

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**SECCION DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE  
EDUCACION Y HUMANIDADES**



**Gestión de plataforma Moodle en la mejora de habilidades  
cognitivas en estudiantes de educación secundaria Nuevo  
Chimbote, 2021**

**Tesis para obtener el Grado de Doctor en Educación con Mención  
en Gestión y Ciencias de la Educación**

**Autor:**

**Milla Ramos, Navarro Timoteo**

**Asesora (ORCID 0000-0002-8265-4539):**

**Gabancho Glenni, Olga**

**Chimbote - Perú**

**2023**

## ÍNDICE

Palabras Clave.....	iii
Título.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Introducción.....	1
Metodología.....	24
Resultados.....	28
Análisis Y Discusión.....	34
Conclusiones.....	36
Recomendaciones.....	37
Agradecimiento.....	38
Referencias Bibliográficas.....	39
Anexos.....	42

## **PALABRAS CLAVE**

Tema	Habilidades cognitivas, plataforma moodle
Especialidad	Educación Secundaria

## **KEYWORS**

Topic	Cognitive habilyties, moodle platform
Specialty	Secondary education

## **LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

Líneas de Investigación	Educación y calidad educativa
Área	Ciencias Sociales
Sub Área	Otras Ciencias sociales
Disciplina	Ciencias Sociales interdisciplinaria

## **TÍTULO**

**Gestión de plataforma Moodle en la mejora de habilidades  
cognitivas en estudiantes de educación secundaria Nuevo  
Chimbote, 2021**

**Management of Moodle platform in the improvement of  
cognitive skills in secondary school students-Nuevo  
Chimbote, 2021**

## **RESUMEN**

El actual estudio se planteó como finalidad determinar la gestión de la plataforma MOODLE en la mejora de las capacidades cognitivas en estudiantes de nivel secundaria de Nuevo Chimbote, la metodología utilizada fue una indagación de tipo experimental con diseño cuasi experimental cuya demostración muestral fue de 60 estudiantes en total, con grupo control Institución Educativa Villa María y grupo experimental Institución Educativa 88042 Las palmas, con estudiantes del segundo grado del nivel secundario, el diseño muestral fue probabilístico y estratificado, de 30 estudiantes por cada Institución educativa de Nuevo Chimbote. Los datos fueron recogidos mediante la ficha de observación, con la técnica de encuesta. El Pre y Post test fueron procesados estadísticamente a través del software SPSS v.26, como resultado de la aplicación del programa virtual moodle hubo mejoras en las habilidades cognitivas el grupo experimental alcanzo un promedio de 23.3 y con un desvío estándar de 6.088 el grupo control 11.9 con una desviación estándar de 6.088, se verificó una diferencia de 11.4 a favor del colectivo experimento, lo que permitió validar la hipótesis general planteada. El estudio demostró que las herramientas virtuales son necesarias e importantes en la mejora de los aprendizajes de los estudisntes de secundaria.

## **ABSTRACT**

The purpose of the current study was to determine the management of the MOODLE platform in the improvement of cognitive abilities in high school students from Nuevo Chimbote, the methodology used was an investigation of an experimental type with a quasi-experimental design whose sample demonstration was 60 students. in total, with a control group Villa María Educational Institution and an experimental group Educational Institution 88042 Las Palmas, with students in the second grade of the secondary level, the sample design was probabilistic and stratified, with 30 students for each educational institution of Nuevo Chimbote. The data was collected through the observation sheet, with the survey technique. The Pre and Post test were statistically processed through the SPSS v.26 software, as a result of the application of the moodle virtual program there were improvements in cognitive abilities, the experimental group reached an average of 23.3 and with a standard deviation of 6.088 the control group 11.9 with a standard deviation of 6.088, a difference of 11.4 was verified in favor of the experimental group, which allowed validating the general hypothesis raised. The study showed that virtual tools are necessary and important in improving the learning of high school students.

## INTRODUCCIÓN

Luego de revisar y analizar los materiales bibliográficos con relación al problema de investigación considerando los variables en estudio se encontraron investigaciones nacionales e internacionales que contribuyen a esta investigación, en esta búsqueda de información no se pudo encontrar antecedentes con el mismo título del informe sin embargo hay similitud en las variables de investigación que aportan al objetivo del informe y fortalecen al trabajo de investigación para mejorar las capacidades cognoscitivas en educandos de nivel secundario de nuevo Chimbote, así mismo la influencia de la plataforma moodle es motivo de diferentes investigaciones anteriores en otras plataformas.

Al respecto Palomino (2018, desarrolló su estudio en el centro educativo Manuel Vivanco Altamirano de Andahuaylas, con el fin de investigar el impacto del programa virtual Chamilo en el procedimiento de Enseñanza y aprendizaje en el curso de comunicación en los educandos de 5to grado de nivel secundario se obtuvo resultados favorables tras emplear la plataforma Chamilo, en referencia a actitudes, procedimientos y conceptos en estudiantes antes mencionados. Estudio aplicado a una población de 250 estudiantes de 5to de secundaria, los instrumentos fueron pre y post test. Se concluyó que el uso de la Plataforma Virtual Chamilo influye significativamente en el aprendizaje del área de Comunicación Integral a nivel conceptual, procedimental y actitudinal, demostrando con ello que se deben utilizar herramientas digitales para mejorar los procesos de aprendizaje.

La investigación llevada a cabo por Jiménez (2015) determinó la optimización en el aprendizaje colaborativo utilizando herramientas Web en el Curso de programas digitales 2015 de la Facultad de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Cesar Vallejo, con una muestra de 38 alumnos donde fueron evaluados mediante tareas para el logro de los aprendizajes colaborativos, en un primer tiempo no se emplearon instrumentos digitales, ya luego se hicieron uso de plataformas virtuales, la indagación fue de diseño experimental interpretativo semiempírico con 2 colectivos experimentales de forma cuantitativa que permitió formar estadísticas descriptivas,

describir e inferir. Mostró que, en comparación con la situación sin herramientas virtuales, las herramientas virtuales mejoraron significativamente el aprendizaje cooperativo en un 88,95 % y lograron solo un 31,05 % de aprendizaje cooperativo. El aporte teórico de mayor trascendencia que el uso de herramientas digitales permiten mejorar el proceso de aprendizaje en todos los niveles académicos.

En la misma línea Penadillo (2014) indagó el impacto del programa digital Moodle como recurso didáctico en los resultados de aprendizaje de los educandos durante el primer semestre del año académico 2013-1 en la Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo, para esta investigación se utilizó como muestra 582 alumnos grupo control 295 y grupo experimental 287 estudiantes, los instrumentos empleados fueron: encuesta sobre el nivel de conocimiento, se verificaron la motivación de aprendizaje de los educandos y los registros de notas básicas de matemáticas, las respuestas mostraron que la tasa de aprobación del grupo experimental fue del 73% y la del grupo de control 30%. Para probar la hipótesis, a través de la prueba t de Student, determinada con un intervalo de confianza del 95%, se encontró que el empleo del programa digital moodle como medio didáctico afecta trascendentalmente en las respuestas de aprendizaje del curso de matemática elemental.

De modo idéntico Sierra (2017) estudio las problemáticas de comprensión lectora de los educandos de ciencias de noveno grado del colegio primario Divina Pastora en Colombia, cuyo propósito fue desarrollar las competencias en comprensión lectora e implemento las diferentes herramientas virtuales. Para lo cual, está diseñado para ir acompañado de estrategias educativas de las TIC como la web 2.0, como blogs, videos de YouTube, herramientas virtuales como ver películas, USB, teléfonos móviles, etc. Lo señalado se introdujo en el procedimiento de aprendizaje para lograr el propósito planteado para cada sesión; se realizó con 77 educandos que correspondían en un 100% al grupo de 9no grado del Centro Educativo y se consideró esta como una muestra representativa, de los cuales 52 fueron incluidos como demostración no probabilística de este grupo por decisión de investigadores. Se menciona de una indagación descriptiva de diseño cuasi experimental. La herramienta empleada es un cuestionario y su validación se basa en las datos obtenidas en el cuestionario pretest con apoyo de ítems basados en la escala de Likert

y la fórmula del coeficiente alfa de Cronbach. La herramienta se utiliza en el método de examen de ingreso y salida, los resultados muestran que la comprensión de las ciencias naturales en el nivel medio superior aumenta en un 65%. También se observa con frecuencia la inclusión de instrumentos digitales en el procedimiento de enseñanza entre el pre y post test.

Por otro lado, Barrantes (2017) empleó un estudio titulado “Desarrollo de métodos interesantes para mejorar las capacidades cognoscitivas en el sector de científico y la tecnología para educandos de 3° grado de la Escuela Secundaria Fe y Alegría N° 25 Ugel 05”. La indagación citada es experimental, utilizando métodos cuantitativos y diseño cuasiexperimental, se realizó una investigación sobre capacidad cognitiva en estudiantes de secundaria, luego de ejecutar la aplicación se encontró que la capacidad cognitiva del grupo experimental en las áreas de ciencia, tecnología y medio ambiente de los educandos de 3° grado es significativa que el grupo de control, esto demuestra la eficacia de la técnica del juego realizado en el curso, por lo que recomendamos su uso con más frecuencia durante el desarrollo del curso.

En la misma línea Mora (2017) en su estudio titulado Programas de capacidades cognoscitivas para establecer si el taller de alfabetización puede mejorar las dificultades de lectura de los alumnos de 4to grado primario del Centro educativo José María Arguedas, distrito de San Martín de Porres 2027. El proyecto fue semiexperimental con dos grupos no equivalentes de 36 educandos y un grupo control. (18 y 18). El instrumento usado fue el Test de Complejidad Verbal Progresiva Tipo 4 para la forma A selección de la muestra, así como la prueba inicial y final. Luego se empleó el procedimiento al colectivo experimental, y ambos grupos fueron reevaluados al final de las 16 lecciones como prueba final y comparados. Las respuestas estadísticas demuestran que el nivel de significación  $p = 0,000$  es inferior que  $\alpha = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $Z = - 5,197$ , es decir, si existe una desigualdad significativa entre el grupo de control y el grupo experimental luego de aplicar. Resulta que el taller de lectura aprendo a pensar a través de la lectura para los alumnos de 4to con problemas de comprensión.

De modo similar Berrú (2018) presentó en su estudio titulado: Capacidades cognoscitivas en el campo de la comprensión lectora de educandos de 1° grado de

secundaria del Centro educativo Manuel Scorza castilla, Piura 2015, para establecer la vinculación entre variables de capacidades cognoscitivas y la de habilidad de comprensión lectora. El tipo de indagación es cuantitativo descriptivo, la demostración es de 40 educandos, correspondientes al liceo Manuel Scorza, Castilla. Para demostrar la vinculación entre las variables se diseñó un interrogatorio para educadores y otro para educandos para establecer la prevalencia de las capacidades cognoscitivas y de comprensión lectora. En sus hallazgos, identificó una vinculación entre las capacidades cognoscitivas y la comprensión lectora de los alumnos de 1er grado cuando comprendían entre un 25% y un 40% de lo que leían.

Por otro lado, Parichahua (2019) presento una investigación titulado Pensamiento crítico, capacidades cognoscitivas y comprensión lectora de los educandos de 4to grado del Centro educativo "San Carlos" Puno, para correlacionar variables: pensamiento crítico, capacidades cognoscitivas y comprensión lectora de los educandos de 4to grado del Centro educativo "San Carlos" de Puno. El método de prueba es cuantitativo, la clase de estudio no es empírico y el diseño es correlacional. La demostración está conformada por 63 educandos. Se usaron las estadísticas de correlación de Pearson con un 95% de confiabilidad. Este estudio nos llevó a concluir que hay una vinculación ( $p < 0,05$ ) entre la comprensión lectora, las capacidades cognoscitivas y el pensamiento crítico entre los educandos de 4to de nivel secundario. De igual forma, para metas específicas, se encontró que hay una vinculación estadística entre la comprensión lectora y el rendimiento cognitivo. Además, hay una vinculación transcendental entre las capacidades cognoscitivas y la comprensión lectora en los educandos del último año de nivel secundario.

En la misma línea Pacheco (2018) realizo una investigación titulado Mapas conceptuales y formar capacidades cognoscitivas de los educandos de la Escuela de Técnica PNP del Semestre Ven Ica 2017. Investigaciones sobre diseño descriptivo muestran que los mapas conceptuales contribuyen significativamente al desarrollo cognitivo de los alumnos de la Escuela de Técnica PNP en el Semestre V de Ica, 2017. En la misma temática luego de realizar la encuesta, el 46% de los mapas conceptuales se consideraron "convencionales" y el 42% de los estudiantes involucrados en el estudio aceptaron la formación de capacidades cognoscitivas de forma similar. Finalmente, teniendo en cuenta el coeficiente de variación ( $r^2 =$

0,555), se estimó la formación cognitiva de los educandos en un 55,5% a partir del mapa conceptual de 5° semestre de la Facultad de Ingeniería de la P.N.P. de Ica. Los mapas conceptuales se consideraron "convencionales" y el 42% de los educandos involucrados en el estudio aceptaron el desarrollo de habilidades cognitivas de manera similar. Finalmente, teniendo en cuenta el coeficiente de variación ( $r^2 = 0,555$ ), se estimó el desarrollo cognitivo de los educandos en un 55,5% a partir del mapa conceptual de 5° semestre de la Escuela Técnica de la P.N.P. de Ica

Del mismo modo, Góngora (2018) publicó su tesis doctoral titulado Estrategias de formación cooperativa para el progreso de capacidades de Comunicación en los educandos del 6to grado de primaria del Centro educativo Pedro Ruiz Gallo de Chorrillos, realizó una encuesta para comprender el impacto de las tácticas de enseñanza cooperativa. Al aplicar estas herramientas se puede explicar y demostrar que el uso de estrategias de aprendizaje cooperativo ha mejorado exitosamente la formación cognitiva de los educandos de 6to grado, considerando estas estrategias como una opción de resolución para perfeccionar el desarrollo de habilidades. Los grupos tratan problemas como: este hecho se demuestra al trabajar con ideas, analizar textos, organizar información, comparar, escribir textos, etc. En cuanto a la formación de capacidades cognoscitivas, otra obtención es que tienen un impacto positivo en los educandos. Veamos un aumento en la autoestima, asuma la responsabilidad y desarrolle el compromiso con su propio trabajo y el de los demás. En este contexto, Ascencios (2017) Se estudió el trabajo titulado "Comunicación, Habilidades Cognoscitivas y Performance del educador" en la zona de Carabayllo, la indagación fue cuantitativa y no empírica ya que presentó un modelo descriptivo mostrando el nivel de dominancia entre variables. La presente investigación es fundamental por que permitió a nuevos conocimientos y áreas de investigación explicativa por que trata de dar una explicación del fenómeno referido, después de la aplicación se llegó a los siguientes resultados 64% un nivel alto, 35% un nivel medio, 0% un nivel bajo de manera similar encontramos que la habilidad cognitiva del maestro era alta en 95%, promedio en 4.3% y baja en 0%. Por otro lado, las respuestas académicas demuestran una media de 83% y una alta de 16,3%. El mismo supuesto es el promedio general, con los siguientes resultados que muestran que las

capacidades cognoscitivas y comunicativas no afectan la efectividad de la formación, con 576 niveles de significación. En la hipótesis específica, 984 es el nivel de significación. Dentro de las hipótesis específicas 984 tiene nivel de significancia, la Hipótesis 2 tiene nivel de significancia 753, la Hipótesis 3 tiene nivel de significancia 751 y la Hipótesis 4 tiene nivel de significancia 989. La percepción no afecta los resultados laborales de los educadores de Carabayllo de Comas.

De modo idéntico Barrantes (2017) Se realizó un estudio titulado “Métodos de juego y su impacto en la formación de capacidades cognoscitivas en educandos de 3° grado de nivel secundario del Centro educativo Fe y Alegría N° 25-ugel 05 en el área de ciencia, tecnología y medio ambiente. Diseño experimental y métodos cuantitativos. Para variables independientes: Uso de métodos lúdicos con los educandos para formar grupos experimentales para aprender la tabla periódica, los símbolos y la nomenclatura de los compuestos inorgánicos. En el caso de la variable dependiente: desarrollo cognitivo, se administró una prueba cognitiva (pretest y postest) a los educandos de tercer año de la Secundaria Fe y Alegría N° 25 - Ugel 05 del Centro educativo. Después de aplicar el análisis de los resultados de la encuesta, los educandos del grupo experimental lograron gran importancia que el grupo de control, demostrando la efectividad del uso del método del juego, como se demuestra en la aceptación de la escuela, lo que sugiere que es más empleado en el desarrollo de cursos residenciales.

Por otra parte, Mora (2017) un estudio titulado Un taller de capacidades cognoscitivas para perfeccionar la comprensión lectora en infantes con problemas de comprensión del 4to grado del nivel primario del Centro Educativo del distrito de San Martín de Porres, 2016, el proyecto es de carácter semiempírico, con dos grupos desiguales, con una muestra de 36 estudiantes, un grupo experimental y un grupo de control (18 y 18). La herramienta empleada fue el Test de Complejidad del Lenguaje Progresivo, luego de 16 usos, ambos grupos fueron reexaminados y comparados, las respuestas estadísticas mostraron que su nivel de significación  $p = 0.000$  fue bajo que  $\alpha = 0.05$  ( $p < \alpha$ ) y  $Z = - 5197$ , en otras palabras, si hay una diferencia significativa entre el grupo control y el experimental luego de la ejecución. Los resultados

muestran que el taller “aprendo a pensar a través de la lectura” es efectivo para educandos con problemas de comprensión de 4° de primaria.

De modo similar Berrú (2018) presentó un estudio titulado Habilidades Cognitivas en Comprensión Lectora entre educandos de 1er año de educación secundaria de la institución educativa Manuel Scorza Castilla, Piura - 2015, se destinó con el propósito de establecer la vinculación que se describe cuantitativamente entre la variable habilidades cognitivas y la variable comprensión lectora, con una demostración de 40 educandos, correspondientes al primer año de educación secundaria en el Centro educativo. Manuel Scorza de Castilla para demostrar la vinculación entre variables, se elaboró un interrogatorio docente y estudiantil para establecer la prevalencia de las capacidades cognoscitivas y de comprensión lectora, cuyas respuestas identifican por primera vez que hay una vinculación entre las capacidades cognoscitivas y la comprensión lectora, pues oscila entre el 25% y el 40%. % dentro de entender lo que leen.

Finalmente, Paricahua (2019) publicada la tesis doctoral titulada Pensamiento crítico, capacidades cognoscitivas y comprensión lectora de los educandos del 4to grado del Centro educativo de la Gran Unidad Escolar San Carlos- Puno, su finalidad fue correlacionar variables de desempeño: pensamiento crítico, capacidades cognoscitivas y comprensión lectora en educandos de 4° grado del Centro educativo de la Unidad San Carlos de Puno, los métodos fueron cuantitativos, tipo de estudio no empírico y diseño de estudio correlacional. La demostración estaba conformada por 63 educandos. Para probar las hipótesis, se emplearon técnicas apropiadas de encuestas y cuestionarios validados. Los estadísticos usaron la correlación de Pearson con un 95 % de confiabilidad.

Este estudio nos llevó a concluir que existe una relación ( $p < 0,05$ ) entre la comprensión lectora, la percepción y el pensamiento crítico en educandos de 4° grado. También hay una vinculación entre el pensamiento crítico y la comprensión lectora. Existe una vinculación significativa entre las capacidades cognoscitivas y la comprensión lectora en los educandos de 4to año de secundaria. El marco teórico forma parte de las variables de investigación a desarrollar.

En la propuesta pedagógica del Ministerio de Educación MINEDU (2009), la gestión docente es un conjunto de actividades vinculadas con la mejora del proceso de Enseñanza aprendizaje que llevan a cabo educadores y educandos, Por su parte la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación UNESCO (2011) define a la gestión educativa es una combinación de actores en el marco del currículo personal escolar, tanto internos como externos con conexiones con la educación. En Bustios y Rivera (2018), lo mencionado es una agrupación de técnicas, herramientas y procedimientos en la formación de las prácticas educativas y la administración de los recursos, entendida como el procedimiento mediante el cual el director o directivos define los actos que debe realizar una organización en el cumplimiento de los propósitos institucionales, asimismo para Chiavenato, la administración es el procedimiento de interpretar los propósitos de una empresa y traducirlos en actividades comerciales a través de la programación, administrar, dirección y control de prácticas en todas las áreas y niveles de la empresa para lograr las finalidades organizacionales.; para la misma fuente, la gestión es la acción y efecto de administrar u operar una empresa desde otra perspectiva con el fin de lograr los objetivos, se considera gestión como una agrupación de prácticas de dirección de la entidad. Finalmente, la gestión o las operaciones como el procedimiento de diseño y sustento de un ambiente en el que se trabaja eficazmente como equipo. Cuando realicen labores administrativas, deberán desempeñar las funcionalidades de programación, administración, dirección y control de los centros educativos.

Plataforma Educativa virtual, es un programa que facilita la creación de entornos virtuales, de contenido técnico como de gestión y didáctica, agrupa diversas herramientas para docentes y educandos, actualmente son prioridad, para toda la comunidad educativa. Para su aplicación se debe contar con Internet siendo esta una gran dificultad en educación, es responsabilidad del estado dotar de internet para el desarrollo de clases virtuales y presenciales lograr en los estudiantes las competencias estándares de aprendizaje que propone el currículo.

En la misma línea, Millan (2018) define un programa digital como un instrumento para formar procesos de Enseñanza aprendizaje, brindando información de diversas

formas, accediendo al Localizador de Recursos Uniforme URLs, y socializando recursos creados por docentes y estudiantes, mediante el uso de recursos como correo electrónico, foro, chat, videoconferencia, y otros, para promover la colaboración en el trabajo. Las herramientas estructuradas en el web diseñado para facilitar el aprendizaje presencial a través de estrategias de planificación y entrega de cursos en línea. Al aprovechar la tecnología informática, es posible crear y diseñar un entorno de aprendizaje conectado a Internet que contenga todos los elementos necesarios para administrar, gestionar e investigar una amplia gama de actividades docentes. Son entornos informativos en los que se puede hallar una extensa gama de herramientas consolidadas y adecuadas para el aprendizaje. Su utilidad radica en construir y desarrollar cursos instructivos en Internet sin tener que adquirir de la misma manera amplios conocimientos de programación.

Mori (2018) sostiene que existen plataformas virtuales en diferentes módulos para capturar la información que contienen a través del centro de conocimiento y emplearlas como medio de desarrollo académico. Señala el mismo autor, que los módulos de nivel funcional pueden aportar soluciones de gestión en tres tipos principales de centros de formación: gestión de la comunicación, gestión educativa y gestión de la formación y el aprendizaje, métodos técnicos para garantizar un lugar de trabajo común para los beneficiarios para garantizar el cumplimiento de la información y los documentos académicos, herramientas de comunicación como: correo, videoconferencia, chat, blogs, y otros; en algunos casos cuentan con archivos digitales de documentos destinados a generar conocimiento generado por terceros y herramientas propias de autoría para la creación de recursos nuevos; en este sentido Díaz (2009) se propone que para realizar funciones la plataforma necesita algunas aplicaciones básicas, como herramientas de gestión de contenidos, de comunicación y colaboración, de seguimiento y evaluación, de administración y asignación de permisos, y herramientas complementarias. Esencialmente, los programas educativos digitales son importantes facilitadores del aprendizaje a distancia y apoyan la formación académica presencial. No obstante, ahora se usan comúnmente para mejorar los espacios de trabajo donde se desarrolla la discusión y la estructura de la información, como en la enseñanza de grupos de investigación y en la creación de comunidades digitales que distribuye los saberes mediante el Internet.

**Los entornos virtuales de aprendizaje** corresponden a la agrupación de los administradores de contenidos educativos (Learning Management System, LMS), también llamados como ambientes digitales (Virtual Learning, Managements, VLE.), un subgrupo de los administradores de contenidos (CMS, Content, Management Systems). Esencialmente, los administradores de contenido de aprendizaje crean y administran plataformas de aprendizaje, espacios donde los centros educativos gestionan los recursos educativos proporcionados por los educadores y los organizan para que los educandos accedan a esos recursos, al tiempo que permiten la comunicación entre educandos y educadores.

**Moodle** es un administrador de contenido educativo, creado por Martin Dougiamas en Perth, Australia Occidental, su proyecto se basa en la idea del constructivismo en la pedagogía, desde este punto de vista afirma que el conocimiento se construye en la mente del aprendiz, no depende de libros o educadores, creando un aprendiz activo. Un entorno central les ayuda a desarrollar sus propias habilidades y conocimientos, en lugar de simplemente publicar y difundir información que los educandos requieren conocer.

Moodle es un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtual como sistemas de capacitación en línea.

El término Moodle es un acrónimo en inglés de entorno modular de aprendizaje dinámico determinado a elementos (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment)

**El diseño pedagógico de la plataforma moodle se fundamenta** en la construcción social de la educación, esto significa que no solo los profesores sino también los estudiantes pueden colaborar en la experiencia de aprendizaje. Entonces, técnicamente, Moodle permite a los estudiantes comentar, colaborar, acceder a documentos en cualquier momento e incluso participar en debates con compañeros de clase. La pedagogía constructivista cree que cuando interactuamos con nuestro entorno, construimos activamente nuevos conocimientos que se refuerzan a medida que los usamos. No solo proporciona información, sino que también fomenta experiencias diversas y estimulantes para la construcción creativa del conocimiento.

Para Quispe (2015) el constructivismo corresponde a los sujetos construir conocimientos de forma activa e interactúan con su entorno. Toma en cuenta los fundamentos de Piaget donde los individuos no solo aprenden a leer, sino que comparan el conocimiento con el mundo interior de los educandos, lo cual es relevante y significativo. Este conocimiento se puede reforzar si se puede emplear con éxito en el medio ambiente. El constructivismo expone que la formación es especialmente efectiva cuando lo que ya se ha construido debe lograrse con otro trabajo. El procedimiento de aprendizaje basado en Moodle, ha sido diseñado con las siguientes ideas en mente:

1. El educando es consciente del procedimiento de su aprendizaje

Los alumnos fabrica sus nuevos saberes a raíz de conocimientos previamente adquiridos.

Los educandos aprenden leyendo y escuchando a los educadores, aplicándose, creando, autoexplorándose, descubriendo, los alumnos aprendiendo por sí mismos si tienen tendencia y motivación por aprender.

2. El docente es el mediador del aprendizaje:

Los docentes transmiten y guían el conocimiento en el procedimiento de aprendizaje y deben emplearse materiales en este ámbito para conectar con los educandos. Además, deben mantener una comunicación fluida con sus niños, también necesitan comprender la personalidad y la capacidad de aprendizaje de cada alumno para tomar las medidas adecuadas.

3. Los sujetos se forman socializándose con su entorno y comparando sus propios planes, producto de su contexto, con los de los demás.

Los individuos acumulan conocimientos a través del diálogo constante con los demás. Aunque Moodle está diseñado con un enfoque de enseñanza constructivista, permite una variedad de estilos de enseñanza, se puede usar a través del diseño de contenido de forma básica o avanzada, por lo que Moodle puede respaldar la evaluación en línea, ya que se puede usar para socializar el aprendizaje y la formación de habilidades (Alata, 2014).

**El aula virtual** es un ambiente formado virtualmente empleando técnicas de los saberes y la comunicación, diseñado para brindar a los educandos oportunidades de formación usando materiales didácticos bajo la supervisión de educadores. El aula virtual es un nuevo concepto que ayuda a gestionar la información y el contenido de los temas tratados a través de las TIC, ofrece instrumentos de aprendizaje más motivadores que los salones tradicionales. Las clases están integradas con la plataforma LMS y se dividen en cuatro áreas principales:

**Área de información** en esta área de información, cada participante tiene información de contacto de todos sus compañeros y medios como una cuenta de correo electrónico, un foro de discusión para debatir y una sala de chat para establecer comunicación en tiempo real.

**Área de contenidos** en esta área ayuda a publicar documentos relevantes, documentos de respaldo, catálogos y actividades reales

**Área de comunicación** publique noticias y eventos, comparta su calendario de eventos con organizaciones estudiantiles y proporcione un lugar para que los educandos publiquen fotos e información de contacto personal.

**En el área de recursos** este es un espacio donde puede cargar y descargar archivos, ver videos y otros materiales didácticos, ayudar con los libros de texto y guiar a los alumnos en dificultades técnicas vinculadas con el aprendizaje, emplear recursos y materiales en el aula facilitando la actividad y el aprendizaje.

Virtual, se le denomina digital a todo aquello que simula una situación o un sujeto muy parecido a la realidad, es un término muy común en informática para referirse a una realidad construida por una computadora o sistema digital, por eso se denomina realidad virtual lo que permite al usuario de una computadora herramienta para dar la impresión de estar inmerso en un mundo paralelo al mundo real, la ilusión es generada por la computadora y ayuda a los usuarios participar en el juego usando una situación especial (Sayritupa, 2018).

Aprendizaje, es el procedimiento de cambiar y lograr destrezas, capacidades, saberes, actitudes o valores mediante el aprendizaje, la praxis, la formación, el razonamiento y la examinación. Este proceso se examina desde diferentes ángulos, por lo tanto,

diferentes teorías de aprendizaje. Esta es una de las funcionalidades psíquicas más trascendentes en sujetos, animales y sistemas formados por el hombre. El avance de las personas y los valores, los fundamentos aprendidos en la familia determinan los elementos de aprendizaje de cada materia y refuerzan los saberes conseguidos, sentando así las bases para los aprendizajes posteriores.

**Material Digital** Un documento o contenido virtual es cualquier tipo de información almacenada en un formato digital que facilita almacenar, organizar y recuperar grandes cantidades de datos.

**Evaluación** se basa en un conjunto de criterios normativos para definir sistemáticamente el valor, la valía y la importancia de algo o alguien. La evaluación a menudo se emplea para describir y estimar temáticas de interés en muchos emprendimientos humanos, la salud, la justicia, las artes, la educación y las organizaciones sin fines de lucro, el gobierno y otros emprendimientos humanos.

**Las habilidades cognitivas**, definido en la Taxonomía de Bloom (OREALC, 2013) las competencias cognoscitivas son aquellas capacidades que admite al sujeto absorber y formar ideas nuevas y conocimientos. Los educandos deben desarrollar habilidades cognitivas para comprender cómo aprenden, donde los maestros juegan un papel al guiar las estrategias de formación.

**La clasificación de las habilidades cognitivas** de acuerdo con la clasificación de Bloom, preséntelo de la siguiente manera:

**Habilidades básicas**- Recordatorios, Google, Marcadores, Viñetas, Comprender, Suscribirse, Comentarios, Etiquetas, Búsqueda avanzada. Aplicar, ejecutar, operar, jugar, editar.

**Habilidades superiores** con respecto a la clasificación de Bloom, contribuir a las habilidades cognitivas en la memoria, la comprensión y comentarlas son algunas de las habilidades complejas que trata de la siguiente manera: análisis, asociación, reconstrucción, evaluación revisiones, comentarios de blog y reflexiones, moderando en foros, colaborar en internet, colaborar en línea, crear, programar, producir, filmar, animar, transmitir películas o podcasts. Gracias a esta clasificación, las capacidades

avanzadas forman las habilidades más complejas, como el análisis. evaluar, meditar y crear nuevos elementos (Chavez, 2016).

Se concluye que la capacidad cognitiva básica de los educandos de educación secundaria debe poner mucho empeño en la interacción entre educadores y alumnos.

**Habilidades cognitivas de percepción** los autores mencionan que cada vez que un individuo se dedica a observar la meditación, ser consciente de sus actividades aumenta su capacidad para reflexionar y procesar el conocimiento (Sayritupa, 2018)

Sobre atención y concentración seguir, la atención es una forma de dirigir y concentrar la energía mental en el desarrollo de una acción. La atención enfoca toda la energía en lograr la meta. Lo mencionado permite asimilar contenidos, que se asocian más a la memoria y a otros contenidos asimilados cuando la actividad del acto es equilibrada, atenta, es decir, competencia, atención, las ideas se conducen a una concentración de actividades sugerentes enviadas a los educandos.

La falta de habilidad constante se llama dispersión. Los niños a veces no saben que la atención es una tarea que no ocurre automáticamente, o es posible que no se den cuenta de que la atención limitada o dificultad para desarrollar las habilidades necesarias para hacer frente a ciertas situaciones lo que significa que los alumnos requieren crear enfoque al motivar a enfocarse y desarrollar la capacidad de concentrarse en situaciones específicas. A medida que incrementa el nivel de alerta del sistema nervioso.

Desarrollando el concepto de Memorización, Sayritupa (2018) refiere que la memoria como el almacenamiento inicial de información o el proceso de aprendizaje y conservación para uso futuro. Nuevamente, los autores nos dicen que el análisis de procesos ayuda con los siguientes pasos:

- 1.- Adquirir los saberes.
- 2.-Organizar y ordenar saberes.
- 3.- Guardar los saberes.
- 4.- Recobrar los saberes.

Hay diversos tipos de memorias mencionaremos los más recurrentes:

La memoria visual o pictórica se caracteriza por estímulos visuales en forma de imágenes que permanecen en la memoria de un individuo por un corto tiempo.

Memoria verbal En este caso, el alumno puede retener y modificar el contenido oral asimilado y estructurado.

Memoria semántica contiene símbolos verbales y no verbales bien estructurados.

Las habilidades básicas para procesar la información representado por la codificación, el alumno organiza y conecta el saber del planeta. Para Sayritupa (2018) El educando analiza con toda la energía de su inteligencia, desarrollándola y perfeccionándola a medida que coordina los saberes obtenidos.

Sayritupa (2018) señala que la selección desarrolla una serie de resúmenes jerárquicos, términos que pueden usarse para describir a los estudiantes que leen alrededor de tres o cuatro páginas y sus respectivos títulos. Diseñaron el mapa básico en mayúsculas, dejando dos o tres frases en blanco en cada subapartado correspondiente al texto. Como tal, escriben una oración que enfoca y resalta la idea principal del tema. Escribieron dos o tres oraciones expresando estas ideas con sus propias palabras, en lugar de copiarlas del libro al final. Debe escribir una oración o dos en la parte superior de cada página, revelando toda la información importante sobre el trabajo que todos sus compañeros de clase han completado.

El Constructivismo se basa en que el aprendizaje existe y el conocimiento debe ser construido o reproducido por el sujeto a través del aprender haciendo, lo que significa que el aprendizaje no se imparte simplemente, sino que en donde se puede facilitar el aprendizaje, cualquier aprendiz reinventa su propio proceso de aprendizaje mediante su propia experiencia interna, por lo que lo aprendido no se puede medir ya que es único para cada sujeto que recibe el aprendizaje. Puede significar un proceso de enseñanza basado en determinados contenidos, métodos y objetivos, la idea principal es construir una persona que aprende, la mente humana articula nuevos conocimientos a partir de la enseñanza. El aprendizaje de los alumnos debe ser activo, deben ser partícipes en la clase, no observar pasivamente lo que se les explica. No importa, pero la aceptación es activa en lugar de pasiva en el aprendizaje constructivista.

Estos tres representantes de la teoría del aprendizaje se centran principalmente en la persona misma, cuyas experiencias previas lo han llevado a formar nuevas estructuras mentales, cada una de las cuales representa una subestructura del conocimiento que depende de la interacción del sujeto con conocimiento para Piaget, interactuar con otras según Vygotsky o si significativo para Ausbel.

El enfoque social de Lev Vygotsky consiste en que la cognición individual es el resultado de procesos históricos y sociales, en los que el lenguaje juega un papel importante. Para Vygotsky, el conocimiento es un proceso interactivo entre el sujeto y el entorno, pero el entorno se entiende como algo social y cultural, no solo material. También rechaza los enfoques psicodélicos y atenuantes para aprender a acumular reflejos o asociaciones simples entre estímulos y respuestas. Hay algunas características humanas distintivas que no pueden reducirse a asociativas, como la conciencia y el lenguaje dividido en varios puntos, para permitir la difusión de la información. El objeto de estudio en el constructivismo de Lev Vygotsky, en especial el constructivismo social, que es muy amplio y complejo. Por esta razón, el punto de partida de estas investigaciones es resumir la biografía del gran filósofo ruso, para luego presentar una visión general de la teoría del constructivismo, dando como resultado la conferencia del constructivismo social de Lev Vygotsky, y luego explorar la razón de ser y los principios de su teoría, resumiendo su contribución a la psicología evolutiva.

Zona de desarrollo próximo. Es la brecha entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad para resolver problemas de forma independiente y el desarrollo potencial de la capacidad para resolver problemas a través de la coordinación con colegas capaces, más fuerza o tutoría de adultos.

Nivel de desarrollo real corresponde a la etapa de desarrollo de un niño y la define como una serie de actividades que el sujeto puede realizar de manera independiente, sin la colaboración de otros.

Nivel de desarrollo potencial se refiere a la medición en que el individuo es capaz de lograr en cooperación y bajo la guía de otros, es decir, interactuando con otros para resolver problemas.

El conectivismo es determinado como una teoría de aprendizaje para la era digital Siemens (2004) teniendo en cuenta el procedimiento de creación de redes, existe una similitud entre las redes neuronales, la manera en que nuestras neuronas están conectadas con el fin de transmitir información, es lo mismo con las redes informáticas porque se considera que la teoría de la asociación es la nueva era de la teoría de números porque encaja muy bien. para los tiempos actuales, permitiéndonos comprender y repensar los vínculos, es la teoría de que el conexionismo es visto como un procedimiento de aprendizaje, mencionaremos algunas ventajas:

- Es una teoría que encaja correctamente con nuestra realidad actual, donde los educandos son vistos como nativos digitales, alcanzados con una cantidad constante de instrumentos que se originan asiduamente.
- Logra discutir, participar, favorecer, y reflexionar con los demás.
- Se es libre de seleccionar estas herramientas como lo considere más apropiado para garantizar un aprendizaje de manera significativa.
- El aprendizaje ya no es individual, se vuelve colaborativo y cooperativa.
- Promueve el espacio para desarrollar habilidades individuales y grupales a través de discusiones entre los educandos a medida que se exploran nuevas definiciones.

El Conectivismo establece que las personas y las organizaciones son identidades de aprendizaje. Según esto se confirma las ideas de Siemens que las organizaciones tienen la capacidad de aprender. Es así como Senge (1990) (citado por Merriam et al, 2006) define las organizaciones como el espacio donde las personas desarrollan su capacidad de crear resultados que desean alcanzar, las personas están aprendiendo permanentemente como actuar en conjunto.

Por lo tanto, siguiendo las ideas del Conectivismo, las personas al interior de una organización aprenden en y a través de la red, luego el aprendizaje del grupo en su totalidad, es más profundo y amplio que el aprendizaje de los individuos. La capacidad de aprendizaje establece que la red va más allá de los límites de la organización y sus restricciones. La idea de que las personas aprenden al interior de un ambiente organizacional es una idea que ya venía en desarrollo, Merriam et al.

(2006) sostiene que aprendizaje organizacional se logra cuando los miembros constituyen agentes de aprendizaje de la organización, interviniendo para superar errores en el entorno

En este mundo globalizado en que vivimos, donde los países están integrados por medio de la ciencia y tecnología donde la información llega en forma rápida de manera virtual y el ser humano se ha convertido en un ciudadano del mundo no es necesario viajar al lugar para recoger información directa por que gracias a la tecnología en cuestión de segundos esta accesible la información referente al tema de investigación y nuestros estudiantes de la educación básica son nativos digitales se requiere que los educandos se encuentran dispuestos para la utilización de la plataforma moodle, en este sentido los profesores debe prepararse para el uso de ello y desarrollar clases presenciales y virtuales con los estudiantes para resolver problemas desde las Instituciones Educativas tales como problemas sociales y medio ambientales propio del siglo donde la sociedad pueden verse afectados en la interacción directa del procedimiento enseñanza y aprendizaje en el futuro, por lo consiguiente es importante hacer este trabajo de investigación sobre la aplicación de gestión de plataforma moodle porque se convierte en un recurso indispensable en las instituciones educativas por su fácil acceso de manera virtual o presencial porque estas logran fortalecer las habilidades cognitivas, además facilitan la evaluación y hacer viable una retroalimentación para trabajar en diferentes sectores y lograr las competencias en conclusión las plataformas virtuales nos permiten optimizar tiempos, optimizar la calidad de la información y que los estudiantes se sientan identificados con su entorno tecnológico.

A nivel nacional existen diferentes problemas en las instituciones educativas uno de ellos es carecer de plataforma virtuales para llevar a cabo las clases presenciales, semipresenciales y virtuales con los educandos del nivel secundaria se hace necesario en el contexto que estamos viviendo, el manejo de la tecnología informativa y comunicativa Tics como soporte a las clases para que los estudiantes aprender de manera sincrónica, asincrónica y de esta manera mejorar sus habilidades cognitivas.

Sobre la situación problemática en la presente investigación el progreso de la tecnología informativa y la comunicativa y como asisten al acceso de la información

de los estudiantes a nivel global y de manera masiva, mejorando el aprendizaje de los educandos con la utilización del internet y la conectividad, las plataformas educativas virtuales se han convertido en un instrumento poderos, con el fin del progreso del procedimiento de aprendizaje y enseñanza.

Acorde con las cifras del Instituto Nacional de Estadística e Informática INEI (2018) La brecha educativa se ha desarrollado por la ejecución de las clases de forma virtual en el año 2018, el acceso a internet existente en Lima metropolitana era del 72% en tanto que en los demás lugares del Perú el valor era de 42.9%, siendo el más alterado el nivel primaria con un 29,6% de acceso.

A pesar que en los últimos años el gobierno del Perú ha implementado la plataforma virtual aprendo en casa existe mucha desigualdad en el acceso a internet que afecto la formación de miles de estudiantes, fundamentalmente en la zona rural se calcula que 7005 mil infantes y adolescentes suspendieron sus estudios entre el 2019 y 2020 de este cálculo, 597 mil pertenecían a colegios públicos.

A pesar que el Ministerio de Educación, MINEDU en los últimos tiempos ha implementado con laptops las instituciones educativas de zonas rurales de nuestro país, los estudiantes de zonas urbanas carecen de esta herramienta tecnológica lo cual impide el desarrollo normal de las clases virtuales produciendo el atraso en el logro de las competencias y estándares de aprendizaje (Chavez 2016)

La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación, UNESCO (2013), planteó concentrar la utilización de las tecnologías informáticas y comunicativas, conocido como las TICs, efectuando de esta manera una correcta formación académica; logrando que los profesores tengan la facultad de ser partícipes de una manera activa en la optimización de la políticas educativa, con el fin de lograr realizar de manera eficaz las reformas que logren optimizar el sistema educativo de forma integral estableciendo la utilización de la capacidad de la tecnología, que tiene los diferentes accesos a los servicios de formación y comunicación; estos promocionan la utilización del programa de computadora para la optimización de la gestión educativa, es por esto que se debe estar permanentemente competente para el la utilización de estas actuales tecnologías que suministran medios con el fin de tener la facultad de acceder a la información de

utilidad. Como por ejemplo la plataforma virtual moodle que logra optimizar el procedimiento de aprendizaje, con el fin de que los educandos logren un aprendizaje de manera significativa, progresando en las capacidades colaborativas y participativas.

El centro educativo que participa en el estudio presenta en este momento la plataforma virtual moodle como medio de aprendizaje virtual para apoyar las actividades en el aula o virtuales como un medio de aprendizaje en el sector de educación para el trabajo observándose bajo rendimiento en dicho área, es por esto el requerimiento del estudio en promocionar la utilización alternativa de la plataforma virtual moodle con el fin de mejorar las habilidades cognitivas en los estudiantes del nivel secundaria nuevo Chimbote, 2021 por tal motivo se elaboró el problema siguiente

¿De qué manera la gestión de plataforma moodle mejora las habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria Nuevo Chimbote,2021?

Ante la problemática planteada en el trabajo de investigación presento la hipótesis siguiente:

La Gestión de plataforma Moodle mejorará las habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria Nuevo Chimbote 2021,

Igualmente presento a continuación el objetivo general:

Determinar si la Gestión de plataforma Moodle, mejora las habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria Nuevo Chimbote 2021

De la misma forma mis objetivos específicos

Identificar las habilidades cognitivas de estudiantes de las Instituciones Educativas de nivel secundaria de Nuevo Chimbote antes de la gestión de la plataforma Moodle en el grupo control y experimental.

Identificar las habilidades cognitivas de estudiantes de las Instituciones Educativas de nivel secundaria de Nuevo Chimbote después de la gestión de la plataforma Moodle en el grupo control y experimental.

Establecer la Comparación de resultados de habilidades cognitivas antes y después

en los grupos control y experimental respecto de la gestión de la plataforma Moodle en las Instituciones Educativas del nivel secundaria de Nuevo Chimbote 2021.

### Conceptualización y operacionalización de las variables

TITULO: Gestión de plataforma Moodle en la mejora de habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria Nuevo Chimbote, 2021

ENFOQUE : Cuantitativo

DISEÑO : Cuasi experimental

AUTOR : Milla Ramos Navarro Timoteo

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	VALORES
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE. Gestión de plataforma moodle</p>	Herramientas de gestión de contenidos	Organiza, Utiliza correctamente los diversos formato , doc, html, pdf, etc en la plataforma		INICIO (0-5)
	Herramienta de comunicación y colaboración	Utiliza correctamente las diversas herramientas para comunicarse tales como foros, salas de chat, mensajerías internas en plataformas virtuales		
	Herramienta de seguimiento y evaluación	Evaluaciones , autoevaluaciones del uso correcto de las plataformas virtuales		PROCESO(6-11)

<p>VARIABLE DEPENDIENTE: Habilidades cognitivas</p>	<p>Habilidades básicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ accede con facilidad a la plataforma virtual</li> <li>✚ Utiliza la sala de chat con facilidad para preguntar, comunicar con sus compañeros y docente</li> <li>✚ utiliza eficazmente el blog para cumplir con sus tareas en la plataforma virtual</li> <li>✚ Registra sus trabajo con facilidad en diferentes formatos en la plataforma virtual</li> <li>✚ Utiliza correctamente las principales herramientas básicas de la plataforma virtual</li> </ul>	<p><b>Guía de observación</b></p>	<p><b>LOGRO(12-18)</b></p>
	<p>Habilidades básicas para procesar la información</p>	<p>Lee y comprende los textos digitales para diseñar un organizador visual</p> <p>Organiza gráficamente la información en la plataforma virtual</p> <p>Diseña con creatividad sus diapositivas para presentarlo en la plataforma virtual</p> <p>Procesa la información digital eficazmente en la plataforma virtual</p> <p>Implementa con creatividad los diferentes espacios de la plataforma virtual</p>	<p><b>ESCALAS</b></p> <p><b>Regular</b></p> <p><b>Bueno</b></p> <p><b>Muy bueno</b></p> <p><b>Excelente</b></p>	<p><b>LOGRO DESTACADO (19-25)</b></p>

	Habilidades superiores	<p>Promueve la creatividad y la innovación para presentar sus trabajos en plataformas virtuales.</p> <p>sustentan sus trabajos con facilidad utilizando la plataforma virtual</p> <p>Utiliza el pensamiento crítico para sustentar su trabajos en la plataforma virtual</p> <p>Analiza, discrimina para responder las preguntas de la evaluación formativa en plataformas virtuales</p> <p>Se Evalúa y Autoevalúa correctamente utilizando las plataformas virtuales</p>		

## METODOLOGÍA

Respecto al tipo de estudio se define de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) indica que se trata de un estudio de alcance explicativo porque se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta. En concordancia se afirma que el estudio es de tipo experimental de diseño cuasi experimental.

### Diseño de investigación

El presente estudio se ha elaborado de acuerdo al diseño cuasi experimental como se observa:

G.E: O1 X O2

G.C: O2 ----- O3

Dónde:

G.E: Grupo Experimental

G.C: Grupo Control

O1: Pre test

O2: Pos test

O3: Pre test

O4: Post test

### Poblacion y muestra

La población quedo constituido por 5048 estudisntes de las instituciones educativas del Nivel secundaria de Nuevo Chimbote 2021

Tabla 1

Distribución de la población de centros educativos de educación básica regular de nuevo Chimbote 2021

N <sup>a</sup>	Instituciones educativas	Estudiantes	Docentes	Personal no docente	autoridades	Padres de familia
1	88042 “Las Palmas”	400	27	04	03	312
2	88388 “San Luis de la Paz”	800	45	5	2	450
3	Villa María	600	32	8	2	350
4	88047 “Augusto Salazar Bondi”	1000	50	12	03	650
5	89551 Villa el Salvador	110	11	0	1	80
6	R.F.S. De Yugoslavia	520	50	8	1	450
7	88017 “Cesar Vallejo”	450	28	7	2	380
8	88021 “Alfonso Ugarte”	520	32	8	5	410
9	88024 “Las Brisas”	140	8	4	1	102
10	89541 Los constructores	238	18	0	1	180
11	88404 Las delicias	270	14	1	1	170
TOTAL		5048				

Fuente: Elaboración propia del investigador base a la nomina base a matrículas del Siagie 2021.

Para determinar la muestra se consideró la técnica de selección de muestra probabilística y estratificada, constituyéndose la muestra por estudiantes del VI ciclo de Educación Básica Regular en el área de Educación para el trabajo las Institución

Educativa N° 88042 y Villa María; grupo control 30 y grupo experimental 30 estudiantes

Tabla 02

Muestra de estudio

Institución Educativa	Grado	Cantidad	%
88042	A	30	50%
Villa María	A	30	50%
Total	-	60	100%

La muestra se seleccionó de manera probabilístico de tipo estratificado estudiantes del VI ciclo del área de educación para el trabajo

Con respecto a la técnica de estudio, según Ocrosopoma y Ocrosopoma (2004), argumentan que las técnicas son un grupo de pautas, comportamientos, procedimientos y actividades coordinados diseñados para realizar una tarea o actividad en particular de manera eficiente. La técnica empleada en el actual estudio fue la Observación.

**La observación** para Benguría, Martín, Valdés, Pastellides y Gómez (2010), es el proceso mediante el cual recopilamos datos para su estudio, es la acción de observar algo sin afectarlo con el fin de estudiarlo, analizarlo y lograr conclusiones al respecto (p. 10). La observación permitió recoger datos respecto al nivel de habilidades cognitivas en la que se encuentra los estudiantes con la gestión de la plataforma moodle.

El instrumento utilizado en el estudio fue el cuestionario, el mismo que permitió lograr información acerca del progreso de las habilidades cognitivas mediante la plataforma moodle en las I.E N° 88042 y Villa María. Estuvo organizado en 03 dimensiones; habilidades básicas, Habilidades básicas para procesar la información y habilidades superiores. El instrumento contiene 15 ítems.

La escala de valoración es la siguiente

- Alto: 52 - 75
- Media: 28 - 51
- Baja: 5 - 27

Con el fin de la validez se tuvo en consideración el criterio de juicio de expertos: por el Doctor. Paredes Gavidia Saúl Edgar, Doctora Izaguirre Girón Margarita Esperanza y la Doctora Arroyo Rosales Elizabeth Madeleine; quienes opinaron favorablemente sobre la coherencia del instrumento entre ítems, indicadores, dimensiones y variables del cual concluyen como aplicable al 100%. La confiabilidad se tomó como muestra piloto muestra piloto 60 educandos de la Institución Educativa N° 88042 y la Institución Educativa Villa María en la que se aplicó el instrumento obteniendo un valor de alfa se Cronbach de 0,85 siendo este valor mayor al 0,75 indicando con esto que el instrumento es confiable; como se evidencia en:

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.886	15

Para llevar a cabo el procesamiento y análisis de la información se efectuó la prueba de normalidad que permitió medir el antes y después, posteriormente se aplicó la Prueba acerca de media de las diferencias, comparaciones pareadas pruebas antes y después por cada grupo control y experimental mediante la siguiente formula ( $d_i = x_f - x_i$ )

También se utilizó el programa Excel para obtener gráficos estadísticos, la tabla de frecuencia simple y porcentual Media aritmética, tendencia central y desviación estándar, y medidas inferenciales como prueba de T Student.

## RESULTADOS

Los resultados obtenidos en la gestión de plataforma Moodle en la mejora de habilidades cognitivas en estudiantes del nivel secundaria Nuevo Chimbote 2021, fueron:

Tabla 1.

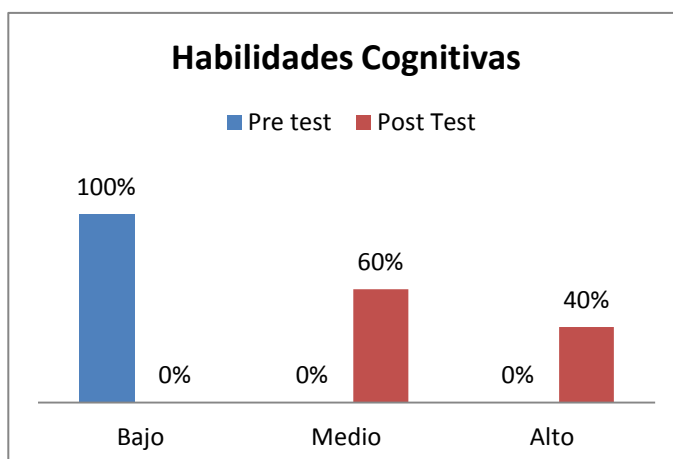
*Nivel de habilidades cognitivas, antes y después de la aplicación de la propuesta de Gestión de plataforma Moodle*

Niveles	Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%
Alto	0	0%	12	40%
Medio	0	0%	18	60%
Bajo	30	100%	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia de acuerdo a la base a los datos de la Encuesta

En la tabla 1 se observa, el nivel de habilidades cognitivas de los estudiantes identificando que el 100% de los educandos tuvieron un rango bajo en sus habilidades cognitivas en el pre test, 40% y 60% de estudiantes tuvieron un nivel alto y medio respectivamente, en lograr mejorar sus habilidades cognitivas después de la aplicación de la propuesta.

Por lo que se concluye que los porcentajes de 40% y 60% del nivel medio y alto es producto de la aplicación de la propuesta plataforma moodle



**Figura 1:** Porcentaje de los niveles de habilidades cognitivas alcanzados por los estudiantes del centro educativo N° 88042 Nuevo Chimbote 2021, antes y después de la aplicación de la propuesta de Gestión de plataforma moodle

**Tabla 2**

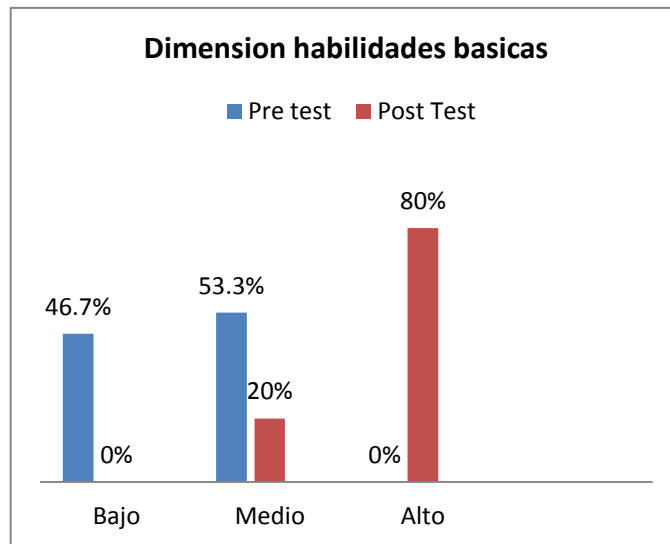
Niveles de habilidades cognitivas según dimensiones, Antes y después de la aplicación de la gestión de plataforma Moodle

Dimensiones	Niveles	Pre Test		Post Test	
		N°	%	N°	%
<b>1. Habilidades básicas</b>	Alto (19-25)	0	0%	24	80%
	Medio (12-18)	16	53,3%	6	20%
	Bajo (5-11)	14	46,7%	0	0%
	<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>
<b>2. Habilidades básicas para Procesar la información</b>	Alto (19-25)	0	0%	16	53,3%
	Medio (12-18)	7	23,3%	14	46,7%
	Bajo (5-11)	23	76,7%	0	0%
	<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>
<b>3. Habilidades superiores</b>	Alto (19-25)	0	0%	14	46,7%
	Medio (12-18)	8	26,7%	16	53,3%
	Bajo (5-11)	22	73,3%	0	0%
	<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

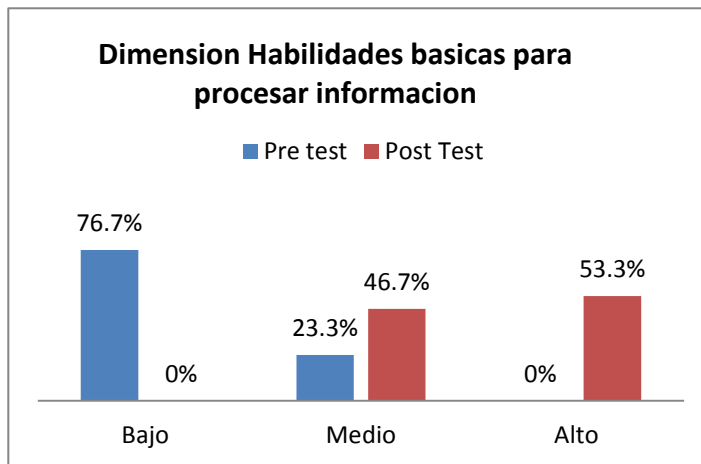
Fuente: Elaborado por el autor en base a los datos aplicados en la pre test y post test

**Interpretación.** El nivel más frecuente de habilidades cognitivas, según dimensiones, de los estudiantes en el centro educativo N°88042 Nuevo Chimbote 2021, antes de la aplicación de la propuesta de Gestión de Plataforma moodle fue el Nivel Medio, con el 53,3% en la dimensión habilidades básicas y el nivel bajo con el 76,7% en la dimensión habilidades básicas para procesar la información y con el 73,3% en la dimensión Habilidades superiores; mientras que el nivel más frecuente de habilidades cognitivas, según dimensiones, luego de la utilización de la propuesta de gestión plataforma moodle, fue el Rango Alto, con el 80%, en la dimensión habilidades básicas con el

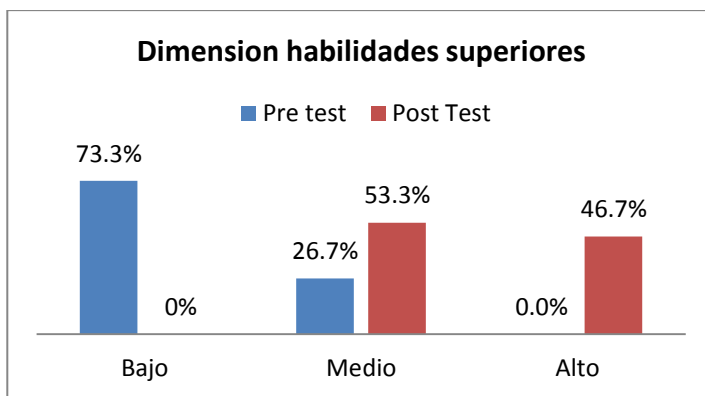
53,3% en la dimensión habilidades básicas para procesar la información nivel alto y con el 53,3% en la dimensión habilidades superiores en el nivel medio Como se puede observar, después de la aplicación de la propuesta de gestión plataforma web, en las dimensiones 1 y 2 es alto 80%, 53,3% y en la dimensión 3 en nivel medio con 53,3% como se puede evidenciar en la tabla y en el grafico estadístico



**Figura 2:** Porcentajes de niveles de habilidades cognitivas en la dimensión habilidades basicas



**Figura 3:** Porcentajes de niveles de habilidades cognitivas en la dimensión habilidades basicas para procesar información.



**Figura 2:** Porcentajes de niveles de habilidades cognitivas en la dimensión habilidades superiores

### **Resultados de la prueba de la Hipótesis.**

Para indicar si la Gestión plataforma moodle en la mejora de habilidades cognitivas en los estudiantes de secundaria de nuevo Chimbote 2021, se aceptó la hipótesis Nula ( $H_0$ ), y se rechaza la alterna, que se utilizó como observación con el fin de diferenciar a la hipótesis alterna, se aplicó la prueba de hipótesis para igualdad de medias poblacional (prueba T)

Se efectuó la prueba T de Student acerca de la propuesta de gestión plataforma moodle en la mejora de las habilidades cognitivas en estudiantes del nivel secundaria nuevo Chimbote 2021, con el software SPSS V26, los resultados se aprecian en la **tabla 3**, acerca de la prueba T de Student, Hernández (2014) sostiene que las pruebas estadísticas utilizadas para estimar si las medias de los 2 grupos en variables conocidas son significativamente desiguales, también mostraron que sus resultados eran correctos.

La prueba de hipótesis evalúa la diferencia entre dos medias, basado en una hipótesis previa en términos estadísticos. Luego se calcula la probabilidad de la diferencia entre los valores comparados. Si la probabilidad de obtener tal diferencia es pequeña, diremos que dicha diferencia es significativa.

### **Tabla 3**

Prueba T para muestras emparejadas, de acuerdo al pre, pos test del grupo experimental y control

GRUPO		Media	Diferencia	Desviación estándar	Desv. Error promedio	T	gl	Sig. (bilateral)
1	SUMA PRETEST	33.43						
	SUMA POSTEST	56.73	23,30	5,685	1,033	22,556	29	,000
2	SUMA PRETEST	28.63						
	SUMA POSTEST	40.53	11,90	6,088	1,111	10,707	29	,000

**Fuente: Elaborado por el autor, en base al software SPSSV26, versión libre**

**Tabla 4**

**Prueba de muestras emparejadas según pre test, pos test. Diferencias emparejadas**

	Diferencia de medias	Desv. Error promedio	t	gl	Sig. (bilateral)
Pretest		1,517	7,513	58	,000
Posttest	11,400				

**Fuente: datos de la investigación**

Ha: La propuesta de gestión de plataforma moodle en la mejora de habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria nuevo Chimbote 2021  $p < 0.005$ . Para aplicar la prueba **de normalidad** con el uso del software SPSSv26, se utilizó la prueba de shapiro wilk cuya media resultó 0,273 alta significación estadística con grado de libertad 60 lo que quiere decir no se rechaza la prueba de normalidad porque su valor es mayor que 0,05 (5%) lo que permite la aplicación de la prueba paramétrica.

En cuanto a pruebas de muestras emparejadas del grupo control y experimental del pre y post test han aumentado grupo experimental 23,300 y grupo control 11,900 como se puede apreciar que el grupo experimental han obtenido mejor puntuación que el grupo control, ello demostraría que la aplicación de la propuesta mejora los resultados en el post test del grupo experimental.

En relación de la prueba diferencia de medias es 11,400 quiere decir que el grupo experimental ha obtenido mayor significancia estadística gracias al estudio de la propuesta de gestión plataforma moodle con el fin de optimizar las habilidades cognitivas en los educandos del nivel secundaria de Nuevo Chimbote 2021



## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Con el uso opcional a través la aplicación de plataforma Moodle en la mejora de habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria Nuevo Chimbote 2021, es una observación fundamental en el aprendizaje de los educandos. El fundamento, tecnológico, metodológico y teórico, lograron determinar el provecho de la plataforma moodle, que demostraron que la plataforma constituye uno de los recursos tecnológicos más importantes en el aprendizaje de los educandos de fácil acceso y muy amigable en el manejo, al respecto se llegaron a los siguientes resultados luego de aplicar la propuesta, fue el Grado Alto, con el 80%, en la dimensión habilidades basicas con el 53,3% en la dimensión habilidades basicas para procesar la información nivel alto y con el 53,3% en la dimensión habilidades superiores, este resultado se fundamenta en el estudio de Palomino (2018) quien utilizó la plataforma virtual y demostró que se puede mejorar de manera significativo en referencia a actitudes, procedimientos y conceptos del grupo experimental. Por otro lado encontramos el estudio de Jiménez (2015) quien también utilizo la herramienta web y como resultado alcanzo un 31.05% en mejorar el aprendizaje colaborativo, puedo inferir que este resultado se logró gracias a la aplicación de varios herramientas virtuales que contribuyeron en la mejora de los aprendizajes. Otro estudio similar se halla en la publicación de Penadillo (2014) quien logró resultados en el grupo experimental como mejora de manera significativo frente al grupo control , el valor de aprobados en el grupo experimental fue de 73% y en el grupo control 30%. Estos resultados se alcanzaron gracias a la aplicación de la plataforma Moodle. Por su parte Sierra (2017) realizó un trabajo utilizando las diferentes herramientas virtuales cuyo resultado permitió afirmar las Competencias en la Comprensión en el área de Ciencias Naturales han aumentado en un 65% a nivel general

En relación con las investigaciones existentes en los antecedentes existe similitud en cuanto al tipo de investigación, diseño y los instrumentos utilizados, se llega a las mismas conclusiones que el empleo de la plataforma virtual optimiza de modo significativo el aprendizaje de los educandos.

De acuerdo a los resultados es oportuno discutir que los servicios en línea es una necesidad fundamental de acceso para la educación, y debemos analizar también que el acceso a las tecnologías, y al Internet es muy desigual , sobre todo en zonas urbano marginales. De igual modo existen limitaciones para aplicar tecnologías en educación y en el proceso de aprendizaje cuando no se hace una diferencia especial para estudiantes con algún tipo de discapacidad, cuando ellos intentan acercarse al uso de la tecnología. Por lo que la propuesta de Siemens considera políticas que promuevan un acceso más igualitario a las redes y por consiguiente asegurar el acceso a programas educativos que aseguren el adecuado uso de las mismas (Siemens, 2006).

## **CONCLUSIONES**

Se logro demostrar que la Gestión de plataforma Moodle, mejora las habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria Nuevo Chimbote 2021

Las habilidades cognitivas de estudiantes de las Instituciones Educativas de nivel secundaria de Nuevo Chimbote antes de la gestión de la plataforma Moodle en los grupos control y experimental, tuvieron bajo nivel

.

Las habilidades cognitivas de estudiantes de las Instituciones Educativas de nivel secundaria de Nuevo Chimbote despues de la gestión de la plataforma Moodle en el grupo control y experimental tuvieron niveles alto y medio respectivamente.

Al Comparación de resultados de habilidades cognitivas antes y después en los grupos control y experimental respecto de la gestión de la plataforma Moodle en las Instituciones Educativas del nivel secundaria de Nuevo Chimbote 2021, se estableció que la aplicación de la propuesta gestión de la plataforma MOODLE mejoró notablemente las habilidades cognitivas .

## **RECOMENDACIONES**

Al concluir el estudio podemos brindar algunas sugerencias a partir de la experiencia desarrollada. Para ello se recomienda a los docentes que pudieran desarrollar estudios similares:

Cumplir con las normas de convivencia en cuanto al uso y manejo de los recursos tecnológicos

Desinstalar los juegos en las computadoras por que produce distracción para el aprendizaje cooperativo

Tener dos sesiones preparadas uno para ejecutar en el aula de innovación y otro en el salón de clases en caso hubiera corte de energía eléctrica

Que los estudiantes trabajen en pareja para efectivizar el trabajo cooperativo, porque con más integrantes en el grupo genera desorden

Que los videos sean interactivos y motivadores caso contrario no generara ninguna expectativa en los estudiantes.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad San Pedro por permitirme participar de este programa de Doctorado para mi vida profesional. Asimismo, a la Doctora Madeleine Arroyo y mi asesora de tesis Olga Gabancho Glenni por su apoyo en el quehacer educativo y sus aportes referente a investigación acción que hemos compartido e intercambiado experiencias durante todo este espacio.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Alata San Miguel, F. J., Huisa Ramírez, A., & Vallejos Lizárraga, N. A. (2014). Influencia de la plataforma educativa Chamilo en el logro del aprendizaje significativo en el área de E.P.T. en los estudiantes del 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa "Tacna" UGEL N° 07, del distrito de Barranco - 2013.

Ascencios Mena, T. J. (2017). Habilidades comunicativas, cognitivas y desempeño docente en el distrito de Carabaylo- 2015.

Barrantes Montes, P. (2017). El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25-UGEL 05

- Berru (2018) Las habilidades cognitivas en la comprensión lectora de los alumnos de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Manuel Scorza - Castilla, Piura – 2015
- Bustíos Rivera, P. (2018). Habilidades cognitivas evaluadas y habilidades alcanzadas en la Escuela de Obstetricia de la USMP.
- Chávez Juanito, P. (2016). Implementación de una plataforma virtual para optimizar la gestión académica en el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Chota - 2016.
- Góngora Villena, Y. (2018). El aprendizaje cooperativo como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades cognitivas en el Área de Comunicación de los alumnos del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Pedro Ruiz Gallo - Chorrillos.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- INEI. (2018) Censos Nacionales XII de Población y VII de Vivienda, 22 de octubre del 2017, Perú: Resultados Definitivos. Lima, octubre de 2018.
- Jimenez (2015) Uso de herramienta virtual y el aprendizaje colaborativo en la experiencia curricular de plataformas tecnológicas del V ciclo FIS-UCV, en el año 2015.
- Merriam, Shara, Caffarella, Rose, & Baumgartner, Lisa. 2006. Learning in adulthood: A comprehensive guide (3rd edition).San Francisco: Jossey Bass, pp. 5-26.
- Millan Huamán, J. C. (2018). Plataformas educativas Conceptos generales, tipos de plataformas educativas, implementación, herramientas, recursos, principales plataformas educativas, recursos, aplicaciones.
- Mora (2017) Programa de habilidades cognitivas para mejorar la comprensión lectora en niños con dificultades de comprensión del cuarto grado de Primaria en una institución educativa del distrito de San Martín de Porres, 2016
- Morí Espino, M. E. (2018). Gestión administrativa y calidad educativa de los estudiantes de enfermería del quinto ciclo de la Escuela de Enfermería Padre Luis Tezza - Surco, 2014.
- OREALC (2013). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. Santiago de Chile: OREALC / UNESCO.

- Paricahua (2019) El Pensamiento Crítico, Habilidades Cognitivas y la Comprensión Lectora en los Estudiantes del 4° grado la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “San Carlos” Puno
- Palomino (2018) Influencia de la plataforma virtual chamilo en el proceso de aprendizaje del área de comunicación integral en estudiantes del 5to Año “A” de Secundaria del Colegio Manuel Vivanco Altamirano – Andahuaylas
- Sayritupa Cruz, O. (2018). Instrumentos de gestión y su relación con el servicio educativo de calidad en la Institución Educativa Secundaria “Carlos Rubina Burgos” de Puno 2017
- Sierra (2017) Integración de tic como herramienta pedagógica para el desarrollo de competencias en comprensión lectora en ciencias naturales en el grado noveno de básica secundaria de la institución educativa “divina pastora” sede Eusebio séptimo mari del municipio de Riohacha, la guajira-Colombia, 2014.
- Paricahua Mamani, Z. O. (2019). El Pensamiento Crítico, Habilidades Cognitivas la Comprensión Lectora en los Estudiantes del 4° grado la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “San Carlos” Puno. URL: <https://bit.ly/3Gck62d>
- Pacheco Argandoña, O. V. (2018). Los mapas conceptuales y el desarrollo de habilidades cognitivas, en estudiantes del V semestre de la Escuela Técnica de la P.N.P. de Ica, año 2017.
- Quispe Guía, S. M. T. (2015). Plataforma virtual Chamilo y su influencia en el aprendizaje de la asignatura de Estadística Aplicada a la investigación científica en los estudiantes de maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Siemens, George. 2004. A learning theory for the digital age [en línea]. Disponible en <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm> [consulta 20/02/ 2008].
- Siemens, George. 2006. Conectivismo: learning and knowledge today [en línea]. Disponible en [http://www.educationau.edu.au/jahia/webdav/site/myjahiasite/shared/globalsummit/gs2006\\_siemens.pdf](http://www.educationau.edu.au/jahia/webdav/site/myjahiasite/shared/globalsummit/gs2006_siemens.pdf) [consulta 17/03/ 2008].
- Siemens, George. 2007. Situating connectivism [en línea]. Disponible en [http://lrc.umanitoba.ca/wiki/Situating\\_Connectivism](http://lrc.umanitoba.ca/wiki/Situating_Connectivism) [consulta 25/02/2008].
- UNESCO. (2013). The Hangzhou Declaration – Placing Culture at the Heart of Sustainable Development Policies. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/images/FinalHangzhouDeclaration20130517.Pdf>

## ANEXOS

### FICHA TÉCNICA

ESCALA DE VALORES DE LAS DIMENSIONES	
ÍNDICES	VALORES
BAJO	5-27
MEDIO	46-60
ALTO	61-75

### PROCEDIMIENTO DE CONFIABILIDAD:

La confiabilidad del instrumento, se estableció a través de la utilización de una prueba piloto a 10 alumnos de la I.E. N° 88042 y Villa María, los resultados fueron calculados al proceso del método Alfa de Cronbach, del programa SPSSv26. citado por Hernández et al. (2018); el estadístico Alpha de Cronbach es de 0,886 es mayor de 0,80 lo cual indica que el instrumento de investigación es confiable o repetible en su instrumento de estudio.

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
------------------	-----------------

,886	15
------	----

ANEXO

Anexo 2

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADEMICO DE DOCTORADO**

***PROPUESTA PEDAGOGICA***

**Gestión de plataforma Moodle en la mejora de habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria nuevo Chimbote, 2021**



**Autor:**

## **Milla Ramos Navarro Timoteo**

Chimbote – Perú

2021

### **I.-DENOMINACION:**

“Gestión de plataforma moodle en la mejora de habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria nuevo Chimbote 2021”

### **II.- Marco Normativo:**

- Ley N° 28044 ley general de educación Ley N° 28628, Ley que regula la participación.
- Ley N° 28988, Ley que declara la educación Básica Regular como servicio público.
- Ley N° 29944, Ley de reforma magisterial.
- Resolución Ministerial N° 281-2016-MINEDU, que aprueba el currículo Nacional de la educación Básica.
- Resolución Ministerial N° 159-2017-MINEDU, que modifica el currículo Nacional de la Educación Básica y los programas curriculares de educación inicial, primaria y secundaria.
- Resolución Ministerial N° 334-2020-MINEDU, que aprueba el documento normativo denominado “Orientaciones pedagógicas sobre el uso y aprovechamiento de las tabletas en las instituciones educativas públicas de la educación básica regular en el marco de la emergencia sanitaria generadas por el COVID-19.
- Resolución Viceministerial N° 097-2020-MINEDU, que aprueba el documento normativo denominado “Disposiciones para el trabajo remoto de los profesores que aseguran el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativas públicos, frente al brote del COVID-19.
- Resolución Viceministerial N.º 099-2020-MINEDU, que dispone que las instituciones educativas de gestión privada de la educación básica que brindan servicios educativos no presenciales durante el año escolar 2020 permitan, de manera excepcional, el ingreso de su personal docente y administrativo a sus instalaciones.

### **III.- FUNDAMENTACIÓN:**

### **El Constructivismo:**

La psicología constructivista se fundamenta para que haya aprendizaje, el conocimiento debe ser edificado o recreado por el propio sujeto mediante las acciones, es decir, el aprendizaje no se transfiere simplemente, por lo que, si bien se puede facilitar el aprendizaje, cualquiera (el aprendiz) reproduce su propio conocimiento mediante su experiencia interna, por lo que el aprendizaje no es medible porque es único para cada educando. Esto se puede hacer sobre la base de contenidos, métodos y propósitos que marcan el procedimiento de enseñanza. La formación del sujeto se compone, la mente humana crea saberes nuevos a raíz de lecciones precedentes. El aprendizaje de los educandos debe ser de manera activa, siendo partícipes en las actividades y no observar pasivamente lo que se les explica, el constructivismo se diferencia de otras perspectivas, en las cuales el aprendizaje se logra mediante la comunicación de información entre las personas (educadores y educandos), en este caso el diseño no es transcendental, la aceptación es importante. En el constructivismo, el aprendizaje es activo en lugar de pasivo.

**El conectivismo** la teoría mencionada hace que pensemos y nos ponga sobre cómo saber, especialmente ahora, cuando nuestros educandos, los nativos digitales no tienen miedo a la tecnología; son multitarea, no piensan linealmente como las personas de 30 años, prefieren la fantasía como parte de la vida, aceptan menos las actividades pasivas y usan sus herramientas para mantenerse en contacto.

**El colectivismo** darse cuenta de que el aprendizaje es una colección de opiniones personales. Todos tenemos conocimiento, y lo que hacemos es buscarlo cuando lo necesitamos, y luego construirlo juntos para otros a través del concepto holístico de redes de conocimiento, red social de aprendizaje. No sabemos que todo el conocimiento está disponible cuando lo necesitamos. Utilice las conexiones, no el contenido, como inicio para el aprendizaje. El propósito de las actividades educativas es actualizar y mantener los conocimientos "al día". A medida que el conocimiento crece exponencialmente, puede cambiar rápidamente lo que la gente considera realidad.

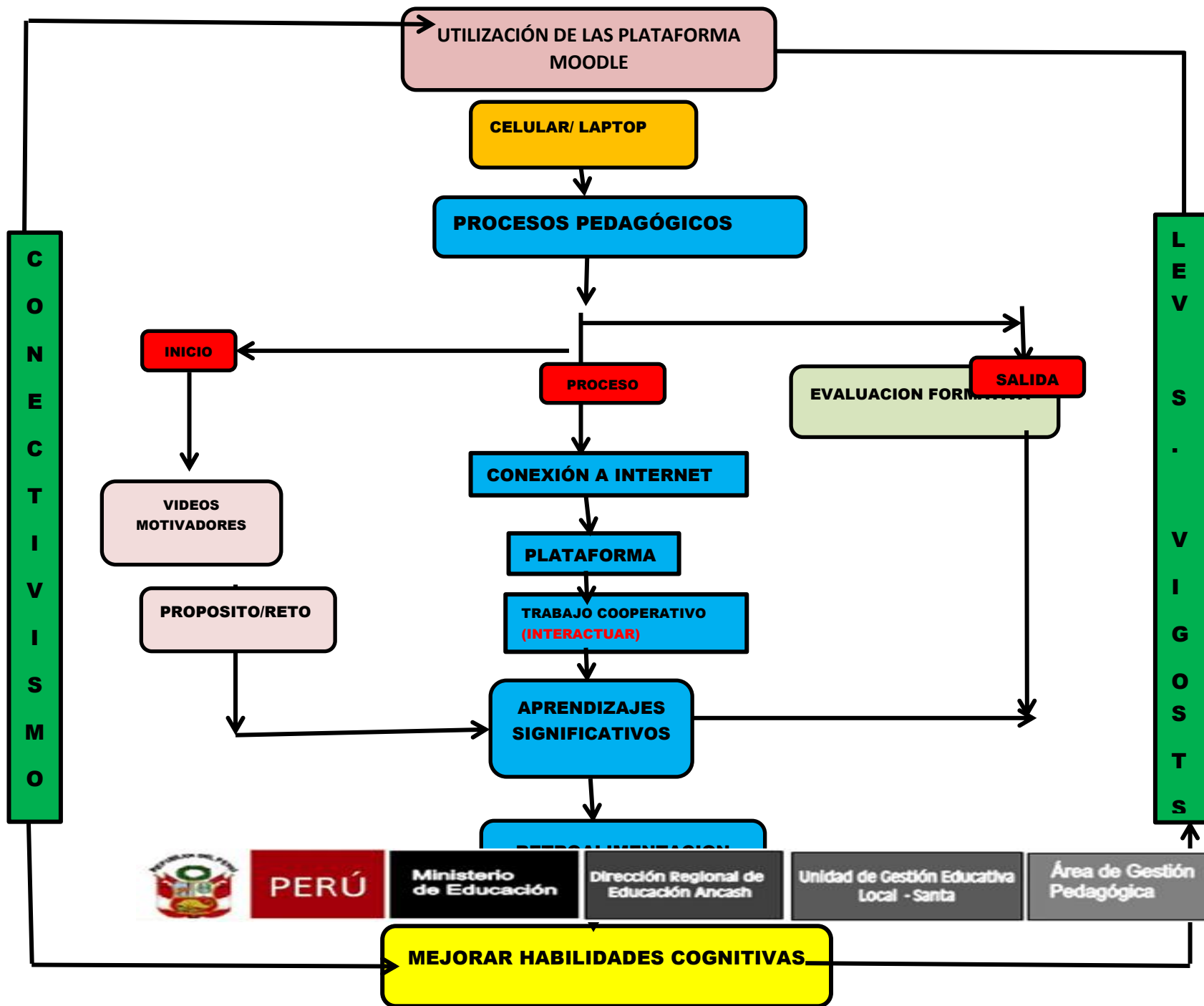
### **IV.- EXPERIENCIAS PLACENTERAS**

Una de las formas de generar experiencias motivadoras en los estudiantes del nivel secundarios en Nuevo Chimbote 2021, es con la utilización de plataforma moodle donde los estudiantes desarrollaran sus diferentes habilidades ya que las herramientas de las plataformas son muy amigables e interactivas para trabajar en forma sincrónica y asincrónica

## **V.- OBJETIVO**

- Esta propuesta pedagógica ha sido elaborada con objetivo de mejorar las habilidades cognitivas con el desarrollo de la propuesta de gestión de plataforma moodle en la mejora de habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria nuevo Chimbote, 2021

				M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
	Difundir a través de una Gigantografía públicamente a las comunidades educativas la ejecución de la proposición	Obtener apoyo a la marcha de la propuesta	Zoom, google  Facebook, watsapp		x								
1)	Ejecución de las sesiones considerando la utilización de la plataforma virtual	Lograr aprendizajes significativos	zoom  Computador, watsapp, facebook			x	x	x	x	x			
2)	Valoración de la realización de las sesiones teniendo en cuenta la utilización de las plataformas virtuales	Comprobar el logro de aprendizajes significativos	zoom  Computador, watsapp,								x	x	





## **EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 04- 2021**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1 UGEL : SANTA  
1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88042  
1.3 DIRECTOR : JORGE LUIS OLIVERA HUERTA  
1.4 SUBDIRECTOR : LORENZO CHACON CASTRO  
1.5 GRADO Y SECCIONES : 2° ABCD  
1.6 DOCENTES RESPONSABLE :  
➤ MILLA RAMOS NAVARRO

### **II. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:**

“Asumimos acciones y promovemos el cuidado de la salud y del medio ambiente a partir de ideas novedosas y creativas”

### **III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

Perú es presentado como una nación que cuenta con una riqueza natural muy grande y diversa, lo cual nos orgullece por que atrae la mirada del mundo por ser uno de los doce primeros países que alojan el 70% de la diversidad biológica de la tierra por ejemplo es el único país con mas de 3000 variedades de papa y 650 especies de frutas, con más de 1300 variedades de mariposas y con 28 de los 32 climas que existen en el mundo además contamos con un sinfín más de recursos naturales hoy, casi doscientos años después de

nuestra independencia aun es necesario avanzar en la revaloración y transformación de nuestros recursos naturales de manera racional y sostenible en productos innovadoras y con valor agregado para llegar al país que queremos construir en los primero años

**RETO:** ¿cómo podríamos hacer para promocionar y divulgar hacia el mundo los recursos naturales en forma de productos innovadores con valor agregado como potencial de nuestra localidad?

**IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Elaboramos un prototipo que promueva hacia el mundo las riquezas naturales en forma de productos innovadores con valor agregado como potencialidades de nuestra localidad aplicando la metodología de Design Thinking

COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico social

CAPACIDADES:

- ❖ Crea propuesta de valor.
- ❖ Aplica habilidades técnicas
- ❖ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
- ❖ Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

**V. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque Ambiental.	Respeto a todas formas de vida.	❖ Docentes y educandos promocionan modos de vida ecológicos y valoran los saberes locales y ancestrales.
		❖ El docente propicia una plática continua entre las diversas

Enfoque Intercultural.	Diálogo intercultural	representaciones culturales, y entre estas con el conocimiento científico, con el fin del desarrollo de los problemas frecuentes y respetando todas las expresiones culturales, sin menospreciar ni excluir a nadie por sus costumbres o sus creencias.
------------------------	-----------------------	---

**VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	ESTÁNDARES	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
E D U C A C I O N P	NIVEL 1 Gestionar proyectos económicos o sociales de puesta en marcha cuando se les pregunte sobre situaciones que afectan a los colectivos del usuario y estudiar sus requerimientos y expectativas con el fin de establecer alternativas de solución posibles, identificando el aspecto ético y cultural, además del potencial impacto social y ambiental que involucra esta respuesta. Usan habilidades técnicas para ejecutar sus ideas,	<b>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.</b> Se trata de que los educandos implementen ideas innovadoras para satisfacer una necesidad no satisfecha o un problema económico, social o ambiental a través de la movilización eficiente y eficaz de los recursos, actividades y métodos necesarios para lograr metas y objetivos de forma individual o colectiva. Esto implica que los alumnos trabajen juntos para crear	ACTIVIDAD N° 01 Crea una propuesta de valor a partir del desafío y recoge información sobre los problemas y necesidades para proponer al mundo las riquezas naturales y potencialidades de su localidad <b>ACTIVIDAD N° 02</b> Crea un proyecto de valor

<p><b>A R A  E L  T R A B A J O</b></p>	<p>anticipar las actividades y los recursos que necesitarán, y colaborar con sus roles y responsabilidades individuales para lograr sus finalidades colectivas, sugerir acciones y apoyar la iniciativa grupal y la resiliencia. Evaluar el logro de determinados resultados vinculando la suma de insumos empleando los beneficios ambientales y sociales obtenidos; realizar mejoras, tener en cuenta los comentarios de los usuarios y las lecciones asimiladas.</p> <p>NIVEL 2</p> <p>Administrar la economía ya que completa de manera activa la información acerca de las situaciones que afectan a un conjunto de individuos, proporciona explicaciones e identifica modelos de sus requerimientos y expectativas con el fin de establecer una solución factible. Concursos alternativos que toman en cuenta los aspectos éticos y</p>	<p>propuestas de valor, crear soluciones alternativas a las necesidades o problemas de su contexto mediante bienes o servicios, validar sus ideas con compradores potenciales y tomar decisiones basadas en la relevancia y la viabilidad; mediante la identificación de los recursos y las tareas necesarias para diseñar una estrategia que permita su realización, la aplicación de destrezas técnicas con el fin de originar o proporcionar el bien o servicio diseñado, y la evaluación de procedimientos y resultados para tomar decisiones sobre mejoras o innovación. Actuar continuamente con ética, decisión, adaptación y constancia. Esta habilidad incluye una composición de las siguientes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propuesta de creación de valor: crea opciones innovadoras y creativas mediante bienes o servicios que satisfagan</li> </ul>	<p>para organizar y sintetizar información sobre las necesidades de las personas</p> <p><b>ACTIVIDAD N° 03</b></p> <p>Cree una propuesta de valor y colabore para generar ideas innovadoras para promover sus riquezas naturales locales en productos innovadores en todo el mundo.</p> <p><b>ACTIVIDAD N° 04</b></p> <p>Use habilidades técnicas para desarrollar prototipos de representaciones visuales, revisar productos innovadores de valor agregado y promover la riqueza local.</p>
---	---	---	--

	<p>culturales, redefiniendo su pensamiento o efectos sociales y ambientales de proyectos con alcance de emprendimiento social. Ejecuta sus ideas combinando las habilidades técnicas, la planificación operativa y los recursos que necesita en función de los escenarios y trabajando en conjunto, agrupando roles y responsabilidades individuales para lograr finalidades comunes, coordinar actividades y cooperar con iniciativa. Evaluar el procedimiento y los resultados intermedios, analizando el equilibrio entre las inversiones: los beneficios ambientales y sociales, la satisfacción del usuario y el beneficio social y ambiental resultante. Realizar progresos como parte de un proyecto con el fin de mejorar la calidad del servicio o producto y la eficacia del proceso.</p> <p>NIVEL 3</p>	<p>requerimientos no satisfechos o dificultades económicas, sociales o ambientales estudiadas en el medio ambiente; evaluar la idoneidad de las alternativas; sus ideas y factibilidad de alternativas basadas en la selección de uno de los criterios; desarrollar una estrategia que le permita ejecutarla mediante la definición de objetivos y tareas, así como la identificación de recursos e ideas para las tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajando juntos para lograr metas y objetivos:</li> </ul> <p>Es la integración de los esfuerzos de forma individual con el fin de alcanzar un objetivo común, organizando el trabajo en equipo en base a las diferentes destrezas de cada miembro, asumiendo la responsabilidad de su rol y de las tareas que requiere, y ejecutándose de manera eficiente y eficaz.</p>	<p><b>ACTIVIDAD N° 05</b></p> <p>Evaluar arquetipos con la participación de la familia y mejorarlos con sus aportes.</p>
--	--	---	--

	<p><b>DESTACADO</b></p> <p>Administra planes económicos o sociales a medida que entiendes los requerimientos y expectativas de un conjunto de individuos, interpretando el contexto desde diversas perspectivas con el fin de establecer una solución innovadora, opcional, integrada a los aspectos éticos y culturales, optimizando el proyecto para el impacto social y ambiental positivo. Realiza sus ideas a través de habilidades creativas, diseñando de manera estratégica las acciones y los recursos que necesita con base en escenarios complejos, y coordinando esfuerzos y actividades individuales para lograr objetivos comunes, promover actividades y alentar la iniciativa y persistencia colectiva, Crear actividades de negociación basadas en diferentes intereses. Evaluar las diferentes fases del proyecto, optimizar el clima de inversión y la tasa de</p>	<p>También refleja la experiencia laboral tuya y de los miembros de tu equipo para crear buen ambiente, tolerancia al fracaso, aceptación de puntos de vista diferentes y unificación de opiniones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades técnicas aplicadas: operar herramientas, máquinas o softwares de computadora, y desarrollar métodos y técnicas con el fin de efectuar el proceso de fabricación de productos o aplicar principios técnicos para brindar servicios, significa seleccionar o combinar estas herramientas de acuerdo con los requisitos específicos de la aplicación de estándares, métodos o técnicas de calidad y desempeño.</li> <li>• Evaluar los resultados de los proyectos de puesta en marcha: establecer en qué medida algunos o los resultados finales han producido los cambios anhelados en las preocupaciones sobre los problemas o</li> </ul>	
--	---	---	--

	<p>retorno social, interpretar los resultados, adaptar e incorporar innovaciones al proyecto con el fin de alcanzar el juicio de sostenibilidad del proyecto.</p>	<p>necesidades identificados; utilice esta información para tomar decisiones y mejorar su diseño. También analizará los posibles impactos ambientales y sociales desarrollando estrategias para que el proyecto sea sostenible en el tiempo.</p>	
--	---	--	--

**PLANIFICADOR SEMANAL:**

<b>SEMANA 12: 18 de junio 2021</b>		
<b>DÍAS</b>	<b>VIERNES</b>	<b>VIERNES</b>
<b>ÁREAS</b>	<b>EDUCACION PARA EL TRABAJO</b>	<b>EDUCACION PARA EL TRABAJO</b>
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>Gestiona su proyecto de emprendimiento social</b>	<b>Gestiona su proyecto de emprendimiento social</b>
<b>ACTIVIDADES</b>	<p><b>ACTIVIDAD N° 01:</b> Planteamos el desafío y recogemos información</p> <p><b>ACTIVIDAD N° 02:</b> Definimos necesidades y problemas de los usuarios</p>	<p><b>ACTIVIDAD N° 03:</b> Generamos ideas creativas de solución</p> <p><b>ACTIVIDAD N° 04:</b> Elabora prototipos creativos e innovadoras</p> <p><b>ACTIVIDAD N° 05:</b> Validamos el prototipo</p>
<b>PROPÓSITO</b>	<p>Elaboramos un prototipo que promueva hacia el mundo las riquezas naturales en forma de productos innovadores con valor agregado como potencialidades de nuestra localidad aplicando la metodología de Design Thinking</p>	<p>Elaboramos un prototipo que promueva hacia el mundo las riquezas naturales en forma de productos innovadores con valor agregado como potencialidades de nuestra localidad aplicando la metodología de Design Thinking</p>
<b>EVIDENCIA</b>	<p><b>ACTIVIDAD N° 01:</b> Formula la pregunta retadora ¿Cómo podríamos?</p> <p>Formula el desafío que consistirá en como promover y difundir nuestros recursos naturales en forma de productos innovadores</p>	<p><b>ACTIVIDAD N° 03:</b> Aplicación de la técnica de mapas mentales para la generación de ideas creativas</p> <p>Valoración de cada una de las ideas según indicadores</p> <p>Selecciona y redacta la idea solución ganadora con el mayor puntaje</p>

	<p><b>ACTIVIDAD N° 02:</b> Aplicaras la técnica de saturar para organizar toda la información recabada de la información</p> <p>Redactar el POV (punto de vista) para definir el problema</p> <p>Redacta la pregunta retadora aplicando la técnica ¿Cómo podríamos?</p>	<p><b>ACTIVIDAD N° 04:</b> Prototipo de boceto de la idea solución orientado a promover y difundir las riquezas naturales de tu localidad</p> <p><b>ACTIVIDAD N° 05:</b> aplicación de la malla receptora de información para evaluar su prototipo inicial</p> <p>Elaborar conclusiones finales a partir de la información recogida en la malla receptora</p>
<p><b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b></p>	<p><b>Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Personaliza entornos virtuales.</li> <li>❖ Gestiona información del entorno virtual.</li> <li>❖ Interactúa en entornos virtuales.</li> <li>❖ Crea objetos virtuales en diversos formatos.</li> </ul> <p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Define metas de aprendizaje.</li> <li>❖ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>❖ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACION:**

**Escala de valoración**

**VIII. METODOS Y TECNICAS**

**Método participativo**

**Intervenciones orales**

**Exposiciones**

**DURACIÓN:** Del 21/06/2021 al 23/07/2021

**A.H. Villa “Las Palmas”, 29 de Junio del 2021**

**PROF: MILLA RAMOS NAVARRO**

**DOCENTE DE EPT**

<p><b>FASE III</b></p> <p>Compromiso</p>	<p>Dinámica o Proyección de video o película. Relacionado sobre compromiso de trabajo</p>	<p>Educandos motivados y con compromiso en la realización de la proposición pedagógica.</p>
--	---	---

**I. EVALUACIÓN**

- 4.1. Acta de realización de las actividades de sensibilización.
- 4.2. Ficha individual de compromiso asumido.
- 4.3. Ficha de observación.
- 4.4. Afiches de creación de propios desafíos.

Chimbote, Mayo del 2021

-----

**Milla Ramos Navarro**

**Docente**

-----

**Jorge Olivera Huerta**

**Director**

## PRE-TEST SOBRE LAS HABILIDADES COGNITIVAS

- 1.1. **Institución Educativa: 88042**  
 1.2. **Grado y sección:**  
 1.3. **Fecha: / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ /**

### ESTIMADO ALUMNO:

Se les presenta un pre-test tiene como propósito recoger información sobre los niveles de habilidades cognitivas

**Instrucciones:** Se agradece leer atentamente y marcar con aspa (X) Es totalmente anónimo.

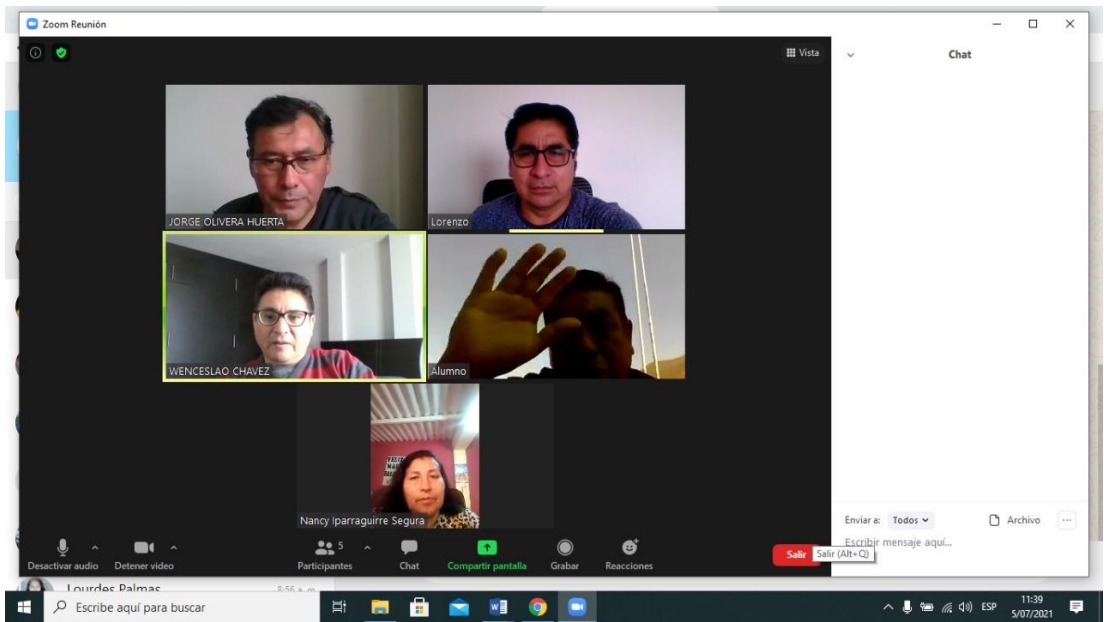
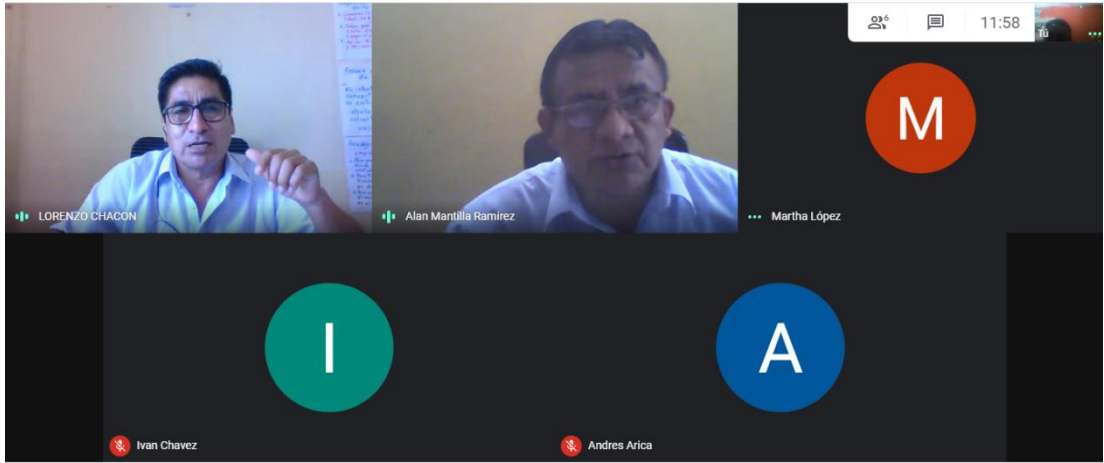
El significado de cada número es el siguiente

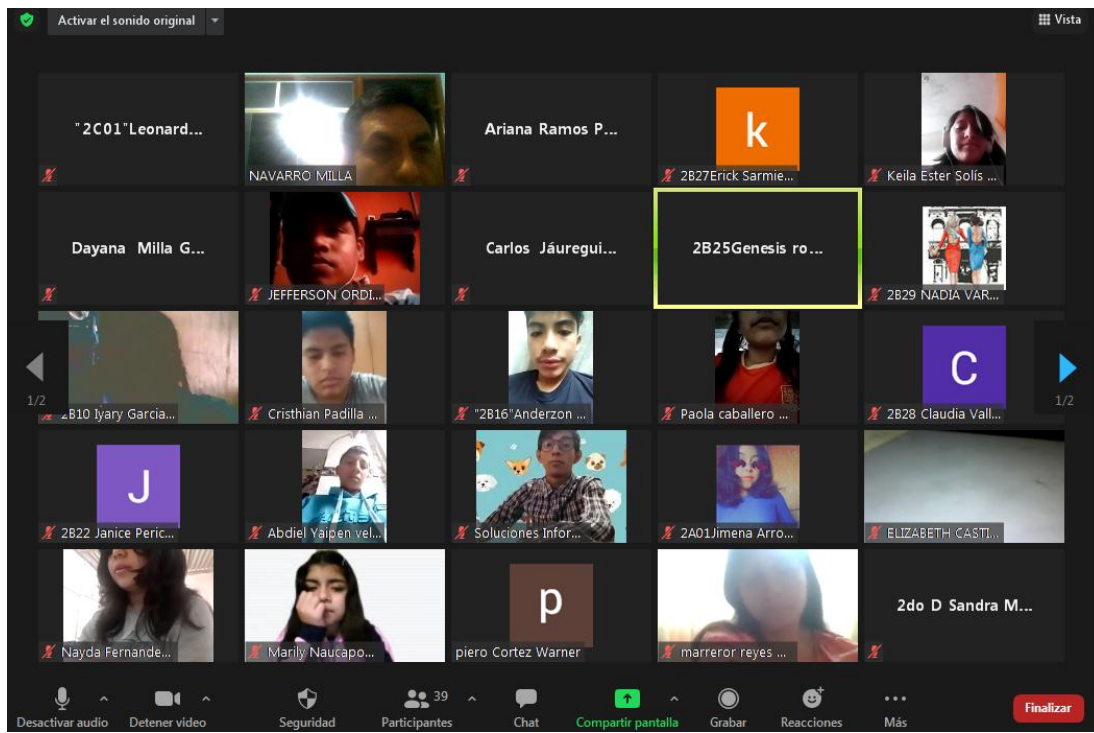
**Totalmente de Acuerdo = 5; De Acuerdo = 4; De Acuerdo, Ni desacuerdo = 3; En Desacuerdo = 2  
y Totalmente en Desacuerdo = 1.**

N° ITE MS	INDICADORES	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	Accedes con facilidad a la plataforma virtual	1	2	3	4	5
02	Utilizas la sala de chat con facilidad para preguntar, comunicar con sus compañeros y docente	1	2	3	4	5
03	utilizas eficazmente el blog para cumplir con sus tareas en la plataforma virtual	1	2	3	4	5
04	Registras sus trabajo con facilidad en diferentes formatos en la plataforma virtual	1	2	3	4	5
05	Utilizas correctamente las principales herramientas básicas de la plataforma virtual	1	2	3	4	5
06	Lee y comprende los textos digitales para diseñar un organizador visual	1	2	3	4	5
07	Organiza gráficamente la información en la plataforma	1	2	3	4	5

	<b>virtual</b>					
<b>08</b>	<b>Diseña con creatividad sus diapositivas para presentarlo en la plataforma virtual</b>	1	2	3	4	5
<b>09</b>	<b>Procesa la información digital eficazmente en la plataforma virtual</b>	1	2	3	4	5
<b>10</b>	<b>Implementa con creatividad los diferentes espacios de la plataforma virtual</b>	1	2	3	4	5
<b>11</b>	<b>Promueves la creatividad y la innovación para presentar sus trabajos en plataformas virtuales</b>	1	2	3	4	5
<b>12</b>	<b>sustentas tu trabajos con facilidad utilizando la plataforma virtual</b>	1	2	3	4	5
<b>13</b>	<b>Utilizas el pensamiento crítico para sustentar su trabajos en la plataforma virtual</b>	1	2	3	4	5
<b>14</b>	<b>Analizas discriminas para responder las preguntas de la evaluación formativa en plataformas virtuales</b>	1	2	3	4	5
<b>15</b>	<b>Se Evalúa y Autoevalúa correctamente utilizando las plataformas virtuales</b>	1	2	3	4	5

Gracias por su colaboración.





## FICHAS DE VALIDACION

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

**PRE-TEST SOBRE HABILIDADES COGNITIVAS**

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Dra. Elizabeth Madeleine Arroyo Rosales

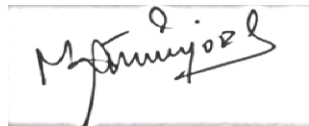
N° ITEM	11	13
<b>ASPECTOS A MEJORAR</b>	Creatividad e innovación son categorías que agrupan varios conceptos. Se recomienda precisar. Puede desagregar en varios ítems	Pensamiento crítico es una categoría expresada en varios conceptos. Se debe precisar. desagregando en varios ítems.

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Dra. En Gestión y Ciencias de la Educación

**RETROALIMENTACION**

**VALORACIÓN:** Si todos los reactivos son afirmativos el resultado es que cumple lo solicitado por la norma de competencia y si hay algún reactivo con respuesta negativa el resultado es que No Cumple. No puede haber ítem sin marcar.

<b>CUMPLE</b> ✓	<b>NO CUMPLE</b>
--------------------	------------------



**FIRMA DEL EVALUADOR**

**FIRMA DEL EVALUADO**

**FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO 0**

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES
				RELEVANCIA		CONSISTENCIA		OBJETIVIDAD		COHERENCIA		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
HABILIDADES COGNITIVAS	HABILIDADES BASICAS	Mejorar las habilidades cognitivas	accedes con facilidad a la plataforma virtual	X		X		X		X		
			Utilizas la sala de chat con facilidad para preguntar, comunicar con sus compañeros y docente	X		X		X		X		
			utilizas eficazmente el blog para cumplir con sus tareas en la plataforma virtual	X		X		X		X		
			Registras sus trabajo con facilidad en diferentes formatos en la plataforma virtual	X		X		X		X		
			Utilizas correctamente las principales herramientas básicas de la plataforma virtual	X		X		X		X		

8

		Mejorar las habilidades cognitivas	Lee y comprende los textos digitales para diseñar un organizador visual	X		X		X		X			
			Organiza gráficamente la información en la plataforma virtual	X		X		X		X			
			Diseña con creatividad sus diapositivas para presentarlo en la plataforma virtual	X		X		X		X			
			Procesa la información digital eficazmente en la plataforma virtual	X		X		X		X			
			Implementa con creatividad los diferentes espacios de la plataforma virtual	X		X		X				X	
		Mejorar las habilidades cognitivas	Promueves la creatividad y la innovación para presentar sus trabajos en plataformas virtuales	X		X		X				X	
			sustentas tu trabajos con facilidad utilizando la plataforma virtual	X		X		X		X			
			Utilizas el pensamiento crítico para sustentar su trabajos en la plataforma virtual	X		X		X				X	
			Analizas discriminas para responder las preguntas de la evaluación formativa en plataformas virtuales	X		X		X		X			
			Se Evalúa y Autoevalúa correctamente utilizando las plataformas virtuales	X		X		X		X			



**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** PRE-TEST SOBRE HABILIDADES COGNITIVAS

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** MARGARITA ESPERANZA IZAGUIRRE GIRON

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

**RETROALIMENTACION**

<b>N° ITEM</b>	11	13			
<b>ASPECTOS A MEJORAR</b>					

**VALORACIÓN:** Si todos los reactivos son afirmativos el resultado es que cumple lo solicitado por la norma de competencia y si hay algún reactivo con respuesta negativa el resultado es que No Cumple. No puede haber ítem sin marcar

<del>CUMPLE</del>	NO CUMPLE
-------------------	-----------

**FIRMA DEL EVALUADOR**

**FIRMA DEL EVALUADO**



**USP**

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

	Mejorar las habilidades cognitivas	Lee y comprende los textos digitales para diseñar un organizador visual	1	1	1	1		
		Organiza gráficamente la información en la plataforma virtual	1	1	1	1		
		Diseña con creatividad sus diapositivas para presentarlo en la plataforma virtual	1	1	1	1		
		Procesa la información digital eficazmente en la plataforma virtual	1	1	1	1		
		Implementa con creatividad los diferentes espacios de la plataforma virtual	1	1	1	1		
	Mejorar las habilidades cognitivas	Promueve la creatividad y la innovación para presentar sus trabajos en plataformas virtuales	1	1	1	1		
		Sustenta su trabajo con facilidad utilizando la plataforma virtual	1	1	1	1		
		Utiliza el pensamiento crítico para sustentar su trabajos en la plataforma virtual	1	1	1	1		
		Analiza y discrimina para responder las preguntas de la evaluación formativa en plataformas virtuales	1	1	1	1		
		Realiza la Autoevalúa correctamente utilizando las plataformas virtuales	1	1	1	1		

FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO 0

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES
				RELEVANCIA		CONSISTENCIA		OBJETIVIDAD		COHERENCIA		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
HABILIDADES COGNITIVAS	HABILIDADES BASICAS	Mejorar las habilidades cognitivas	Accede con facilidad a la plataforma virtual	1		1		1		1		
			Utiliza la sala de chat con facilidad para preguntar, comunicar con sus compañeros y docente	1		1		1		1		
			Utiliza eficazmente el blog para cumplir con sus tareas en la plataforma virtual	1		1		1		1		
			Registra sus trabajo con facilidad en diferentes formatos en la plataforma virtual	1		1		1		1		
			Utiliza correctamente las principales herramientas básicas de la plataforma virtual	1		1		1		1		



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

PRE-TEST SOBRE HABILIDADES COGNITIVAS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Paredes Gavidia Saúl Edgar

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en educación

RETROALIMENTACION

N° ITEM					
ASPECTOS A MEJORAR					

VALORACIÓN: Si todos los reactivos son afirmativos el resultado es que cumple lo solicitado por la norma de competencia y si hay algún reactivo con respuesta negativa el resultado es que No Cumple. No puede haber ítem sin marcar

<del>CUMPLE</del>	NO CUMPLE
-------------------	-----------

  
FIRMA DEL EVALUADOR

FIRMA DEL EVALUADO

**DE VALIDEZ**

RELEVANCIA								
S	N	C	ITEMS	EXPERTO 01	EXPERTO 02	EXPERTO 03	V de Aiken	Validez
3	3	2	1	1	1	1	1	valido
3	3	2	2	1	1	1	1	valido
3	3	2	3	1	1	1	1	valido
3	3	2	4	1	1	1	1	valido
3	3	2	5	1	1	1	1	valido
3	3	2	6	1	1	1	1	valido
3	3	2	7	1	1	1	1	valido
3	3	2	8	1	1	1	1	valido
3	3	2	9	1	1	1	1	valido
3	3	2	10	1	1	1	1	valido
3	3	2	11	1	1	1	1	valido
3	3	2	12	1	1	1	1	valido
3	3	2	13	1	1	1	1	valido
3	3	2	14	1	1	1	1	valido
3	3	2	15	1	1	1	1	valido
						PROMEDIO	1	

OBJETIVIDAD								
S	N	C	ITEMS	EXPERTO 01	EXPERTO 02	EXPERTO 03	V de Aiken	Validez
3	3	2	1	1	1	1	1	valido
3	3	2	2	1	1	1	1	valido
3	3	2	3	1	1	1	1	valido
3	3	2	4	1	1	1	1	valido
3	3	2	5	1	1	1	1	valido
3	3	2	6	1	1	1	1	valido
3	3	2	7	1	1	1	1	valido
3	3	2	8	1	1	1	1	valido
3	3	2	9	1	1	1	1	valido
3	3	2	10	1	1	1	1	valido
3	3	2	11	1	1	1	1	valido
3	3	2	12	1	1	1	1	valido
3	3	2	13	1	1	1	1	valido
3	3	2	14	1	1	1	1	valido
3	3	2	15	1	1	1	1	valido
						PROMEDIO	1	

CONSISTENCIA								
S	N	C	ITEMS	EXPERTO 01	EXPERTO 02	EXPERTO 03	V de Aiken	validez
3	3	2	1	1	1	1	1	valido
3	3	2	2	1	1	1	1	valido
3	3	2	3	1	1	1	1	valido
3	3	2	4	1	1	1	1	valido
3	3	2	5	1	1	1	1	valido
3	3	2	6	1	1	1	1	valido
3	3	2	7	1	1	1	1	valido
3	3	2	8	1	1	1	1	valido
3	3	2	9	1	1	1	1	valido
3	3	2	10	1	1	1	1	valido
3	3	2	11	1	1	1	1	valido
3	3	2	12	1	1	1	1	valido
3	3	2	13	1	1	1	1	valido
3	3	2	14	1	1	1	1	valido
3	3	2	15	1	1	1	1	valido
						PROMEDIO	1	

COHERENCIA								
S	N	C	ITEMS	EXPERTO 01	EXPERTO 02	EXPERTO 03	V de Aiken	VALIDEZ
3	3	2	1	1	1	1	1	valido
3	3	2	2	1	1	1	1	valido
3	3	2	3	1	1	1	1	valido
3	3	2	4	1	1	1	1	valido
3	3	2	5	1	1	1	1	valido
3	3	2	6	1	1	1	1	valido
3	3	2	7	1	1	1	1	valido
3	3	2	8	1	1	1	1	valido
3	3	2	9	1	1	1	1	valido
1	3	2	10	1	0	0	0.33333333	Precisar
1	3	2	11	1	0	0	0.33333333	Precisar
3	3	2	12	1	1	1	1	valido
1	3	2	13	1	0	0	0.33333333	Precisar
3	3	2	14	1	1	1	1	valido
3	3	2	15	1	1	1	1	valido
						PROMEDIO	0.86666667	

**V de Aiken      0.966667**

### RESUMEN POR DIMENSION

Dimensiones	Relevancia	Consistencia	Objetividad	coherencia
habilidades basicas	1	1	1	1
Habilidades básicas para procesar la información	1	1	1	1
Habilidades superiores	1	1	1	0,866667



MATRIZ DE CONSISTENCIA INTERNA

TITULO : Gestión plataforma moodle en la mejora de habilidades cognitivas en estudiantes de educación secundaria nuevo Chimbote,2021  
 ENFOQUE : Cuantitativo  
 DISEÑO : Cuasi experimental

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACION - MUESTRA
<p>Problema general                      ¿De qué manera la propuesta de gestión de plataforma moodle mejora las habilidades cognitivas en los estudiantes de las I.E del nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021?</p> <p>problemas específicos                      1. ¿Cuáles son las habilidades cognitivas antes de la aplicación de la propuesta y en el grupo control y experimental que tienen los estudiantes de las I.E de nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021?</p> <p>2. ¿Cuáles son las habilidades cognitivas después de la aplicación de la propuesta y en el grupo control y experimental que tienen los estudiantes de las I.E de nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021?</p> <p>¿Cuáles son las diferencias de las habilidades cognitivas alcanzados por el grupo control y experimental que tienen los estudiantes de las I.E de nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021?</p>	<p>Hipótesis general                      El desarrollo de la propuesta de gestión plataforma moodle mejora las habilidades cognitivas de las I.E de nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021</p> <p>1.- las habilidades cognitivas antes de la aplicación de la propuesta y en el grupo control y experimental que tienen los estudiantes de las I.E de nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021 es bajo</p> <p>2.- las habilidades cognitivas después de la aplicación de la propuesta y en el grupo control y experimental que tienen los estudiantes de las I.E de nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021 es alto</p> <p>3.- hay mejoras de las habilidades cognitivas después de la aplicación de la propuesta y en el grupo experimental de las I.E de nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021</p>	<p>GENERAL                      Determinar el nivel de Mejora de las habilidades cognitivas, mediante la aplicación de una propuesta de gestión de plataforma moodle , en los estudiantes de las I.E del nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021</p> <p>ESPECIFICOS                      Identificar las habilidades cognitivas antes y en el grupo control y experimental que tienen los estudiantes de las I.E de nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021</p> <p>Identificar las habilidades cognitivas después y en el grupo control y experimental que tienen los estudiantes de las I.E de nivel secundaria de nuevo Chimbote 2021</p> <p>Establecer la Comparación de resultados de habilidades cognitivas antes y después en los grupos control y experimental respecto al desarrollo de la propuesta de gestión plataforma web que tienen las I.E. del nivel secundaria de Nuevo Chimbote 2021</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE.                      Gestión de plataforma web</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE:                      Habilidades cognitivas</p> <p>HABILIDADES COGNITIVAS</p>	<p>Enfoque de investigación</p> <p>Enfoque cuasi experimental</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>La investigación que se inicia se ha adoptado por el diseño cuasi experimental, tal como se detalla a continuación:</p> <p>G.E: O1    X    O2                      G.C: O2    ----- O3</p> <p>Dónde:                      G.E: Grupo Experimental                      G.C: Grupo Control</p> <p>O1 : Pre test                      O2 : Pos test                      O3: Pre test                      O4: Post test</p> <p>MÉTODO                      Analítico                      TÉCNICA                      Encuesta                      Entrevista                      Observación</p> <p>INSTRUMENTOS                      Pre-test                      Post-test                      Escala de liker</p>	<p>POBLACIÓN                      las Instituciones Educativas de distrito de Nuevo Chimbote 2021 un total de 5060 estudiantes</p> <p>MUESTRA                      Para determinar las muestras se consideró una muestra probabilístico de tipo estratificado estudiantes del VI ciclo del área de educación para el trabajo las I.E. N° 88042 y Villa María, (grupo control 30 y grupo experimental 30 estudiantes                      1</p>