecha de trabajo, Google especifica que el proceso puede durar alrededor de 06 semanas, por lo que debes considerar las fechas de inicio y finalización del proceso.
- Grupo: Realice la integración de Google Apps para facilitar la implementación. Se recomienda que la dirección y coordinación del campo de las TIC se ubique en un grupo para orientar el proceso de acuerdo con las metas de la institución educativa.
- Dominio: seleccione el dominio que se utilizará para Google Apps. Recuerde, este será el dominio de correo electrónico, así que recuerde lo que quiere comunicar con la institución.
- Regístrate: Complete el formulario de registro de Google Apps. Estos son solo 3 sencillos pasos.
- Informa al profesorado: Después de registrarse correctamente y antes de comenzar a configurar Google Apps, informe a todos que utilizará este nuevo sistema. Puede organizar una conferencia informativa para presentarles las ventajas, oportunidades, utilidades y servicios que tendrá, y cómo utilizarlos con los estudiantes en clase.
- Configurar Google Apps: inicie sesión y acceda a la configuración (se puede utilizar un asistente).
- Verifica tu dominio: Por razones de seguridad, Google requiere que demuestre que el dominio es de su propiedad. Esto se puede hacer cargando el registro en la configuración del dominio o cargando un archivo HTML o agregando una meta etiqueta a la página web asociada con el dominio (si existe).

- Crear la cuenta de usuarios: Google Apps permite crear las cuentas de los usuarios, es decir, a todas las personas de la institución educativa
- Configuración de servicios: activa las cuentas Del correo electrónico de Gmail de los usuarios y añadir todos los servicios que desea el sistema educativo.

Forma e informa: Con los usuarios registrados podemos organizar sesiones de clases para la formación docente y estudiantes sobre el uso de las diversas aplicaciones. Para asegurarse de que los estudiantes estén capacitados en tecnología, puede vincularlos para proporcionarles una nueva contraseña de usuario al completar el ensayo del curso. Puede utilizar la aplicación de aprendizaje de Google Apps.

2.2.4. Herramienta colaborativa

Colabora rápida y fácilmente. Sobre esta base, continúa la utilidad de Google Apps en la educación. Además, tanto las herramientas web como las de creación de archivos incluyen edición en tiempo real, herramientas de control para compartir funciones y son totalmente compatibles. Por ejemplo, al compartir archivos, todos los estudiantes de la clase pueden acceder a versiones actualizadas de documentos, hojas de cálculo o presentaciones. Pueden realizar cambios al mismo tiempo.

Simplifique las tareas con Google Apps for Education, puede simplificar las tareas académicas, como la redacción de documentos y la programación de cursos. Por lo tanto, un grupo de estudiantes puede completar la misma tarea en Google Docs juntos y ver los cambios en tiempo real sin tener que esperar para recibir diferentes versiones. Usando

Google Calendar, pueden ver exactamente cuándo el profesor está disponible y viceversa.

Lo más importante es que toda la información de estudiantes y profesores se guarda en un solo lugar, que se puede localizar rápidamente mediante potentes herramientas de búsqueda.

Desde computadoras y dispositivos portátiles

Dado que toda la información se almacena en la nube, se puede acceder a estas aplicaciones desde múltiples dispositivos. Además, también puede utilizar tabletas y teléfonos inteligentes con el sistema operativo Android desde su computadora. Simplemente inicie sesión para sincronizar sus documentos, correos electrónicos o calendarios, y Hangouts se puede utilizar para hacer videollamadas o participar en chats. También se puede utilizar en dispositivos iPhone, Blackberry o Windows Phone.

2.2.5. Equipos informáticos educativos de Google

Google ofrece una multitud de dispositivos y posibilidades de integrar en el sector educativo. El propósito de esta investigación es realizar un recorrido por algunas equipos y aplicaciones. Unas resultan muy populares y otras no, pero en la mayor parte representan interesantes e incluso sorprendentes opciones para su uso didáctico de los docentes.

El apoyo que ofrece las los dispositivos y aplicaciones de Google garantiza su calidad, su constante actualización, al integrar bajo las únicas credenciales de usuario, equipo de soporte, comunidad de desarrolladores, disponibilidad de código abierto y la libertad de cero soles de uso en el sector educativo.

2.2.6. Dispositivos Chromebooks

La corporación Google ofrece miniportátiles con su sistema operativo Chrome OS. Se trata de un dispositivo fabricado por las marcas (ASUS, ACER, HP y Samsung) Tiene alta autonomía (6-8 horas), unos segundos de tiempo de puesta en marcha y bajo costo.

El sistema operativo Chrome OS utiliza el núcleo Linux y su interfaz resulta minimalista. La herramienta principal es el navegador Chrome y la aplicación se muestra en la interfaz del navegador. Puede abrirse en línea o instalarse en el dispositivo para que pueda usarse cuando no hay conexión a Internet.

El precio del Chromebook incluye una licencia de mantenimiento, que incluye el soporte técnico proporcionado por Google. El usuario puede tener acceso a la consola en la web para la administración de su equipo. Además, los profesores pueden configurar y gestionar de forma fácil y simultánea dispositivos distintos a la infinidad de dispositivos distribuidos en sus instituciones educativas, ciudades o países / regiones.

El dispositivo se comparte entre varios usuarios, y cada usuario tendrá su propia cuenta de Google para iniciar sesión en el dispositivo y tendrá una interfaz personalizada independiente de otros usuarios.

2.2.7. Tablet Google

De forma análoga a los Chromebooks, Google en el mercado dispuso de tabletas fabricadas por las firmas (Samsung, HP, Dell, ASUS, etc.). Con un precio razonable para todo usuario con licencia de mantenimiento incluida.

La tableta es portátil, autónoma, y puede llevar a cabo diversas posibilidades en el ámbito educativo: utilizar los sensores integrados en la tableta para realizar experimentos virtuales, grabar su propio audio o vídeo, especificar notas y frases, escuchar narraciones, leer, etc. Además, la duración de la batería puede durar hasta 9 horas, por lo que no es necesario dejar de cargar en clase.

El dispositivo se puede utilizar con el sistema operativo Android e incorpora muchas mejoras muy interesantes para el ámbito educativo. Por un lado, la misma tableta se puede compartir entre varios grupos. Un máximo de 05 estudiantes puede iniciar sesión en la tableta para obtener un entorno personalizado e independiente.

Por otro lado, el docente cuenta con programas de clonación y gestión que pueden configurar fácilmente el sistema operativo Android desde su tableta a otra tableta: configuración de la institución educativa, cuentas de usuario, permisos, permisos de acceso a la red, aplicaciones, etc.

2.2.8. Google Apps para la Educación

La empresa Google ofrece a las instituciones educativas la posibilidad de crear una comunidad educativa de usuarios y utilizar en ella las aplicaciones online. Este aporte está libre de publicidad y resulta gratuito para todas las instituciones educativas. Sus integrantes dispondrán de cuentas con un dominio personalizado. El profesor administrador tendrá un control total sobre la gestión y administración de cuentas de usuario. En esa plataforma es posible la edición colaborativa de diversos tipos de documentos entre profesor y estudiante, hojas de cálculo, presentaciones,

formularios, calendarios, etc. También es importante resaltar que solo se puede ejecutar Google Classroom desde Google Apps. Esta aplicación crea la asignación y evalúa las tareas basado en la entrega de documentos online.

2.2.9. Google Drive almacenamiento en la nube

Un dispositivo virtual para almacenar información en la nube todos nuestros archivos. Google Drive ofrece 15 GB de capacidad de almacenamiento gratis para guardar diversos archivos: Documentos, dibujo, fotos, vídeos, grabaciones, etc. Se accede a ellos desde cualquier equipo y desde cualquier lugar. Siempre que haya una conexión en ese espacio, esta es la mejor manera de llevar siempre sus archivos con usted. Los archivos y carpetas también se pueden compartir con los estudiantes en esta sección para descargarlos, leerlos o editarlos sin tener que enviarlos como archivos adjuntos de correo electrónico de Gmail. También puede configurar la aplicación de escritorio utilizada con Google Drive para entregar archivos sin conexión a Internet y luego sincronizar cuando se restablezca la conexión.

2.2.10. Documentos de Google

Procesador de textos online que te permite la creación de textos que incorporan dibujos, imágenes, tablas, ecuaciones, enlaces, etc. Se pueden compartir con los compañeros en modo lectura o edición. La edición se puede llevar a cabo de manera grupal e incluso en tiempo real.

El sistema de control de versiones integrado garantiza la seguridad y las actualizaciones de los cambios realizados, y el sistema siempre puede volver a una versión específica del documento.

Admite la descarga en línea de archivos o documentos, así como la carga de archivos para editarlos en línea. Esta importación / exportación se admite en ambas direcciones: local (en la computadora) y en la nube (en la unidad).

Cualquier archivo publicado en Google Docs puede permitir que los colegas comenten creando un hilo de discusión en él.

2.2.11. Presentaciones de Google

Es la herramienta que facilita la creación de presentaciones con diapositivas con transiciones, animaciones y vídeos que puedes insertar. Al igual que los programas de procesamiento de texto, las presentaciones se pueden compartir en modo de edición o lectura, y también se pueden importar / exportar en el formato más reciente.

2.2.12. Hojas de cálculo de Google

La aplicación de automatización de oficinas de Google integra este potente editor de hojas de cálculo. Este tipo de archivo se puede utilizar para la creación de listas, análisis de datos, control de proyectos, encuestas, cuadros estadísticos, etc. Contiene editores de fórmulas, filtros y tablas dinámicas, inserción de gráficos, etc.

2.2.13. Formularios de Google

Se trata de una herramienta muy útil para organizar eventos, enviar encuestas, recopilar información y evaluaciones de estudiantes y profesores de forma rápida y sencilla a través de cuestionarios online.

2.2.14. Google Calendario

Es importante el uso de calendarios en una institución educativa permite disponer de una agenda o horario para facilitar la gestión colectiva de actividades académicas, salidas, uso de espacios y materiales, etc.

También puede planificar y controlar la ejecución de actividades, asignaciones, proyectos, calendarios y también puede compartir calendarios entre colegas en modo de edición o lectura e integrarlos en el propio entorno de correo electrónico.

2.2.15. Google Sites

Con esta aplicación online, puedes crear un espacio o sitio web de forma sencilla y colaborativa. Es una buena aplicación para crear sitios web para instituciones educativas, clases o proyectos.

Los alumnos colaboradores pueden reunirse en un solo lugar de forma flexible y obtener diversa información: textos, videos, imágenes, calendarios, etc. Tiene plantillas para personalizar el estilo gráfico del sitio web y diferentes modelos.

2.2.16. Google Classroom

Los profesores y estudiantes que tengan cuentas en la comunidad de Google pueden utilizar este excelente servicio de forma gratuita. Está basado en el intercambio de documentos (procesadores de texto, presentaciones, hojas de cálculo y otros) almacenados en Drive. El docente asigna una actividad o tarea a realizar acompañada de un documento que se almacena en Google Drive. Los compañeros reciben una copia del documento junto con las instrucciones a realizar, lo editan para realizar la

actividad y lo envían al docente. Para que el docente pueda corregir el documento de cada alumno, lo revisa asignándole una nota o puntuación y se lo devuelve con las correcciones y un breve comentario.

2.2.17. Google Chrome navegador web

Google ha propuesto su propio navegador (Chrome) en el equipamiento técnico de nuestra institución o aula. Está configurado con actualizaciones, extensiones y aplicaciones automáticas o manuales que se pueden utilizar. El navegador generalmente contiene protección adicional contra sitios maliciosos, virus, malware, etc. Y configure las opciones de privacidad para los estudiantes de forma personalizada. En el sitio referenciado se puede descargar el instalador offline (desconectado) de Google Chrome para distribuirlo entre nuestros alumnos o equipos de instituciones educativas y utilizarlo en dispositivos habituales: ordenadores, tabletas, smartphones, etc. Mediante la gestión centralizada de la comunidad educativa de Google Apps, se puede establecer una estrategia de seguridad que satisfaga las necesidades de las instituciones educativas. Cuando los miembros de la comunidad ingresen su logotipo en su navegador Chrome, estarán sujetos a la política establecida por el administrador. Existen versiones para todos los sistemas y plataformas: Windows, Mac, Linux, Android, IOS, etc. El hecho de que los estudiantes puedan autenticarse a través de Google Chrome en cualquier computadora y acceder a sus aplicaciones, marcadores, extensiones, etc. desde cualquier lugar, puede mejorar la eficiencia del trabajo.

2.2.18. Chrome Web Store

Este servicio web es un mercado abierto de aplicaciones web, temas y extensiones de Google Chrome. También se toman decisiones en relación con la compatibilidad de aplicaciones desfasadas, etc. Como administrador de una institución educativa de Google, puede crear un mercado privado de Chrome Web Store solo para miembros de la comunidad. Las aplicaciones personalizadas y recomendadas (aplicaciones, temas y extensiones) aparecerán en este canal.

2.2.19. Google plus

La red social más importante de la compañía Google favorece el aprendizaje en la red utilizando los servicios que incorpora: círculos de estudio, comunidades, videoconferencia, novedades, integración con otras herramientas, etc.

2.2.20. Grupos de Google

Esta aplicación está diseñada para colaborar en grupos de discusión o debate en torno a temas de interés. Un estudiante puede crear un grupo y otros estudiantes pueden suscribirse para enviar sus contribuciones educativas.

2.2.21. Blogger

Otra aplicación en la red que nos ofrece con facilidad crear un blog para la publicación cronológica de artículos en el cyber espacio. Es ideal para aulas, instituciones, temas, blogs de proyectos, etc. Blogger proporciona una interfaz muy amigable, simple e intuitiva para crear contenido. Proporciona plantillas o temas para personalizar su apariencia

gráfica. En su entrada se pueden integrar varios archivos multimedia, y también se pueden integrar recursos, como: YouTube, Slideshare, etc., posibilita la gestión colaborativa entre varios usuarios.

2.2.22. YouTube EDU

Esta aplicación es parte de YouTube ofrece una amplia gama de vídeos educativos susceptibles de explotación didáctica en el aula.

2.2.23. YouTube para profesores

El portal para profesores de YouTube contiene videos educativos, canales, listas de reproducción, tutoriales en video, etc. Explore cómo usar YouTube en el aula para respaldar la opción ideal para la enseñanza.

2.2.24. Google Académico

Esta herramienta en línea permite la búsqueda de información sobre temas relacionados a la investigación académica de una manera fácil. Los estudiantes pueden crear y personalizar perfiles en Google Scholar para almacenar citas y artículos encontrados durante la búsqueda de Google.

2.2.25. Google Maps para Educación

Se trata de un espacio específico en línea para la educación que proporciona diversos recursos al profesor y alumno interesado en la construcción, exploración y colaboración de contenidos creados con herramientas cartográficas. Abarca información y acceso de las tres herramientas más populares: Google Maps, Earth y Street. Google Maps es un método interesante e intuitivo que puede ayudar a los estudiantes a

comprender conceptos geográficos, leer mapas, ubicaciones de lugares escénicos y mediciones de distancia.

También se utiliza Google Maps con el alumno para crear colaborativamente mapas con POI, crear el mapa de la institución educativa o avenida, planificar una salida, etc. Con Google Earth, puedes visitar la luna o Marte. Con Google Street, los estudiantes pueden explorar los lugares más remotos del mundo en detalle sin salir del aula.

2.2.26. Google Play Libros

La aplicación de mercado proporciona un catálogo de libros electrónicos (libro de lectura digital), que se puede descargar y leer en una tableta, teléfono inteligente o Internet. La mayoría de los títulos de libros requieren una pequeña tarifa, pero también incluyen muchos libros clásicos que se pueden leer gratis (como Don Quijote de la Mancha, La Celestina, etc.). La aplicación de lectura contiene utilidades como diccionarios, resaltado, anotaciones, etc., que ayudan a mejorar la experiencia de lectura digital.

2.2.27. Educación para el Trabajo

El enfoque del Área Curricular de Educación para el Trabajo (EFA) propuesto para las instituciones educativas de tiempo completo es aumentar las oportunidades profesionales de los estudiantes mejorando y asegurando el desarrollo de su empleabilidad. Esta tarea representa el desafío y la responsabilidad de toda institución educativa. En este caso, los docentes juegan un papel fundamental, y en el actual contexto económico que vive nuestro país, los docentes juegan un papel más importante.

El objetivo general es desarrollar métodos de empleabilidad en el modelo de tiempo completo (JEC), lo que significa que las estrategias de enseñanza desarrolladas por los docentes combinan la formación técnica específica (especialmente la formación técnica relacionada con las tecnologías de la información y la comunicación) con el desarrollo social. Habilidades emocionales y espíritu emprendedor para asegurar que los estudiantes adquieran las habilidades necesarias para elegir libremente sus propios trabajos y perspectivas profesionales obteniendo más y mejores oportunidades laborales.

Asimismo, se recomienda que los servicios que brinda la escuela estén claramente conectados con los lugares y participantes circundantes para asegurar que la formación en empleabilidad sea acorde con las necesidades locales y nacionales en términos de imagen profesional y personal. Esto permite que las instituciones educativas contribuyan a la competitividad del país y su diversificación económica.

2.2.28. Competencias del área de Educación para el Trabajo

Nos acercamos al final de esta serie, que está dedicada a la reflexión, corta y directa, involucrando la relación entre las competencias detalladas en el currículo nacional y el plan de aprendizaje. El propósito es establecer conexiones, las cuales se deben a la organización en la organización el texto oficial por motivos sexuales no es evidente al leerlo. En esta ocasión, apostamos por las competencias 27, 28 y 29:

¿Recuerdas el curso de formación laboral? En cierto sentido, el sistema educativo peruano moderno (estamos hablando de la era posterior

a la década de 1980) siempre ha tenido en cuenta la importancia de dotar a los estudiantes de estos conocimientos básicos, que les permitan involucrarse en el desarrollo de habilidades y habilidades operativas. El empleo y la búsqueda de empleo, como la artesanía, el comercio y otras actividades, también constituyen una fuente de formación en aspectos cognitivos y desarrollo cerebral (coordinación, habilidades mecánicas, atención, etc.).

Sin embargo, a pesar de los cambios socioeconómicos que hemos vivido, los métodos de formación laboral de los últimos tiempos se han quedado algo desactualizados, lo que ha obligado a muchos jóvenes a iniciar la vida laboral (en zonas rurales o rurales) incluso antes de finalizar sus estudios., Los niños creen que es necesario ayudar a los padres a pagar los gastos familiares).

Además del surgimiento y posterior implantación de las tecnologías de la información informática y el surgimiento de tendencias empresariales, esto no es más que la puerta de escape para miles de jóvenes que no pueden ingresar al mercado laboral formal o profesionales, lo que requiere un replanteamiento. Este curso ha producido nuevas habilidades que son de suma importancia para demostrar la imagen de los futuros ciudadanos.

Por tanto, la educación orientada al trabajo (currículo secundario) tiene mayor profundidad y alcance en cuanto a los objetivos de aprendizaje, enfocándose en el desarrollo de la capacidad para afrontar actividades económicas como la rentabilidad y la gestión de recursos; la creación de información y herramientas técnicas, Uso y proceso; y cada alumno se

prepara a sí mismo a través de estrategias para prepararlo para el trabajo que enfrentará después de salir de la escuela.

Los documentos oficiales organizan específicamente la competencia curricular del curso de "educación para el trabajo":

Competencia 27: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

- Crea propuestas valorativas
- Trabajo cooperativo para el logro de objetivos y metas
- Aplica habilidades técnicas
- Evalúa resultados del proyecto emprendimiento
- Competencia 28: Se desenvuelve en las plataformas virtuales generados por las TIC
- Personaliza los espacios y entornos virtuales
- Gestiona información en entornos virtuales
- Interacción en los entornos virtuales
- Creación de objetos virtuales en diversas formas
- Competencia 29: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
- Conceptualiza las metas de aprendizaje
- Planifica acciones estratégicas para alcanzar las metas
- Monitorea y ajusta el desempeño en todo el proceso de aprendizaje

2.2.29. Dimensiones del área de educación para el trabajo

Exploración personal

Emociones y frustraciones de un emprendedor, son las respuestas individuales que van experimentando en todo momento. Dependiendo de lo

que ocurra y de los estímulos percibidos en el entorno, el estado emocional se alcanzará con el tiempo.

También las emociones son experiencias afectivas que pueden ser pasajeras, intensas o bruscas. Durante la adolescencia, las personas desarrollan emociones positivas, como la amistad y el amor, y son difíciles de expresar por el miedo a ser aisladas o rechazadas, lo que limita su desempeño efectivo.

Es importante que distingamos entre las emociones de las personas y sus reacciones. Sin darnos cuenta, las emociones se manifiestan en nuestro cuerpo. No puede evitar sentir las emociones, pero lo que podemos hacer es elegir cómo reaccionar ante las emociones, especialmente cómo proceder con nuestras acciones.

Para expresar las emociones y sobre todo controlar, un primer aspecto es necesario reconocerlas y saber qué respuesta fisiológica, conductual y hasta expresivo se está produciendo en nuestro organismo. Mencionamos cuáles son las más importantes:

La ira. Nos pone a la defensiva o al ataque. Lo evidenciamos cuando sufrimos un engaño, una frustración, una ofensa, el corazón late más rápido y fuerte, la sangre se va hacia los manos que se cierran como preparándose para golpear.

El miedo. Según Pérez. (2012) “Conocido como temor, pánico, ansiedad, inquietud, nos predispone a realizar movimientos de huida y aparece cuando sentimos que estamos en peligro. El miedo paraliza por un

momento el cuerpo, como para evaluar qué se debe hacer, huir u ocultarse o atacar”.

La felicidad. “¿Qué es la felicidad, el entusiasmo, la alegría o la alegría? ¿Qué es la felicidad, el entusiasmo, la alegría o la alegría? Puede hacer que se sienta satisfecho y feliz, aumentar la energía y ayudar a completar cualquier tarea con optimismo y entusiasmo.” Pérez y Merino (2009).

La sorpresa. Gardey (2020) “Ocurrido por un accidente, tiene que ver con la curiosidad. Las cejas se arquean y levantan para que la luz brille sobre la retina, facilitando la exploración u observación de eventos inesperados.”.

La tristeza. “Es depresión, tristeza, dolor o depresión. Está relacionado con poca energía, falta de entusiasmo y energía. Cuando enfrentemos la pérdida, aparecerá”, Diccionario de la real académica española (2021).

Mi proyecto de vida una mirada hacia el futuro. Los proyectos de vida deben estar relacionados con las metas que acompañan al proceso de crecimiento de cada persona. Este objetivo y aspiración se relaciona con distintos aspectos de nuestra vida; por ejemplo, Qué estudiar o estudiar, qué quieres hacer, qué quieres hacer, dónde quieres vivir el resto de tu vida, si quieres formar una familia, cuántos hijos planeas tener, pasar feliz tiempo, deportes, viajes, etc.

Estos objetivos y aspiraciones pueden cambiar en el tiempo, de acuerdo a nuestra edad, a las necesidades de cada individuo, a la influencia

de las personas que estañen nuestro entorno y a las oportunidades que se van dando. Aprender a ser hombre y mujer también afectará la construcción de proyectos de vida y las perspectivas de futuro.

Elaboración de un proyecto de vida. Para hacer un plan de vida, puedes hacerte tres grandes preguntas: quién soy, de dónde soy y hacia dónde voy. De esta forma, también puedes hacer otras preguntas para que puedas observar claramente cómo conseguir el artículo de vida y hacerlo realidad. Para el desarrollo de proyectos de vida es importante considerar sus habilidades, necesidades, gustos e intereses, sobre esta base podrá definir sus metas de acuerdo a su entorno personal, económico, familiar y social. Esto le permitirá proyectar el contenido que necesita de una manera realista y factible en función de su visión del mundo y la vida.

Habilidades emprendedoras que permiten alcanzar logros. Las habilidades emprendedoras son cualidades y comportamientos de cada persona necesarios para emprender el éxito. Son importantes porque nos permiten utilizar diferentes estrategias de solución para resolver problemas y, además, nos permiten descubrir y aprovechar las oportunidades que se presentan.

Habilidades emprendedoras que alcanzan logros

a) La búsqueda de oportunidades

Las personas emprendedoras aprovechan las oportunidades que se presentan para solucionar un problema o necesidad, para emprender algo nuevo. Un emprendedor está siempre atento y observando a lo que sucede

en su espacio y puede identificar las oportunidades para su emprendimiento social, empresarial o cultural.

b) Persistencia y capacidad para sobresalir de los problemas.

Los emprendedores están dispuestos a renunciar a sus objetivos para alcanzarlos. Esto es para intentar nuevamente lograr los objetivos establecidos. La perseverancia es saber exactamente adónde quieres ir y cómo conseguirlo. Para lograr las metas y los objetivos, el emprendedor se comprometerá directamente con todas las acciones necesarias a tomar.

c) Exigir eficiencia y calidad.

Es hacer las acciones positivas, sistemáticamente más rápido y más económico. La eficiencia y la calidad son los dos pilares básicos del éxito empresarial. Su función es cumplir o superar los estándares de excelencia existentes o mejorar el nivel de educación.

d) Compromiso con las actividades que realizas.

Un emprendedor es una persona responsable que puede cumplir con sus obligaciones y suele hacer más de lo esperado.

Los emprendedores pueden organizar su propio espacio y tiempo, pero pueden sacrificar el tiempo de diversión para cumplir sus promesas, y él puede hacer grandes esfuerzos para cumplir sus promesas.

Este emprendedor vive, piensa y sueña con el éxito en la escuela, el trabajo, los negocios o todo lo que promete a los demás o a sí mismo.

e) Evaluar riesgos.

Los emprendedores tienen características propias y se atreven a correr riesgos, pero siempre analizan las oportunidades y amenazas que les traen sus propias decisiones, y tienden a elegir decisiones de riesgo medio.

La vida diaria está llena de muchas decisiones que implican algún tipo de evaluación de riesgos. Muchas veces, pensaremos que no se da cuenta: cuando cruzas la calle, tomas un minibús o eliges una institución para estudiar.

Toma de decisión. A la hora de tomar una decisión, estará influida por los valores que tenemos, la formación en casa y el entorno en el que no nos hemos desarrollado. Es importante considerar que las decisiones que estamos a punto de tomar pueden tener un impacto en los individuos y las familias; es decir, para los padres y hermanos; si es en la escuela, para los compañeros y profesores, para el trabajo, para las instituciones, para los compañeros. en lo que respecta al jefe.

Esta es la habilidad personal que una persona debe utilizar con su propio razonamiento para que le permita conocer, comprender, analizar problemas o conflictos, y elegir soluciones para diversas situaciones de la vida, que pueden ser individuos, familias, comunidades y laborales.

Todos los días tomamos determinadas decisiones, y en ocasiones son tan sencillas y rutinarias que ignoramos ciertos pasos porque deben resolverse rápidamente, pero en otros casos, las consecuencias de una mala o sabia elección pueden afectar la vida. Y, si ocurre en un ambiente laboral, depende del éxito o fracaso de la organización, por lo que es necesario un

proceso más planificado para brindar seguridad e información para resolver el problema.

Pasos para tomar decisiones

Paso 1: Identificar el problema.

Paso 2: Aprende más. Antes de tomar una decisión, lo que necesito saber debe comprender las opiniones de los demás, pero te recomendamos que busques las opiniones de expertos o personas que tengan experiencia en la resolución de problemas similares.

Paso 3: Proponer algunas soluciones: ¿cuánto puedo ir? ¿Cuántas soluciones diferentes existen?

Paso 4: Considere las consecuencias y los resultados de las decisiones para usted, sus amigos y familiares.

Paso 5: Elija alternativas que brinden mejores resultados y menos riesgo.

Paso 6: Decisión de evaluación: ¿Estoy satisfecho con esto?

Resolución de conflictos. El conflicto se refiere a una situación en la que más de una persona tiene posiciones diferentes en una situación determinada y lucha por realizar sus propios intereses, lo que a veces es personal.

Cabe señalar que el conflicto tiene los siguientes elementos:

1. Intereses o deseos: Los hombres siempre se mueven por los intereses detrás de las razones, necesidades y deseos que se esconden en el puesto. ¿Por qué y por qué usarlo? ¿Por qué defiendes esta posición?

2. Posiciones: Son posiciones que defienden todas las partes en conflicto, puedes aclarar esta posición preguntando qué quiero defender, ¿qué quiero?

Ha habido conflictos que han tenido resultados dolorosos y, a menudo, han socavado la integridad de las personas. Es necesario comprender que en el conflicto las emociones se mueven. La mejor manera es primero expresar plenamente nuestras emociones, segundo escuchar con actitud y segundo concentrarnos en encontrar opciones efectivas para el bienestar de individuos o grupos.

Creatividad e innovación.

Jugando y creando. Reglas de lluvia de ideas. En la lluvia de ideas, nos preocupamos más por la cantidad que por la calidad de las ideas. “Resulta que cuando buscas mejores ideas, muchas veces obtendrás pocas ideas, pero los resultados no son tan buenos, pero cuando buscas obtener muchas ideas, obtendrás las mejores”. Torrance (1972). Es cierto que obtendrás un montón de ideas inútiles, pero no hay problema en renunciar a ellas al final. Nunca debes renunciar a tu idea de antemano. Estas son las cuatro reglas para la lluvia de ideas:

1. El absurdo es bienvenido. Las ideas absurdas tienen la ventaja de la originalidad y son muy diferentes de las ideas tradicionales. Si les damos el debido respeto, las ideas absurdas a menudo producen grandes ideas.
2. Confíe en las ideas de los demás. Si dedicamos tiempo a mejorar las ideas dadas por otros (en lugar de criticarlos), podemos estar seguros de que obtendremos muchas buenas ideas.

3. No digas que no, por lo general estamos acostumbrados a juzgar todos los pensamientos que escuchamos. Para hacer una lluvia de ideas, debemos intentar dejar de juzgar. Debemos dar todas las oportunidades que se presenten. Todas las ideas deben considerarse buenas ideas. Esto también debe aplicarse a nosotros mismos, muchas veces cerramos la mente por miedo a que se rían de nosotros. A partir de este momento, está prohibido decirte "no" a ti mismo.
4. Divertirse. Cuanto más relajados e interesantes sean los participantes, mejores ideas obtendrán. Mejores ideas harán que la reunión sea más interesante.

Uso de la técnica scamper. Cada año se descartan cientos de toneladas de papel en todo el mundo, que se usan una sola vez en una fecha determinada: es el papel de regalo que se usa para envolver regalos en Navidad.

Utilice la tecnología SCAMPER para encontrar ideas para reducir el desperdicio de papel en esas fechas. Recuerde, si no brinda a las personas alternativas creativas y atractivas, la mayoría de las personas no cambiarán su hábito de usar papel de regalo.

1. Enumere todos los elementos de la situación o problema.
2. Para generar una solución, use la herramienta SCAMPER con los elementos que acaba de identificar.

Ideas importantes

- En lugar de. (Reemplazar cosas, lugares, procedimientos, personas, ideas ...).

- Combinar. (Combinando temas, conceptos, ideas, emociones ...).
- Acostumbrarse a él. (Ajustar ideas de otros orígenes, tiempo, escuela, personas, etc.).
- Modificación (añadir algo a la idea o producto, transformarlo).
- Utilizarlo para otros fines (extraer las posibilidades ocultas de las cosas).
- Eliminación (menos el concepto, parte, elemento del problema).
- Reordenar (o revertir elementos, cambiar posición, rol ...).

3. Elija una solución que combine las ideas que ha generado.

Pensamiento de diseño y empatía. Mapa de empatía. Esta herramienta nos permite adquirir más conocimiento sobre el cliente, usuario o beneficiario, y por tanto nos ayuda a resonar más con esa persona.

Para completar, observe a las personas con atención, hágales preguntas y, lo más importante, intente comprender las "razones" de su comportamiento.

Ejercitando con el pensamiento diseño. Pruébalo, no lo digas. Imagine que una persona que no sabe nada de mecánica tiene un proyecto para vender autos de marca. Tiene la intención de ayudar a los exportadores de esta manera, agregando valor a su trabajo y permitiéndoles obtener mejores ingresos.

Por eso, apasionado por las expectativas obtenidas, este hombre ejecutó su proyecto: compró una gran cantidad de aguaymanto, lo procesó y preparó mermelada.

Esta persona quiere planificar su proyecto antes de comenzar el proyecto para obtener los mejores resultados. Para ello, investigue las siguientes preguntas: ¿Te gusta el sabor del aguaymanto? ¿Quieres comprar mermelada de aguaymanto? ¿Usarías mermelada de aguaymanto para preparar postres? Como resultado, encontró que más del 80% de las personas entrevistadas indicaron que estaban dispuestas a comprar mermelada de aguaymanto.

Al principio, logró vender algunos frascos de mermelada, pero luego nadie le compró el producto por segunda vez. Te queda una gran cantidad de productos sin vender, por lo que tu gran inversión se convierte en una pérdida económica.

¿Ha encontrado el error de este emprendedor? El problema es que a la gente le gusta comer mermelada de aguaymanto en el lugar de "esa" mermelada de guaymanto.

Para evitar estos problemas, lo único que tiene que hacer el emprendedor es preparar la mermelada y dejar que el entrevistado la pruebe. De esta forma, sabrá que su producto no será aceptado. Incluso puede tener la oportunidad de cambiar la receta o contratar a un buen chef para su proyecto. Es por eso que el pensamiento de diseño nos recuerda: "Muéstralo, no lo cuentes".

La gente le dijo que era una buena idea, pero no tuvieron la oportunidad de probar el producto. Resulta que esta persona no tiene buenas habilidades para preparar alimentos.

Juego del empresario. Se considera una herramienta de simulación empresarial, es decir, un juego de emprendedores. En este caso, el juego se jugará al mismo tiempo, y cada cuatro participantes se colocarán en un tablero de ajedrez.

Al jugar, los participantes ingresarán la información más reciente sobre sus ingresos y salidas de efectivo en un formato de "flujo de efectivo". Según el formulario, cada círculo de la pizarra equivale a un mes. Al final del juego, los estudiantes verificarán los datos y estarán mejor preparados para recibir información teórica sobre el flujo de caja y las ganancias.

Plan de acción. Ficha del plan de acción. En esta sección, aprenderá qué es un plan de acción. Un plan de acción es una herramienta que nos permite organizar y delinear claramente la serie de pasos que se deben seguir para lograr una meta. Hay muchos tipos de planes de acción, pero el plan de acción que utilizamos se divide en cinco elementos, que te explicamos a continuación.

1. Objetivo general: Este es el logro esperado, este es el gran objetivo del proyecto que planeamos proponer. Esto es lo que nos esforzamos por lograr al final de toda la secuencia de acciones, por lo que se denomina "objetivo general".

2. Metas específicas: Si invertimos en las metas generales que buscamos lograr grandes logros, entonces en las metas específicas, seremos metas más específicas derivadas de las metas generales.

Por ejemplo: el objetivo general puede ser "la escuela está completamente arreglada para fin de año", los objetivos específicos pueden

ser: "el aula está pintada", "todos los baños y servicios están reparados", "se han mejorado los muebles". Como puede ver, las metas específicas serán aquellas que provengan de metas generales.

3. Estrategia: cada objetivo específico tiene una o más formas de lograr el objetivo. Por ejemplo, si mi objetivo es "pintar el aula", entonces podría tener varias estrategias. Una puede ser "comprar cuadros", la otra puede ser "organizar a los estudiantes en grupos de pintura", etc. "Como puede ver, la estrategia es un camino diferente que podemos tomar para lograr un objetivo específico" (Chamberlain 2010).

4. Recursos: "Los recursos serán todos los materiales o cosas que necesitamos para desarrollar una estrategia de trabajo" (Barney 1997). Por ejemplo, para organizar un grupo de dibujo de estudiantes, necesitamos ser un recurso: dibujo, pincel y estudiantes. Si te das cuenta de que algunos recursos son recursos humanos, como los estudiantes, pero otros recursos son materiales, como la pintura y los pinceles, todos estos recursos (excluyendo el dinero) tienen un costo.

5. Horarios: Finalmente, debemos convertir todas las cosas planificadas en horarios. Por lo general, adoptaremos todas las estrategias porque esta es la estrategia más específica que tenemos.

Emprendimiento social y financiero

Organízate para emprender. "La organización es el proceso de asignar derechos, obligaciones y coordinar los esfuerzos de las personas que trabajan con nosotros para lograr nuestras metas" (s / f.). URL disponible: <https://designificados.com/organizar>. Hay dos aspectos de este proceso: la

estructura del edificio y la coordinación. Después de determinar las metas y la estructura en el plan, la organización debe determinar las responsabilidades y el nivel de coordinación entre las personas.

Organizo para mi negocio. Para que su empresa funcione de manera eficiente y exitosa, debe estar bien organizada. Esto significa que ha seleccionado a las personas adecuadas para liderar el plan.

Por tanto, es importante considerar los siguientes factores:

- Personal.
- Los materiales que necesitas.
- Presupuesto.
- Personas necesarias para mi negocio

El personal necesario dependerá del tamaño y el impacto de la empresa conjunta:

Debe haber una cantidad adecuada de personal y debe recibir la capacitación necesaria para realizar las tareas planificadas. Por tanto, es necesario especificar:

- Cualificaciones requeridas para cada puesto. Por tanto, es necesario proporcionar una formación permanente.
- Líder emprendedor
- Liderazgo. Él es quien lidera, lidera y lidera un grupo humano.
- El número de empresas participantes.

- Las funciones que desempeñará cada persona, indicando quién es el responsable de las actividades y asignaciones.

liderazgo. El conjunto integral de habilidades personales se cultiva a través de los incansables esfuerzos de crecimiento y desarrollo personal y la práctica de las virtudes.

El líder.

- Ayuda a corregir la avería.
- Muestra como se hace ...
- Dijo: "Vamos".
- Desarrolla tu plantilla.
- Enfócate en hoy y mañana.
- Consulta, aclaraciones y soporte.
- Encuentra tiempo para hablar.
- Inspirar, orientar, animar; considerado.
- Es capaz de establecer una visión para sí mismo y el equipo que lidera.
- Tener metas claras.
- Pedir participación.
- Atraer y obtener fondos de comercio.
- Piensa y habla con "nuestro" código.
- Ha estado pensando en valores.

- Llega temprano.

También está orientado a las personas.

- Haga que sea más fácil para sus empleados comprender sus propios proyectos de vida.
- Trabaja bajo presión para ayudar a su gente a producir.
- Compartir crédito.

Busque oportunidades sin explotar. Para que "un líder desempeñe un papel efectivo en la dirección de la empresa, debe evaluar objetivamente hasta qué punto puede hacer esfuerzos" (Raffino 2020). También debe reconocer las tareas que no se pueden realizar debido a habilidades insuficientes o tiempo insuficiente, y tomar la decisión de delegar estas funciones.

Los socios asumen conjuntamente las responsabilidades y poderes de la empresa, y asumen la responsabilidad de conducir. Los socios confirmaron formalmente sus contribuciones y responsabilidades en los estatutos de la empresa.

Socio de emprendimiento. Si decide compartir el riesgo y el éxito del negocio con otra persona u otra persona llamada socio.

La estructura organizativa de las empresas financieras. La organización de las empresas financieras se basa en los objetivos que quieren alcanzar. Al proponer una estructura organizativa, debe ser coherente con la situación real y la escala de la empresa.

Una vez que haya definido los roles en la empresa y seleccionado a todas las personas que participarán, puede comenzar a diseñar la organización de la empresa financiera.

Los emprendedores financieros de la comunidad. Vilajosana (2015) mencionó: “Antes de iniciar un negocio, un emprendedor financiero tiene la motivación, la motivación y la capacidad para adquirir recursos materiales y económicos para hacer realidad sus ideas. Puede apegarse a su propio proyecto, que fue presentado al proyecto. La mayoría de las agencias se han negado repetidamente ”.

Emprendedor financiero. “Son quienes buscan las oportunidades que brinda el mercado para vender bienes o servicios y generar ingresos económicos y autoempleo” (Vilajosana, 2015).

Entiende las necesidades del mercado mejor que sus competidores. Puede soportar cualquier inconveniente en el camino y no le teme al fracaso. Asimismo, logró crear un equipo proactivo para trabajar con él.

Para ellos no hay nada que se pueda hacer, siempre hay algo que se puede innovar y las necesidades de las personas son oportunidades para ellos.

La innovación es una de las características que puede destacar cualquier tipo de emprendedor.

Hay empresarios financieros necesitados en todas partes, promueven el desarrollo económico a nivel local o en el territorio, es decir, realizan negocios y lideran el desarrollo empresarial en las esquinas, nuestra región, provincia y otros lugares. Ejemplo:

- El dueño de la tienda de abarrotes.
- La señora que vende conejillos de indias en casa.
- El dueño de la panadería.
- El dueño de un centro comercial local.
- Los taxistas de motocicletas, etc.

Las principales funciones del emprendedor. Según los empresarios financieros, se debe considerar lo siguiente.

- Siempre existe la oportunidad de iniciar una empresa financiera.
- Ten mucha energía.

Para vencernos, debes tener suficiente fuerza física y mental para no renunciar a tu proyecto. La pasión contra la que luches se convertirá en la fuerza impulsora que te impulse a alcanzar tus objetivos.

Necesita tomar riesgos, tomar riesgos.

Piense como un emprendedor, con muy poco dinero. El aumento de la creatividad creativa debe convertirse en una columna para su negocio.

A medida que su carrera se desarrolle, tendrá que luchar contra ella.

Cree en lo que haces: Los obstáculos que la sociedad suele imponer, en algunos lugares, no reconocen ni ensalzan la imagen de emprendedores. En vista de esto, debemos estar convencidos de nuestros esfuerzos.

Piensa en el fracaso como un camino al éxito: el emprendedor es como un niño cuando empieza a caminar porque se vuelve a levantar

después de una caída. Muchos emprendedores han experimentado varios fracasos comerciales antes de lograr el éxito.

Dedícate siempre, si crees en ello, invertirás todos los recursos, tiempo y energía: en tu negocio, te convertirás en tu propio jefe y el líder de tu equipo. Nadie estará más interesado en él de lo que usted es útil, y tendrá éxito.

“La comunicación es la base de una buena relación. Sepa que es un comunicador habilidoso: escuchar. Esto nos dará diferentes perspectivas y opiniones, que nos ayudarán a seguir el camino que debemos tomar” (The Free Press, Nueva York, 1949, pág.40).

La red global incluye 234 emprendedores sociales de 60 países que se dedican a las energías renovables, el agua y el saneamiento, la formación profesional y las oportunidades educativas.

Emprendedores sociales. “Son personas que identifican problemas sociales, encuentran redes de apoyo, movilizan recursos económicos e intervienen en estrategias para solucionar problemas existentes en la sociedad” (Vilajosana, 2015).

“Son personas con visión, creatividad y determinación para crear soluciones innovadoras a los problemas sociales. Ya no es un simple observador, sino alguien que se ha involucrado desde pequeño. Es diferente porque apoya desinteresadamente el verdadero emprendimiento social” (Vilajosana, 2015).

Características comunes de los emprendedores sociales:

- Tiene la capacidad de innovar y puede cambiar su realidad.

- Liderar un grupo de personas sensibles a la sociedad
- Proyección por objetivos o fines sociales.

A diferencia de los empresarios tradicionales, los emprendedores sociales no buscan obtener beneficios económicos, sino influir positivamente en la sociedad. Se esfuerza por mejorar la vida de los demás satisfaciendo las necesidades sociales. En otras palabras, la gente tiene el coraje de cambiar una realidad social conocida y llena de desigualdad.

2.3. Definición de términos básicos

- **Aprendizaje:** Mediante el aprendizaje, la formación o la acumulación de experiencia, el personal puede adquirir los conocimientos necesarios para aprender un determinado arte o industria.
- **Área de educación para el trabajo:** La iniciativa Educación para Todos (EPT) es un deber global para dar educación básica de calidad a todas las personas demostrando el derecho a la educación. En el Foro Mundial sobre la Educación (Dakar, 2000), 164 gobiernos se comprometieron a hacer realidad la EPT.
- **Google:** Se trata de una empresa estadounidense fundada en septiembre de 1998. Su principal contribución es el motor de búsqueda creado por Larry Page y Sergey Brin. Este término se utiliza a menudo como sinónimo de búsqueda, que es la búsqueda más utilizada en el mundo.
- **Apps:** Las páginas web, generalmente de carácter personal, tienen una estructura cronológica, que se puede actualizar en cualquier momento, y se suele utilizar para tratar temas específicos.

- **Tecnología:** Este reside en el griego y más exactamente en la unión de dos palabras: Τεχνολόγος, que vendría a traducirse como arte, y λόγος, que es sinónimo de tratado (Perez y Merino, 2012).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a) La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en la exploración personal en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.
- b) La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en la creatividad e innovación en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.
- c) La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en la planificación y presupuesto en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.
- d) La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en el emprendimiento social y financiero en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable Independiente

Google Apps

2.5.2. Variable dependiente

Aprendizaje de educación para el trabajo

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Variable	Dimensiones	Indicadores
Google Apps	Google Gmail	- Correo electrónico
	Google Drive	- Almacenamiento en la nube
	Google Docs	- Documentos, hoja de cálculo y presentaciones
	Google Blogger	- Blog educativo
Aprendizaje de EPT	Exploración personal	- Emociones y frustración de un emprendedor
		- Actualizando mi proyecto de vida
		- Habilidad emprendedora que permite alcanzar logros
	Creatividad e innovación	- Toma de decisiones
		- Resolución de conflictos
		- Jugando y creando
		- Uso de la técnica scamper
	Planificación y presupuesto	- Pensamiento de diseño y empatía
		- Ejercitándonos con el pensamiento diseño
		- Identificando nuestro entorno
Emprendimiento social y financiero	- Hoja de presupuesto	
	- Flujo de caja - juego del empresario	
	- Plan de acción	
		- Organizándonos para emprender
		- Trato y atención al cliente

-
- Los emprendedores financieros de mi comunidad
 - Los emprendedores sociales de mi localidad
-

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Es aplicada según Murillo (2008), la investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación, el uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad.

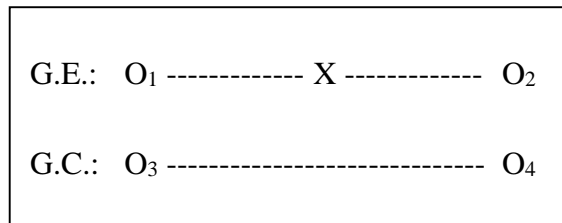
3.2. Método de investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2014) indicaron el método cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición

numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es cuasiexperimental según Hernández, Fernández y Baptista (2014) se manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes, sólo que difieren de los experimentos “puros” en el grado de seguridad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos, en el diseño cuasiexperimental, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se integraron es independiente o aparte del experimento). Gráficamente vemos:



G.E. : Grupo experimental

G.C. : Grupo control

O₁ y O₃: Pretest

O₂ y O₄: Posttest

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

El universo poblacional educativo está constituido por 470 estudiantes de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.

“Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Lepkowski, 2008b).

La población de estudio esta conformada por 88 estudiantes matriculados en el 2° grado de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín en el año académico 2019.

Tabla 1

Población de estudiantes del 2° grado de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín

Sección	Estudiantes		Total
	Hombres	Mujeres	
A	09	09	18
B	10	07	17
C	11	08	19
D	11	06	17
E	09	08	17
	TOTAL		88

Fuente: secretaria de la I.E. Seis de agosto de Junín

3.4.2. Muestra

“La muestra es no probabilística intencional, que permite seleccionar casos característicos de la población limitando una muestra sólo en estos casos. Se utiliza en escenarios en las que la población es muy variable y consiguientemente la muestra es muy pequeña.” (Otzen, & Manterola, 2017). También llamadas “las muestras seleccionadas implican procedimientos de selección basados en las características de la investigación en lugar de criterios estadísticos generalizados.” (Otzen, & Manterola, 2017).

Se aplico la muestra no probabilístico intencional conformado por 18 estudiantes del 2º grado “A” (Grupo experimental) y 17 estudiantes del 2º grado “B” (Grupo control) que asistieron en la investigación.

Tabla 2

Muestreo no probabilístico intencional

2º Grado	Sexo		Total
	H	M	
A = G.Exp.	09	09	18
B = C.Con.	10	07	17

Fuente: secretaria de la I.E. Seis de agosto de Junín

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: “La encuesta es una técnica que posibilita la recolección de datos, sobre opiniones, actitudes, criterios, expectativas, etc., de los individuos y que permite cubrir a sectores del universo dado, para una investigación determinada”

(Peñaloza y Osorio, 2005, p. 11). Para medir las variables de aprendizaje en la educación laboral se utiliza la tecnología de encuestas, que se utiliza como herramienta para la recolección de información.

Instrumentos: Los cuestionarios se refieren a herramientas técnicas de encuestas realizadas en forma escrita, utilizando un formulario o formato que contiene una serie de preguntas, elementos, proposiciones, declaraciones o reactivos. Es autogestionado porque debe ser realizado por el entrevistado sin intervención del entrevistador. Actualmente, los cuestionarios también pueden enviarse magnéticamente y / o electrónicamente (Peñaloza y Osorio, 2005).

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Después de la recopilación de datos, la información se procesa con el apoyo de estadísticas descriptivas e inferenciales apropiadas para determinar cómo los datos logran o no el propósito de la investigación. Asimismo, en este trabajo de investigación se evaluó la relevancia de las técnicas de procesamiento y análisis de datos:

Descriptivo, describe el comportamiento de variables en la población o subpoblaciones, y se limita al uso de estadística descriptiva. Para fines de investigación, se calculó la distribución de frecuencias y luego se determinaron los porcentajes de resultados previos y posteriores a la prueba para los grupos de control y experimentales. Para realizar cálculos estadísticos descriptivos se utilizan herramientas informáticas SPSS 24.

Inferencia, que permite el uso de estadísticas inferenciales para verificar cada hipótesis formulada en las circunstancias correspondientes. El comportamiento de los datos recolectados ha sido verificado previamente, es decir,

si corresponde a un proceso paramétrico o no paramétrico, significa que se aplica una prueba de normalidad.

Posteriormente, se realizó una prueba de hipótesis, utilizando la prueba U de Mann-Whitney para comportamiento no paramétrico, considerando que son dos muestras independientes, a saber, el grupo experimental y el grupo control (Berlanga y Rubio, 2012, p. 104). Para los cálculos estadísticos inferenciales, se utilizan herramientas informáticas SPSS 24.

3.7. Tratamiento estadístico

En la mayoría de las investigaciones científicas que involucran procesamiento, interpretación y predicción de datos, el análisis estadístico es un vínculo común. Las herramientas que proporcionan las estadísticas van desde el análisis y la interpretación de datos (estadísticas descriptivas) hasta los procesos de pronóstico y toma de decisiones (estadísticas de razonamiento).

3.8. Selección y validación de los instrumentos de investigación

Validez: Se refiere a lo que mide o lo que debe medirse. Tiene tres niveles y le permite verificar si el instrumento mide el valor recomendado. Asimismo, se presentan los resultados obtenidos de la evaluación piloto.

Según Pimienta (2014) para determinar la validez de contenido: Se debe recurrir al Juicio de expertos, el cual consiste en preguntar a personas expertas en el dominio que miden los ítems, sobre su grado de adecuación a un criterio determinado y previamente establecido en los pasos anteriormente reseñados de construcción de una prueba.

En esta ocasión han sido tres docentes expertos conocedores del modelo educativo, tomando en cuenta que en éste se propone fortalecer el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado (p. 238).

Asimismo, los expertos cuentan con una "matriz de operación variable" para que puedan evaluar de acuerdo a la hoja de especificaciones, la cual contiene toda la información requerida para un correcto llenado, entre ellos, los expertos han considerado los estándares en la evaluación. De manera similar, indicar incluye determinar si el indicador mostrado está colocado correctamente de acuerdo con el tamaño mostrado.

En cuanto a la validez de la estructura, se puede sustentar especificando la base teórica de cada variable investigada. En este caso, para el trabajo de educación de aprendizaje variable del Ministerio de Educación (2016).

Asimismo, la validez de los criterios sobre la efectividad de la herramienta en todas las situaciones se verifica evaluando la competencia de los expertos de la herramienta de recolección de datos.

Fiabilidad: Según Hernández et al., La fiabilidad de los instrumentos de medida. (2014): "Se refiere al grado en que la aplicación repetida de la misma persona u objeto produce el mismo resultado" (p. 200).

Para verificar la confiabilidad del instrumento (cuestionario), se realizó una prueba piloto a quince (15) estudiantes que habían recibido educación laboral. En este sentido, se calculó el coeficiente Alpha de Cronbach (considerando que se utilizará un cuestionario con múltiples opciones de respuesta genética utilizando la escala Likert) para verificar la consistencia de la herramienta (variable cuestionario educación laboral).

Para ello, el análisis de confiabilidad se describe en detalle utilizando las herramientas informáticas SPSS (Peñaloza y Osorio, 2005, p. 34).

Al respecto, Hernández et al. (2014) estableció una escala que determinaba la confiabilidad dada por los siguientes valores:

Tabla 3

Escala de confiabilidad de Alfa de Cronbach

Escala	Valor
Nula	-1 a 0
Muy baja confiabilidad	0, a 0,2
baja Confiabilidad	0,2 a 0,4
regular confiabilidad	0,4 a 0,6
aceptable confiabilidad	0,6 a 0,8
elevada confiabilidad	0,8 a 1

Prueba Piloto para verificar la confiabilidad de los instrumentos: Se aplicó Prueba Piloto a quince (15) estudiantes, con la finalidad de verificar la confiabilidad de los instrumentos: Cuestionario - Variable educación para el trabajo.

La respuesta al cuestionario mencionado en el párrafo anterior y los resultados detallados del análisis de confiabilidad obtenido con la herramienta SPSS 24. Del mismo modo, también se proporciona información detallada sobre el valor Alfa de Cronbach.

Tabla 4

Confiabilidad de la variable educación para el trabajo

Dimensiones	Alfa de Cronbach	Ítems
Exploración personal	0.975	5
Creatividad e innovación	0.960	5
Planificación y presupuesto	0.955	5
Emprendimiento social y financiero	0.961	5
Variable	0.965	20

3.9. Orientación ética

Para este trabajo, la investigación fue autorizada por la institución educativa para utilizar estas herramientas, y con la participación de los estudiantes, la investigación utilizó fuentes bibliográficas basadas en los estándares APA Sexta Edición.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Los experimentos de campo son estudios realizados en condiciones "realistas". En este caso, los investigadores manipulan una o más variables independientes en condiciones cuidadosamente controladas cuando la situación lo permite (Gerber y Green, 2012; Smith, 2004; Kerlinger y Lee, 2002).

En la investigación, el objetivo general es presentar los resultados de la experiencia adquirida por los estudiantes durante el proceso de formación. Métodos utilizados; diseño de un método mixto de métodos experimentales y herramientas de cuestionario. Concluyeron que existen algunos aspectos claves en la formación, que involucran la aplicación de los conocimientos de la educación técnica en el

campo de la educación laboral para los estudiantes de segundo año, y el fortalecimiento de la comunicación y cooperación con la comunidad educativa.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultado

Resultados descriptivos de la variable aprendizaje de educación para el trabajo

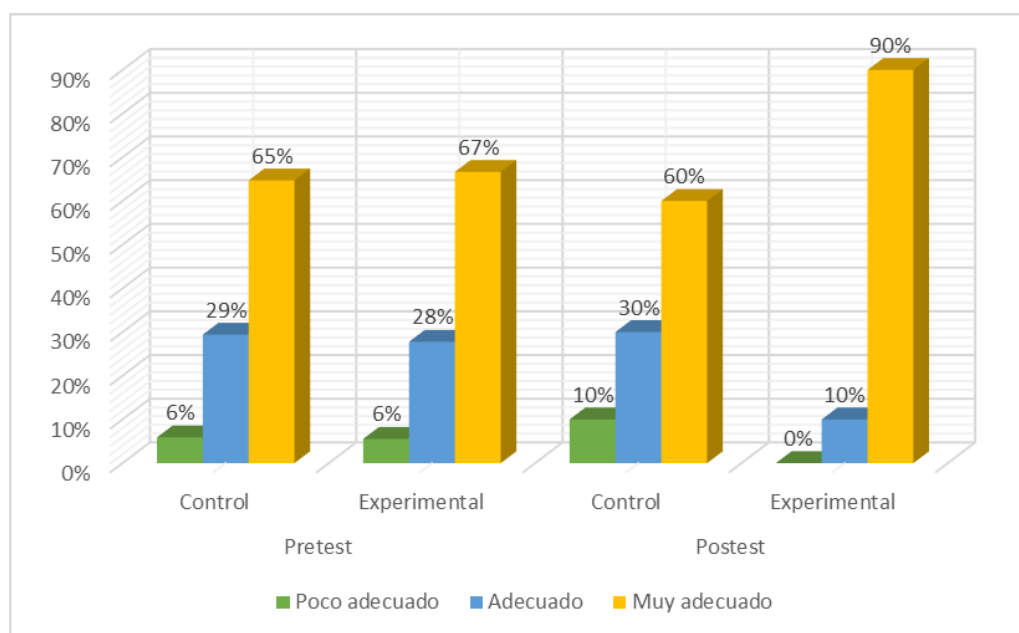
Tabla 5

Nivel de aprendizaje de educación para el trabajo – G.C_{on.} y G.E_{xp.}

Nivel de aprendizaje de educación para el trabajo	Grupo				Grupo			
	Control (n=17)		Experimental (n=18)		Control (n=17)		Experimental (n=18)	
	Pretest		Pretest		Postest		Postest	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Poco adecuado	1	6%	1	6%	2	10%	0	0%
Adecuado	5	29%	5	28%	5	30%	1	10%
Muy adecuado	11	65%	12	67%	10	60%	17	90%

Figura 1

Nivel de aprendizaje de educación para el trabajo – G.C_{on.} y G.E_{xp.}



Pre-test: Se puede observar en la figura 1 que los resultados del pre-test en el nivel de aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, el grupo control como el grupo experimental presentan resultados similares, observándose que el 6% de los estudiantes presentan un nivel de aprendizaje poco adecuado, entre 29% y 28% adecuado, y entre 65% y 67% muy adecuado. Se puede concluir que el grupo control y grupo experimental presentan condiciones iniciales similares en los resultados del desarrollo sobre la variable aprendizaje de educación para el trabajo.

Pos-test: Se puede observar en la figura 1 después de la aplicación de Google Apps, los resultados finales del nivel de aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, el grupo control como el grupo experimental presentan resultados diferentes, en el grupo control el 60% de estudiantes se encuentra en el nivel de muy adecuado, mientras que en el grupo experimental el 90% de estudiantes se encuentran en los niveles de muy adecuado. Se puede concluir que el grupo control y grupo experimental presentan resultados diferentes del desarrollo sobre la variable aprendizaje de educación para el trabajo.

Resultados descriptivos de la dimensión exploración personal

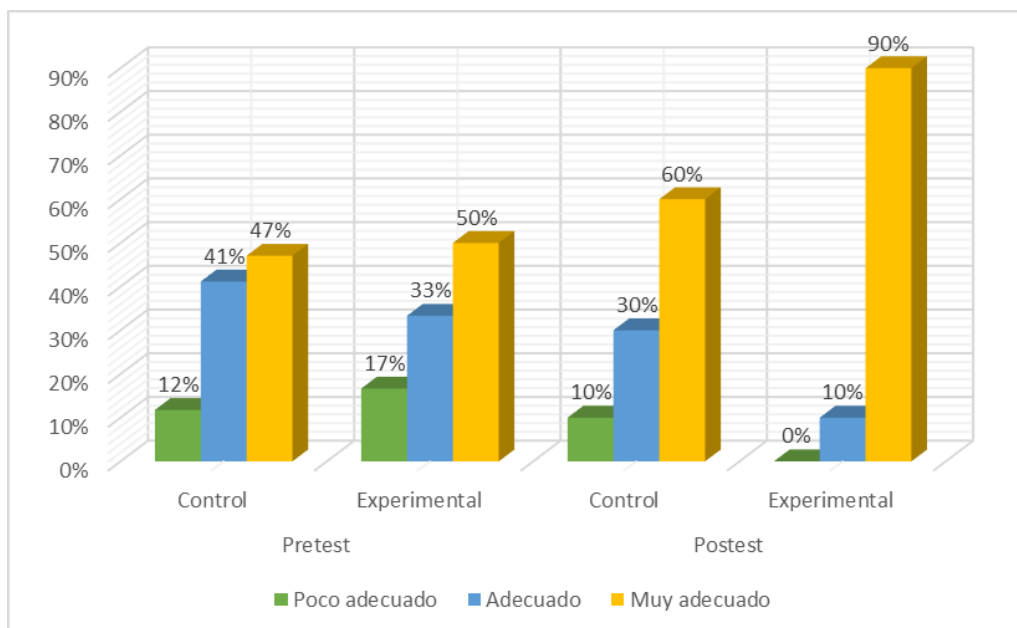
Tabla 6

Nivel de exploración personal – G.Con. y G.Exp.

Nivel de aprendizaje de educación para el trabajo	Grupo				Grupo			
	Control (n=17)		Experimental (n=18)		Control (n=17)		Experimental (n=18)	
	Pretest				Postest			
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Poco adecuado	2	12%	3	17%	2	10%	0	0%
Adecuado	7	41%	6	33%	6	30%	1	10%
Muy adecuado	8	47%	9	50%	9	60%	17	90%

Figura 2

Nivel de exploración personal – G.Con. y G.Exp.



Pre-test: Se puede observar en la figura 2 que los resultados del pre-test en el nivel de exploración personal en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, el grupo de control como para el grupo experimental presentan resultados similares, observándose que el 12% y 17% de los estudiantes presentan un nivel de aprendizaje de poco adecuado, entre 41% y 33% adecuado, y entre 47% y 50% muy adecuado. Se puede concluir que el grupo de control y grupo experimental presentan condiciones iniciales similares en los resultados del desarrollo sobre la dimensión exploración personal.

Pos-test: Se puede observar en la figura 2 después de la aplicación de Google Apps, los resultados finales del nivel de exploración personal en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, el grupo control como el grupo experimental presentan resultados diferentes, en el grupo de control el 60% de los estudiantes se encuentra en el nivel de muy adecuado, mientras que en el grupo experimental el 90% de estudiantes se encuentran en los niveles de muy adecuado. Se puede concluir que el grupo de control y experimental presentan diferencias en los resultados del desarrollo sobre la dimensión exploración personal.

Resultados descriptivos de la dimensión creatividad e innovación

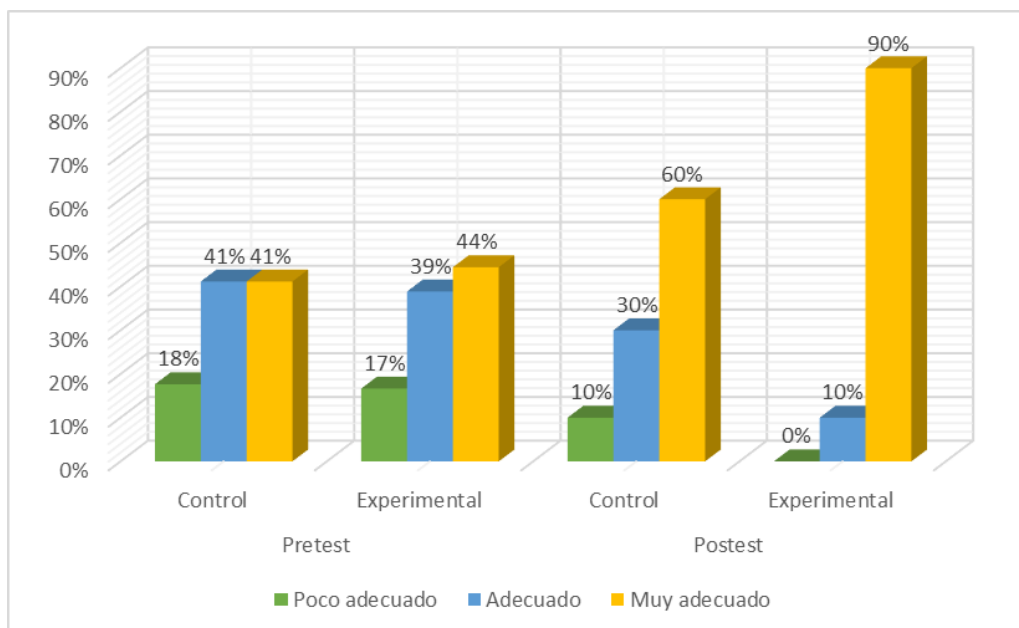
Tabla 7

Nivel de creatividad e innovación – G.Con. y G.Exp.

Nivel de aprendizaje de educación para el trabajo	Grupo				Grupo			
	Control (n=17)		Experimental (n=18)		Control (n=17)		Experimental (n=18)	
	Pretest		Pretest		Postest		Postest	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Poco adecuado	3	18%	3	17%	3	10%	0	0%
Adecuado	7	41%	7	39%	6	30%	1	10%
Muy adecuado	7	41%	8	44%	8	60%	17	90%

Figura 3

Nivel de creatividad e innovación – G.Con. y G.Exp.



Pre-test: Se puede observar en la figura 3 que los resultados del pre-test en el nivel de creatividad e innovación en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, el grupo de control como el grupo experimental presentan resultados similares, observándose que el 18% y 17% de los estudiantes presentan un nivel de aprendizaje de poco adecuado, entre 41% y 39% adecuado, y entre 41% y 44% muy adecuado. Se puede concluir que el grupo de control y grupo experimental presentan condiciones iniciales similares en los resultados del desarrollo sobre la dimensión creatividad e innovación.

Pos-test: Se puede observar en la figura 3 después de la aplicación de Google Apps, los resultados finales del nivel de creatividad e innovación en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, el grupo control como el grupo experimental presentan resultados diferentes, en el grupo de control el 60% de los estudiantes se encuentra en el nivel de muy adecuado, mientras que en el grupo experimental el 90% de estudiantes se encuentran en los niveles de muy adecuado. Se puede concluir que el grupo de control y experimental presentan diferencias en los resultados del desarrollo sobre la dimensión creatividad e innovación.

Resultados descriptivos de la dimensión planificación y presupuesto

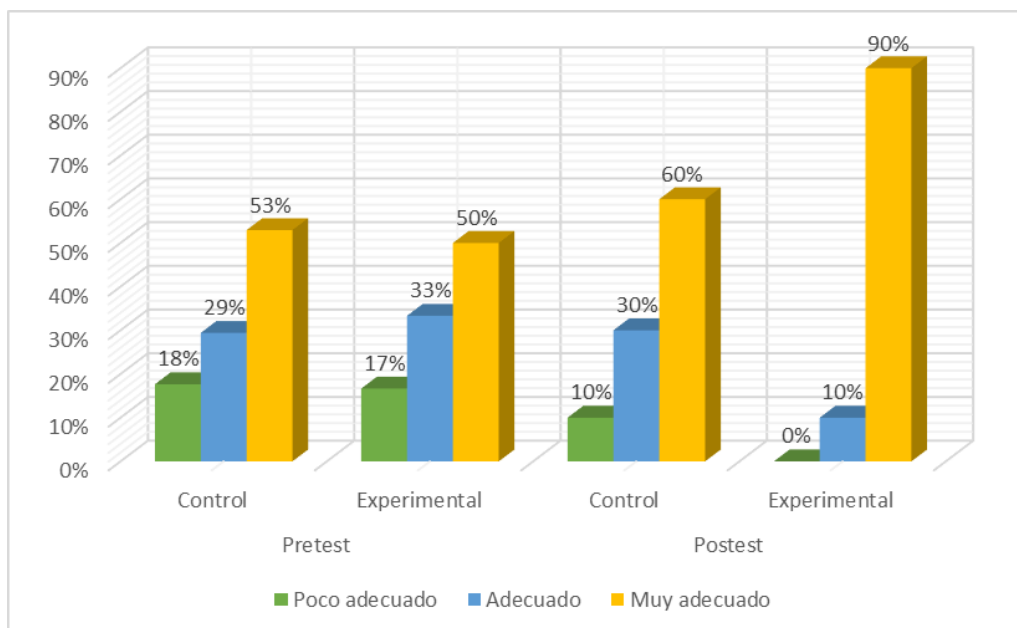
Tabla 8

Nivel de planificación y presupuesto – G.Con. y G.Exp.

Nivel de aprendizaje de educación para el trabajo	Grupo				Grupo			
	Control (n=17)		Experimental (n=18)		Control (n=17)		Experimental (n=18)	
	Pretest				Postest			
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Poco adecuado	3	18%	3	17%	3	10%	0	0%
Adecuado	5	29%	6	33%	5	30%	1	10%
Muy adecuado	9	53%	9	50%	9	60%	17	90%

Figura 4

Nivel de aprendizaje de la planificación y presupuesto – G.Con. y G.Exp.



Pre-test: Se puede observar en la figura 4 que los resultados del pre-test en el nivel de planificación y presupuesto en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, el grupo de control como el grupo experimental presentan resultados similares, observándose que el 18% y 17% de los estudiantes presentan un nivel de aprendizaje de poco adecuado, entre 29% y 33% adecuado, y entre 53% y 50% muy adecuado. Se puede concluir que el grupo control y grupo experimental presentan condiciones iniciales similares en los resultados del desarrollo sobre la dimensión planificación y presupuesto.

Pos-test: Se puede observar en la figura 4 después de la aplicación de Google Apps, los resultados finales del nivel de planificación y presupuesto en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, el grupo control como el grupo experimental presentan resultados diferentes, en el grupo de control el 60% de los estudiantes se encuentra en el nivel de muy adecuada, mientras que en el grupo experimental el 90% de estudiantes se encuentran en los niveles de muy adecuado. Se puede concluir que el grupo de control y grupo experimental presentan diferencias en los resultados del desarrollo sobre la dimensión planificación y presupuesto.

Resultados descriptivos de la dimensión emprendimiento social y financiero

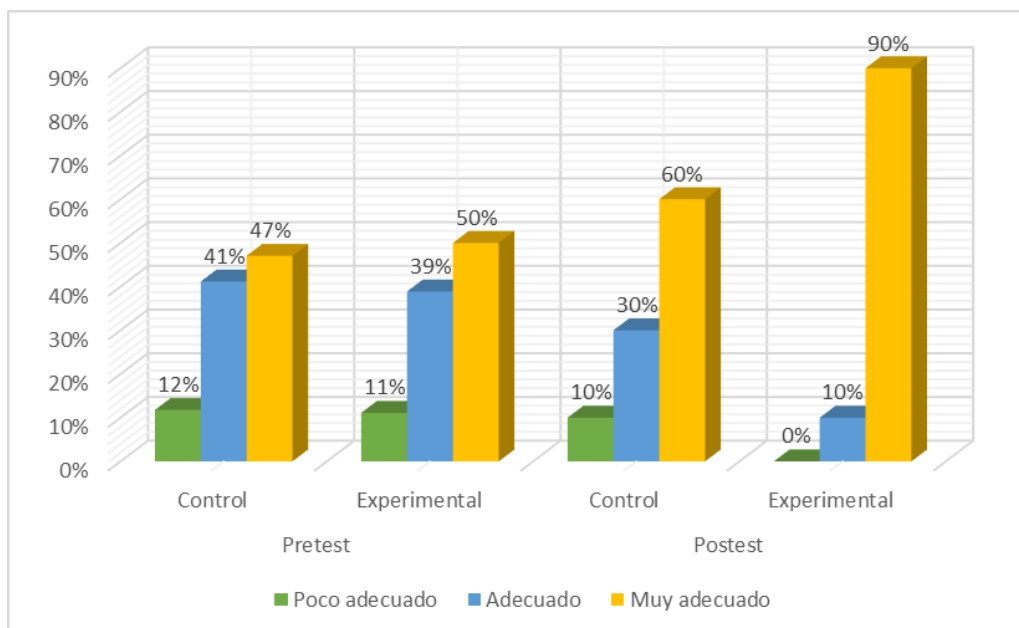
Tabla 9

Nivel de emprendimiento social y financiero – G.Con. y G.Exp.

Nivel de aprendizaje de educación para el trabajo	Grupo				Grupo			
	Control (n=17)		Experimental (n=18)		Control (n=17)		Experimental (n=18)	
	Pretest				Postest			
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Poco adecuado	2	12%	2	11%	2	10%	0	0%
Adecuado	7	41%	7	39%	7	30%	1	10%
Muy adecuado	8	47%	9	50%	8	60%	17	90%

Figura 5

Nivel de emprendimiento social y financiero – G.Con. y G.Exp.



Pre-test: Se puede observar en la figura 5 que los resultados del pre-test en el nivel de emprendimiento social y financiero en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, el grupo de control como el grupo experimental presentan resultados similares, observándose que el 12% y 11% de los estudiantes presentan un nivel de aprendizaje de poco adecuado, entre 41% y 39% adecuado, y entre 47% y 50% muy adecuado. Se puede concluir que el grupo de control y experimental presentan condiciones iniciales similares en los resultados del desarrollo sobre la dimensión emprendimiento social y financiero.

Pos-test: Se puede observar en la figura 5 después de la aplicación de Google Apps, los resultados finales del nivel de dimensión emprendimiento social y financiero en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, el grupo control como el grupo experimental presentan resultados diferentes, en el grupo de control el 60% de los estudiantes se encuentra en el nivel de muy adecuado, mientras que en el grupo experimental el 90% de estudiantes se encuentran en los niveles de muy adecuado. Se puede concluir que el grupo de control y experimental presentan diferencias en los resultados del desarrollo sobre la dimensión emprendimiento social y financiero.

4.3. Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis general

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

La aplicación de Google Apps no tiene un efecto positivo en el aprendizaje de educación para el trabajo.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en positivo en el aprendizaje de educación para el trabajo.

Nivel de confianza es el 95% y el nivel de significancia $\alpha = 0,05$

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis nula (H_0).

Prueba estadística: Prueba de U de Mann-Whitney.

Tabla 10

La U de Mann-Whitney prueba de hipótesis general basada en estadísticas de rango y contraste

	Test y Grupo	Rangos		Suma de rangos	Estadísticos de contraste ^a	
		N	Rango promedio			
Aprendizaje de educación para el trabajo	Pretest-Control	17	17,78	335,50	U de Mann-Whitney	174,500
					W de Wilcoxon	384,500
	Pretest-Experimental	18	18,23	284,50	Z	-,590
					Sig. Asintót. (bilateral)	,390
	Postest-Control	17	11,10	142,00	U de Mann-Whitney	32,000
					W de Wilcoxon	242,000
	Postest-Experimental	18	27,90	478,00	Z	-3,583
					Sig. Asintót. (bilateral)	,000

Variable de agrupación: Test y Grupo.

Pre-test: De los resultados mostrados en la tabla 10 para el nivel de aprendizaje de educación para el trabajo no se observa diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos entre el grupo control y experimental, asimismo, en los estadísticos de los grupos de estudio, se apreció que el nivel de

significancia Sig=0,390 es mayor que $\alpha = 0,05$ ($p > \alpha$) y $Z = -0,59$ es mayor que $-1,96$ (punto crítico), por lo tanto se concluye que, los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, al inicio presentan resultados similares en cuanto al nivel de aprendizaje de educación para el trabajo, es decir no hay diferencias significativas entre el grupo de control y experimental.

Pos-test: De los resultados mostrados en la tabla 10 para el nivel de aprendizaje de educación para el trabajo si se observa diferencias numéricas significativas en el rango promedio (11,10 y 27,90) y en la suma de rangos (142,0 y 478,0) entre el grupo control y experimental, asimismo, en los estadísticos de los grupos de estudio, se apreció que el nivel de significancia Sig = 0,000 es menor que $\alpha = 0,05$ ($p < \alpha$) y $Z = -3,583$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), es decir si hay diferencias significativas entre el grupo control y experimental, comprobándose de este modo que: La aplicación de Google Apps tiene efecto positivo en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín

4.4. Discusión de resultados

En cuanto a la hipótesis general, las aplicaciones de Google tuvieron efecto positivo en la variable dependiente aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín. Respecto a estos resultados obtenidos hay relación con las conclusiones de Huzco, J. & Cristobal, M. (2019) respecto al aprendizaje de los estudiantes se tomó en cuenta el aprendizaje cooperativo y colaborativo; el aprendizaje es esencial en el área de educación para el trabajo,

porque permite desarrollar un aprendizaje de manera grupal y ayuda mutua ya que el estudiante puede ejecutar lo aprendido en el área. El objetivo de la investigación fue determinar el efecto positivo de las aplicaciones de Google como recurso tecnológico, del mismo modo Huaranga, J. (2017) menciona que el conocimiento de Google Drive de los docentes de escuelas primarias de Paucarbamba, provincia de Churcampa y región de Huancavelica se ha desarrollado con el objetivo de estudiar las características de Google Drive y el nivel de conocimiento aplicado. El método utilizado es descriptivo porque las manifestaciones se describen entre las variables. Debido a que los datos se recolectan en un momento, el diseño es transversal, para recolectar datos se utiliza una técnica de encuesta con varias preguntas cerradas.

CONCLUSIONES

- La aplicación de Google Apps causó efectos significativos en la variable dependiente aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, en razón que el nivel de significancia es igual 0,390 es mayor que $\alpha = 0,05$ ($p > \alpha$) y $Z = -0,590$ es mayor que $-1,96$ punto crítico, entre el grupo control y grupo experimental según el pos-test calculado.
- La aplicación de Google Apps causó efectos significativos en la dimensión exploración personal en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, en razón que el nivel de significancia es igual 0,000 es menor que $\alpha = 0,05$ ($p < \alpha$) y $Z = -4,035$ es menor que $-1,96$ punto crítico, entre el grupo control y grupo experimental según el pos-test calculado.
- La aplicación de Google Apps causó efectos significativos en la dimensión creatividad e innovación en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, en razón que el nivel de significancia es igual 0,000 es menor que $\alpha = 0,05$ ($p < \alpha$) y $Z = -4,125$ es menor que $-1,96$ punto crítico, entre el grupo control y experimental según el post test pos-test calculado.
- La aplicación de Google Apps causó efectos significativos en la dimensión planificación y presupuesto en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, en razón que el nivel de

significancia es igual 0,323 es mayor que $\alpha = 0,05$ ($p > \alpha$) y $Z = -0,946$ es mayor que -1.96 punto crítico, entre el grupo control y experimental según el pos-test calculado.

- La aplicación de Google Apps causó efectos significativos en la dimensión emprendimiento social y financiero en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín, en razón que el nivel de significancia es igual 0,335 es mayor que $\alpha = 0,05$ ($p > \alpha$) y $Z = -0,986$ es mayor que -1.96 punto crítico, entre el grupo control y experimental según el pos-test calculado.

RECOMENDACIONES

- Emplear las aplicaciones de Google en las demás áreas curriculares de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín., con el fin de desarrollar el aprendizaje de educación para el trabajo, aplicando modelos educativos del siglo XXI y diversas formas de representación de herramientas TIC para demostrar lo que ha aprendido.
- Asimismo, impulsar la investigación en las instituciones educativas públicas y privadas, para que se diseñen propuestas innovadoras aplicadas en la innovación y que todo maestro colabore a lograr niveles altos de aprendizaje en educación para el trabajo.
- Motivar a todo el personal docente y directivo de la institución educativa a recibir formación sobre el uso y gestión de las TIC, que forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- El uso continuo y sistemático de las herramientas tecnológicas en las diversas áreas curriculares.

BIBLIOGRAFÍA

- Bavaresco, A. (2013). *Proceso metodológico en la investigación. Como hacer un diseño de investigación*. Venezuela: Imprenta Internacional. Sexta Edición.
- Berlanga, V. y Rubio, M. (2012). *Clasificación de pruebas no paramétricas. Cómo aplicarlas en SPSS*. España: Universidad de Barcelona.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de investigación científica. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. (3a ed.). Colombia: Pearson Educación de Colombia Ltda.
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la Investigación Científica*. Pautas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Lima: Editorial San Marcos.
- Gandarias, J. M., Cárdenas, J., Molina, J., Muñoz-Ramírez, A. J., Gómez-de-Gabriel, J. M., & Mandow, A. (2018). *Uso de Google Classroom como repositorio de robótica práctica: Piero Academy*.
<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/16486>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6-ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Huaranga Orosco, J. G. (2017). *Conocimiento de Google Drive en los Docentes del Nivel Primario del Distrito de Paucarbamba, Provincia Churcampa y Región Huancavelica 2017*.
- Huzco Alarcón, J. S., & Cristobal Romero, M. F. (2019). *Aplicación de las herramientas de google apps (google classroom y google drive) para el aprendizaje*

*colaborativo de las alumnas del quinto año de la institución educativa cni n° 31
Nuestra Señora del Carmen – Yanacancha, Pasco.*

Peñaloza, A. y Osorio, M. (2005). *Elaboración de instrumentos de investigación*.
Caracas: Departamento de investigación del CUAM.

Pimienta, J. (2014). *Elaboración y validación de un instrumento para la medición del
desempeño docente basado en competencias*. Universidad Anáhuac, México.
REDU Revista de Evaluación Docente Universitaria, Vol. 12 (2), agosto 2014,
pp. 231-250. ISSN: 1887-4592.

Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. Lima:
Editorial San Marcos.

ANEXOS

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución

Educativa Seis de Agosto de Junín - 2019

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general		
¿Cuál es el efecto de Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín?	Determinar el efecto de Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.	La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.	Variable independiente Google Apps	Tipo de investigación Aplicada.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
¿Cuál es el efecto de Google Apps en la exploración personal en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín?	Determinar el efecto de Google Apps en la exploración personal en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.	La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en la exploración personal en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.	Variable dependiente Aprendizaje de educación para el trabajo	Diseño de investigación Diseño cuasi experimental Método de investigación

<p>¿Cuál es el efecto de Google Apps en la creatividad e innovación en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín?</p>	<p>Determinar el efecto de Google Apps en la creatividad e innovación en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.</p>	<p>La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en la creatividad e innovación en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.</p>		<p>Se utilizó el método cuantitativo</p>
<p>¿Cuál es el efecto de Google Apps en la planificación y presupuesto en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín?</p>	<p>Determinar el efecto de Google Apps en la planificación y presupuesto en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.</p>	<p>La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en la planificación y presupuesto en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.</p>		
<p>¿Cuál es la influencia de Google Apps en el emprendimiento social y financiero en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín?</p>	<p>Determinar el efecto de Google Apps en el emprendimiento social y financiero en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.</p>	<p>La aplicación de Google Apps tiene un efecto positivo en el emprendimiento social y financiero en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín.</p>		

Anexo 2

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Estimado estudiante:

A continuación, encontrará algunas preguntas sobre el uso de Google Apps en las actividades académicas. Responda con la mayor sinceridad.

El objetivo de la encuesta es recoger información sobre el uso de Google Apps en las actividades académicas.

Gracias por su participación.

Instrucciones: Marque con una equis (X) sobre la alternativa que crea por conveniente.

1. ¿Qué tan claro fue el uso de Google Apps del profesor en clase?
 - a) Extremadamente clara
 - b) Muy clara
 - c) Moderadamente clara
 - d) Poco clara nada clara

2. ¿Cómo calificarías la claridad del profesor al momento de utilizar Google Apps?
 - a) Extremadamente clara
 - b) muy clara
 - c) moderadamente clara
 - d) Poco clara
 - e) nada clara

3. ¿Qué nivel de conocimiento dirías que el profesor tiene respecto al uso de Google Apps en la clase?
 - a) Demasiado conocimiento
 - b) mucho conocimiento
 - c) suficiente conocimiento
 - d) poco conocimiento
 - e) ningún conocimiento

4. ¿Qué tan justo fue el profesor al momento de la evaluación en línea?
 - a) Extremadamente justo
 - b) muy justo
 - c) Moderadamente justo
 - d) poco justo
 - e) nada justo

5. ¿Qué tan actuales fueron las aplicaciones de Google que utiliza el profesor en clase?
 - a) Extremadamente actuales
 - b) Muy actuales
 - c) moderadamente actuales
 - d) poco actuales
 - e) nada actuales

6. ¿Qué tan respetuoso fue el profesor respecto a las diferencias de pensamiento de los estudiantes?
 - a) Extremadamente respetuoso
 - b) Muy respetuoso
 - c) Moderadamente irrespetuoso
 - d) poco respetuoso
 - e) nada respectuoso

7. ¿Cuánto esfuerzo sientes que dedico el profesor cómo conseguir una experiencia positiva en la clase virtual?
 - a) Demasiado esfuerzo
 - b) Mucho esfuerzo
 - c) Suficiente esfuerzo
 - d) poco esfuerzo
 - e) Nada de esfuerzo

8. ¿Qué tan abierto a recibir sugerencias se mostró el profesor con referencia a Google Apps?
 - a) Extremadamente abierto a las sugerencias
 - b) Muy abierto en las sugerencias
 - c) moderadamente abierto a las sugerencias
 - d) poco abierto a las sugerencias
 - e) no está abierto a las sugerencias

9. ¿Con qué frecuencia incorporó el profesor las sugerencias de tus compañeros a la clase virtual?
 - a) Casi siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) a veces
 - d) rara vez
 - e) casi nunca

10. ¿Qué tan preparado estuvo el profesor al momento de dar las clases virtuales?

- a) extremadamente preparado
- b) muy preparado
- c) moderadamente preparado
- d) poco preparado
- e) nada preparado

11. ¿Qué tan puntual fue el profesor al momento de empezar las clases virtuales?

- a) Extremadamente puntual
- b) Muy puntual
- c) Moderadamente puntual
- d) poco puntual
- e) nada puntual

12. ¿Qué tan claro fue el profesor al explicarle la manera de calificar y evaluar con las aplicaciones de Google?

- a) Extremadamente claro
- b) muy claro
- c) moderadamente claro
- d) poco claro
- e) no fue claro

13. ¿Cuál fue el nivel de carga académica asignada por el profesor?

- a) Demasiado
- b) mucho
- c) suficiente
- d) poco
- e) nada

14. ¿Cuál es la probabilidad de que vuelvas a tomar otra clase virtual con el mismo profesor?

- a) Extremadamente probable
- b) Bastante probable
- c) algo probable
- d) Poco probable
- e) Para nada

15. ¿Cómo calificarías el trato del profesor hacia tus compañeros?

- a) Excelente
- b) Bueno
- c) ni bueno ni malo
- d) malo

e) malísimo

16. ¿Cuántos de los objetivos del curso cumplió el profesor en clase virtual?

- a) Todos
- b) muchos
- c) Los suficientes
- d) pocos
- e) ninguno

17. ¿Cuánto entusiasmo demostró el profesor momento de dar clases virtuales?

- a) Demasiado entusiasmo
- b) Mucho entusiasmo
- c) Suficiente entusiasman
- d) poco entusiasmo
- e) nada de entusiasmo

18. ¿Qué tan informativa consideras que fue la clase virtual del profesor?

- a) Extremadamente informativa
- b) muy informativa
- c) moderadamente informativa
- d) poco informativa
- e) nada informativa

19. ¿Cuántos énfasis puso el profesor sobre la participación de tus compañeros en clase?

- a) Demasiado énfasis
- b) Mucho énfasis
- c) suficiente énfasis
- d) poco énfasis
- e) nada de énfasis

20. ¿Qué tan convenientes fueron las horas de trabajo virtual con el profesor?

- a) Extremadamente conveniente
- b) Muy convenientes
- c) Moderadamente convenientes
- d) Poco convenientes
- e) Nada convenientes

Anexo 3









