



**UNIVERSIDAD NACIONAL**  
**“SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO”**

---

**ESCUELA DE POSTGRADO**

**USO DEL GENIALLY COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN  
EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DESARROLLO  
DE POTENCIAL HUMANO EN LOS ESTUDIANTES DE  
ADMINISTRACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL  
SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO, 2022**

Tesis para optar el grado de Maestro

en Educación

Mención: Docencia en Educación Superior

**JULIAN FORTUNATO OSORIO SANCHEZ**

Asesor: **Dr. SIMEON MOISES HUERTA ROSALES**

**Huaraz – Ancash – Perú**

**2023**

Nº de Registro: **T0946**





UNIVERSIDAD NACIONAL  
"SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO"  
ESCUELA DE POSTGRADO

## ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

Los miembros del Jurado de Sustentación de Tesis de Maestría, que suscriben, reunidos en acto público en el Auditorio de la Escuela de Postgrado, de la Universidad Nacional "Santiago Antúnez de Mayolo" para calificar la Tesis presentada por el:

Bachiller : **OSORIO SANCHEZ JULIAN FORTUNATO**

Título : **USO DEL GENIALLY COMO RECURSO PEDAGOGICO EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DESARROLLO DE POTENCIAL HUMANO EN LOS ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO, 2022**

Después de haber escuchado la sustentación, las respuestas a las preguntas y observaciones finales, lo declaramos:

APROBADO, con el calificativo de QUINCE (15)

De conformidad al Reglamento General a la Escuela de Postgrado y al Reglamento de Normas y Procedimientos para optar los Grados Académicos de Maestro y Doctor, queda en condición de ser aprobado por el Consejo de la Escuela de Postgrado y recibir el Grado Académico de Maestro en **EDUCACIÓN** con Mención en **DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, a otorgarse por el Honorable Consejo Universitario de la UNASAM.

Huaraz, 19 de setiembre del 2023

  
Dra. Laura Rosa Nivin Vargas  
PRESIDENTE

  
Mag. Rolando Patricio Roca Zarzoza  
SECRETARIO

  
Mag. Fredy Oswaldo Loli Natividad  
VOCAL

  
Dr. Simeón Moisés Huerta Rosales  
Asesor

Anexo de la R.C.U N° 126 -2022 -UNASAM  
ANEXO 1  
INFORME DE SIMILITUD.

El que suscribe (asesor) del trabajo de investigación titulado:

Uso del genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago

Presentado por: Julián Fortunato Osorio Sánchez

con DNI N°: 31664620

para optar el Grado de Maestro en:

Educación, con mención en: Docencia en Educación Superior

Informo que el documento del trabajo anteriormente indicado ha sido sometido a revisión, mediante la plataforma de evaluación de similitud, conforme al Artículo 11° del presente reglamento y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de : 12% de similitud.

**Evaluación y acciones del reporte de similitud para trabajos de investigación, tesis posgrado, textos, libros, revistas, artículos científicos, material de enseñanza y otros (Art. 11, inc 2 y 3)**

Porcentaje	Evaluación y acciones	Seleccione donde corresponda
Del 1 al 20%	Esta dentro del rango aceptable de similitud y podrá pasar al siguiente paso según sea el caso.	<input checked="" type="radio"/>
Del 21 al 30%	Devolver al autor para las correcciones y se presente nuevamente el trabajo en evaluación.	<input type="radio"/>
Mayores al 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes; sin perjuicio de las sanciones administrativas que corres andan de acuerdo a Ley.	<input type="radio"/>

Por tanto, en mi condición de **Asesor responsable**, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera hoja del reporte del software anti-plagio.

Huaraz, 24/10/2023



FIRMA  
Apellidos y Nombres: Huerta Rosales, Simeón Moisés

DNI N°: 31666120

Se adjunta:  
1. Reporte completo Generado por la plataforma de evaluación de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

Julian Osorio Sanchez.docx

AUTOR

Julian Osorio Sanchez

RECUENTO DE PALABRAS

29371 Words

RECUENTO DE CARACTERES

163541 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

177 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

5.7MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 5, 2023 8:45 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 5, 2023 8:47 PM GMT-5

### ● 12% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)

## MIEMBROS DEL JURADO

*Doctora*

Laura Rosa Nivin Vargas

Presidente



---

*Magister*

Rolando Patricio Roca Zarzosa

Secretario



---

*Magister*

Fredy Oswaldo Loli Natividad

Vocal



---

**ASESOR**

***Doctor Simeon Moises Huerta Rosales***



## AGRADECIMIENTO

A Dios nuestro creador, por su inmenso amor.

A mi querida familia por su apoyo incondicional para cumplir el objetivo académico.

A mi asesor por su dedicación y paciencia, ya que sin sus orientaciones y correcciones, no hubiese llegado a concluir la presente tesis.

A mi alma mater la UNASAM, y a los docentes de la Escuela de Postgrado que contribuyeron en mi formación.

A mi madre que desde el cielo me acompaña y a mi querido padre,

A mi esposa e hijos por su aliento constante.



## ÍNDICE

Resumen .....	viii
Abstract .....	ix
Introducción.....	1 - 3
1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	4 -16
1.1 Planteamiento y formulación del problema.....	4
1.2 Objetivos.....	12
1.3 Justificación.....	12
1.4 Delimitación.....	15
1.5 Ética de la Investigación.....	16
2 MARCO TEORICO.....	17 - 90
2.1 Antecedentes de Investigación.....	17
2.2 Bases teóricas.....	266
2.3 Definición de Términos.....	84
2.4 Hipótesis.....	88
2.5 Variables.....	89
3 METODOLOGIA.....	91 - 97
3.1 Tipo de Investigación.....	91

3.2	Diseño de Investigación.....	91
3.3	Población y Muestra.....	92
3.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	94
3.5	Plan de Procesamiento y análisis estadístico de datos.....	97
4	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	98 - 119
4.1	Presentación de resultados de la variable manipulada.....	98
4.2	Presentación de resultados por objetivos.....	102
4.3	Prueba de Hipótesis.....	109
4.4	Discusión.....	114
	Conclusiones .....	120
	Recomendaciones.....	122
	Referencias Bibliográficas. ....	123 - 137
	Anexos.....	138 - 168





## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue explicar en qué medida influye el uso del genially como recurso pedagógico, en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. La metodología que se utilizó según el tipo de investigación fue aplicada y explicativa con un diseño cuasi experimental de corte transversal, con dos grupos, uno con 30 estudiantes para el grupo experimental y 28 estudiantes para grupo control, la población estuvo constituida por 58 estudiantes; por tanto, la muestra fue censal, los instrumentos de medición se validaron con el juicio de expertos y para su confiabilidad de uso el Alfa de Cronbach. Se aplicó un cuestionario de pretest y postest a ambos grupos. Los resultados para los instrumentos fue 0,724 de confiabilidad, expresado como magnitud alta; mientras que en el post test se obtuvo 86,7% con respecto al pre test, que fue apenas 26,7%; es decir, el 60% de estudiantes revirtieron sus resultados obtenidos en el pre test en el logro esperado de sus aprendizajes, la prueba de hipótesis t de Student arrojó un  $p < 0,05$  al 95% de confianza de intervalo de la diferencia, concluyendo que la aplicación y uso del Genially como recurso pedagógico, influye significativamente en el logro de aprendizajes de la asignatura desarrollo de potencial humano en los estudiantes.

Palabras clave: Genially, recurso pedagógico, aprendizaje.

## ABSTRACT

The objective of this research was to explain the extent to which the use of Genially as a pedagogical resource influences the learning of the Human Potential Development subject in students of the Administration program at the National University Santiago Antúnez de Mayolo. The research methodology employed was applied and explanatory, utilizing a quasi-experimental cross-sectional design with two groups: one experimental group consisting of 30 students and one control group with 28 students. The population consisted of 58 students, making it a census sample. The measurement instruments were validated through expert judgment, and their reliability was assessed using Cronbach's Alpha. Pre-test and post-test questionnaires were administered to both groups. The results indicated a reliability coefficient of 0.724 for the measurement instruments, demonstrating high reliability. In the post-test, an 86.7% improvement was observed compared to the pre-test, which was only 26.7%. In other words, 60% of students improved their results from the pre-test in achieving their learning objectives. The Student's t-test for hypothesis testing yielded a p-value of  $<0.05$  at a 95% confidence interval, leading to the conclusion that the application and use of Genially as a pedagogical resource significantly influences the achievement of learning outcomes in the Human Potential Development subject for students.

Keywords: Genially, pedagogical resource, learning.

## INTRODUCCIÓN

En las últimas dos décadas a nivel mundial, hemos presenciado cambios acelerados en diversos aspectos de la vida humana. Estos cambios se visibilizan en el ámbito educativo en todos los niveles educativos. La educación superior no es ajena a estos cambios dado que hoy en día los currículos en este nivel han sido cambiados a uno con un enfoque por competencias. Se puede observar la abundante producción de conocimientos a un ritmo vertiginoso, que emergen desde diversas perspectivas, ya sea como creaciones o resultado de investigaciones en diversos campos. Estos cambios se han visto aún más impulsados por la automatización a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y la llegada de la Inteligencia Artificial (IA).

Al analizar la situación actual de la Universidad, se observa por parte de algunos estudiantes la falta de interés por aprender diversas asignaturas del currículo, así como la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano en la Facultad de Administración y Turismo y en comprender los modelos de planeamiento, reclutamiento y selección del Recurso Humano. Este desinterés puede tener sus causas por lo referido Nurkaliza y Zainuddin (2020), quienes mencionan que la escasa motivación se debe a que los estudiantes no comprenden la estructura de la asignatura en sí. Esto se debe, en parte, a que muchos docentes en diversas universidades y facultades aún aplican métodos tradicionales basados

en la explicación rutinaria, con una lenta adaptación a los nuevos recursos digitales disponibles en la Web.

La educación superior desempeña un papel crucial en la formación de profesionales para la sociedad. Para cumplir con esta responsabilidad las instituciones deben reformular sus planes y programas académicos según las demandas y necesidades de los avances científicos y tecnológicos. Esto implica que los docentes universitarios deben innovar constantemente en metodologías, estrategias y técnicas pedagógicas que permitan el logro de los aprendizajes tomando en cuenta los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que conforman una competencia (Julca et al., 2023).

El Uso de Genially como recurso pedagógico, tiene grandes ventajas para los docentes porque permiten mejorar los procesos didácticos en las sesiones de aprendizaje. Además el Genially como recurso pedagógico permite mejorar la interacción entre los docentes y estudiantes, ya que es un software diseñado para dinamizar las presentaciones debido a su alto potencial didáctico y su carácter audiovisual e interactivo. En ese sentido, Catalán y Pérez (2020) indican que el propósito fundamental de Genially radica en la creación de contenidos interactivos para mejorar las tareas de presentación, educación, marketing y difusión.

El problema general de la investigación fue ¿En qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico, en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la

Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022?, buscando dar solución a ello se destaca las ventajas de la herramienta digital Genially como un recurso pedagógico. Esta herramienta ayuda a motivar e involucrar a los estudiantes en las sesiones de aprendizaje, proporcionando experiencias basadas en métodos activos y dinámicos que fomenten su aprendizaje de manera interactiva. La finalidad es promover formas más creativas de comunicación tanto dentro como fuera de las aulas universitarias.

El presente estudio ha sido dividido en capítulos, en cada uno de ellos se desarrollan contenidos de acorde a las exigencias del reglamento de elaboración de tesis de la escuela de postgrado de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

En el capítulo I, se aborda el problema de investigación, considerando el planteamiento del problema, objetivos, justificación, delimitación y ética de la investigación.

En el capítulo II se desarrolla el marco teórico, considerando los antecedentes, base teórica, hipótesis y operacionalización de las variables.

En el capítulo III se trata la metodología, en la que explica el tipo de investigación, el diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos y plan de procesamiento y análisis estadístico de datos.

En el capítulo IV, se aborda los resultados y discusión, con la presentación de los resultados de la variable manipulada, presentación de resultados por objetivos, prueba de hipótesis y discusión. Finalmente se presenta las conclusiones y recomendaciones.

## Capítulo I

### 1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1 Planteamiento y formulación del problema

La Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo (UNASAM) es una universidad pública que tiene su sede en la ciudad de Huaraz, capital de la región Áncash. Fue fundado el año 1977 y en sus inicios contaba con cinco (05) programas académicos que son: Ingeniería Agrícola, Ingeniería de minas, ingeniería del medio ambiente, ingeniería civil e ingeniería de industrias alimentarias, actualmente cuenta con 11 facultades y 25 escuelas profesionales (Nivin et al., 2021; Nivin & Menacho, 2022).

La Facultad de Administración y Turismo fue creada el año 1991 bajo la denominación de Facultad de Ciencias económicas y Administrativas. Hoy en día, esta facultad cuenta con una infraestructura moderna con acceso a internet, biblioteca, y auditorio multiuso. Así mismo, se ha implementado cambios curriculares, que cuenta con un plan de estudios que incluye asignaturas como el Desarrollo del Potencial Humano I y II, que abordan temas como planeación, reclutamiento y selección de recursos humanos. La Escuela de Administración cuenta con una población estudiantil de 526 matriculados en el semestre académico

2022-II, los mismos que provienen de diversas partes de la región y de otras regiones del país.

La competitividad en la actualidad implica la búsqueda de profesionales capaces de satisfacer las necesidades prioritarias. Se valora a aquellos individuos creativos y proactivos que puedan gestionar planes, proyectos y prospectos, entre otros, con la ayuda de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Para la Organización de Naciones Unidas (ONU) las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) son fundamentales para el desarrollo de la humanidad. Según informó el diario “El Negocio” el 13 de julio de 2017 en su sección de Tecnología, se estima que las TIC son esenciales tanto para el crecimiento profesional como personal de los individuos. Por esta razón, se las considera herramientas vitales para la supervivencia social, y pueden acelerar el progreso hacia el logro de las metas globales de desarrollo sostenible. Las personas que no tienen acceso a estas tecnologías se ven privadas de beneficiarse de los recursos disponibles en internet. Se destaca que las TIC son tan trascendentales como el agua, la comida y la energía. Por otro lado, Martínez, Aceves y Barak (2018), en su libro “Desarrollo del potencial Humano en el ámbito Universitario”, se preguntan en el que hacer para que los propios estudiantes egresen con una preparación que vaya más allá de la dotación de conocimientos tácitos y puedan en su trayectoria formativa potenciar sus propias fortalezas humanas. Es así como un grupo de maestros que a

raíz de trabajos derivados de distintas redes de participación lograron desplegar un aporte de reflexiones y tácticas para potenciar el desarrollo humano en el campo universitario, lo cual necesita pensar y repensar la implicación de puntos específicos a partir de la autoestima, el autoconcepto, la comprensión lectora, la investigación de componentes de peligro en el funcionamiento académico, hasta recursos de carácter personal como la moral y la cultura de tranquilidad, así como insertarse al mundo tecnológico.

Ahmed, Shepherd y Ramos (2012) en “Administración de la Innovación” indican que, entre los instrumentos que se establecieron, permanecen la administración del entendimiento por medio del uso de un portal web y de su Intranet, así como la generación de una base de datos con una orientación a la innovación, cuya finalidad era promover que el potencial humano, desarrollen y comparta sus ideas, planes, proyectos, etc.

En Europa, Nurkaliza y Zainuddin (2020), han realizado estudio de caso de objetos gamificados con Kahoot, Socrative o Quizziz. Los resultados revelaron que los alumnos aumentaron su predisposición a aprender online y además mejoraron en su funcionamiento técnico y sus interacciones individuales con compañeros de clase y profesores.

A nivel nacional, el contexto no es distinto, Rondan (2019) indica que la agilidad es la innovación del entendimiento en corolario. Representa saber lograr datos y buscarlas, tener hábito crítico, juzgar los

hechos, preconizar con equilibrio y conceptualizar prelación. Hablamos de saber hacer que acontezca y la reacción emprendedora, condesciende para lograr y destacar metas, aceptar peligros, actuar como agente de cambio, adicionar costo, llegar a la excelencia y enfocarse en los efectos. Es lo cual lleva al individuo a lograr la autorrealización de su potencial como persona.

A nivel regional, se sigue un patrón nacional, ya que se sigue desarrollando sesiones de enseñanza de manera tradicional. Los docentes de mayor edad en la vida universitaria (más de 60 años), tienen poco hábito de utilizar los recursos pedagógicos y tecnológicos disponibles en la web. La importancia de mejorar el desarrollo del potencial humano es crucial, especialmente en el contexto del desarrollo empresarial y organizacional. Diversas actividades están relacionadas con este aspecto, como lo analizó Ramos (2020) al vincular el diseño organizacional y el desarrollo del potencial humano. Sin embargo, encontró que el desarrollo del potencial humano aún tiene margen de mejora. La problemática general se centra principalmente en el bajo interés que suscita el aprendizaje de la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano y en el rendimiento académico de los estudiantes en la misma. Esto está en consonancia con lo señalado por Nurkaliza y Zainuddin (2020), quienes han destacado la falta de entusiasmo por comprender la estructura de la asignatura en sí.

Asimismo, Julca, Silva y Quispe (2023) en su libro “UNASAM: Docencia e investigación en nuevos tiempos” presentan investigaciones sobre competencias digitales realizadas por los docentes en las diferentes facultades de esta casa superior de estudios. Los autores dan cuenta que la comunidad académica santiaguina no puede ni dejar de reflexionar ni investigar sobre su rol como docente, así como sobre temas específicos de sus especialidades. La docencia universitaria requiere de una combinación de competencias teóricas, metodológicas, investigativas y digitales, así como de retos y conocimientos actualizados. Asimismo, Nivin et al. (2022) en este volumen indican que en el abrupto paso de la presencialidad a la virtualidad llevó a docentes y estudiantes adaptarse a una nueva realidad marcada por la virtualidad. Esta situación, por un lado, representó la facilidad de trabajo para algunos docentes santiaguinos, mayormente jóvenes, pero serias dificultades para otros, principalmente para las generaciones más adultas, que consideran a las tecnologías de la información y comunicación (TIC), así como a los recursos y herramientas digitales como una dificultad para la enseñanza y se resisten a la adaptación para su utilización.

En la actualidad, en la Facultad de Administración y Turismo, se observa en los estudiantes, un escaso interés en el aprendizaje de la asignatura del Desarrollo del Potencial Humano y muestran calificaciones bajas. En la modalidad presencial los estudiantes aprueban la asignatura en un 60% en el año 2019 y 2021, en la virtualidad la aprobación fue en

un 80% según las actas que obran la Oficina General de Estudios (OG). Este problema se debe, en gran medida, a la persistencia de metodologías tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la falta de estrategias efectivas en la gestión de las sesiones de aprendizaje, la priorización de la formación teórica sobre la práctica, la ausencia de dinamismo en las clases y la carencia de docentes con conocimientos no sólidos en pedagogía y didáctica, así como experiencia en el sector público y manejo de herramientas digitales en los procesos de enseñanza. Las consecuencias de esta problemática afectan la formación por competencias del profesional en Administración, así como el logro del perfil de egreso de la carrera de Administración según el plan de estudios. Los estudiantes nativos digitales requieren una enseñanza universitaria con el manejo de estrategias digitales a fin de captar la atención, motivación y entusiasmo por la carrera y ser competitivos tanto en el sector laboral público y privado.

Los factores que agravan este problema incluyen docentes con muchos años de experiencia y carencia de pocas habilidades tecnológicas, muy reacios al cambio. Pese a que existen capacitaciones en el entorno académico muchos de ellos experimentados no asisten, dado que cuesta su adaptación a los cambios tecnológicos.

Si no se aborda adecuadamente la formación en las asignaturas, en particular en el Desarrollo del Potencial Humano, y no se fomenta la innovación por parte de los docentes en términos de metodología y el uso

de recursos digitales, se corre el riesgo de que los estudiantes continúen desinteresados en la asignatura, lo que dará como resultado la formación de profesionales con poca creatividad y liderazgo. Además, las calificaciones logradas por los estudiantes serán igual o peor de lo que existe en la base de datos de los años 2018, 2019, 2020 y 2021 de la escuela, registradas en la Oficina General de Estudios (OGE) de la UNASAM y por la Dirección Académica de la Escuela Profesional de Administración de la Facultad de Administración y Turismo.

Para abordar este problema, se propuso el uso de la herramienta digital Genially en las clases de la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano, ya que en la escuela profesional de Administración, muchos docentes aún no han considerado el uso de Genially como un recurso pedagógico. El software Genially posibilita brindar a los estudiantes un aprendizaje creativo e interactivo que cambia las experiencias comunicativas y educativas, captura su atención y fortalece el contenido de la asignatura.

La investigación también contribuirá al enriquecimiento del campo académico al introducir la herramienta digital Genially, describir sus características, elementos y funciones, y su aplicación en la Gestión de Recursos Humanos. Este aporte ayudará a respaldar teorías futuras y contribuirá al desarrollo de investigaciones posteriores, tanto en la UNASAM como a nivel nacional, sobre el uso de Genially como recurso

pedagógico en el aprendizaje de la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano y otros campos afines.

En resumen, esta investigación buscó abordar un problema importante en la educación superior y se propuso una solución innovadora con la implementación de Genially como recurso pedagógico. El investigador se compromete a modificar las causas subyacentes para lograr los efectos deseados y, por lo tanto, formula la siguiente pregunta de investigación:

**Problema:**

¿En qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico, en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022?

**Problemas específicos:**

- ¿En qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos conceptuales?
- ¿En qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos procedimentales?
- ¿En qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos actitudinales?

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Objetivo General

Explicar en qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico, en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022.

### 1.2.2 Objetivos específicos

1. Explicar en qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos conceptuales
2. Demostrar en qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos procedimentales
3. Comprobar en qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos actitudinales.

## 1.3 Justificación

### Justificación teórica

En la actualidad, en la Escuela Profesional de Administración, persiste el uso de una metodología de enseñanza tradicional. Esto se traduce en una falta de aprovechamiento de las numerosas herramientas y recursos digitales disponibles en la red para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Durante la crisis sanitaria causada por el COVID-19, las instituciones educativas han tenido que adaptarse y ofrecer sus servicios a través de plataformas virtuales como Microsoft Teams, Zoom y Google Meet. Estas plataformas permiten una interacción docente-estudiante tanto sincrónica como asincrónica.

La herramienta tecnológica Genially se presenta como una estrategia didáctica esencial, un recurso pedagógico que puede transformar la enseñanza en la asignatura de Desarrollo de Potencial Humano. Genially tiene el potencial de mejorar la comprensión de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

El propósito de esta investigación es destacar las ventajas de Genially como recurso pedagógico. Se busca mejorar el aprendizaje de los estudiantes de Desarrollo de Potencial Humano y enriquecer la didáctica de enseñanza a través de métodos activos. El enfoque de la investigación es lógico, secuencial y organizado, abarcando objetivos claros, hipótesis respaldadas por una base teórica sólida y la recolección de datos para análisis e interpretación. Este proceso culminará en conclusiones y recomendaciones.

### **Justificación práctica**

Esta investigación tiene un impacto práctico significativo. Su objetivo es revitalizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes mediante la implementación de contenidos interactivos y atractivos a través de Genially.

Esto fomentará formas más creativas de comunicación tanto dentro como fuera de las aulas universitarias.

Para lograr este propósito, se han empleado herramientas digitales y recursos digitales como elementos fundamentales en el desarrollo de la asignatura. Además, se ha diseñado un instrumento de recolección de información que considera la población estudiantil y la muestra seleccionada. Esto permitirá futuras investigaciones que empleen metodologías afines y, en última instancia, enriquecerá la enseñanza en la Escuela Profesional de Administración.

### **Justificación metodológica**

El estudio se ha desarrollado siguiendo una metodología cuidadosamente planificada. Comenzando con objetivos claramente definidos, se han planteado hipótesis respaldadas por una sólida base teórica. El proceso de teorización ha sido esencial para fundamentar la investigación.

La recolección de datos se ha llevado a cabo de manera rigurosa, y se han empleado métodos analíticos para su posterior interpretación. Este enfoque metodológico garantiza la validez de los resultados obtenidos.

Los hallazgos de esta investigación contribuirán a la integración de Genially como una estrategia metodológica novedosa en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto, a su vez, mejorará la formación de los futuros

profesionales y servirá como base para futuras investigaciones de mayor alcance en el campo de la educación.

#### **1.4 Delimitación**

La investigación se llevó a cabo en la Facultad de Administración y Turismo de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, específicamente en el IV ciclo de la escuela profesional de Administración. En el plan de estudios de este ciclo, se incluye la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano, que aborda temas relacionados con el planeamiento, reclutamiento y selección de recursos humanos. Estos temas están cubiertos en la primera unidad del plan de estudios y en el sílabo de la asignatura.

El trabajo de investigación se realizó durante el ciclo 2022-II, de donde además se obtuvo la población y la muestra; tanto para el grupo experimental como en la de control. Es importante destacar que esta investigación se centró en aprovechar todos los recursos que ofrece el software Genially como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje de los temas de planeamiento, reclutamiento y selección de recursos humanos en la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano. Se llevó a cabo un enfoque integral que abarcó tanto los contenidos conceptuales, procedimentales como actitudinales de la primera unidad del plan de estudios y el sílabo de la asignatura.

## 1.5 Ética de la investigación

Durante el desarrollo de la investigación se respetaron los derechos de los informantes y de los autores siguiendo las pautas establecidas por Julca (2016). Así se respetaron los derechos intelectuales de los autores, siguiendo las pautas del estilo APA, 7ma edición, en conformidad con las normas vigentes de la EPG Unasam (Julca & Nivin, 2021, 2022). La recopilación de información se llevó a cabo mediante la aplicación de instrumentos creados específicamente para este propósito o adaptados para su uso. Se mantuvo en reserva la identidad de los estudiantes, garantizando la confidencialidad de los datos y su privacidad. Además, se obtuvo el consentimiento informado de los estudiantes del IV ciclo de la escuela profesional de Administración para participar en el estudio. Es importante destacar que los resultados y los datos recopilados se consideran fidedignos.

## Capítulo II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de investigación

##### Antecedentes internacionales

Espinoza et al (2020) en el artículo de investigación, tuvo como objetivo verificar el grado de posibilidad de la implementación de las TIC como táctica pedagógica en el nivel básico de las instituciones educativas del cantón Gualaceo. Se desarrolló un diseño descriptivo de corte transversal, el análisis se aplicó a una muestra de la población de 81 personas hombres y féminas que imparten clases en escuelas urbanas y rurales del Cantón Gualaceo, provincia de Azuay – Ecuador. Los datos fueron validados a través del juicio de expertos y cálculo de coeficiente de alfa de Cronbach con resultado de 0,79(confiable). Concluyendo que el primordial problema es la brecha digital como un factor constructor de comunidades más equitativas y justas en torno del ingreso, no solo a la información, sino a la enseñanza, dadas las situaciones de virtualidad en la que estamos como educadores. En ese mismo orden de ideas, la familiaridad con Genially y Powtoon, indicaron que el 49% de los participantes las ha usado, en su mayoría jóvenes (70%) y en su mayoría mujeres (72,5%). Por lo que sugieren que su implementación sería a nivel docente.

Yanza (2020) en su tesis de maestría, tuvo como objetivo llevar a cabo un ámbito virtual de aprendizaje de Estudios Sociales para robustecer la Democracia y Colaboración en alumnos de décimo año usando MOODLE en la Unidad Educativa Instructor Pedro Echeverría Terán. Los beneficiarios directos y primordiales son los alumnos, quienes por medio de la utilización del ámbito virtual poseen la posibilidad de obtener superiores competencias en el campo tecnológico-educativo, tan fundamental en esta época digital y a la vez ser más participativos, creativos y reflexivos, además poseen la posibilidad de dinamizar el proceso de aprendizaje del asunto Democracia y Colaboración en la asignatura de Estudios Sociales. Concluyendo que la contextualización de los fundamentos teóricos sobre tácticas tecno-educativas para la asignatura de Estudios Sociales en el asunto Democracia y Colaboración ha sido un pilar importante, pues con base a aquello se hizo evidente la viabilidad del presente plan y se enmarcó un panorama deductivo, partiendo del estado del arte a partir de un enfoque universal hasta llegar al caso específico de la Unidad Educativa Instructor Pedro Echeverría Terán. Los resultados permiten concluir que el entorno virtual aporta de manera significativa y positiva en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica

Tutillo et al (2020) en el artículo de investigación, indicó que la finalidad ha sido establecer la aplicación genially como instrumento interactiva para el aprendizaje de verbos en inglés con el octavo año de

EGB del colegio de Enseñanza Elemental Rigoberto Navas. Metodológicamente, ha sido de tipo detallada, con diseño no empírico transversal, en una muestra de la población de 26 maestros (20 féminas y 6 hombres), del área de inglés de las Instituciones públicas y privadas de la localidad de Cañar – Ecuador. Se llega a la conclusión que la herramienta Genially, es desconocida por la mayor parte de los maestros, por esto se estima que la utilización de la misma podría ser de monumental beneficio para la sociedad educativa por cuanto posibilita la relación y la creatividad al tiempo que permite el aprendizaje; de esta forma además la aplicación de este instrumento dejará al estudiante transformarse en el protagonista y constructor de su aprendizaje.

Tapia et al (2020), en el artículo de investigación, tuvo como objetivo examinar a Genially como un instrumento didáctico para fomentar la redacción ingeniosa en alumnos de bachillerato, para tal efecto se realizó un diseño descriptivo no experimental, cuya muestra fueron los estudiantes de la Unidad Educativa “República del Ecuador”, 175 estudiantes y 4 docentes. Se usó como instrumento la escala de Likert y el análisis fue con el alfa de Cronbach al 0,824, lo obtenido fueron procesados cuantitativamente en estadísticos descriptivos y cualitativamente en función al análisis hermenéutico. Concluyendo que el 61,4% de estudiantes está de acuerdo que los docentes usen los recursos tecnológicos en la enseñanza de reacción ingeniosa, y es viable el uso de genially para llevar adelante la redacción creativa con los alumnos del bachillerato.

Orellana et al (2020), en el artículo de investigación, tuvo como objetivo analizar y examinar la utilización de Objetos Virtuales de Aprendizaje [OVA] hechos con la herramienta en línea Genially, con la finalidad de plantear pautas que permitan producir objetos funcionales y dinámicos que motiven y refuercen el aprendizaje matemático para alumnos de bachillerato, el estudio fue descriptivo con diseño de campo no experimental transversal, con una muestra poblacional de 33 docentes y 101 estudiantes, recogiendo datos vía encuesta virtual (Facebook y WhatsApp), validándose para los docentes con el coeficiente de alfa de Cronbach con un 0,83 de fiabilidad, y para los estudiantes con un 0,92 de fiabilidad. Cuyos resultados se encontró una desviación típica de 1,023, que indica que los docentes manifiestan que para el uso del genially se requiere saber programación, con respecto a la disposición del docente previo a la presentación del objeto, un 98% de estudiantes estuvieron muy de acuerdo, que o más importante para un buen aprendizaje, es que el docente indique la importancia de los contenidos a tratarse y un 96,3% en que debe indicar la forma en que se debe dar uso a la OVA. Se concluye que nuestra sociedad actual, el uso de dispositivos en jóvenes y adultos es algo común, debería ser vista como una posibilidad para que los profesores de matemática presenten sus contenidos de una forma llamativa y motivante usando recursos como Genially.

Álvaro (2018), en su tesis doctoral, planteo como objetivo evaluar los efectos del uso de las Tecnologías de la información y comunicación TIC por medio de la utilización de un programa de multimedia como metodología complementaria a la clase clásica de lenguaje para optimizar el aprendizaje de la lectura y escritura, en los chicos y chicas de cuarto nivel de elemental primaria en la sede Santa Luisa de la Organización Educativa Técnica Medalla Milagrosa, de Chaparral, en el departamento del Tolima, Colombia. La investigación es de tipo pre experimental con pre prueba y post prueba, se tomó una población que está conformada por los estudiantes de los cursos de 4to 01 y 02, y todos los docentes de la Institución Educativa, muestras de 18 niños y niñas y 13 docentes. Los resultados fueron que el 75% de los docentes entienden las TIC, por otro lado, si vemos por asignatura encontramos que Un 35% de los profesores prioriza las TIC en el área de matemáticas, un 20% utiliza las TIC en el área de sociales, un 15 % de los profesores priorizan en naturales, español y otras asignaturas. Así mismo, 14 estudiantes manifiesta que es más fácil entender los contenidos con los usos de las TIC. Concluye con aceptación de los docentes hacia los usos de las TIC y uso de la PC como herramienta complementaria a sus clases tradicionales.

### **Antecedentes nacionales**

Salcedo (2018) en su tesis de maestría, tuvo como objetivo aprender los componentes que predicen la utilización de las TIC en los profesores de enseñanza superior, de qué se caracterizan y cómo se expresan en los profesores, la metodología y el diseño de la averiguación ha sido transaccional de tipo detallado correlacional. Los datos fueron recolectados por medio de un cuestionario de autorreporte que midió la frecuencia de uso de las TIC, las creencias pedagógicas, la autoeficacia, la valoración, el ingreso y soporte técnico de las TIC y la percepción de la cultura y liderazgo tecnológico de la organización. Los competidores fueron 208 profesores que trabajaban en una organización privada de enseñanza superior. Los resultados encontrados reflejaron una interacción positiva entre la frecuencia del uso de TIC y la autoeficacia en labores para la educación con TIC; de esta forma, además, con la cultura y liderazgo tecnológico de las superficies académicas. Asimismo, se localizó una interacción negativa entre la frecuencia de uso de las TIC y las creencias sobre el papel centrado en el profesor. Dichos resultados se discutieron y se indica líneas de trabajo que tomen en cuenta dichos componentes para posteriores programas de utilización de TIC en instituciones de enseñanza superior. Concluye finalmente la utilización exitosa de tecnologías en la práctica educativa, es dependiente tanto de componentes internos como externos al profesor.

Cubas (2020) en sus tesis de maestro, el propósito de la indagación se orientó a diseñar un plan de administración para contribuir al desarrollo de las capacidades de informáticas en los profesores de la Facultad de Contabilidad de la universidad privada de Lima. Es una averiguación educacional de tipo aplicada desarrollada a partir del paradigma socio crítico – interpretativo. El análisis se orienta a la averiguación del entendimiento para hacer, para actuar, para edificar, para cambiar el problema objeto de análisis. En ella predomina el carácter dialéctico al sistematizar las categorías apriorísticas y se contrasta con los datos conseguidos por medio del diagnóstico de campo, que permitió examinar las categorías emergentes que originan el problema. La muestra escogida por medio del muestreo por conveniencia, está constituida por 4 maestros y 25 alumnos universitarios. Como parte del análisis se emplearon distintas técnicas y aparatos: entrevista semiestructurada, guía de observación de clases para los profesores y cuestionario a los alumnos que permitió detectar las categorías emergentes generalmente y las que inciden en el problema objeto de análisis. Como conclusión general se aporta a la práctica pedagógica un plan de administración para contribuir al desarrollar de las capacidades de Informáticas en los maestros y de dicha forma conseguir un mejor funcionamiento al guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las diversas disciplinas curriculares.

## Antecedentes locales

Montalvo (2018) en su tesis de maestría, planteo como objetivo Establecer en qué medida se relacionan la percepción y la utilización de las TIC en los maestros de la Facultad de Administración y Turismo de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2017, el estudio es de tipo descriptivo, correlacional y transaccional, cuyo diseño es el enfoque cuantitativo con diseño no experimental, donde no manipula los datos, para la recolección de datos se usó las encuestas a los docentes de la FAT, los mismos que fueron procesados usando el SPSS 24.0 para Windows, además del alfa de cronbach con 0,979 grados de confiabilidad. La población y muestra fue de 29/31, dos docentes no participaron por diferentes motivos. Los resultados fueron que el 89,7% tienen buena percepción de las TIC, un 51,7% indica que su uso es bueno, así mismo usando el Test de correlación de Spearman y Pearson entre percepción de las TIC y uso de las TIC, el resultado fue que hay una correlación moderada. Concluyendo además que las Tecnologías de la Información de la presente sociedad de la información son cada vez más influyentes y usadas en la tarea educativa, más que nada subraya su efecto en las universidades privadas y nacionales. En la situación de este análisis, en una universidad nacional. Es decir, existe una percepción positiva, pero moderada del uso de las TIC.

Narváez (2018) en el informe de investigación, tuvo como finalidad caracterizar la formación profesional en la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo, destinados a mejorarla, incorporando creaciones tecnológicas, aplicando procesos de desarrollo de competencias en la formación profesional, para ofertar a la sociedad egresados con desempeños de calidad y pertinencia en entornos reales y diferenciados, la averiguación es de tipo detallado, correlacional, explicativa y prospectiva, la población estuvo enmarcada por todos los docentes de la UNASAM incluidos los nombrados y contratados que son 371, de los mismos se tomó una muestra definitiva de 292 docentes. La recolección de datos fue por una encuesta directa. El estudio estadístico hizo uso de la estadística detallada para decidir las medidas de tendencia central, de dispersión y de posición y se logró uso de técnicas multivariadas para el estudio de los elementos primordiales, correlaciones canónicas y regresión multivariada. Los resultados fueron que el 46,9%, acepta que pocas veces han implementado innovaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje; sin embargo, 71,9% de los docentes detesta la rutina. Concluyendo que en las competencias genéricas se puede concluir que existe una diferencia significativa aproximadamente en cuanto al grado, trascendencia y grado de desarrollo, mientras que en la comparación para las competencias relativas al aprendizaje se puede concluir que existe una diferencia significativa aproximadamente en cuanto al grado trascendencia y grado de desarrollo.

## 2.2 Bases teóricas

### 2.2.1 Software

Pressman (2010) lo entiende como, instrucciones (programas de cómputo) que, cuando se ejecutan proporcionan las características, funciones y desempeños buscados, así como, estructuras de datos que permiten que los programas manipulen, a través de una descripción tanto en físico y virtual.

Según Stallings (2015), el software es un conjunto de elementos interrelacionados como programas, datos y procedimientos que controlan el funcionamiento de una computadora y sus dispositivos periféricos, lo que permite a los usuarios realizar diversas tareas. Por su parte, Sommerville (2016) refiere que, el software es una colección de programas, datos y documentación se llama software. La información que procesan y manipulan los programas es la información que ejecuta la computadora. El diseño y desarrollo de software es una parte importante de los sistemas informáticos modernos. En consecuencia, puedo indicar que son programas diseñados con procedimientos, reglas y datos articulados que ayudan de manera automatizada a realizar trabajos que demandarían tiempo y esfuerzo.

Por otro lado, existe lo usado en las Instituciones educativas de todos los niveles; el Software educativo, que según Rodas et al. (2019), manifiestan que: un software educativo, están relacionados con la

Informática, la pedagogía y la ciencia en cuestión. Complementado a los investigadores mencionados debo manifestar que los buenos recursos educativos multimedia tienen un alto potencial didáctico, ya que su carácter audiovisual e interactivo resulta atractivo y motivador para los estudiantes.

### **2.2.2 Tecnologías de la información y comunicación (TIC)**

Las TIC o tecnologías de la información y la comunicación son un conjunto de herramientas, tecnologías y dispositivos utilizados para procesar, almacenar, transmitir y compartir información en formato digital. Estas tecnologías incluyen computadoras, redes de comunicación, sistemas de información, software, dispositivos móviles, Internet y más. Las TIC han cambiado la forma en que las personas de todo el mundo interactúan, trabajan, aprenden y se comunican. Además, se han convertido en las herramientas básicas del desarrollo económico y social de las sociedades modernas. Al respecto, Rodríguez-Gómez et al (2021) dicen que: Las Tecnologías de la Información y la Comunicación se utilizan para procesar, almacenar, transmitir y compartir información.

Según Gutiérrez (2020), las TIC han cambiado la forma en que las personas interactúan, trabajan, estudian y se comunican en todo el mundo. Es decir, se utiliza una amplia gama de tecnologías en diversos campos, como la educación, la medicina, el entretenimiento, la industria y la investigación. Cabe mencionar que el uso de computadoras y dispositivos relacionados para procesar y almacenar información se conoce como

computación, mientras que las redes de comunicación permiten la transmisión de información a través de cables, los sistemas de información permiten la gestión de grandes cantidades de información y datos. El procesamiento de textos, el diseño gráfico, la edición de video y otros tipos de programas informáticos se denominan software.

Estas ideas se refuerzan con Pérez (2019), cuando dice que, las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un conjunto de herramientas, recursos y técnicas utilizadas para procesar, almacenar y distribuir información a través de diferentes medios y canales.

#### **2.2.2.1 Características de las TIC**

Tienen muchas características que los hacen únicos y los distinguen de otras tecnologías. Algunas de las características más importantes son:

- Digitalización: Las TIC permiten la conversión de información analógica a formato digital, facilitando su procesamiento, almacenamiento y distribución.
- Conectividad: las TIC permiten la conectividad de dispositivos y sistemas en todo el mundo, lo que facilita que las personas y las organizaciones se comuniquen y colaboren.
- Velocidad: Las TIC permiten la transmisión y procesamiento de grandes cantidades de información en tiempo real, aumentando la eficiencia y productividad de las empresas y organizaciones.

- Automatización: Las TIC permiten la automatización de procesos y tareas, reduciendo costes y aumentando la eficiencia.
- Accesibilidad: Las TIC pueden ser accedidas y utilizadas por cualquier persona con las habilidades necesarias, democratizando el acceso a la información y la tecnología.
- Flexibilidad: Las TIC son flexibles y adaptables a diferentes necesidades y requisitos, lo que las hace útiles en muchos campos y situaciones diferentes.
- Innovación: Las TIC fomentan la innovación y el desarrollo continuo de nuevas tecnologías y soluciones que contribuyen al progreso social y económico.

Al respecto, Castells (2011) dice que: "Las TIC son una convergencia de tecnologías y procesos que permiten la comunicación y el intercambio de información entre diferentes dispositivos y redes" (p. 39).

#### **2.2.2.2 Relación de las TIC con la educación**

Rodríguez-Gómez et al (2021), indica que, en la enseñanza – aprendizaje, las TIC son herramientas muy importantes en el mundo de la educación.

La forma en que las personas enseñan y aprenden ha sido transformada por el uso de la tecnología de la información y las comunicaciones. Hay algunas formas, en la que se relaciona con la educación.

- A través de plataformas en línea y recursos educativos digitales, se ha mejorado el acceso a la educación para personas de todo el mundo.
- Las TIC han proporcionado una amplia gama de recursos educativos, como videos, simulaciones, juegos y actividades interactivas.
- La personalización del aprendizaje se logra mediante el uso de la tecnología de la información y la comunicación, que permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y adaptar su experiencia de aprendizaje a sus necesidades y preferencias individuales.
- El intercambio de ideas y la construcción del conocimiento se mejoran con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Las TIC permiten la automatización de tareas y procesos, lo que reduce la carga de trabajo de los docentes y mejora la eficiencia y productividad de las escuelas.
- Se puede lograr una mayor motivación y compromiso mediante el uso de recursos interactivos y multimedia.
- Fomentar la creatividad y la innovación se puede hacer con la ayuda de las TIC.
- Se puede lograr una mejor retroalimentación y evaluación mediante el uso de las TIC.

- El uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades técnicas que están en demanda en el mercado laboral.
- Brindar recursos para estudiantes con necesidades especiales o que hablan otros idiomas puede ayudar a fomentar la inclusión y la diversidad en la educación.
- A través de plataformas en línea y recursos educativos digitales, los estudiantes pueden estudiar desde cualquier parte del mundo.
- Las TIC permiten a los estudiantes trabajar en proyectos en línea y colaborar en tiempo real, lo que mejora la eficiencia y productividad de los equipos de trabajo.
- Se puede lograr un mejor seguimiento y gestión del progreso mediante el uso de la tecnología de la información y la comunicación.
- Los estudiantes pueden tomar el control de su propio aprendizaje con la ayuda de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- El desarrollo de habilidades técnicas y digitales se puede fomentar a través de la integración de la tecnología en el aula.

En tal sentido, García & García (2018) indican que, el uso de las TIC en la educación permite que el docente y el alumno interactúen en un

entorno más dinámico, accesible y colaborativo, lo que puede mejorar significativamente la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **2.2.2.3 Las TIC en la enseñanza**

Con las TIC, la enseñanza de los docentes en todos los niveles educativos, cambia lo rutinario por algo más atractivo y didáctico, por lo que a los docentes y/o catedráticos, los ayudaría de la siguiente manera:

- En mejorar la comprensión y el aprendizaje de los alumnos elaborando y presentando los materiales didácticos de una forma más atractiva y eficaz.
- La evaluación del aprendizaje puede ayudar a identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes y adaptar la enseñanza en consecuencia.
- La comunicación y la colaboración pueden mejorar la retroalimentación y la interacción en el aula.
- La personalización del aprendizaje se puede lograr mediante el uso de materiales y actividades que se adaptan a los intereses de cada estudiante.
- Las herramientas para tomar asistencia, administrar tareas y proyectos, y comunicarse con estudiantes y padres son algunas de las cosas que se pueden hacer con las TIC.

- Las TIC también pueden ser útiles en la enseñanza de idiomas, ya que brindan oportunidades para el aprendizaje autónomo, la práctica interactiva y la retroalimentación en tiempo real. Pueden proporcionar herramientas para la simulación, visualización y análisis de datos, y pueden ser útiles en la enseñanza de materias científicas y técnicas.
- Existen oportunidades de aprendizaje flexible y personalizado, así como de comunicación y colaboración a distancia, en el uso de las TIC en la educación a distancia o en línea.
- Siempre que se use de manera efectiva y se integre en las prácticas educativas existentes, puede ser útil en la enseñanza de muchas materias.
- Las TIC pueden ayudar a los docentes a ahorrar tiempo y esfuerzo al permitirles concentrarse en interactuar con los estudiantes y personalizar el aprendizaje.

Para que lo indicado se pueda aprovechar al máximo, es importante que los docentes reciban la formación y el apoyo adecuados para utilizar la tecnología de forma eficaz en la enseñanza y adaptar su enfoque a las necesidades y características de los estudiantes.

#### **2.2.2.4 Las TIC en el aprendizaje**

Presnky (2010) precisa que, la calidad del aprendizaje se puede mejorar proporcionando acceso a una variedad de recursos educativos en

línea, así como permitiendo una mayor interactividad, colaboración y personalización en el proceso de enseñanza. Es decir, las Tic ofrecen muchas posibilidades de mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de todos los niveles, por lo que considero que:

- Los estudiantes pueden aprender de forma más autónoma y ampliar sus conocimientos más allá del aula con acceso a información y recursos educativos en línea.
- La interacción y colaboración en línea entre estudiantes, profesores y expertos fomenta el aprendizaje social y el trabajo en equipo.
- La personalización del aprendizaje se puede lograr brindando oportunidades para que los estudiantes aprendan a su propio ritmo y estilo de aprendizaje con materiales y actividades adaptadas a sus necesidades e intereses específicos.
- Brindar retroalimentación inmediata sobre el desempeño de los estudiantes puede permitirles corregir errores y mejorar su aprendizaje de manera más efectiva.
- Los estudiantes pueden aprender en cualquier momento y en cualquier lugar con la ayuda del aprendizaje móvil.
- Es posible motivar a los estudiantes a participar en el proceso de aprendizaje haciendo que el aprendizaje sea más interesante y atractivo.

- Las habilidades digitales que son cada vez más importantes en la sociedad actual, como la capacidad de buscar y analizar información, comunicarse en línea y trabajar con tecnologías digitales, se pueden desarrollar con la ayuda de las TIC
- Proporcionar herramientas para evaluar el aprendizaje y mejorar la enseñanza puede ayudar a mejorar la calidad del aprendizaje.

Estas ideas se refuerzan con Cabero (2016), que dice que la TIC, permiten una mayor accesibilidad a la información, fomentan la interacción entre los estudiantes y facilitan la comunicación y la colaboración en el proceso educativo, las TIC han cobrado mayor relevancia en el aprendizaje.

Además, Area & Adell (2011) indican que, si se integran en la planificación y diseño de los procesos educativos, y se utilizan de acuerdo con los objetivos específicos de cada materia o área de conocimiento, las TIC pueden utilizarse en el aprendizaje de manera eficaz.

#### **2.2.2.5 Las TIC en el proceso enseñanza y aprendizaje**

Al respecto, Valverde et al (2020) precisan que, en el proceso de enseñanza – aprendizaje, las nuevas formas de acceder a la información, permitir la comunicación y colaboración entre estudiantes y docentes, y permitir una mayor personalización del aprendizaje son algunas de las cosas que se pueden lograr a través del uso de las TIC.

Dentro de este proceso, las herramientas para la presentación y elaboración de materiales didácticos, evaluación del aprendizaje, comunicación y colaboración entre docentes y alumnos, personalización del aprendizaje y gestión del aula son algunas de las que pueden aportar las TIC. Dado que brinda oportunidades para la exploración y el descubrimiento de nuevos conceptos y temas, las TIC pueden ser útiles para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes. También pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades para la resolución de problemas y la toma de decisiones al proporcionar herramientas para simulación, visualización y análisis de datos. La inclusión y la diversidad en la educación pueden verse favorecidas por el uso de las TIC, ya que pueden proporcionar herramientas y recursos para apoyar a los estudiantes con necesidades especiales o situaciones desfavorecidas, como la accesibilidad a través de herramientas para leer y escribir, la traducción de idiomas o la adaptación de materiales a diferentes niveles de dificultad.

Este argumento, se sustenta con Cabero (2017), quién menciona que, se pueden crear nuevas formas de aprendizaje y enseñanza con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación.

Por su parte, Castaño et al (2018) refuerzan y remarcan que las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje pueden mejorar la motivación y el interés de los alumnos, permitiendo una mayor

interactividad y participación en el aula, y facilitando la exploración y experimentación con diferentes recursos y herramientas digitales.

En resumen, las TIC pueden ser una herramienta muy valiosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje al brindar oportunidades para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la inclusión y la diversidad.

### **2.2.3 La Tecnología de Aprendizaje y Conocimiento (TAC)**

La Tecnología de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) es un campo multidisciplinario que se enfoca en el estudio, diseño, desarrollo y aplicación de herramientas tecnológicas y estrategias pedagógicas con el propósito de facilitar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. La TAC se basa en la premisa de que la tecnología puede desempeñar un papel fundamental en la transformación de la educación al proporcionar nuevas formas de acceso al conocimiento, promover la colaboración entre estudiantes, personalizar la instrucción y mejorar la eficacia de la enseñanza.

Este enfoque de la TAC abarca una amplia gama de tecnologías, incluyendo el uso de computadoras, dispositivos móviles, aplicaciones, plataformas en línea, simulaciones, realidad virtual, inteligencia artificial, análisis de datos educativos y mucho más. Además, la TAC se aplica en diversos contextos educativos, desde el aula tradicional hasta la educación en línea, la formación corporativa y el aprendizaje a lo largo

de toda la vida. Adell (2013) menciona que la nueva función en “el contexto socio tecnológico genere modelos, que responda a las necesidades de formación de los ciudadanos.

#### Recursos TAC:

- Para la edición de vídeo: Quid, Splice, Stupeflix y 123 apps.
- Para vídeos interactivos: Vizia y EDpuzzle.
- Audio: SoundCloud, Audacity, Peggo y Vocaroo.
- Imagen – infografías: Genially, Typorama, Fotojet y Piktochart.
- Gestión del aula: iDoceo y Additio.
- Gamificación: Cerebriti Edu, Quizizz, Trivinet, Jeopardy Rocks.
- Evaluación: Apester, Kahoot!, Google Forms y Quiz Revolution.
- Comunicación: Homeroom, Otter y Blogger.
- Presentaciones: Emaze, Genially, Powtoon, Sparkol y Haiku

#### Deck.

- Generadores de actividades: Educaplay y Kubbu.
- Trabajo colaborativo: Padlet, Team Maker, Meetingwords y Quip.
- Buscadores y navegación segura: YouTube Kids y Kiddle.
- Mapas mentales: Coggle y WiseMapping.
- Idiomas: Líricos training, Locallingual y Forvo.
- Producciones: Pixton, Tiki toki y Storybird.

## 2.2.4 La Tecnología del Empoderamiento y la Participación (TEP)

Las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) representan una poderosa evolución en la integración de la tecnología en el sistema educativo. Este concepto se centra en el uso estratégico de herramientas tecnológicas para potenciar el aprendizaje y promover la participación activa de los estudiantes en su proceso educativo. A través de la TEP, se busca empoderar a los alumnos, fomentar su autonomía y crear entornos de aprendizaje más colaborativos y personalizados.

La implementación de TEP implica una variedad de enfoques y prácticas, incluyendo el uso de dispositivos móviles, aplicaciones educativas, plataformas en línea, recursos digitales, simulaciones y herramientas de colaboración. Estas tecnologías permiten a los educadores adaptar sus métodos de enseñanza, ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas y brindar retroalimentación personalizada a los estudiantes. Al mismo tiempo, empoderan a los estudiantes al brindarles acceso a información y recursos de manera más eficiente, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.

Uno de los objetivos fundamentales de las TEP es la promoción de la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje y en la comunidad educativa en general. A través de la tecnología, se pueden crear oportunidades para la colaboración en línea, debates enriquecedores, proyectos multimedia y la creación de contenido

educativo. Además, las TEP pueden ayudar a superar barreras geográficas y socioeconómicas al brindar acceso a la educación y recursos de calidad a un público más amplio.

Si bien las TEP ofrecen un gran potencial para transformar la educación, su implementación efectiva requiere una planificación cuidadosa y una formación adecuada para docentes y estudiantes. Es esencial considerar la equidad en el acceso a la tecnología y garantizar que todas las comunidades tengan la oportunidad de beneficiarse de estas innovaciones.

Según Castillo (2016), las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) se utilizan con el propósito de estimular la implicación de los ciudadanos en asuntos de carácter político o social, y desempeñan un papel fundamental en la cohesión de un grupo específico de individuos. Esto sugiere que cuando se emplea adecuadamente la tecnología en el proceso educativo, el grupo de estudiantes experimenta una mejora en su nivel de participación y en la adquisición de un conocimiento más amplio en diversas áreas del saber.

### **2.2.5 Las Tecnologías de la Investigación y Publicación (TIP)**

Las Tecnologías para: investigar, innovar, crear, co-crear y conocer en educación (TIP) representan un enfoque integral y poderoso en la aplicación de la tecnología en el ámbito educativo. Estas tecnologías

están diseñadas para empoderar a estudiantes, docentes y profesionales de la educación en diversas dimensiones clave del proceso educativo.

**Investigar.** Las TIP facilitan la investigación educativa al proporcionar herramientas y recursos que permiten a estudiantes e investigadores recopilar datos, tendencias y realizar estudios en profundidad. Esto fomenta la exploración y la generación de nuevo conocimiento en el campo de la educación.

**Innovar.** Las TIP brindan oportunidades para la innovación en la enseñanza y el aprendizaje. Permiten la creación de ambientes de aprendizaje dinámico y personalizado, donde se pueden utilizar métodos pedagógicos innovadores, como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y la realidad virtual.

**Crear.** Las TIP capacitan a los estudiantes para crear contenido educativo de calidad. Pueden producir presentaciones multimedia, videos, blogs, podcasts y otros recursos que no solo demuestran su comprensión de los temas, sino que también fomentan la creatividad y la expresión personal.

**Co-Crear.** Estas tecnologías promueven la colaboración y el trabajo en equipo. Los estudiantes pueden co-crear proyectos, documentos y presentaciones en línea, lo que fomenta la colaboración entre pares y el intercambio de ideas.

*Conocer.* Las TIP brindan acceso a una cantidad casi infinita de información y recursos educativos en línea. Esto permite a los estudiantes ampliar sus horizontes, explorar diversos temas y acceder a fuentes de conocimiento de alta calidad de todo el mundo.

### **2.2.6 Herramientas digitales de la web**

Johnson et al (2016) indican que, las herramientas digitales se pueden utilizar para mejorar la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración entre los estudiantes al permitirles expresarse y trabajar de una manera más visual, multimedia e interactiva. No es novedad para nadie, ya que, a través de las Web, existe un conjunto de herramientas que fácilmente pueden ser aprovechados por los docentes, estudiantes y padres de familia. Entre estas tenemos:

- Las plataformas educativas permiten la administración de cursos, tareas, exámenes, foros, chats y otros recursos digitales para la enseñanza.
- Herramientas de videoconferencia: permiten la comunicación en tiempo real entre profesores y alumnos, y realizar clases en línea o de forma remota.
- Las presentaciones se pueden crear utilizando herramientas de presentación, como PowerPoint o Prezi.
- La edición de video y audio se puede utilizar para la enseñanza.
- Kahoot y Quizizz se usan para crear juegos educativos.

- Las herramientas de colaboración permiten a los estudiantes y profesores trabajar juntos.
- La realidad virtual y aumentada se puede utilizar con fines didácticos.
- Las aplicaciones móviles que permiten el aprendizaje a través de dispositivos móviles se denominan aplicaciones móviles educativas.
- La creación de cuestionarios y encuestas se puede realizar con herramientas de encuestas, como Survey Monkey.
- Las herramientas de análisis de datos como Excel, que permiten el análisis y la visualización de datos para la enseñanza de las matemáticas, la estadística y las ciencias.
- La creación y edición de imágenes y gráficos se puede realizar con herramientas de edición de imágenes.
- La enseñanza de la programación y la lógica de la programación se puede realizar de forma interactiva utilizando herramientas de programación.
- Herramientas de realidad aumentada y virtualidad: como Google Expeditions o Merge Cube, permiten la exploración y visualización de temas en 3D y de forma interactiva.
- Las plataformas de aprendizaje en línea permiten aprender sobre una variedad de temas.

- Edmodo y Schoology son redes sociales educativas que permiten la comunicación y colaboración entre profesores y alumnos.
- Herramienta digital como el genially, que sirve para crear contenidos interactivos y atractivos.

Las herramientas existentes en la web, necesitan revisarlas y llevarlos a usar, tanto por docentes y estudiantes. Por esa misma razón, Bates & Sangrá (2011) indicaban que, las herramientas digitales pueden mejorar la eficacia y la eficiencia del aprendizaje, permitiendo una mayor flexibilidad y personalización, así como un mayor acceso a la información y los recursos educativos.

Por todo lo indicado anteriormente, la herramienta de ayuda, como recurso pedagógico para el docente y estudiante, es el genially.

### **2.2.7 Genially o genial.ly**

Es un software que permite crear presentaciones muy dinámicas, animadas e interactivas online, siendo su finalidad hacer del aprendizaje un proceso más exploratorio y estimulante. Al respecto Catalán y Pérez (2020) indican que su primordial cometido de genially, se basa en la construcción de contenidos interactivos para mejorar las tareas de presentación, educación, marketing y difusión; mientras para Vinueza (2020), Genially es una aplicación web para hacer presentaciones interactivas. Que ofrece un surtido de plantillas y recursos para que la construcción de contenidos sea bastante fácil. En ambos casos, coinciden

en la interactividad de genially, puesto que desde mi perspectiva es producir presentaciones al estilo del PowerPoint en las que se insertan diapositivas con diferentes formatos de presentación, pero en este caso dinámico, ya que Genially te guía en el proceso y te posibilita entrar a un grupo de recursos.

Entre sus características principales, se identifica:

- a) Animación: te permite dar vida a las imágenes, a las tablas, a los gráficos mediante movimientos. Puedes configurar fácilmente animaciones de entrada, de salida, continuas, etc. Con Genially puedes convertir tus creaciones en contenidos animados en unos pocos minutos. Enriquece tu contenido con espectaculares efectos visuales para sorprender a la audiencia o a los alumnos de la clase.
  
- b). Interactividad: te permite generar unas nuevas experiencias de aprendizaje donde los alumnos son los protagonistas. Con Genially puedes añadir capas de información y crear contenidos únicos. Sin necesidad de conocimientos en programación, la plataforma te ofrece la posibilidad de hacer contenidos más visuales y menos saturados.

Características de la interactividad:

- Respuesta en tiempo real: La tecnología interactúa con el usuario de manera inmediata, permitiendo una comunicación instantánea.

- Acción y reacción: El usuario toma acciones y la tecnología responde de acuerdo a esas acciones, generando un flujo de información bidireccional.
- Personalización: La interactividad permite adaptar la experiencia a las preferencias y necesidades individuales del usuario.
- Feedback continuo: Los usuarios reciben retroalimentación constante, lo que mejora la comprensión y el compromiso.
- Participación activa: Los usuarios no son meros receptores de información; participan y contribuyen al contenido o proceso.
- Exploración y descubrimiento: La tecnología interactiva fomenta la exploración, lo que promueve el aprendizaje y la experimentación.
- Conexión en red: Facilita la comunicación y colaboración entre usuarios, lo que es esencial en entornos sociales y de trabajo en equipo.
- Elementos multimedia: La interactividad a menudo incluye elementos visuales, auditivos y táctiles para enriquecer la experiencia.
- Dinamismo: Los contenidos o actividades pueden cambiar en función de las acciones del usuario, lo que evita la monotonía.
- Inmersión: Puede crear experiencias inmersivas que permiten a los usuarios sentirse parte de un entorno digital.

c) Integración. Genially te permite integrar la información que hay en internet o que tienes en diferentes plataformas. Puedes colocar contenidos de diferentes fuentes y seguirán funcionando dentro de Genial.ly. Plataformas como Dropbox, Google Maps, YouTube, Twitter, Gráficos, Vídeos, Documentos, Redes Sociales, Gadgets, Imágenes 3D.

Ayudado con Idea (2020), debo indicar que mejora las presentaciones, debido a que coloca la información de tu presentación en diferentes capas, ya sea textos, imágenes, gráficos y videos; introduce la información más extensa (textos explicativos) en ventanas para que se abran cuando el alumno o el receptor hace clic en un determinado elemento de la presentación destaca las ideas fuerza y los puntos clave para resaltar los mensajes principales. Para presentación presencial a una audiencia, Genially te permitirá un mayor control sobre el ritmo de la presentación. Añade actividades dinámicas, como preguntas o cuestionarios para que la audiencia participe; así mismo genially te permite insertar elementos externos en las presentaciones. Cualquier elemento que incrustes funciona del mismo modo que en la plataforma original. Podrás explorar elementos como un time line de Twitter o un perfil de Instagram.

El software genially, como herramienta digital, ofrece muchos recursos como:

1. Presentación: es aquella que consigue una fusión de conocimiento pleno entre un presentador y la audiencia, en tal sentido, Ríos (2012), en su libro “Manuela de presentaciones efectivas – Desarrollo Gerencial” manifiesta que, si tú has sido “víctima” de presentaciones agotadoras, aburridas y erráticas, le darás la razón a Kawasaki. La mayoría de las presentaciones que se hacen en empresas, en educación, organismos fiscales y otros, no llaman la atención ni generan expectativa, y aportan poco o nada a sus propios trabajadores y a sus clientes. Pienso que esta postura es correcta, ya que en mucho de los casos, tanto el docente y estudiante se limitan al uso de PowerPoint.

2. Dossier o informes: es un archivo escrito, en soporte físico o en versión digital, que muestra datos acerca de uno o diversos puntos de una organización, así sea esta de carácter público o privado, como lo menciona Lean (2002), en la revista científica, cuyo trabajo de investigación lleva el título de “El dossier didáctico como apoyo a la docencia universitaria: una experiencia a nivel de alumnos iniciales”, indica que, un dossier didáctico es muchísimo más que la mera presentación de una secuencia de recursos de aprendizaje ordenados por unidades. Al respecto, debo manifestar, que el dossier dejará a los estudiantes desarrollar capacidades para entender, examinar e interpretar procesos históricos complicados.

3. Learning experience: son un conjunto de experiencias como lo manifiesta Fernández, Romero, y Solórzano (2011) en “Experiential learning as a teaching method: application of the Macbeth approach” o “El aprendizaje experiencial como metodología docente: aplicación del método Macbeth”, manifiestan que, el aprendizaje con base en la vivencia o aprendizaje experiencial, que se caracteriza claramente, como ya se ha dicho previamente, por proteger que “se aprende haciendo”. De esta manera, los defensores de esta teoría piensan que el alumno debería participar activamente en su propio proceso de aprendizaje de forma que se vea potenciada su capacidad de aprender a aprender, comprendiendo la manera de aprendizaje de sí mismo. Claro está que una estrategia con genially lleva a los estudiantes a un aprendizaje experiencial; ya que lo aprende haciendo y practicando.
4. Gamificación: al respecto, Ortiz et al. (2018) en el artículo “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión” indican que, los procesos de gamificación en enseñanza producen en los estudiantes relevantes beneficios como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y organización de situaciones; el compromiso y la socialización por medio de la interactividad y la relación; así como de la pluralidad de recursos que intervienen, lo cual hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los estudiantes.

La gamificación en estos últimos años, principalmente con la educación a distancia, está tomando mayor cuerpo e importancia, ya que son nuevas formas y estrategias de aprender las diferentes áreas.

5. Imagen Interactiva: Una imagen interactiva permite ver la interacción con la generación digital de las imágenes.
6. Infografía horizontal y vertical: Una infografía es una recolección de imágenes, gráficos y escrito sencilla que resume un asunto para que se logre comprender de forma fácil. Siendo estos recursos visuales fascinantes que impactan y comunican la información de manera clara y estricta. En ese sentido, Minirvini (2005), en la revista de investigación titulada “La infografía como recurso didáctico” manifiesta que, una infografía es una mezcla de recursos visuales que aporta un despliegue gráfico de la información. Se usa básicamente para brindar una información compleja por medio de una presentación gráfica que puede sintetizar o esclarecer o hacer más llamativa su lectura.

En concordancia con el autor anterior, debo decir, que no solo es una presentación gráfica llamativa, sino que es una participación colaborativa en su construcción.

7. Guía: Nos permite orientar y establecer rutas para llevar adelante una o más actividades, que se plantee en la clase u otras actividades.

8. Video Presentación: permite ver, escuchar y explicar con tus palabras qué haces y qué ofreces en tu negocio para cautivar a tus clientes o usuarios, y en este caso propiamente al estudiante.

10. Social: diseña los contenidos que van a sobresalir en tu Timeline. Con la finalidad de que las redes sociales sean más populares, animados, interactivos y fáciles de diseñar.

Además, genially ofrece la libertad para diseñar, crear, modificar los recursos de acuerdo a nuestras necesidades.

Corroborando con investigaciones hechas, digo que los diferentes recursos que ofrece la herramienta digital Genially, hace que se pueda generar sesiones de aprendizaje atractivas, dinámicas, interactivas, colaborativas, etc. Al respecto me permito recordar la frase usada por los diseñadores y profesionales en marketing “*todo entra por los ojos*”, como es el caso de Genially y otros que existen en la red.

### **2.2.8 Recurso pedagógico**

Según, Cabero (2016), los recursos digitales pueden ser una valiosa fuente de apoyo para los docentes, brindándoles materiales didácticos y herramientas que les permitan diseñar actividades y estrategias didácticas más efectivas y adecuadas a las necesidades de sus alumnos. Cualquier herramienta, material, técnica o estrategia utilizada para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje es un recurso pedagógico. Libros, pizarras,

modelos o equipos, software educativo, simulaciones, videos o plataformas de aprendizaje en línea son algunos de los recursos físicos.

Mejorar la participación de los estudiantes, fomentar la creatividad y el pensamiento crítico y mejorar el aprendizaje en general son algunas de las cosas para las que se utilizan los recursos didácticos. Se pueden utilizar para enriquecer la experiencia educativa en una variedad de entornos, desde un salón de clases tradicional hasta un entorno de aprendizaje en línea. Gimeno (1990), en su cuaderno pedagógico denominado “Los materiales y la enseñanza”, indica que, es todo instrumento u objeto que puede servir de recurso para que, a través de su manipulación, observación o lectura, se brinden oportunidades de aprender o se intervenga en el desarrollo de alguna función docente.

Por otro lado, los materiales comunican contenidos para su aprendizaje y pueden servir para estimular y dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje, total o parcialmente. Así, por ejemplo, el material no solo sirve para transmitir conceptos, ideas, etc., sino también para avivar el interés del estudiante, guiarlo en un determinado proceso de pasos a seguir, facilitarle la sensación de que progresa, señalarle lo fundamental de accesorio, ejercitarle en unas destrezas, etc.

Al planear sus estrategias de enseñanza, el profesor/a necesita considerar una amplia gama de estos recursos en sus clases: distintos materiales escritos, representaciones gráficas, pictóricas, fotográficas,

Vídeos, personas expertas, banco de sonidos, lugares, objetos, instrumentos, máquinas, mensajes informatizados, softwares educativos, etc. y entregarles el uso pedagógico más favorable en su enseñanza para así atender a la gran diversidad de estilos de aprendizaje. Se debe considerar la forma como poner en relación los contenidos que sugiere con recursos pedagógicos, sean estos estratégicos o materiales de enseñanza, en virtud del tipo de aprendizaje que se quiere lograr en los estudiantes, y el contexto de relaciones que se busca promover.

### **2.2.8.1 Los recursos pedagógicos y el proceso de Enseñanza y**

#### **Aprendizaje**

Según, Castells (2019), en el proceso enseñanza – aprendizaje, los estudiantes pueden construir su propio conocimiento con una variedad de materiales y herramientas proporcionadas por los recursos pedagógicos. Los recursos pedagógicos, proporcionan una variedad de formas en que los estudiantes pueden interactuar y aprender nuevos conocimientos. Los estudiantes pueden mejorar su capacidad para retener y comprender información mediante el uso de estos recursos. Además, pueden ayudar a los profesores a adaptar su enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje. Por ejemplo, los estudiantes visuales pueden beneficiarse de gráficos, mapas y diagramas, mientras que los estudiantes auditivos pueden beneficiarse de presentaciones y conferencias. Así mismo, en entornos de aprendizaje en línea, los recursos didácticos pueden ayudar a los

estudiantes a trabajar a su propio ritmo. Los estudiantes pueden usar videos, simulaciones y tutoriales en línea para complementar su aprendizaje y explorar temas a su propio ritmo.

En ese mismo orden de ideas, Sancho & Hernández (2018) dicen que, los recursos pedagógicos pueden utilizarse para mejorar la accesibilidad y la inclusión educativa, permitir una mayor adaptación a las necesidades y características de los alumnos y promover una educación más equitativa y justa.

#### 2.2.8.2 Tipos de Pedagogía

En los procesos de Enseñanza y Aprendizaje, a lo largo del tiempo se ha tenido en cuenta:

- **Pedagogía Infantil:** su objeto de estudio es la educación de los niños. Su función principal es desarrollar actividades docentes en preescolar o primaria.
- **Pedagogía Social:** se usa en los servicios sociales y tiene como función la prevención, la ayuda y la resocialización. Su objetivo principal es ayudar a todas aquellas personas que están en riesgo social.
- **Pedagogía Descriptiva:** estudia factores educativos: históricos, biológicos, psicológicos y sociales.
- **Pedagogía Normativa:** es eminentemente teórica y se apoya en la filosofía.

- **Pedagogía Teológica:** es la que se apoya en la verdad revelada inspirándose en la concepción del mundo.

También hay otras como:

- **Pedagogía Tradicional:** se centra en el uso de la enseñanza expositiva y el aprendizaje memorístico, donde el profesor es quien da la información a los alumnos. Al respecto, Giroux (2017) dice que la pedagogía tradicional se enfoca básicamente en la transmisión del conocimiento por parte del docente.
- **Pedagogía Activa:** Este enfoque enfatiza el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes.
- **Pedagogía crítica:** Este enfoque busca la transformación y el cambio social a través de la educación, y se enfoca en desarrollar la conciencia crítica y la reflexión de los estudiantes. Esta idea se refuerza con Giroux (2017), quien indica que la pedagogía crítica busca desarrollar en los estudiantes el pensamiento crítico y las habilidades analíticas.
- **Pedagogía Constructivista:** De acuerdo con la teoría del constructivismo, el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias.
- **Pedagogía Humanista.** El enfoque humanista se enfoca en el desarrollo del estudiante, tomando en cuenta sus necesidades afectivas y sociales.

- **Pedagogía Tecno-Pedagógica:** Este enfoque se centra en el uso de la tecnología para mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de herramientas como plataformas de aprendizaje en línea, simulaciones y juegos educativos.

### **2.2.9 Estrategias del proceso de enseñanza y aprendizaje:**

La estrategia de la enseñanza y aprendizaje es un conjunto de pasos o acciones a realizarse para conseguir un objetivo que es la formación de un estudiante. Al respecto, Huerta (2015) indica que, las estrategias de enseñanza del docente tienden a facilitar la construcción de aprendizajes significativos y autónomos, pero es necesario que reúnan condiciones cómo organizarse en torno a objetivos claros y compartidos, relacionar los conocimientos previos de los estudiantes con los nuevos, impartir consignas con claridad, impulsar actividades funcionales, llevar a cabo el trabajo individual y grupal y promover procesos metacognitivos, entre otras condiciones indispensables en toda acción pedagógica. A todo este proceso se integra los proceso pedagógicos y procesos didácticos, en beneficio de los estudiantes.

### **2.2.10 Aprendizaje**

**2.2.10.1 Definición:** Con el pasar de los años, definir el aprendizaje ha tenido varias acepciones, tal como lo conglomerada Tejada (2017), en el diplomado cuyo título “el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje”, da cuenta el aporte de Piaget (1980), quien manifiesta que el

aprendizaje es una reorganización de estructuras cognitivas; Ausubel enfatiza el aprendizaje como asimilación de nueva información desde conceptos inclusores. Considerando tres(03) tipos de aprendizajes: de representaciones, de conceptos y de proposiciones; Novak (1932) precisa que, los conocimientos tienen la posibilidad de adquirir de 2 modalidades: el Aprendizaje por descubrimiento, el cual es usado por los chicos una vez que adquieren los primeros conocimientos y el Aprendizaje receptivo, este es con base en la memorización de los conceptos empero sin entenderlos. Recomienda con esto un aprendizaje activo, elaborando un mapa conceptual, estableciendo interacción entre criterio; Vygotsky (1896-1934) precisa que, el aprendizaje como una construcción social colaborativa, los chicos aprenden en la relación social, la cultura en la que nacemos y la sociedad son componentes bastante influyentes. Introduce el término región de desarrollo próximo, el cual tiene relación con la diferencia entre el grado real de desarrollo y el grado de desarrollo potencial; Bruner (1972) pudo concebir que, el aprendizaje por descubrimiento es excelente para estimular el pensamiento simbólico y creatividad del individuo; Skinner (1904-1990) concluyó que, el condicionamiento empírico del comportamiento es la teoría psicológica del aprendizaje que explica el comportamiento voluntaria corporal, en su interacción con el medio ambiente, basados en un procedimiento empírico.

En el caso de Piaget y Ausubel tienen posturas similares, ya que se enfocan al aprendizaje en una sola dimensión como es la cognitiva;

totalmente diferente a la teoría de Novak, Vigoski, Bruner; quienes indican que el aprendizaje se logra por las acciones más prácticas enfatizando la parte procedimental, incidiendo en el autoconocimiento y un aprendizaje por descubrimiento y además colaborativa, mientras que Skinner de alguna manera ve la parte actitudinal basado en la psicología. De todas estas posturas, las macro dimensiones del aprendizaje con el pasar del tiempo han podido construirse tanto desde una perspectiva cognitiva, procedimental y psicológica, con la finalidad de definir “el saber”, “el saber hacer” y el “saber ser”.

El aprendizaje es el proceso a través del cual una persona adquiere conocimientos, habilidades, valores y actitudes. Este proceso puede ser consciente o inconsciente y puede realizarse de manera formal e informal. El aprendizaje permite a las personas mejorar su capacidad de comprender y actuar en el mundo que les rodea, lo cual es fundamental para el desarrollo humano y para el progreso de la sociedad. Recordemos que uno de los más influyentes al respecto fue Skinner(1953), quien desarrollo la teoría del condicionamiento operante y conocido porque estudio el moldeado del comportamiento a través del aprendizaje

#### **2.2.10.2 Clasificación de los aprendizajes**

Según Ausubel (1963), el aprendizaje en el nivel superior puede clasificarse en aprendizaje de conocimientos declarativos, habilidades y destrezas, estrategias de pensamiento y aprendizaje significativo. Estos aprendizajes se basan en:

- El aprendizaje del conocimiento conjugado es el estudio de hechos, conceptos y principios en una materia. Este tipo de aprendizaje se basa en la memoria.
- Las destrezas y habilidades de aprendizaje se pueden aprender en un tema determinado. La práctica y la retroalimentación son lo que determina este tipo de aprendizaje.
- Las estrategias de pensamiento de aprendizaje ayudan a los estudiantes a organizar, procesar y recordar información. El desarrollo de habilidades metacognitivas es lo que determina este tipo de aprendizaje.
- Cuando los estudiantes relacionan la nueva información con sus conocimientos previos, se habla de aprendizaje significativo. La construcción activa del conocimiento es lo que hace posible este tipo de aprendizaje.

### 2.2.10.3 Modelos de los aprendizajes

En la actualidad, hay muchos modelos que a lo largo del tiempo se ha podido definir, a través de la investigación de muchos autores., entre los principales tenemos:

**1. Modelo Conductista:** según Skinner (1974), El principal objetivo del modelo conductista es aprender nuevos comportamientos a través de la repetición y el refuerzo.

El aprendizaje se centra en la observación y medición de la conducta observable del sujeto, en lugar de enfocarse en procesos mentales internos. De acuerdo con este modelo, el aprendizaje se produce a través del condicionamiento clásico y operante, donde se refuerzan o castigan ciertas conductas para lograr un cambio en el comportamiento. Por eso, Watson (1913) manifiesta que, a través del medio externo, es controlable toda conducta.

### **1.1 Estructura del Modelo Conductista**

La estructura del modelo se basa en observar y medir el comportamiento observable y el aprendizaje a través del condicionamiento clásico y operante. Los estímulos externos, los refuerzos y los castigos pueden utilizarse para modificar y controlar la conducta, según el modelo conductista. Hay tres etapas en este enfoque.

- El condicionamiento clásico u operante se puede utilizar para producir un nuevo comportamiento.
- Los nuevos comportamientos se refuerzan y los comportamientos no deseados se eliminan en la consolidación.
- Con el tiempo, la conducta aprendida se mantiene mediante la continuidad del reforzamiento y la eliminación de los castigos.

**2. Modelo Cognitivo:** según Anderson(2010), el modelo cognitivo se centra en el estudio de los procesos mentales implicados en el aprendizaje, como la percepción, la memoria, la atención y el razonamiento, y su principal objetivo es comprender cómo se adquiere, procesa y utiliza la información en el cerebro.

El procesamiento interno de la mente es el foco del modelo cognitivo. Este modelo se basa en la idea de que el aprendizaje implica la adquisición y organización de información en la memoria a largo plazo. El aprendizaje significa el uso de estrategias, la transferencia de conocimientos y la resolución de problemas según este modelo.

El modelo establece que el aprendizaje consta de tres procesos principales. La persona se enfoca en la información que se presenta. En el proceso de codificación, la información se organiza y almacena en la memoria a largo plazo. La información recuperada se utiliza para resolver problemas y tomar decisiones. Al respecto, Ormrod (2020) indica que, el aprendizaje implica la adquisición y organización de la información, así como el uso de estrategias, la transferencia de conocimientos y la resolución de problemas.

El modelo cognitivo se centra en cómo aprenden las personas. Analiza cómo se utilizan los estímulos externos para guiar el comportamiento. La idea de que el aprendizaje es un proceso activo en el que el individuo construye significados y relaciones mentales a partir de nueva información es en lo que se basa este modelo.

La teoría del procesamiento de la información es una de las principales teorías del modelo cognitivo y se centra en la forma en que se almacena y recupera la información. La teoría de la carga cognitiva establece que el aprendizaje efectivo ocurre cuando la cantidad de información presentada se adapta a la capacidad de procesamiento de la persona.

El aprendizaje implica la adquisición de conocimientos, habilidades y estrategias que se utilizan para resolver problemas y tomar decisiones, según el modelo cognitivo. La retroalimentación y la práctica son importantes en el proceso de aprendizaje. Al respecto Ormrod (2018) indica que: el modelo cognitivo, se centra en la adquisición, procesamiento, y el uso de la información para aprender.

## **2.1 Estructura del Modelo Cognitivo**

El modelo cognitivo se enfoca en cómo los individuos procesan y organizan la información, y cómo esto afecta su aprendizaje y comprensión. La estructura del modelo cognitivo se basa en tres elementos principales:

- Entrada de información: La información entra al sistema cognitivo a través de los sentidos, donde es procesada por la memoria sensorial y la memoria a corto plazo.
- Procesamiento de información: Una vez que la información está en la memoria a corto plazo, se procesa activamente a través de la atención, la percepción, la codificación, la elaboración y la recuperación.

- Salida de información: La información procesada y organizada se almacena en la memoria a largo plazo y se utiliza para la recuperación, la transferencia y la aplicación en nuevas situaciones.

Al respecto, Ormrod (2020), manifiesta que: El aprendizaje consiste en la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades, que son procesados activamente por el individuo y organizados en su estructura cognitiva preexistente.

**3. Modelo Constructivista:** El modelo constructivista se centra en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante construye su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y las experiencias. Según Jonassen (1991), el estudiante organiza y cambia su experiencia como un proceso constructivo del aprendizaje.

La teoría detrás del modelo constructivista es que el aprendizaje es un proceso de reflexión y experimentación en el que el alumno construye su propio conocimiento. El estudiante es un participante activo en el proceso de aprendizaje, aunque no es un receptor pasivo de información. Según Brooks y Brooks (1993), cuando los estudiantes tienen la oportunidad de investigar, hacer preguntas y colaborar con otros, el aprendizaje se convierte en un proceso de descubrimiento personal.

### **3.1 Estructura del Modelo Constructivista**

El papel del estudiante en la construcción de su propio conocimiento es enfatizado por el modelo constructivista de aprendizaje. El modelo establece que el aprendizaje ocurre a través de la interacción del

estudiante con su entorno y que la construcción de nuevos conocimientos se basa en la modificación de los conocimientos previos. Hay tres componentes fundamentales en la estructura del modelo constructivista:

- Los estudiantes tienen una variedad de conocimientos previos que influyen en su capacidad de aprender.
- El aprendizaje se puede lograr a través de la interacción con el entorno, que puede incluir la exploración, la experimentación y la reflexión.
- El aprendizaje implica la construcción activa de nuevos conocimientos a partir de los conocimientos previos y la interacción con el entorno.

Como dijo Jonassen (1991), la transmisión no es prioridad del estudiante, sino que su aprendizaje es un proceso de construcción.

**4. Modelo socio – cultural:** Según Rogoff (1990), el modelo socio-cultural establece que el aprendizaje es un proceso social y cultural que involucra la interacción entre el individuo y su entorno, y su principal objetivo es promover el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales a través de la participación activa en la cultura. y la sociedad.

El modelo socio-cultural del aprendizaje, también conocido como teoría del aprendizaje situado, se enfoca en la importancia del contexto social y cultural en el que ocurre el aprendizaje. Este modelo sostiene que

el aprendizaje es un proceso social y que la interacción con otros y el entorno son fundamentales para la construcción del conocimiento. Al respecto, Vygotsky(1978) dice que: El aprendizaje y el desarrollo humano no están aislados de las condiciones sociales, culturales e históricas.

#### **4.1 Estructura del Modelo Socio-Cultural**

El modelo sociocultural de aprendizaje se centra en el papel de la interacción social y cultural en la construcción del conocimiento y la comprensión. El aprendizaje es un proceso activo y social en el que los individuos participan en la construcción de significado a través de la comunicación y colaboración con otros, según este modelo. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso de participación activa en el que las personas construyen significado.

La estructura del modelo sociocultural incluye los siguientes elementos:

- El aprendizaje tiene lugar en un contexto social y cultural específico.
- El aprendizaje implica la participación activa de un individuo, en la que construye significado a través de la interacción social.
- Existe una brecha entre lo que un individuo puede hacer solo y lo que otra persona puede hacer por él.
- El apoyo que se le da a un individuo se llama andamiaje.
- El aprendizaje ocurre a través de la interacción con los demás.
- El aprendizaje ocurre en un contexto específico y se enfoca en problemas concretos.

#### 2.2.10.4 Aprendizaje con las TIC

Al respecto, Coll & Monereo (2008) dicen que, las TIC permiten la creación de entornos de aprendizaje más flexibles e interactivos permitirá la participación activa del estudiante y permitirá la construcción de conocimiento a través de la experimentación y el descubrimiento. Ya son varios años de su estudio, y se nota el aumento, en el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje en diferentes países. Aún existe un rezago en cuanto al acceso y formación docente en el uso de estas herramientas, a pesar de las políticas y estrategias implementadas por el Ministerio de Educación.

En la Región Áncash se ha observado un incremento en la implementación de las TIC en la educación, sin embargo, esta adopción aún se encuentra en una etapa incipiente y enfrenta desafíos como la falta de infraestructura adecuada y las necesidades de formación de los docentes. La combinación del aprendizaje y las tecnologías de la información y la comunicación ha permitido el desarrollo de nuevas formas de enseñar y aprender. Estas nuevas formas de aprendizaje han demostrado ser efectivas y eficientes para determinados grupos de estudiantes, como aquellos que tienen dificultades para asistir a clases presenciales o que requieren flexibilidad en sus horarios de estudio.

Existe un cambio de paradigma en la forma de enseñar y aprender que se puede lograr mediante el uso de la tecnología. Es necesario que los docentes cuenten con las habilidades y la formación necesarias para

integrar las tecnologías de la información y la comunicación de manera efectiva en el aula y lograr un impacto real en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Es importante mencionar que la combinación de aprendizaje y tecnología ha permitido una mayor interacción y colaboración entre los estudiantes, ya sea a través de foros en línea, proyectos en equipo en línea o videoconferencias. Esto motiva a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Dado que los estudiantes pueden acceder a recursos educativos adaptados a sus necesidades y ritmos de aprendizaje, lo que puede mejorar significativamente la calidad y eficacia del aprendizaje, además, las TIC también han permitido una mayor personalización del aprendizaje.

#### **2.2.11 Defincion de los contenidos**

Aparece, cuando nos preguntamos ¿Qué enseñar?; se sabe que hay diversas posturas respecto a la naturaleza de los contenidos, tal como de los tradicionalistas que dicen que el término “contenido” se ha empleado para referirse al aprendizaje de las materias o asignaturas clásicas: nombres, conceptos, principios, enunciados, teoremas. Este es un enfoque de los contenidos estrictamente disciplinar y de carácter cognitivo.

En términos de Maldonado (2005) citado en Sánchez (2018), los contenidos son las actividades, las experiencias y los saberes disciplinares. Son todos los eventos con los cuales se aspira a lograr los propósitos de la enseñanza... pueden ser propósito y medio. Propósito cuando se forma para una disciplina o profesión, y medio cuando los

contenidos buscan desarrollar las funciones superiores del hombre: el pensamiento, el raciocinio, el juicio, etc.

O según propone Zapata (2003) citado en Sánchez (2018), los contenidos serían el resultado del aprendizaje, es decir, el cambio que se produce en el material cognitivo del alumno entre el antes y el después de la actividad de aprendizaje (cambio entendido como incorporación de nuevo material, desecho del antiguo, o cambio en el tipo de relaciones entre elementos de conocimiento y/o la forma de procesarlo). Utilizaremos el término contenido, modificado por las expresiones de enseñanza o de aprendizaje, con el sentido de material cognitivo que se ve aumentado o modificado en el aprendiz como resultado del proceso de aprendizaje.

En Educación Superior, tanto universitaria y no universitaria; básicamente variará de acuerdo a las facultades y/o escuelas que ofrece; y en las otras se tiene en cuenta las especialidades que ofertan. Tal como lo menciona, Braslavsky y San Martín (2005), los contenidos en educación superior universitaria se centran en proporcionar a los estudiantes un conocimiento profundo y riguroso de una disciplina académica, así como desarrollar habilidades de análisis y síntesis críticas. En cambio, en la educación superior no universitaria, los contenidos se enfocan más en el desarrollo de habilidades y competencias para el desempeño de un trabajo específico.

En ambos casos, considero que las definiciones brindadas al contenido, refieren a la enseñanza como enlace y eje fundamental, la transmisión de los mismos, y que a través de estas se logra el aprendizaje deseado por los estudiantes en los diferentes niveles educativos; por lo que complemento precisando de que los contenidos son experiencias de aprendizaje que con los recursos y materiales pertinentes ayudan a lograr un aprendizaje integral.

#### **2.2.11.1 Importancia de los contenidos**

La concreción de las intenciones educativas pertenece a los pasos más difíciles a conseguir en el diseño curricular. La distancia que separa las ideas y la teoría de la práctica podría ser bastante enorme si no se cuenta con un proceso conveniente. Las metas suponen una primera clarificación de las intenciones (o necesidades) educativas, y por consiguiente del que enseñar; además realizan explícito lo cual se quiere hacer, el tipo de situaciones formativas que se pretende producir y el tipo de resultados que se aspiran obtener; tal como lo señala Zabalza (2004).

#### **2.2.11.2 Clasificación de contenidos**

Las propuestas curriculares clasifican a los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, tal como lo menciona Coll (2004).

##### **1. Contenidos conceptuales (saber)**

Según, Ausubel, Novak, & Hanesian (1978), el principal objetivo de los contenidos conceptuales es proporcionar a los alumnos los

conocimientos necesarios para comprender y explicar el mundo que les rodea y aplicar estos conocimientos en la resolución de problemas. Incluye los principios y los conceptos. Al respecto, Díaz-Barriga y Hernández (2002), manifiesta que, se construye a partir del aprendizaje de conceptos, principios y explicaciones, los cuales no tienen que ser aprendidos en forma literal, sino abstrayendo su significado esencial o identificando las características definitorias y las reglas.

Así mismo da cuenta que, para promover el aprendizaje conceptual es necesario que los materiales de aprendizaje se organicen y estructuren correctamente, lo cual les provee de una riqueza conceptual que pueda ser explotada por los alumnos. También es necesario hacer uso de los conocimientos previos de los alumnos y hacer que estos se impliquen cognitiva, motivacional y efectivamente en el aprendizaje. El profesor debe planear actividades donde los alumnos tengan oportunidades para explorar, comprender y analizar los conceptos de forma significativa, ya sea mediante una estrategia expositiva o por descubrimiento.

En ese mismo sentido, Penkis (2003) indica que, entender, es la capacidad de pensar y actuar con flexibilidad desde lo cual uno sabe, superando la memorización, el raciocinio y la acción rutinarios que caracterizan el aprendizaje factual. Si se comprende algo, se es capaz de desenvolverse flexiblemente relacionadas con lo cual se comprende: a

partir de categorizar y clasificar, hasta describir, justificar, extrapolar, vincular y utilizar de posibilidades que van más allá del entendimiento (el conocer) y la agilidad usual.

Tanto, Barriga-Hernández y Penkis, han dedicado su tiempo en demostrar y complementar que “el saber” traducido del aprendizaje cognitivo, están referidas a la comprensión, el entendimiento conceptual asociado con la capacidad de agrupar objetos, sujetos, hechos, situaciones, etc. con la que coincido.

### **1.1 Elementos del contenido conceptual:**

- Definición: Un contenido conceptual comienza con la definición del concepto, el cual debe ser de fácil comprensión para los estudiantes. Los límites del concepto están establecidos por la definición.
- Características: Es importante identificar las características que distinguen el concepto de otros. Los atributos que son esenciales para comprender el concepto pueden incluirse en estas características.
- Ejemplos: Los ejemplos concretos que ilustran cómo se aplica el concepto en situaciones reales son importantes para ayudar a los estudiantes a comprender el concepto. Además, deberían ayudar a aclarar la confusión en torno al concepto y ser relevantes para los estudiantes.

- Relaciones: La información sobre cómo se relaciona el concepto con otros conceptos debe incluirse en los contenidos conceptuales. Esto puede incluir la relación entre conceptos.
- Aplicaciones: La información sobre cómo se aplica el concepto en diferentes situaciones y contextos debe incluirse en los contenidos conceptuales. Esto puede ayudar a los estudiantes a prepararse para aplicar el concepto en la vida real.

## 2. Contenidos procedimentales(saber hacer)

Según. Ramsden (1992), en la educación técnica y profesional, los contenidos procedimentales permiten a los estudiantes adquirir las competencias necesarias para realizar tareas específicas en su campo de estudio.

El contenido procedimental está con base en la ejecución de actividades u operaciones, así sea de forma práctica o de la mente; en este último caso implica el trabajo de operaciones cognitivas de más grande dificultad que las requeridas para el aprendizaje declarativo (que es fundamentalmente de reproducción teórica). Si bien hay taxonomías para el aprendizaje de métodos prácticos, aquí nos referiremos a los métodos como operaciones intelectuales que se utilizan ordenadamente sobre la verdad.

Al respecto, Coll et al (1995), precisa que, este contenido está referido al aprendizaje de métodos, comprendidos como un grupo de ocupaciones ordenadas y dirigidas hacia la consecución de una meta definida. Complementando a los citados autores, es el desarrollo de habilidades o adiestramiento de seguir procedimientos, rutas, guías, a partir del grado de destreza, hasta el de agilidad para lograr un producto final.

## **2.1 Elementos del contenido procedimental**

Hace referencia, basicamente a la organización de los conocimientos y habilidades prácticas que se requiere para una tarea o proceso específico. La palabra exacta sería “el como hacer”, ésta tiene los siguientes elementos:

- Los Objetivos: además de las metas específicas que se deben lograr cuando se aprende.
- Pasos o etapas: Las diferentes fases del proceso.
- Criterios: utilizados para evaluar el desempeño de los estudiantes.
- Ejemplos y ejercicios: Las actividades prácticas diseñadas para permitir que el alumno ponga en práctica los conocimientos y habilidades adquiridos.

## **3. Contenidos actitudinales(saber ser)**

Gimeno (2008) inidca que los contenidos actitudinales son aquellos que se refieren a los valores, actitudes y emociones que se pretenden

desarrollar en el estudiante, y que tienen una gran importancia en la formación integral de la persona. En ese mismo orden de ideas, Zabala (2000) dice que, los primeros son principios o ideas éticas que permiten producir juicios sobre las conductas y su sentido (solidaridad, respeto, responsabilidad, etc.). Las reacciones son tendencias o predisposiciones subjetivamente estables de los individuos, para actuar de determinada forma en funcionalidad de los valores que asume (cooperar en conjunto, contribuir a los compañeros, respetar el medio ambiente, hacer sus labores escolares). Las reglas son patrones o normas de comportamiento que se debe continuar en determinadas situaciones que obligan a todos los miembros de un conjunto social.

Los contenidos actitudinales poseen la particularidad de estar configurados por elementos cognitivos (conocimientos y creencias), afectivos (sentimientos y preferencias) y conductuales (acciones y declaraciones de intención). Se refuerza las ideas con, Escudero (2009) quien manifiesta que, el propósito ético de los contenidos actitudinales es desarrollar en el estudiante valores que le permitan actuar éticamente en su entorno.

En tal sentido, considero que el aprendizaje juega papeles distintos en cada persona con la inteligencia múltiple de Gardner y la inteligencia emocional de Goleman; quienes refieren que la inteligencia depende de muchos factores, puesto que las personas tienen habilidades diferentes.

Los contenidos se pueden aprender de una manera activa, reflexiva, imaginaria y pragmático, considerando lo visual auditivo y kinestico. Por tal motivo, el docente que enseña un tema específico usando diferentes métodos, estrategias y técnicas, así como herramientas y software educativos; aterriza en los 3 tipos de contenidos tales como la conceptual, procedimental y actitudinal.

### **3.1 Elementos del conocimiento actitudinal**

Como es de conocimiento, estos contenidos hacen referencia a las creencias, valores, comportamiento y actitudes que demuestra y refleja el estudiante, en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Sus elementos son:

- Las creencias: una persona afectan su comportamiento y toma de decisiones.
- Los valores: de una persona son los principios o ideales que considera importantes.
- Actitudes: La forma en que las personas se comportan está influenciada por la forma en que se sienten acerca de los objetos, las personas o las situaciones.
- El comportamiento: de una persona está determinado por sus creencias, valores y actitudes.

### **2.2.12 La Teoría del conectivismo**

Según Downes(2022), el conectivismo es una teoría de aprendizaje que se ha desarrollado en la era digital. Esta teoría se basa en la idea de que el conocimiento está distribuido en la red, y el aprendizaje se produce a través de conexiones con fuentes de información y con otros individuos. Aquí tienes una base teórica detallada:

El conectivismo es una teoría del aprendizaje que se ha convertido en una perspectiva fundamental en la educación y la tecnología en la era digital. Esta teoría se desarrolló como una respuesta a la creciente complejidad y flujo constante de información en el mundo contemporáneo. A diferencia de teorías anteriores que se centraban en el aprendizaje individual y la adquisición de conocimientos, el conectivismo se centra en la idea de que el aprendizaje es un proceso social y distribuido que ocurre a través de conexiones.

## **Principios Fundamentales del Conectivismo**

**1. Conocimiento Distribuido:** En el conectivismo, se entiende que el conocimiento no reside únicamente en la mente de una persona, sino que está distribuido en la red de conexiones y recursos disponibles en la sociedad y la tecnología. Esto incluye la información en línea, las interacciones en redes sociales, las conversaciones con otros individuos y más.

**2. Nodos y Conexiones:** Los individuos son vistos como nodos en una red de aprendizaje. Cada nodo tiene acceso a una variedad de recursos y está conectado a otros nodos. Estas conexiones son esenciales para el aprendizaje, ya que permiten acceder a información, perspectivas y experiencias diversas.

**3. Aprendizaje como Proceso Social:** El conectivismo enfatiza la importancia de la interacción social en el proceso de aprendizaje. A través de la colaboración, la participación en comunidades de aprendizaje y la construcción conjunta del conocimiento, los individuos desarrollan una comprensión más profunda de los temas.

**4. Adaptabilidad y Flexibilidad:** Dado que el conocimiento está en constante cambio y evolución, los aprendices conectivistas deben ser adaptables y flexibles en su enfoque. Esto implica la capacidad de filtrar información relevante, evaluar la calidad de las fuentes y ajustar su comprensión a medida que evoluciona el contexto.

### **Tecnología y el Conectivismo**

La tecnología desempeña un papel crucial en el conectivismo. La era digital ha proporcionado herramientas que facilitan la creación de conexiones y el acceso a una amplia gama de recursos en línea. Algunos aspectos clave de la relación entre la tecnología y el conectivismo incluyen:

- a) Aprendizaje en Línea: Plataformas de aprendizaje en línea, cursos masivos en línea (MOOCs) y recursos digitales facilitan la creación de redes de aprendizaje en línea y el acceso a información de alta calidad.
- b) Redes Sociales: Las redes sociales permiten a las personas conectarse con otros aprendices, compartir conocimientos y participar en comunidades de práctica.
- c) Herramientas de Búsqueda: Los motores de búsqueda y las herramientas de curación de contenido ayudan a los aprendices a encontrar y seleccionar información relevante.
- d) Herramientas de Colaboración: Las aplicaciones de colaboración en línea, como Google Docs y Slack, fomentan la colaboración y la creación conjunta de conocimiento.

### **Críticas y Desafíos:**

El conectivismo ha recibido críticas y desafíos a lo largo de los años. Algunos argumentan que la falta de estructura puede dificultar la adquisición de conocimientos sólidos, y que la sobrecarga de información puede ser abrumadora. Además, la dependencia de la tecnología puede excluir a aquellos que no tienen acceso a ella.

### 2.2.13 Desarrollo de Potencial Humano

Destaco que, según el plan de estudios de la malla curricular que fue aprobada en consejo de facultad (2002), de la Facultad de Administración y Turismo; existen varios cursos abocados a la formación del potencial Humano; y una de esas asignaturas es el desarrollo de potencial humano.

Según la malla curricular de la escuela de administración (2002), la asignatura de Desarrollo de Potencial Humano, pertenece al área de formación especializada, es de naturaleza teórico-práctica. Está enfocada en desarrollar las competencias relacionadas con la gestión efectiva del capital humano dentro de las organizaciones con el propósito de mantener a los colaboradores competitivos y motivados a través de la aplicación de diversas estrategias y políticas correspondientes a los subsistemas de la administración de recursos humanos. Enfatiza el estudio y la aplicación de las técnicas y procedimientos relacionados con el proceso de la ARH, derechos y obligaciones laborales, así como la negociación colectiva.

La competencia genérica es “Desarrolla el talento humano, fortaleciendo permanentemente las capacidades de los colaboradores para elevar la productividad de la empresa”, y la unidad de la competencia “Gestiona el proceso del potencial humano en las organizaciones con pertinencia funcional”; comprende capacidades como: Conoce los procedimientos, técnicas y estrategias de la provisión del talento humano de acuerdo a las necesidades de las organizaciones con experticia; ejecuta los procesos de reclutamiento, selección e inducción de personal de manera

racional; elabora análisis de puestos en las organizaciones y conoce las diferentes formas de remuneración en las organizaciones. Los problemas que pretende resolver es el Empirismo en la aplicación de técnicas y procedimientos en la provisión del talento humano de acuerdo a las necesidades de la organización; desconocimiento de las técnicas y procedimientos para gestionar adecuadamente el capital humano en el ámbito organizacional, y desconocimiento de las estructuras remunerativas y prestaciones en el ámbito empresarial.

La programación de los contenidos y actividades, están distribuidos en cuatro unidades que son:

Unidad I: Planeamiento, reclutamiento y selección del recurso humano; cuyo indicador de evaluación es conocer, elaborar y trabajar en equipo, para el análisis de puestos y utiliza instrumentos de selección de personal

Unidad II: Las relaciones humanas y el clima institucional, cuyo indicador de evaluación está centrada en el respeto e identificación de la Empresa

Unidad III: El puesto y las Remuneraciones; cuyo indicador de evaluación es Elabora características del puesto, categorización y cronograma de remuneraciones.

Unidad IV: Marco jurídico de las relaciones laborales y rendimiento laboral; cuyo indicador de evaluación es: Conoce el conjunto de normas, y elabora cuadro de meta y resultados.

Esta asignatura, permite a los estudiantes lograr su máximo potencial, en el desarrollo de habilidades y destrezas para alcanzar el éxito en la vida personal y profesional.

#### **2.2.14. Administración de Recursos Humanos**

Según Chiavenato (2007), desde un enfoque sistémico, se considerarán a las empresas, a los conjuntos y a los individuos como sistemas abiertos. La relación entre gente y organizaciones más abiertas en relación continua con sus ambientes. Reproduce, por medio de la nutrición, continuamente por medio de actividades y relaciones con su ambiente.

Desde el enfoque sistémico, el nivel del comportamiento social, posibilita visualizar la compleja e intrincada sociedad de empresas y la trama de relación entre ellas. Este grado retrata las colaboraciones de la organización como un todo con la sociedad. El grado social funciona como la categoría ambiental del comportamiento organizacional, el Nivel del comportamiento organizacional, visualiza la organización como un todo, dentro del cual sus elementos interactúan entre sí y además con los recursos importantes del ambiente y Nivel del comportamiento personal, que: posibilita una síntesis de diversos conceptos.

Relacionandolo al campo educativo, rescatamos la idea de la UNESCO (2015), que da importancia a la capacitación docente, como elemento esencial en la formación de los recursos humanos en educación, que permite mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Así mismo

Majad (2016), indica que, la gestión del talento humano en educación es una estrategia clave para el logro de los objetivos.

### 2.3 Definición de Términos

**Software:** son programas, que permite hacer una o varias actividades al usuario”, según Ocampo (2015).

**Presentación efectiva:** La importancia de las presentaciones efectivas es un factor clave en el desarrollo de un buen líder.

**Herramienta digital:** es un software o programa impalpable, que se puede encontrar en computadoras o dispositivos tecnológicos que ayudan a interactuar, y mejoran la capacidad de aprender a aprender en el contexto universitario (Palomares, 2011).

**Recursos digitales:** según Méndez et al. (2007) es evidente la creciente variedad, cantidad y calidad de recursos digitales que nos son de utilidad e interés por diversas razones: libros digitales, revistas y periódicos en versión digital, filmes y videos en formato digital, música en presentación digital, fotografía digital, etcétera. Asimismo, tales recursos, junto con medios como la radio, la televisión, la telefonía, están convergiendo hacia un entorno digital, accesible a través de la web, lo cual perfila, cada vez con mayor claridad, una importancia creciente de los recursos digitales como recursos de información.

**Diapositivas:** es una presentación del PowerPoint(ppt), es solamente una ayuda, no el eje de la exposición, porque es al profesor a quien se tiene que escuchar con toda la gama de comentarios y explicaciones que proporciona y que no figuran en las diapositivas (Mesías, 2010).

**Gamificación:** consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas.

**Memoria:** es una función cognitiva que nos permite almacenar información y recuerdos, y recuperarlos cuando sea necesario. Es decir, nos permite conservar la información que procesamos para poder recuperarla cuando sea necesario (Romanovich, 1980).

**Inteligencia:** define la inteligencia humana como, un mecanismo neuronal o sistema computacional que está genéticamente programado para activar o motivar ciertos tipos de información presentada interna o externamente (Gardner, 2019).

**Estrategia:** es la determinación de las metas y objetivos de corto y largo plazo; para la asignación recursos para alcanzar dichas metas (Sierra, 2013).

**Reglas:** es un conjunto de normas, aunque en los últimos tiempos se ha generalizado una consideración más compleja, que entiende que también los principios ocupan un lugar significativo (Gregorio, 2017).

**Actitudes:** es el estado de disposición nerviosa y mental, organizado mediante la experiencia, que ejerce un influjo dinámico u orientador sobre las respuestas que un individuo da a todos los objetos y contextos con los que guarda relación (Ortega et al., 2011).

**Conductas:** según Feist et al. (2014) son las acciones voluntarias e involuntarias que realizamos los seres humanos. En la naturaleza podemos observar como conducta desde los actos reflejos simples y su concatenación para constituir las conductas instintivas, las conductas basadas en un entendimiento y aprendizaje muy rudimentario en mamíferos mayores, hasta llegar al ser humano.

**Potencial:** Es un término con numerosos usos. Como adjetivo, puede referirse a aquel o aquello que dispone de potencia, que es susceptible de tener existencia (Carnero, 2016).

**Potencial Humano:** Es un sistema interno de organización social, formado por individuos y grupos, tanto grandes como pequeños. Las personas que viven, piensan y sienten conforman una organización que existe para lograr sus objetivos (MINSa, 2012).

**Desarrollo del Potencial humano:** Personas que en el sistema de salud realizan acciones para el logro de resultados en el campo de la salud, ya sea en bienes o servicios. La naturaleza, si bien es cierto, provee los insumos y/o materias primas que se convierten en productos y servicios (Navarrete, 2017).

**Planeación de la administración de recursos humanos:** al respecto, la planificación de recursos humanos implica establecer objetivos y estrategias para reclutar, seleccionar, capacitar, evaluar, compensar y desarrollar empleados para garantizar que la organización tenga las personas adecuadas para lograr sus objetivos (Dessler, 2020).

**Reclutamiento de personal:** al respecto Chiavenato (2020) manifiesta que, el reclutamiento es el proceso de crear un grupo de candidatos para un puesto en particular. Debe anunciar la disponibilidad de este puesto en el mercado y atraer candidatos calificados para unirse a él

**Selección de personal:** al respecto se establece que, La selección es el proceso mediante el cual una organización selecciona de una lista de candidatos a los que mejor cumplen los criterios necesarios para ocupar un puesto disponible, teniendo en cuenta las condiciones actuales del mercado (Chiavenato, 2002).

## 2.4 Hipótesis

H1: El uso del Genially como recurso pedagógico, influye significativamente en el logro de aprendizajes de la asignatura de desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022

### Hipótesis Específicos

1. El uso del Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el aprendizaje de los contenidos conceptuales
2. El uso del Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el aprendizaje de los contenidos procedimentales
3. El uso del Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el aprendizaje de los contenidos actitudinales.



<p>V.D. Aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial Humano</p>	<p>El desarrollo de potencial humano, está enfocada en desarrollar las competencias relacionadas a la gestión efectiva del capital humano dentro de las organizaciones con el propósito de mantener a los colaboradores competitivos y motivados a través de la aplicación de diversas estrategias y políticas correspondientes a los subsistemas de la administración de recursos humanos (Unasam, 2002).</p>	<p>Es un proceso que nos permite lograr el aprendizaje relacionadas a la gestión del recurso humanos; en tal sentido los estudiantes serán evaluados considerando contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contenido conceptual</li> <li>- Contenido procedimental</li> <li>- Contenido actitudinal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica concepto de la planeación de Recursos humanos(RH)</li> <li>- Interpreta los criterios de la empresa con el RH</li> <li>- Conoce conceptos y analiza el análisis de puesto</li> <li>- Categoriza el reclutamiento de personal</li> <li>- Diferencia la Selección de personal</li> <li>- Elabora estrategias para análisis de puestos.</li> <li>- Organiza requerimientos RH</li> <li>- Clasifica categorías para el reclutamiento de personal</li> <li>- Verifica métodos de selección de personal.</li> <li>- Usa instrumentos de selección</li> <li>- Participa en las clases</li> <li>- Promueve las actividades colectivas.</li> <li>- Valora sus potencialidades y toma decisiones adecuadas</li> <li>- Propone las categorías para el reclutamiento de personal</li> <li>- Considera criterios en la selección de instrumentos de selección.</li> </ul>	<p>Observación</p> <p>Encuesta</p>	<p>rubrica</p> <p>test cuestionario</p>
---	--	---	--	--	------------------------------------	---



## Capítulo III

### METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo de investigación

Según su finalidad, corresponde a la investigación aplicada. En este sentido, Murillo (2004) precisa que se le conoce también como investigación práctica o experimental, ya que su característica principal es buscar la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, al mismo tiempo que se incorporan otros conocimientos después de aplicar y sistematizar la práctica basada en la investigación. En cuanto al nivel de profundidad, corresponde al tipo de investigación explicativa o de comprobación de hipótesis causales. Sabino (1992) señala que este tipo de trabajo se enfoca en determinar las causas de un conjunto específico de fenómenos. El objetivo principal es entender por qué ocurren ciertos eventos, analizando las relaciones causales existentes o, al menos, las condiciones en las que se producen.

#### 3.2 Diseño de investigación

Se trabajará con el diseño cuasi experimental con dos grupos de corte transversal, cuyo esquema es el siguiente:

GE O1	x	O3
<hr/>		
GC O2	---	O4

Dónde:

GC : grupo control

GC : grupo experimenta

O1 y O2 : Prueba pre test

x : aplicación de la variable independiente

O3 y O4 : post test

### 3.3 Población y muestra

#### a) Población

La población estaba conformado por 58 estudiantes de la carrera profesional de administración, matriculados en la asignatura de Desarrollo de potencial Humano en el IV ciclo, semestre 2022-II

#### b) Muestra

La muestra del estudio estaba compuesta por 58 estudiantes de la carrera profesional de Administración, inscritos en la asignatura de Desarrollo de

Potencial Humano durante el IV ciclo del semestre 2022-II. Fueron seleccionados de manera intencional, lo que significa que se eligieron deliberadamente. En este caso, la muestra abarcó a toda la población, lo que la convierte en una muestra censal, ya que la población era pequeña. En relación a esto, Tamayo (2003) señala que la muestra intencional o de expertos se utiliza cuando el investigador selecciona los elementos o unidades de población que considera representativos. Estas muestras son apropiadas y válidas cuando el objetivo del estudio lo requiere. La muestra se dividió en dos grupos, con 30 estudiantes en el grupo experimental y 28 en el grupo de control.

#### **c) Técnicas de muestreo:**

Se seleccionó los elementos de la muestra de estudio, empleando un muestreo no probabilístico intencional, tal como lo afirma Otzen y Manterola (2017), esto permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador.

#### **d) criterios de inclusión y exclusión**

Los criterios de inclusión era por las siguientes razones:

- Estudiantes que se matricularon en el semestre académico 2022-II

- Estudiantes que dejaron de estudiar y están matriculándose por primera vez en el presente ciclo

Los criterios de exclusión era por las siguientes razones:

- Estudiantes que desaprobaron la asignatura
- Estudiantes con dificultades de tiempo para asistirles a las clases

#### e) Unidad de análisis

Fue el estudiante como elemento de la muestra matriculado en la asignatura de desarrollo del potencial humano, ya que es la entidad principal, donde se aplicará las variables de estudio.

### 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

**Para la variable independiente** “Uso del Genially como recurso pedagógico” se empleó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos, la Rubrica,

**Para la variable dependiente** “Aprendizaje de la asignatura, desarrollo de potencial humano”, se empleó la técnica de la encuesta y como instrumento de recolección de datos se usara el cuestionario, con la finalidad de determinar el aprendizaje de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

## **Confiabilidad del instrumento de evaluación**

Para la confiabilidad de instrumento de recolección de datos, se usó la técnica de medidas de consistencia interna, para tal efecto se calculó el Alfa de Cronbach. Al respecto, Pillou (2013) precisa que: el Alfa de Cronbach es índice estadístico. Se utiliza generalmente para determinar la coherencia de un conjunto de preguntas que componen un test psicológico.

## **La validez del instrumento de evaluación**

Para validar los instrumentos de recolección de datos, se recurrió al juicio de expertos. Utkin (2006) plantea que, el juicio de expertos en muchas áreas es una parte importante de la información cuando las observaciones experimentales están limitadas, es la opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados.

### **FICHA TECNICA DEL INSTRUMENTO**

#### **JUICIO DE EXPERTO**

**USO DEL GENIALLY COMO RECURSO PEDAGOGICO EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DESARROLLO DE POTENCIAL HUMANO EN LOS ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO, 2022**

**RESPONSABLE:** Julián Fortunato OSORIO SANCHEZ

**INTRODUCCION:** Luego de analizar y contrastar el instrumento de recolección de datos de la presente investigación con la matriz de consistencia y el silabo, le solicito tenga a bien en base a su criterio y experiencia en el campo de la investigación, valide dicho instrumento para su aplicación.

**Nota:** Para cada criterio considere la escala de uno al cinco, de acuerdo a lo siguiente:

1. Nada Adecuado	2. Poco Adecuado	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
------------------	------------------	------------	----------	--------------

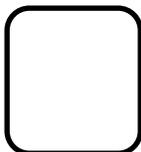
VALIDEZ DE:	PUNTUACION					ARGUMENTO	OBSERVACION/SUGERENCIA
	1	2	3	4	5		
CONTENIDO							
CONSTRUCTO							
CRITERIO							
OBJETIVIDAD							
PUNTAJE TOTAL							

**PUNTUACION:** Marcar de acuerdo al puntaje total:

Puntuación	Condición	Acción	Marcar
De 4 a 8	No valida	Reformular	
De 9 a 12	No valida	Modificar	
De 13 a 17	Valida	Mejorar	
De 18 a 20	Valida	Aplicar	

Apellidos y Nombres		
Grado Académico		
Número de DNI		Firma

**HUELLA DIGITAL:**



### 3.5 Plan de procesamiento y análisis estadístico de datos

#### a) Procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento de datos, presentación de análisis, la elaboración de las tablas de frecuencia y gráficos para su respectiva interpretación se usó el software SPSS IBM 26 statics, donde se calculó las medidas de tendencia central y dispersión de los resultados obtenidos de las pruebas pretest y postest.

#### **b) Prueba de hipótesis**

Para comprobar la hipótesis de la investigación se empleó, la prueba estadística T de Student, para muestras independientes, por tratarse de dos grupos distintos, experimental y control.

## Capítulo IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo, se va a demostrar los resultados de los objetivos planteados y la prueba de hipótesis, estos resultados son a base de los análisis realizados y logrados con el empleo de métodos e instrumentos pertinentes utilizados.

#### 4.1 Presentación de Resultados de la variable manipulada

El uso de Genially como recurso pedagógico, en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano, en la escuela de administración de la Unasam, estuvo sub dividido en las siguientes dimensiones:

**4.1.1 Animación.** Desde el inicio de las sesiones se observó y evaluó la presentación de imágenes dinámicas, tablas y gráficos. La configuración de imágenes y efectos visuales. Estas observaciones se registrarán a través del registro de participación de los estudiantes en clase y la rubrica correspondiente a la sesión de aprendizaje. Procesados a través de Microsoft Excel; los siguientes, fueron los resultados:

#### Tabla 2

*Dimensión: animación*

Niveles	Primera clase		Última clase	
	fi	%	fi	%
En inicio	27	90,00	1	3,33
Logro esperado	3	10,00	29	96,67
TOTAL	30	100,00	30	100,00

Según la Tabla 2, se pudo observar que los resultados al inicio de la sesión, indicaron que el 90% de los estudiantes no tenían los conocimientos previos al recurso pedagógico, y al realizar su primera intervención para sus exposiciones, no tenían conocimiento del Genially, imposibilitando la culminación adecuada de la primera sesión. Evidenciando que, en las clases anteriores y/o ciclo, no lo habían usado y tampoco habían considerado como un recurso de ayuda. Resultado que sí ya es satisfactorio con un logro esperado del 97% al finalizar la primera unidad y última sesión. Los estudiantes mostraron su satisfacción al usar genially en sus clases.

**4.1.2 Interactividad.** Se observó y evaluó la facilidad que tenían los estudiantes para aprender y usar genially, la calidad de las presentaciones que deberían demostrar para sus exposiciones, así como el control y el ritmo de los mismos. Éstas observaciones se registrarán a través del registro de participación de los estudiantes en clase y la rubrica correspondiente. Los resultados fueron:

**Tabla 3***Dimensión: interactividad*

Niveles	Primera clase		Última clase	
	fi	%	fi	%
En inicio	26	86,67	0	0,00
Logro esperado	4	13,33	30	100,00
TOTAL	30	100,00	30	100,00

Según la Tabla 3, se pudo observar que el 86,67% de los estudiantes tenían muchas dificultades para iniciar con el manejo del genially y su aprendizaje inmediato, sin embargo, en las clases subsiguientes ya pudieron manipular genially en su laptop, con mayor facilidad; por lo que, estos resultados fueron satisfactorios a media que se iban interactuando y familiarizando con el software genially. Al finalizar con la primera unidad y última sesión de aprendizaje, el logro esperado fue del 100% de los estudiantes que superaron las dificultades encontradas al inicio.

**4.1.3 Trabajo colaborativo:** se tuvo que observar, la colaboración entre compañeros con la finalidad de integrar la información solicitada en la actividad propuesta en la sesión de aprendizaje, además su participación

con el aporte de contenidos y diseños, citando algunas fuentes como referencia. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

**Tabla 4**

*Dimensión: trabajo colaborativo*

Niveles	Primera clase		Última clase	
	fi	%	fi	%
En inicio	28	93,33	4	13,33
Logro esperado	2	6,67	26	86,67
TOTAL	30	100,00	30	100,00

Según la Tabla 4, se pudo observar que el 93,33% de los estudiantes tuvo mucha dificultad, para integrar la información propuesta para la actividad, así como propuestas que ayuden a superar. Al finalizar el 86,67% de los estudiantes lograron superar las dificultades encontradas al inicio, con el uso de genially como recurso pedagógico.

Bajo las tablas analizadas, podemos deducir que genially como recurso pedagógico; fue muy valioso para lograr superar sus habilidades, destrezas y creatividad de los estudiantes de administración de la Facultad de administración y Turismo de la Unasam.

## 4.2 Presentación de Resultados por objetivos

### 4.2.1 Resultado por objetivos

**A. Objetivo 1.** Explicar en qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos conceptuales

**Tabla 5**

*Nivel de logro del grupo experimental y de control: dimensión contenidos conceptuales.*

Niveles	Grupo experimental				Grupo control			
	pretest		postest		pretest		pretest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	27	90,0	2	6,67	27	96,4	28	100,0
Logro esperado	03	10,0	28	93,3	1	3,6	00	00,0
TOTAL	30	100,0	30	100,0	28	100,0	28	100,0

Fuente: cuestionario pretest-postest

En la Tabla 5, se observa los resultados obtenidos de la dimensión contenidos conceptuales; el porcentaje más alto de estudiantes evaluados con el pre test del grupo experimental se ubican en el nivel en inicio de logro con 6,7%; sin embargo, al ser evaluados con el pos test del grupo experimental se ubican en el nivel logro esperado con 93,3% de estudiantes; mientras que en el grupo de control el porcentaje más alto de estudiantes evaluados con el pretest y postest se ubican en el nivel en inicio

de logro con 96,4% y 100,0% respectivamente y en el nivel logro esperado con 3,6% y 0,0% respectivamente. Los resultados indican que los estudiantes del grupo experimental al ser evaluados antes (pretest) y después (postest) evidencian un nivel de logro esperado, significativo.

## B. Objetivo 2

Demostrar en qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos procedimentales

**Tabla 6**

*Nivel de logro del grupo experimental y de control: dimensión contenidos procedimentales.*

Niveles	Grupo experimental				Grupo control			
	pretest		postest		pretest		pretest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	16	53,3	5	16,7	19	67,9	18	64,3
Logro esperado	14	46,7	25	83,3	9	32,1	10	35,7
TOTAL	30	100,0	30	100,0	28	100,0	28	100,0

Fuente: cuestionario pretest-postest

En la Tabla 6, se observa los resultados obtenidos de la dimensión contenidos conceptuales; el porcentaje más alto de estudiantes evaluados con el pretest del grupo experimental se ubican en el nivel en inicio de logro con 53,3%; sin embargo, al ser evaluados con el postest del grupo

experimental se ubican en el nivel logro esperado con 83,3% de estudiantes; mientras que en el grupo de control el porcentaje más alto de estudiantes evaluados con el pre test y pos test se ubican en el nivel en inicio de logro con 67,9% y 64,3% respectivamente y en el nivel logro esperado con 32,1% y 35,7% respectivamente. Los resultados indican que los estudiantes del grupo experimental al ser evaluados antes (pretest) y después (postest) evidencian un nivel de logro esperado, significativo.

### C. Objetivo 3

Comprobar en qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos actitudinales.

**Tabla 7**

*Nivel de logro del grupo experimental y de control: dimensión contenidos actitudinales.*

Niveles	Grupo experimental				Grupo control			
	pretest		postest		pretest		pretest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	19	63,3	6	20,0	17	60,7	20	71,4
Logro esperado	11	36,7	24	80,0	11	39,3	8	28,6
TOTAL	30	100,0	30	100,0	28	100,0	28	100,0

Fuente: cuestionario pretest-postest

En la Tabla 7, se observa los resultados obtenidos de la dimensión contenidos conceptuales; el porcentaje más alto de estudiantes evaluados con el pretest del grupo experimental se ubican en el nivel en inicio de logro con 63,3%; sin embargo, al ser evaluados con el posttest del grupo experimental se ubica en el nivel logro esperado con 80,0% de estudiantes; mientras que en el grupo de control el porcentaje más alto de estudiantes evaluados con el pretest y posttest se ubican en el nivel en inicio de logro con 60,7% y 71,4% respectivamente y en el nivel logro esperado con 39,3% y 28,6% respectivamente. Los resultados indican que los estudiantes del grupo experimental al ser evaluados antes (pretest) y después (posttest) evidencian un nivel de logro esperado, significativo.

#### D. Objetivo general

Explicar en qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico, en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022.

**Tabla 8**

*Nivel de logro general del grupo experimental y grupo de control.*

Niveles	Grupo experimental				Grupo control			
	pretest		posttest		pretest		pretest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	22	73,3	4	13,3	26	92,9	24	85,7

Logro esperado	8	26,7	26	86,7	2	7,1	4	14,3
TOTAL	30	100,0	30	100,0	28	100,0	28	100,0

Fuente: cuestionario pretest-postest

En la Tabla 8, se observa los resultados obtenidos de la dimensión contenidos conceptuales; el porcentaje más alto de estudiantes evaluados con el pretest del grupo experimental se ubican en el nivel en inicio de logro con 63,3%; sin embargo, al ser evaluados con el postest del grupo experimental se ubican en el nivel logro esperado con 80,0% de estudiantes; mientras que en el grupo de control el porcentaje más alto de estudiantes evaluados con el pretest y postest se ubican en el nivel en inicio de logro con 60,7% y 71,4% respectivamente y en el nivel logro esperado con 39,3% y 28,6% respectivamente. Los resultados indican que los estudiantes del grupo experimental al ser evaluados antes (pretest) y después (postest) evidencian un nivel de logro esperado, significativo.

#### 4.2.2 Resultados totales por grupo de estudio

##### A. Comparación de media por dimensiones: Grupo experimental

**Tabla 9**

*Comparación de medias por dimensiones: Grupo experimental*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv Error promedio
Contenidos conceptuales	Pretest	1,63	30	1,273	0,232
	Postest	5,87	30	1,224	0,224

Contenidos procedimentales	Pretest	3,07	30	1,911	0,349
	Postest	5,00	30	1,145	0,209
Contenidos actitudinales	Pretest	2,70	30	1,643	0,300
	Postest	4,27	30	1,112	0,203

*Nota:* Comparación de medias para muestras emparejadas del grupo experimental por dimensiones Fuente: pre test y pos test

En la Tabla 9, se observa que los valores de la media se han incrementado en el postest con respecto al pre test, en las tres dimensiones del grupo experimental. De igual forma, las variabilidades de la desviación estándar disminuyen en el postest, indicando que los puntajes son más homogéneos respecto al pretest.

### B. Comparación de media por dimensiones: Grupo control

**Tabla 10**

*Comparación de medias por dimensiones: Grupo control*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv Error promedio
Contenidos conceptuales	Pretest	1,75	28	0,799	0,151
	Postest	1,82	28	0,670	0,127
Contenidos procedimentales	Pretest	3,57	28	0,997	0,188
	Postest	4,00	28	0,981	0,185
Contenidos actitudinales	Pretest	3,32	28	0,723	0,137
	Postest	4,29	28	0,659	0,124

*Nota:* Comparación de medias para muestras emparejadas del grupo control por dimensiones.

Fuente: pre test y pos test

En la Tabla 10, se observa que los valores de la media se han incrementado en el pos test con respecto al pretest, en las tres dimensiones del grupo experimental. De igual forma, las variabilidades de la desviación estándar disminuyen en el pos test, indicando que los puntajes son más homogéneos respecto al pretest.

### C. Comparación de medias a nivel general

**Tabla 11**

*Comparación de medias a nivel general: Grupo de experimental – Grupo control*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv Error promedio
Grupo experimental	Pretest	7,40	30	3,766	0,687
	Postest	15,13	30	2,738	0,500
Grupo de control	Pretest	8,25	28	1,430	0,270
	Postest	9,46	28	1,999	0,189

Fuente: Pretest y posttest.

En la Tabla 11, observamos que antes del tratamiento, la media del grupo experimental es inferior a la media del grupo control, con una diferencia mínima. Sin embargo, después del tratamiento con el uso de Genially, la diferencia de medias se incrementa estadísticamente a favor del grupo experimental. Esto nos hace deducir que la aplicación del Genially tiene algún efecto sobre la asignatura desarrollo de potencial humano en los estudiantes.

### 4.3 Prueba de Hipótesis

#### 4.3.1 De la Hipótesis General

Ha: El uso del Genially como recurso pedagógico, influye significativamente en el logro de aprendizajes de la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022.

Ho: El uso del Genially como recurso pedagógico, no influye significativamente en el logro de aprendizajes de la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022.

$$H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$$

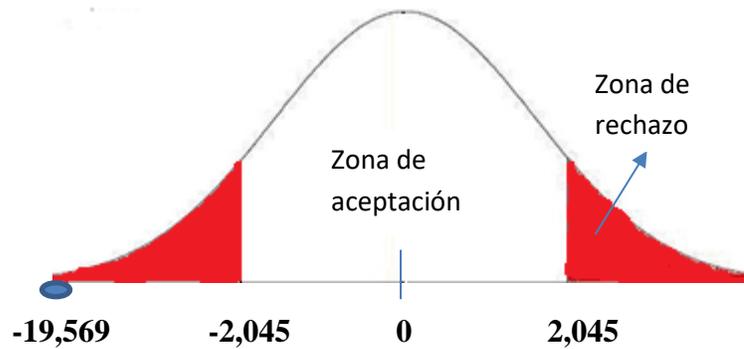
$$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$$

**Tabla 12**

*Prueba de hipótesis T de Student: Grupo Experimental.*

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Pretest – Postest	-7,733	2,164	,395	-8,542	-6,925	-19,569	29	0,000

P = 0,000



Analizando los resultados de muestras relacionadas en la Tabla 12, se observa que, en el grupo experimental, la prueba de hipótesis T de Student arrojó un valor  $p < 0.05$ , es decir, existen diferencias estadísticamente significativas en las medias del pre test y pos test. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna quedando así demostrado que, la aplicación del Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el logro de aprendizajes de la asignatura desarrollo de potencial humano en los estudiantes.

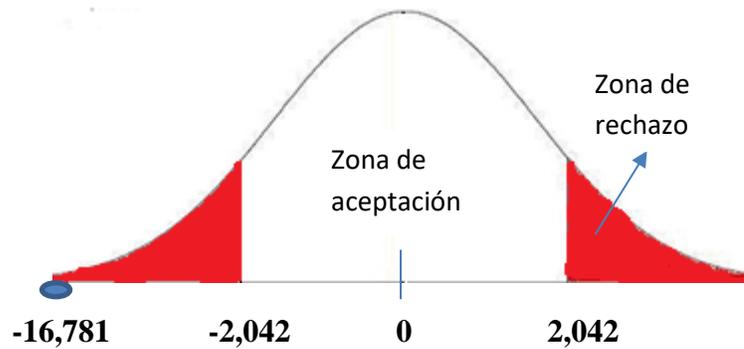
#### 4.3.1 De las Hipótesis Específicas

**Tabla 13**

*Prueba de hipótesis T de Student: Dimensión 1: Contenidos Conceptuales.*

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error		t	gl	Sig. (bilateral)	
			promedio					
Par GE_PRE_D1	-4,233	1,382	,252	-4,749	-3,717	-16,781	29	0,000
1 GE_POS_D1								

P = 0,000



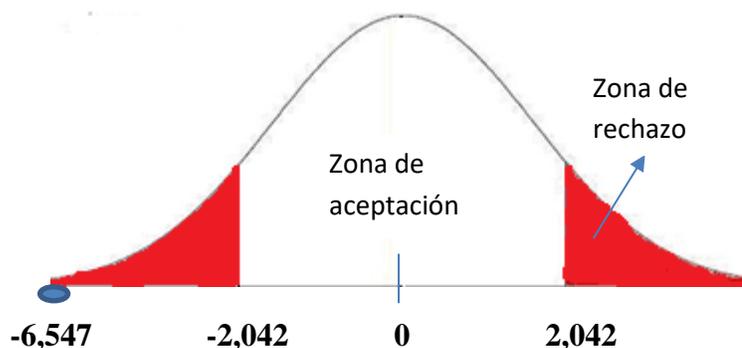
Analizando los resultados de muestras relacionadas en la tabla 13, se observa que, en el grupo experimental, la prueba de hipótesis T de Student arrojó un valor  $p < 0.05$ , es decir, existen diferencias estadísticamente significativas en las medias del pretest y posttest en la dimensión 1. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna quedando así demostrado que, el uso del Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el aprendizaje de los contenidos conceptuales, por los estudiantes en la asignatura del desarrollo de potencial humano.

**Tabla 14**

*Prueba de hipótesis T de Student: Dimensión 2. Contenidos Procedimentales*

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par GE_PRE_D2	-1,933	1,617	,295	-2,537	-1,329	-6,547	29	0,000
1 GE_POS_D2								

P = 0,000



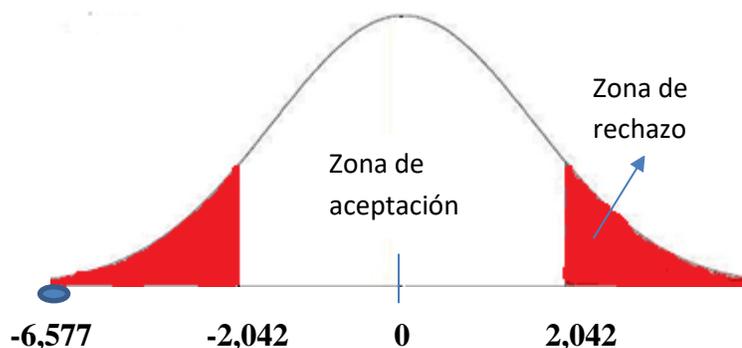
Analizando los resultados de muestras relacionadas en la tabla 14, se observa que, en el grupo experimental, la prueba de hipótesis T de Student arrojó un valor  $p < 0.05$ , es decir, existen diferencias estadísticamente significativas en las medias del pretest y posttest en la dimensión 2. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna quedando así demostrado que, el uso del Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el aprendizaje de los contenidos procedimentales, por los estudiantes en la asignatura del desarrollo de potencial humano.

**Tabla 15**

*Prueba de hipótesis T de Student: Dimensión 3. Contenidos Actitudinales*

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par GE_PRE_D3	-1,567	1,305	,238	-2,054	-1,079	-6,577	29	0,000
1 GE_POS_D3								

P = 0,000



Analizando los resultados de muestras relacionadas en la tabla 15, se observa que, en el grupo experimental, la prueba de hipótesis T de Student arrojó un valor  $p < 0.05$ , es decir, existen diferencias estadísticamente significativas en las medias del pretest y posttest en la dimensión 3. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna quedando así demostrado que, el uso del Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el aprendizaje de los contenidos actitudinales, por los estudiantes en la asignatura del desarrollo de potencial humano.

#### 4.4 Discusión

En la presente investigación, se buscó explicar la influencia del uso de Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Desarrollo de Potencial Humano. En concordancia con la Tabla 2, Tabla 3 y Tabla 4, se encontró una dificultad en el conocimiento y manejo de Genially en el desarrollo de las diferentes actividades propuestas por el docente, las cuales posteriormente fueron superadas satisfactoriamente. Además, se encontró que la influencia de Genially como recurso pedagógico fue muy significativa en el aprendizaje de la asignatura, de acuerdo a los resultados obtenidos y mostrados en la Tabla 8, donde se observa que 16 estudiantes adicionales en el post test, lo que representa un 60% del grupo experimental, lograron superar la dificultad que tuvieron en el pre test (que era de 8 estudiantes, un 26.7%). Al respecto, Espinoza et al. (2020) indican que el problema principal es la brecha digital, como un factor que contribuye a la equidad y justicia en el acceso no solo a la información, sino también a la enseñanza, dada las situaciones de virtualidad en las que nos encontramos como educadores. Por otro lado, se refuerza la idea de que los recursos digitales en entornos virtuales ayudan a crear una predisposición al aprendizaje, como menciona Yanza (2020), al afirmar que los principales beneficiarios son los alumnos, quienes, a través del uso del entorno virtual, pueden adquirir competencias tecnológicas fundamentales en esta

era digital y, al mismo tiempo, ser más participativos, creativos y reflexivos, además de dinamizar el proceso de aprendizaje.

Los resultados presentados están en consonancia con los objetivos de la investigación y con estudios previos que demuestran la importancia de los conocimientos conceptuales en el aprendizaje de los estudiantes, como menciona Ormrod (2018) al afirmar que “Los conocimientos conceptuales proporcionan la base para la comprensión y el razonamiento efectivos” (p. 107). Además, en lo que respecta a los conocimientos procedimentales, otro aspecto importante del aprendizaje, Merrill (2002) afirma que “Los conocimientos procedimentales son fundamentales para adquirir las habilidades y destrezas necesarias para llevar a cabo tareas específicas” (p. 45). También se demostró que otro elemento importante para el aprendizaje son los conocimientos actitudinales, como lo confirmó Rodríguez (2019) al declarar que “Los conocimientos actitudinales son fundamentales en el desarrollo de habilidades blandas y la formación integral de los estudiantes” (p. 25).

En consecuencia, Genially se puede aplicar en diferentes ámbitos y niveles educativos, abarcando diversas áreas y asignaturas. En este sentido, Tuttilo et al (2020) llegaron a la conclusión de que la herramienta Genially es desconocida para la mayoría de los maestros, por lo que su uso podría ser de gran beneficio para la comunidad educativa, ya que fomenta la relación, la creatividad y el aprendizaje, permitiendo que los

estudiantes se conviertan en protagonistas y constructores de su propio aprendizaje, convirtiéndose en un recurso pedagógico muy importante para el docente.

La interpretación de los resultados muestra de manera significativa la influencia de Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano. Los resultados también respaldan la hipótesis de que el uso de Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el logro de aprendizajes en la asignatura mencionada, como se demuestra en la Tabla 5, Tabla 6 y Tabla 7, con los hallazgos obtenidos tanto en el pre test como en el post test y con los instrumentos pertinentes. Asimismo, se confirma con los resultados de la Tabla 11, donde se observa que la media obtuvo una variación muy significativa de 7,40 a 15,13 en el grupo experimental, lo que explica claramente que Genially se ha convertido en un recurso pedagógico relevante tanto para el docente como para los estudiantes, ya que su aprendizaje fue dinámico, motivador y lleno de creatividad. Por eso, Tapia et al. (2020) concluyen que el 61,4% de los estudiantes está de acuerdo en que los docentes utilicen los recursos tecnológicos de manera ingeniosa en la enseñanza, y es viable el uso de Genially para fomentar la redacción creativa con los alumnos de bachillerato. Estos hallazgos se refuerzan con las denominadas tecnologías de la información y comunicación (TIC), como menciona Salcedo (2018), quien encontró que

sus resultados reflejaban una interacción positiva entre la frecuencia del uso de las TIC y la autoeficacia en las tareas educativas con TIC. En esta línea de pensamiento, en los resultados se puede observar que la media de las calificaciones obtenidas en el pretest fue de 7,40 y en el post test fue de 15,13, lo que representa una diferencia marcada de 7,73. Es decir, que el uso de Genially como recurso pedagógico tuvo un efecto casi inmediato en los estudiantes, ya que sus calificaciones se duplicaron. Además, se nota que la desviación disminuyó de 3.766 a 2.738 como consecuencia del aumento de la media.

Toda esta información también se corrobora con la Prueba t, donde  $p=0.00$ , siendo  $p<0.05$ . Comparando, tenemos que  $0.00 < 0.05$ , lo que indica que hay una diferencia significativa entre las medias del pretest y postest. Por lo tanto, se concluye de manera contundente que el uso de Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el logro de aprendizajes de los estudiantes de la asignatura mencionada. Los resultados descritos son consistentes con estudios previos que han demostrado la importancia de las TIC en la educación superior y en todos los niveles educativos. En este sentido, el uso de Genially en el campo educativo es pertinente y adecuado, como menciona Tapia et al. (2020) que los docentes utilizan los recursos tecnológicos de manera ingeniosa en la enseñanza, y es viable el uso de Genially para fomentar la redacción creativa.

Sin embargo, Montalvo (2018) intenta minimizar los efectos de las TIC, indicando que existe una percepción positiva pero moderada del uso de las TIC. En este punto, considero que Montalvo hace una generalización poco convincente, ya que no explica de manera convincente que hay un impacto moderado en los efectos de las TIC. Sabiendo que actualmente, la actividad humana está estrechamente relacionada con el uso de las TIC y que durante la pandemia del COVID-19 nos vimos en una situación precaria en cuanto a su uso en todos los niveles de la educación. En todo caso, Ortiz et al. (2018) señalan que los procesos de gamificación en la enseñanza producen en los estudiantes beneficios significativos, como la motivación y la inmersión para anticipar y organizar situaciones. Sin embargo, es importante destacar que cada investigación tiene sus propias limitaciones y fortalezas. Los resultados de la presente investigación tienen implicaciones muy importantes para la educación en general, especialmente en la educación universitaria. Los docentes de diferentes asignaturas en las universidades y, sobre todo, en las diferentes facultades de la Unasam, deben enfocarse en el uso de herramientas digitales como recurso pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso, el uso de Genially como recurso pedagógico para lograr el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano. Además, las políticas educativas deben priorizar con mayor énfasis la promoción del acceso y uso de las TIC, incluyendo Genially, con el objetivo de garantizar

aprendizajes de calidad para nuestros estudiantes, cumpliendo con los estándares y perfiles requeridos por nuestra sociedad. Para investigaciones futuras, se necesitan estudios longitudinales y experimentales para establecer una relación causal entre Genially y el logro de aprendizajes en el nivel universitario.

## CONCLUSIONES

El uso del Genially como recurso pedagógico, influye significativamente en el aprendizaje de la asignatura del Desarrollo del Potencial Humano de los estudiantes de la Escuela de Administración, posibilitando el logro de las competencias de la asignatura. Esto se refleja en una variación del 60% de los estudiantes que revertieron sus resultados para alcanzar el logro esperado. En consecuencia, se puede afirmar que existen diferencias significativas después de la intervención pedagógica con el uso de Genially.

- La aplicación del Genially como recurso pedagógico, influye en el aprendizaje de los contenidos conceptuales, dado que los estudiantes recuerdan conceptos, datos e información plasmados en la asignatura del Desarrollo del Potencial Humano. En el pre test, solo el 10% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado en los conceptos estudiados. Sin embargo, en el postest, este número se elevó significativamente a un 93,3% que lograron el nivel deseado.
- El empleo del Genially como recurso pedagógico, influye en el aprendizaje de los contenidos procedimentales, dado que el estudiante demuestra desempeños de saber hacer los procesos en la planeación, reclutamiento y selección del Recurso Humano en la asignatura del Desarrollo del Potencial Humano. Los datos presentados en la tabla y el gráfico demuestran el impacto positivo de la intervención pedagógica en

el grupo experimental. En el pretest, solo un 46,7% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado, en el posttest, este porcentaje aumentó al 83,3% de los estudiantes que lograron el nivel deseado.

- El manejo del Genially como recurso pedagógico, influye en el aprendizaje de los contenidos actitudinales, dado que los estudiantes mostraron responsabilidad, compromiso con su aprendizaje, trabajo en equipo y práctica de valores. Estadísticamente en el pretest, solo un 36,7% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó el nivel de logro esperado en términos de actitud hacia la asignatura, en el posttest, aumentó a un 80% de estudiantes que lograron el nivel deseado.
- La aplicación del Genially como herramienta digital permite unificar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que conforma una competencia, de tal forma que el estudiante de la asignatura del Desarrollo del Potencial Humano conoce la teoría, los aplica y responde a un ser integral con actitudes de un profesional competitivo.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda capacitar a los docentes en el uso del Genially como recurso pedagógico, a fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes en las diversas asignaturas de la Facultad de Administración y Turismo, además de otras carreras profesionales.
- A la Dirección de la Escuela de Administración de la Facultad de Administración y Turismo, se recomienda adquirir las licencias de Genially, para su instalación en la Laptop personales de los docentes y lo usen en las sesiones de aprendizaje, a fin de interactuar con los estudiantes, garantizándose un acceso más amplio y flexible a estas herramientas.
- Se recomienda a los docentes de mayor experiencia combinar sus sesiones de enseñanza con herramientas digitales, de tal manera que los estudiantes nativos digitales encuentren motivación en el aprendizaje de la asignatura del Desarrollo del Potencial Humano.
- A los estudiantes, se recomienda el uso del Genially, en el desarrollo de sus exposiciones debido a que pueden aprovechar al máximo las posibilidades de interactividad y fácil manejo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* (pp. 11-27). Alcoy: Marfil.
- Ahmed, P., Shepherd, C., Ramos, L., & Ramos Garza, C. (2012). *Administración de la Innovación*. Pearson Educación.
- Anderson, J. (2010). *Cognitive psychology and its implications*. Worth Publishers.
- Area, M., & Adell, J. (2011). *TIC y educación: Nuevos entornos para el aprendizaje*. España: Octaedro.
- Ausubel, D. P. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune & Stratton.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1978). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Bates, A., & Sangrà, A. (2011). *Managing Technology in Higher Education: Strategies for Transforming Teaching and Learning*. Estados Unidos: Jossey-Bass.
- Braslavsky, C., & San Martín, M. L. B. (2005). *Políticas y estrategias para la educación superior*. En UNESCO, *Perspectivas Educativas en América Latina y el Caribe 2005-2006* (pp. 215-236). UNESCO: Santiago de Chile.

- Brooks, J. G., & Brooks, M. G. (1993). *The case for constructivist classrooms*.  
*Educational Leadership*, 25-28.
- Bruner, J. (1972). *El proceso de la educación*. México: Hispanoamericana
- Cabero, J. (2016). *Las TIC en la educación: Una visión crítica y actual*. España:  
Ediciones Pirámide.
- Cabero, J. (2017). *Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje* (3ra ed.).  
Editorial Síntesis. Madrid, España.
- Castaño, C., Piscitelli, A., & Guzmán, I. (2018). *TIC y educación: Nuevas  
prácticas para el aprendizaje*. Colombia: Universidad de Los Andes.
- Castell, M. (2011). *Comunicación y poder*. México: Alianza Editorial
- Castells, M. (2019). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*.  
México: Siglo XXI Editores.
- Castillo, M. (2016). *Tecnologías de Empoderamiento y de participación*.  
*Obtenido de Tecnologías de Empoderamiento y de participación*:  
<https://es.calameo>
- Catalán, J, y Pérez, A. (2020). *Estrategia de aprendizaje en estudiantes*. Chile:  
Usek
- Chiavenato, I. (2007). *Administración de recursos humanos*. México: McGraw-  
Hill.

- Coll, C. (2004). *Psicología de la Educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Madrid: Santillana
- Coll, C., & Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación* (2da ed.). España: Morata.
- Coll, C., Pozo, J. I., Sarabia, B., & Valls, E. (1995). *Los contenidos de la reforma Enseñanza y aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes*. Madrid: Santillana.
- Cubas C. (2020). *Estrategia de gestión para el desarrollo de las habilidades informáticas en los docentes de la facultad de contabilidad de una universidad privada de Lima*. [Universidad Privada San Ignacio de Loyola] <https://dx.doi.org/10.20511/USIL.thesis/9707>
- Dessler, G. (2020). *Administración de recursos humanos* (16ta ed.). México, D.F.: Pearson Educación.
- Díaz-Barriga, F., & Hernández, R. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- Downes, S. (2022). Connectivism. *Asian Journal of Distance Education*, 17(1). Retrieved from <http://www.asianjde.com/ojs/index.php/AsianJDE/article/view/623>

- Escudero, J. (2009). *Diseño y evaluación de programas formativos*. La Muralla.
- Espinoza R., García H., Erazo Á., & Álvarez L., (2020). Genially y Powtoon como Recursos Didácticos en Básica Elemental. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5, 439-457.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696073>
- Feist, J., Feist, G., & Tomi-ann, R. (2014). *Teorías de la Personalidad*. México: Mc Graw-Hill.
- Fernández, P., Vallejo, G., Livacic-Rojas, P., & Tuero, E. (2014). Validez Estructurada para una investigación cuasi-experimental de calidad. Se cumplen 50 años de la presentación en sociedad de los diseños cuasi-experimentales. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 30(2), 756–771. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.2.166911>
- Fernández M., Romero, M., & Solórzano M. (2011). *Experiential learning as a teaching method: application of the Macbeth approach*. Argos.
- García, M. & García, M. (2018). *Las TIC en la enseñanza universitaria: un estudio de caso* (1ra ed.). Ediciones Universidad de Salamanca.
- Gardner, H. (2019). *Inteligencias múltiples*. Madrid: Ediciones paidos.
- Gimeno, J. (2008). *Innovación y educación: Reflexiones y propuestas*. Morata.
- Giroux, H. (2017). *Pedagogía crítica y resistencia en tiempos difíciles*. 2ª edición. Siglo XXI Editores.

- Gregorio, R. (2017). *Concepto, tipos y función del término reglas del Derecho*. México: Instituto de Investigaciones Jurídicas.
- Gutiérrez, J. (2020). *Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación*. Ediciones Díaz de Santos. España.
- Huerta, M. (2015). *La Estrategia en el Aprendizaje: Una guía para profesores y estudiantes*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Johnson, L., Adams, S., & Haywood, K. (2016). *NMC/CoSN Horizon Report: 2016 K-12 Edition*. Estados Unidos: The New Media Consortium.
- Jonassen, D. H. (1991). Objectivism versus constructivism: Do we need a new philosophical paradigm? *Educational Researcher*, 4-14.  
<https://doi.org/10.3102/0013189X020003004>
- Julca, F. (2016). La ética y el plagio en la investigación científica. *Aporte Santiaguino*, 9(1), 9-14.  
[https://www.academia.edu/50142392/La\\_%C3%89tica\\_y\\_el\\_Plagio\\_en\\_la\\_Investigaci%C3%B3n\\_Cient%C3%ADfica](https://www.academia.edu/50142392/La_%C3%89tica_y_el_Plagio_en_la_Investigaci%C3%B3n_Cient%C3%ADfica)
- Julca, F., & Nivin, L. (2021). *Manual de estilo APA para publicaciones científicas*. Facultad de Derecho y Ciencias Políticas, UNASAM.
- Julca, F., & Nivin, L. (2022). *Redacción científica. Guía para escribir tesis y artículos*. Facultad de Derecho y Ciencias Políticas, UNASAM.

- Julca, F., Silva, M., & Quispe, A. (2023). *UNASAM: Docencia e investigación en nuevos tiempos*. Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. <http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/5305>
- Lean Pino, C. (2002). El dossier didáctico como apoyo a la docencia universitaria: una experiencia a nivel de alumnos iniciales. *Red de Revistas Científicas. Horizontes Educativos*. 7. 30-38. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97917885004>
- Majad, M. (2016). Gestión del Talento Humano en Organizaciones Educativas. *Revista de investigación*. 40(88). 148-165. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376147131008.pdf>
- Maldonado, G. (2005). *La enseñanza a una paroximación desde la didáctica*. Curso evaluación del aprendizaje. Universidad de La Salle.
- Martínez, Y., Aceves, Y., & Barak, M. (2018). *Desarrollo del potencial Humano en el ámbito universitario*. México.
- Master Idea. (06 de 08 de 2020). *Creatividad*. Recuperado el 05 de Febrero de 2021, de Plataformas digitales: <https://www.creatividad.cloud/genially-una-herramienta-para-hacer-presentaciones-interactivas/>
- Méndez, V., Ruiz, L., & Figueroa, H. (2007). *Recursos digitales y multimedia*. *Tecnología de información UNAM*, 61-72.

- Mesías R. (2010). *El empleo de las diapositivas en PowerPoint. Investigación Educativa*, 161-171.
- Merrill, M. (2002). *First principles of instruction. Educational Technology Research and Development*, 50(3), 43-59.  
<https://doi.org/10.1007/BF02505024>
- Minirvini, M. (2005). La infografía como recurso didáctico. *Revista Latina de Comunicación Social*. 8(59) 0  
<https://www.redalyc.org/pdf/819/81985906.pdf>
- MINSA (2012). Metodología para el estudio de clima institucional. Versión 2. Perú: Hilmart
- Montalvo N. (2018). *Percepción y uso de las TIC por los docentes de la Facultad de Administración y Turismo de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo*. [Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo].  
<https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/1036>
- Murillo W. (2004). *Monografías*. Recuperado el 05 de Febrero de 2021, de <https://www.monografias.com/trabajos15/invest-cientifica/invest-cientifica.shtml>
- Narváez J. (2018). *Innovación Tecnológica en las Carreras Profesionales de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo*. [Universidad

Nacional Santiago Antúnez de Mayolo].

<https://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/2278>

Navarrete, J. (2017). Efectos de la Cuarta Revolución Industrial en el Derecho.

*Revista de la Facultad de Jurisprudencia.*

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=600263744004>

Nivin, L., Vilca, K., Quispe, M., & Julca, F. (2023). Competencias digitales de

docentes de una universidad pública andina en la adaptación de sílabos por

competencias. En F. Julca Guerrero, M. Silva Lindo, & A. Quispe Talla

(Eds.), *UNASAM: Docencia e investigación en nuevos tiempos* (pp. 49–

72). Fondo Editorial de la UNASAM.

<http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/5305>

Nivin, L., & Menacho, L. (2022). La Educación en Huaraz. In *Enciclopedia de*

*la Provincia de Huaraz: Vol. I* (pp. 525–551). Municipalidad Provincial de

Huaraz.

[https://biblioteca.munihuaraz.gob.pe/wp-](https://biblioteca.munihuaraz.gob.pe/wp-content/uploads/2022/12/Enciclopedia-TOMO-I.pdf)

[content/uploads/2022/12/Enciclopedia-TOMO-I.pdf](https://biblioteca.munihuaraz.gob.pe/wp-content/uploads/2022/12/Enciclopedia-TOMO-I.pdf)

Nivin, L., Menacho, L., & Julca, F. (2021). La educación en Áncash: balance y

perspectivas. In F. Julca, F. Zubieta, D. Barrón, & S. Castro (Eds.), *Áncash,*

*una mirada desde el Bicentenario* (pp. 159–186). Fondo Editorial de la

Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo y Asociación de

Escritores Ancashinos.

- Nurkaliza, K., & Zainuddin, N. (2020). *A Mixed Method Study on Online Learning Readiness and Situational Motivation among Mathematics Students using Gamified Learning Objects [Un estudio de método mixto sobre la preparación para el aprendizaje en línea y la motivación situacional]*. *ISLĀMIYYĀT* 42(Isu Khas), 42, 27-35. doi:<https://doi.org/10.17576/islamiyyat-2020-42IK-04>
- Ocampo, A. & Sánchez, E. (2015). *Hardware y Software*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Dirección de Superación Académica.
- Orellana-Cordero, M.-del-R., García-Herrera, D., Erazo-Álvarez, J., & Narváez-Zurita, C. (2020). Objetos virtuales interactivos con Genial.ly: Una experiencia de aprendizaje matemático en bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 309-332. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.403>
- Ormrod, J. (2018). *Aprendizaje humano* (7ma ed.). Pearson.
- Ormrod, J. (2020). *Aprendizaje humano* (8ª ed.). Pearson.
- Ortega, M., López, S., & Álvarez, M. (2011). *Ciencias Psicosociales I*. [https://www.academia.edu/9818132/CIENCIAS\\_PSICOSOCIALES\\_I](https://www.academia.edu/9818132/CIENCIAS_PSICOSOCIALES_I)
- Ortiz A., Jordan, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista de la Facultad de Educación de la Universidad de Sao Paulo*. 44(1), 74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>

- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. Int. J. Morphol. [online], 35(1), 227-232.  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Palomares Ruiz, A. (2011). El modelo docente universitario y el uso de nuevas metodologías en la enseñanza, aprendizaje y evaluación. *Revista de Educación*, 591-604.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3639469>
- Penkis, D. (2003). *La escuela Inteligente. Desde el adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Gedisa.
- Pérez, A. (2019). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)*. Pearson Educación.
- Pillou, J. (2013). *CCM salud*. Recuperado el 06 de Junio de 2021, de <https://salud.ccm.net/faq/15293-coeficiente-alfa-de-cronbach-definicion>
- Piaget, J. (1980). *Teoría del Desarrollo Cognitivo*. Ediciones Paidós Iberica
- Prensky, M. (2010). *Enseñar a nativos digitales*. Ediciones SM
- Pressman, R. (2010). *Ingeniería del Software* (séptima ed.). McGraw-Hill.
- Ramos, L. (2020). *Diseño organizacional y desarrollo del potencial Humano del personal, Microred Monterrey, Huaraz, 2018*. [Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo].  
<http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/4347>

- Ramsden, P. (1992). *Learning to teach in higher education*. London: Routledge.  
Gran Bretaña. <https://doi.org/10.4324/9780203413937>
- Ríos, R. (2012). *Manual de presentaciones efectivas - Desarrollo Gerencial*.  
Emprenden.
- Rodas, E., Zavala A., & Mera, V. (2019). Software educativo y principios éticos.  
*Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 3(1), 68-79.  
<https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.20>
- Rodríguez-Gómez, D., Ibarra-Sánchez, G., & Hinojo-Lucena, F. J. (2021).  
*Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): Fundamentos  
teóricos y aplicaciones educativas* (2a ed.). Pearson Educación.
- Rodríguez-Gómez, I. Ibarra-Sánchez, & F. J. Hinojo-Lucena (2021), *Tecnología  
educativa y su impacto en la educación superior*. 9-20, Dykinson.
- Rodríguez, J. (2019). *Aprendizaje significativo en la formación profesional*. 1ra  
edición. Editorial Universitaria.
- Rogoff, B. (1990). *Apprenticeship in thinking: Cognitive development in social  
context*. Oxford University Press.
- Romanovich, A. (1980). *Neuropsicología de la memoria*. Hermann Blume.
- Rondan, M. (2019). *Programa desarrollo del talento humano para la gestión de  
procesos pedagógicos en directoras del nivel inicial, Arequipa, 2018*.

[Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].

<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6882>

Sabino, C. (1992). *El Proceso de Investigación*. Bogotá: Panamericana.

Salcedo, A. (2018). *Uso de las TIC para la enseñanza en docentes universitarios*.

[Pontificia Universidad Católica del Perú].

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/13578>

Sánchez, S. (07 de 06 de 2018). *Nanopdf.com*. Recuperado el 05 de Febrero de

2021, de Los contenidos de Aprendizaje:

[https://nanopdf.com/download/los-contenidos-de-aprendizaje\\_pdf](https://nanopdf.com/download/los-contenidos-de-aprendizaje_pdf)

Sancho, J. & Hernández, F. (2018). *Tecnologías para la inclusión educativa*.

Graó.

Sierra, E. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación

estratégica. *Pensamiento & Gestión*, (35), 152-181.

<https://www.redalyc.org/pdf/646/64629832007.pdf>

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. The Free Press.

Skinner, B. F. (1974). *Ciencia y conducta humana*. Prentice Hall.

Sommerville, I. (2016). *Ingeniería de software* (10a ed.). Pearson Educación.

Stallings, W. (2015). *Operating Systems: Internals and Design Principles* (8th

ed.). Pearson Education Limited. Upper Saddle River.

- Tamayo, M. (2003). *Investigación Científica*. Limusa S.A.
- Tapia-Machuca, R., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2020). *Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato*. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 29-48. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.389>
- Tejada, W. (2017). *Proceso de Enseñanza y el proceso de Aprendizaje*. Diplomado de Habilitación docente. Incapre.
- Tovar, A. (2018). *Incidencia de las TIC como apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura en niños y niñas de cuarto curso de Educación Primaria en la IE Técnica Medalla Milagrosa del municipio de Chaparral, Tolima Colombia*. [Universidad Norbert Wiener].  
<https://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/20.500.13053/2552>
- Tutillo-Piña, J., García-Herrera, D., Castro-Salazar, A. & Erazo, J. (2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. 5(5). 250. DOI:10.35381/r.k.v5i5.1042
- UNASAM. (01 de 03 de 2002). *Malla curricular de la escuela de administración. Desarrollo de potencial Humano*.
- UNESCO. (2015). *Orientaciones técnicas internacionales sobre la enseñanza y el aprendizaje efectivos: La educación de calidad en la práctica*.

- Utkin, C. (2006). A method for processing the unreliable expert judgments about parameters of probability distributions. *European Journal of Operational Research*. 175(1), 385-398. DOI:10.1016/j.ejor.2005.04.041
- Valverde, J., Garrido, J., Fernández, M., & Romero, C. (2020). *Las TIC en la educación: Desafíos y oportunidades*. Dykinson.
- Vinueza, G. (2020). Convirtiendo tus ideas en experiencia. *Revista para el aula IDEA*. Edición 36. <https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2021-01/pea-036-018.pdf>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. Cambridge, MA.
- Watson, J. (1913). Psychology as the behaviorist views it. *Psychological Review*, 20(2), 158-177. <https://doi.org/10.1037/h0074428>
- Yanza, N. (2020). *Entorno virtual de aprendizaje Estudios Sociales para fortalecer la Democracia y Participación en estudiantes de décimo año utilizando MOODLE*. [Universidad Israel]. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2663>
- Zabala, A. (2000). *El aprendizaje de los contenidos según su tipología. En la práctica educativa. Cómo enseñar*. Graó.
- Zabalza, M. A. (2004). *Los contenidos en diseño y desarrollo curricular* (9na ed.). UNNE.

[https://hum.unne.edu.ar/academica/articulaciones/apuntes\\_g2/PCE%202/](https://hum.unne.edu.ar/academica/articulaciones/apuntes_g2/PCE%202/)

<Did%C3%A1ctica%20Espec%C3%ADfica/Contenidos.pdf>

Zapata, M.(2003). Evaluación de un Sistema de Gestión del Aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia(RED)*, 3.

<https://revistas.um.es/red/article/view/25671>

## ANEXOS

### ANEXO 1

#### Matriz de consistencia

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA										
<p><b>Problema:</b> ¿En qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Explica en qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico, en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> H1: El uso del Genially como recurso pedagógico, influye significativamente en el logro de aprendizajes en la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022</p> <p>H0: El uso del Genially como recurso pedagógico, no influye significativamente en el logro de aprendizajes de la asignatura desarrollo de potencial humano, en los estudiantes de administración de la Universidad Nacional</p>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Es aplicativa y explicativa.</p> <p><b>Diseño de Investigación:</b> Cuasi experimental, transversal.</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>GE O1</td> <td style="text-align: center;">x</td> </tr> <tr> <td>O3</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="border-top: 1px solid black;"></td> </tr> <tr> <td>GC O2</td> <td style="text-align: center;">----</td> </tr> <tr> <td>O4</td> <td></td> </tr> </table>	GE O1	x	O3				GC O2	----	O4	
GE O1	x												
O3													
GC O2	----												
O4													

		Santiago Antúnez de Mayolo, 2022	
<p><b>Subproblemas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿En qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos conceptuales?</i></li> <li>• <i>¿En qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos procedimentales?</i></li> <li>• <i>¿En qué medida influye el uso del Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de los contenidos actitudinales?</i></li> </ul>	<p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>1. Explicar en qué medida influye el uso del software Genially en el aprendizaje de los contenidos conceptuales</i></li> <li>• <i>2. Demostrar en qué medida influye el uso del software Genially en el aprendizaje de los contenidos procedimentales</i></li> <li>• <i>3. comprobar en qué medida influye el uso del software Genially en el aprendizaje de los contenidos actitudinales.</i></li> </ul>	<p><b>Hipótesis Específicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>1. El uso del Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el aprendizaje de los contenidos conceptuales</i></li> <li>• <i>2. El uso del Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el aprendizaje de los contenidos procedimentales</i></li> <li>• <i>3. El uso del Genially como recurso pedagógico influye significativamente en el aprendizaje de los contenidos actitudinales</i></li> </ul>	<p><b>Población y Muestra:</b> Población: 58 estudiantes matriculados en la asignatura del Desarrollo de potencial Humano, semestre académico 2021-II. Muestra: Será un censo con 58 estudiantes matriculados, divididos en dos grupos, 30 estudiantes para el grupo experimental y 28 estudiantes para el grupo control</p> <p><b>Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos:</b> Se empleará la técnica de observación y como instrumento la Rubrica, así mismo la técnica de la encuesta y como instrumentos los cuestionarios.</p> <p><b>Métodos estadísticos:</b> Se usara el Excel para la presentación de tablas, Los datos serán procesados usando el software SPSS IBM 25 statics, donde se calculara las medidas de tendencia central y dispersión</p> <p><b>Prueba de Hipótesis:</b> Se empleara, la prueba estadística T de Student</p>

## ANEXO 2



## ANEXO 3

### PRETEST EN LA ASIGNATURA DEL DESARROLLO DE POTENCIAL HUMANO

NOTA:



**Estimado estudiante en aras de recoger la información lo más real posible, solicito a Ud. muy amablemente leer las siguientes preguntas y marcar con una X, la letra de la alternativa correcta**

#### **PREGUNTAS:**

1. OyM identifica al:

- a) Departamento de Psicología
- b) A la fuerza laboral expresada en personas
- c) Departamento de Objetivos y Metas
- d) Departamento de Organización y Métodos.
- e) Departamento de Organización y Metas

2. La planeación del personal se elabora mediante:

- a) Una ruta de trabajo
- b) Un criterio administrativo
- c) El ojo del buen administrador
- d) Un software social
- e) criterios de racionalidad estrictamente técnica y con enfoque cuantitativo.

3. ¿Cuál es el método de personal más utilizado por las empresas?

- a) La encuesta
- b) La entrevista.
- c) La filmación
- d) El examen
- e) A dedo

4. ¿A qué le llamamos el proceso de integración, en la selección de personal?

- a) A los trabajos individuales
- b) A los trabajos grupales
- c) A los trabajos mixtos
- d) A la gestión de la nueva incorporación.
- e) A la gestión de motivación

5. Para la toma de decisiones en la selección de personal, no debe faltar:

- a) La Información necesaria
- b) Evaluar alternativas.
- c) Firmar un documento
- d) Designar al ganador
- e) Presentar antes al futuro seleccionado a todo el personal de la empresa

6. En la Planeación del Recurso Humano, se trata de:

- a) Anticipar despidos arbitrarios con recursos amañados por los gerentes
- b) Anticipar la fuerza de trabajo y los talentos humanos.
- c) Anticipar fenómenos sociales
- d) Anticipar presupuestos a gastarse en la contratación del Recurso Humano
- e) Anticipar ganancias a favor de la empresa

7.- Uno de los criterios que se consideran en la evaluación de desempeño del Recurso Humano de una empresa es:

- a) El terno del personal administrativo y obrero
- b) El peinado para las ocasiones acordadas por el gerente
- c) La calidad en la presentación, manejo de información y ejecución de tareas.
- d) El festejo del aniversario
- e) Presentar las tablas estadísticas a tiempo

8.- El análisis de puesto en una empresa, es:

- a) Importante
- b) Poco relevante
- c) Un objetivo
- d) Un procedimiento.
- e) Una constante

9.- Las competencias, habilidades y obligaciones del Recurso Humano, son requisitos en:

- a) Proyectos de la empresa
- b) El análisis de puesto.
- c) En la gestión Pública
- d) En el obrero
- e) En el empleado

10.- ¿Por qué se dice, que el análisis de puestos es un proceso de investigación?

- a) Identifica los requisitos necesarios para realizar un trabajo de manera efectiva.
- b) Es flexible
- c) Lleva tiempo en su investigación
- d) Es científico
- e) Es parte del clima organizacional

11. ¿Qué es el reclutamiento de Recolocación?

- a) Pedir al trabajador volver a su puesto
- b) Volver al puesto que ocupaba antes del último
- c) Usar las leyes para lograr su reposición
- d) Analizar el puesto del trabajador
- e) Es la transición a nuevos trabajos.

12.- El método novedoso en la selección de personal, es:

- a) Feedback
- b) Diagrama de Gantt
- c) Pert/CPM
- d) Inbound Recruiting.
- e) Project Management

13. ¿Cuál no es método de selección de personal?

- a) Análisis del currículum vitae
- b) La entrevista al candidato
- c) Selección de personal por redes sociales
- d) Revisar los procesos de selección.
- e) Pruebas de personalidad

14. Al seleccionar el Recurso Humano para una empresa, no es instrumento:

- a) El registro de vacunación contra el covid-19.
- b) Test o Pruebas Psicotécnicas
- c) Hoja de solicitud de empleo
- d) Test de Interés
- e) Test de inteligencia

15.- Cuando el docente promueve actividades colectivas, Ud. participa:

- a) Individualmente
- b) Entrego todo de mí
- c) En equipo.
- d) Trabajo por resultado
- e) Termino y me retiro

16.- Uno de los modelos de selecciones personal como proceso de decisión es:

- a) Modelo de colocación.
- b) Modelo de imposición
- c) Modelo de sujeción
- d) Modelo de Decisión
- e) Modelo de colaboración

17.- El modelo de selección, se usa:

- a) Cuando hay varios candidatos, para varias vacantes
- b) Cuando hay un candidato para una vacante
- c) Cuando hay varios candidatos para una vacante.
- d) Cuando se debe seleccionar por urgencia
- e) Cuando se debe seleccionar por norma

18.- Si Ud. ocuparía un puesto importante dentro del área de Recursos Humanos, debe:

- a) Proponer categorías para la selección de personal.
- b) Realizar un sistema de selección
- c) Realizar la selección considerando el reglamento interno
- d) Planificar la selección de Personal
- e) Tomar a decisión correcta

19.- Es criterio básico para la selección de personal de una empresa:

- a) Seleccionar entre sus actuales colaboradores a aquellos que por sus cualidades y condiciones especiales considera tienen un criterio amplio y de futuro y una concepción clara y progresista, de acuerdo a las funciones del puesto.
- b) Identificar al trabajador que nunca falta
- c) Seleccionar al personal con mejor biotipo
- d) Buscar al mejor personal de la competencia
- e) Identificar al personal de mayor productividad en la competencia

20.- En la actualidad las empresas líderes del mundo usan muchas herramientas digitales para la selección del personal, indique, cuál no es:

- a) Applicant Tracking System
- b) Assessment Center
- c) Genially.
- d) Codility CodeLive
- e) ScheduleOnce

¡Gracias por su colaboración!

## ANEXO 4

### SILABO DE LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL POTENCIAL HUMANO II



UNIVERSIDAD NACIONAL  
SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO



#### SÍLABO DE DESARROLLO DE POTENCIAL HUMANO II

##### I. IDENTIFICACIÓN

1.1. Facultad:	Administración y Turismo
1.2. Carrera Profesional:	Administración
1.3. Semestre Académico:	2022 - II
1.4. Ciclo Académico:	IV
1.5. Código de curso:	NAH-02
1.6. Créditos:	(04) CUATRO
1.7. Modalidad:	NO PRESENCIAL (VIRTUAL)
1.8. Requisitos:	Desarrollo Potencial Humano I (NAH-01)
1.9. Extensión horaria:	05 Horas Teoría 03 Práctica 02
1.10. Duración:	Fecha de inicio: 06.02.23 Fecha de Término: 26.05.23
1.11. Docente:	Dr. Lorenzo Valderrama Plasencia
1.12. Condición:	Nombrado <b>Categoría:</b> Asociado <b>Dedicación:</b> Tiempo Completo
1.13. E-mail:	<a href="mailto:lvalderramap@unasam.edu.pe">lvalderramap@unasam.edu.pe</a>
1.14. Docente Practicante	Lic. Julián Osorio Sánchez
1.15. E-mail:	<a href="mailto:polemica2011@hotmail.com">polemica2011@hotmail.com</a>

##### II. SUMILLA

###### 2.1. Resumen

La asignatura Desarrollo de Potencial Humano II, corresponde al área de especialidad, es de naturaleza teórico-práctica. Está orientada a analizar, proponer planes y políticas estratégicas para el desarrollo de los recursos humanos y su conversión en ventaja competitiva para las empresas.

###### 2.2. Relación con el perfil de egreso

###### 2.2.1. Competencia específica:

- Desarrolla el talento humano, fortaleciendo permanentemente las capacidades de los colaboradores para elevar la productividad de la empresa.

###### 2.2.2. Unidad de Competencia:

- Gestiona el desarrollo del potencial humano, evaluando y motivando su desempeño con equidad.

###### 2.3. Capacidades

- Utiliza técnicas, estrategias, normas y modelos para desarrollar y evaluar las competencias laborales de manera permanente.
- Diseña la estructura remunerativa considerando los niveles jerárquicos y el desempeño laboral de manera justa y equitativa.
- Analiza adecuadamente el marco jurídico de las relaciones laborales, tomando en cuenta las obligaciones del empleador y los derechos del trabajador.
- Aplica las herramientas para evaluar el rendimiento laboral, mediante el proceso de evaluación del personal.

###### 2.4. Problemas que resuelve

- Deficiente competencia laboral de las empresas.
- Dificultades en los planes y las políticas estratégicas para el desarrollo de los recursos humanos.
- Baja capacidad de los colaboradores para elevar la productividad de la empresa.
- Inconvenientes para la evaluación del desempeño de la fuerza laboral.





### III. PROGRAMACIÓN Y EVALUACIÓN

#### 3.1. Programación de contenidos y actividades

Unidad Didáctica 1: PLANEACIÓN, RECLUTAMIENTO Y SELECCIÓN DEL RECURSOS HUMANOS.					
Se ma na	Contenidos			Actividades	Recursos
	Saber	Saber hacer	Saber ser		
1	-El Proceso de planeamiento de recursos humanos. - Criterios de la empresa con el recurso humano	Examinan conceptos sobre la provisión y el planeamiento de recursos humanos.  Analiza los criterios de RH	Valoran los conceptos sobre la provisión y el planeamiento de recursos humanos.	<b>Actividad sincrónica:</b> <a href="https://youtu.be/ak8HD8D17a0">https://youtu.be/ak8HD8D17a0</a> • Deliberan con responsabilidad en los temas propuestos en clase virtual. <b>Actividad asincrónica:</b> • Presentación de un esquema sobre la planeación de RR.HH.	<b>Actividad sincrónica:</b> • Uso del software GENIALLY • Juego de roles <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Foro
2	-El Diseño del Puesto: definición, Modelos, descripción de puestos.  -La descripción y análisis de puestos, métodos de recolección de información.	Exploran conceptos sobre el Diseño, la descripción y análisis de puestos, métodos de recolección de información.  Hace análisis de puesto	Reflexionan coherentemente sobre el Diseño, la descripción y análisis de puestos, métodos de recolección de información.	<b>Actividad sincrónica:</b> <a href="https://youtu.be/NLrzB_6u-IE">https://youtu.be/NLrzB_6u-IE</a> • Exposición del docente • Debate sobre el diseño de puestos. <b>Actividad asincrónica:</b> • Lectura reflexiva sobre la descripción y análisis de puestos.	<b>Actividad sincrónica:</b> • Uso del software GENIALLY • Diapositivas del docente. • Juego de roles <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Archivo Pdf • Foro
3	El proceso de reclutamiento, definición, naturaleza, importancia, función, etapas, fuentes y medios	Definen sobre el proceso de reclutamiento.  Categoriza el reclutamiento de personal	Recapitan responsablemente sobre el proceso de reclutamiento.  Propone las categorías para el reclutamiento del personal.	<b>Actividad sincrónica:</b> <a href="https://youtu.be/cO0uTOMkclA">https://youtu.be/cO0uTOMkclA</a> • Exposición del docente • Debate acerca del reclutamiento. <b>Actividad asincrónica:</b> • Lectura reflexiva sobre las fuentes y medios del reclutamiento.	<b>Actividad sincrónica:</b> • Uso del software GENIALLY • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Archivo Pdf • Foro
4	-La selección de personal, concepto, proceso técnicas.	Reconocen respecto al proceso de selección de personal.	Revelan coherencia lógica en el reconocimiento del proceso de selección de personal.  Considera criterios en la selección de instrumentos de selección.	<b>Actividad sincrónica:</b> <a href="https://youtu.be/1WGH5G3u3QA">https://youtu.be/1WGH5G3u3QA</a> • Exposición participativa acerca de la selección de personal. <b>Actividad asincrónica:</b> • Presentación de un Mapa conceptual.	<b>Actividad sincrónica:</b> • Uso del software GENIALLY • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Foro

Unidad Didáctica 2: LAS RELACIONES HUMANAS Y EL CLIMA ORGANIZACIONAL.					
Sema na	Contenidos			Actividades	Recursos
	Saber	Saber hacer	Saber ser		
5	- La administración de los Recursos Humanos: Definición, Objetivos, Funciones, Importancia y Características. - Las Relaciones Humanas, definición, importancia y teorías.	- Definen sobre el concepto, la importancia y naturaleza de los recursos humanos. - Revisan la literatura científica sobre la definición y teorías de las relaciones humanas.	-Muestran responsabilidad y ética en la revisión de conocimientos sobre el concepto, la importancia y características de los recursos humanos. - Manifiestan respeto a las ideas sobre la importancia y las teorías de las relaciones humanas.	- <b>Actividad sincrónica:</b> Exposición diálogo: Presentación del sílabo. Lectura reflexiva y crítica sobre la importancia de los recursos humanos y las relaciones humanas. - <b>Actividad asincrónica:</b> •Videos para comentar en clase: - Administración de recursos humanos y su importancia en la organización. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=s_oQrRZ3ndw">https://www.youtube.com/watch?v=s_oQrRZ3ndw</a> - Relaciones humanas: obligar o influir <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XDerQUjN28c">https://www.youtube.com/watch?v=XDerQUjN28c</a>	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Archivo PDF
6	- El Supervisor en la Organización, su ámbito de labor. La dinámica de grupo y el papel del supervisor	- Aplican las actividades de supervisión en las organizaciones.	- Revelan coherencia lógica en la aplicación de las actividades de supervisión.	- <b>Actividad sincrónica:</b> Exposición referente al supervisor, la dinámica de grupo. - <b>Actividad asincrónica:</b> Videos para comentar en clase. ¿Qué es un Supervisor? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=flrz3JUV-i8">https://www.youtube.com/watch?v=flrz3JUV-i8</a> -PAPEL DEL SUPERVISOR <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CVR14YADsSw">https://www.youtube.com/watch?v=CVR14YADsSw</a>	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Archivo PDF
7	-La Motivación: definición, naturaleza y teorías.	- Simulan una situación de motivación.	- Reflexionan con responsabilidad sobre la importancia de la motivación.	<b>Actividad sincrónica:</b> Exposición referente a las teorías motivacionales. <b>Actividad asincrónica:</b> •Videos para comentar en clase: ¿Teoría de la Motivación   Qué es la motivación? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tzaigpPwyII">https://www.youtube.com/watch?v=tzaigpPwyII</a> Aprecia el siguiente video: Importancia de la motivación y comenta en el Foro 01. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nsC96oKdmnM">https://www.youtube.com/watch?v=nsC96oKdmnM</a>	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Foro 01
8	-La Disciplina: definición, naturaleza y procedimiento de aplicación. El proceso	- Aplican el proceso administrativo disciplinario.	- Deliberan con responsabilidad en los temas del proceso administrativo disciplinario.	<b>Actividad sincrónica:</b> -Simulación del proceso administrativo disciplinario. <b>Actividad asincrónica:</b> •Videos para comentar en clase: Como ser disciplinado <a href="https://www.youtube.com/w">https://www.youtube.com/w</a>	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA

	administrativo disciplinario.			<a href="#">atch?v=i2uegEdmmtw</a>	• Mapa Mental 01
9	-La Comunicación: definición, naturaleza y características. Tipos, elementos, estructura y proceso de comunicación.	- Aplican las técnicas para desarrollar el proceso de la comunicación.	-Asumen coherentemente las ideas sobre el proceso de la comunicación.	<b>Elaboración de Mapa Mental 01</b> <b>Actividad sincrónica:</b> - Exposición debate sobre el proceso de la comunicación. <b>Actividad asincrónica:</b> •Tarea-cuestionario 01 <b>Observa los siguientes videos y responde el cuestionario 01 sobre La Comunicación:</b> •Comunicación Efectiva: Cómo Mejorar La Comunicación <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YBWIMFzy5o">https://www.youtube.com/watch?v=YBWIMFzy5o</a> •Comunicación laboral <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SC6jRdl6DE">https://www.youtube.com/watch?v=SC6jRdl6DE</a> •Video para comentar en clase: La comunicación y sus elementos. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gHSe5EFW4bo">https://www.youtube.com/watch?v=gHSe5EFW4bo</a>	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Cuestionario 01.
<b>Unidad Didáctica 3: EL PUESTO Y LAS REMUNERACIONES</b>					
Sema na	Contenidos			Actividades	Recursos
	Saber	Saber hacer	Saber ser		
10	-Análisis y Descripción de Puestos. Criterios para su elaboración.	- Definen con criterio sobre cómo elaborar el Análisis y Descripción de Puestos.	-Muestran responsabilidad y ética en la elaboración del Análisis y Descripción de Puestos.	<b>Actividad sincrónica:</b> - Lectura reflexiva sobre el Análisis y Descripción de Puestos. <b>Actividad asincrónica:</b> •FORO 02 Aprecia el siguiente video: Análisis y descripción de puestos, y comenta en el foro. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tz5cqbSNFM">https://www.youtube.com/watch?v=tz5cqbSNFM</a> •Videos para comentar en clase: Análisis y descripción de puestos, paso a paso. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HatDC-cd6L4">https://www.youtube.com/watch?v=HatDC-cd6L4</a>	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • FORO 02.
11	-Las Remuneraciones en el sector privado y público: Definición naturaleza e importancia.	- Aplican las técnicas para determinar las Remuneraciones en el sector privado y público.	- Revelan coherencia lógica en la fijación de las Remuneraciones en el sector privado y público	<b>Actividad sincrónica:</b> - Exposición debate sobre las remuneraciones. <b>Actividad asincrónica:</b> •Tarea-Mapa Mental 02 sobre las remuneraciones. •Video para comentar en clase: Tipos de remuneraciones en el ordenamiento laboral. <a href="https://pderecho.pe/tipos-remuneracion-ordenamiento-laboral/">https://pderecho.pe/tipos-remuneracion-ordenamiento-laboral/</a>	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Tarea-Mapa Mental 02

Unidad Didáctica 4: MARCO JURÍDICO DE LAS RELACIONES LABORALES Y RENDIMIENTO LABORAL					
Semana	Contenidos			Actividades	Recursos
	Saber	Saber hacer	Saber ser		
12	- Obligaciones del empleador y derechos del trabajador.	- Definen con criterio sobre las Obligaciones del empleador y derechos del trabajador.	- Revelan coherencia lógica en los temas referentes a las Obligaciones del empleador y derechos del trabajador	<b>Actividad sincrónica:</b> - Exposición debate sobre las Obligaciones del empleador y derechos del trabajador. <b>Actividad asincrónica:</b> •Tarea-Cuestionario 02 Observa los siguientes videos y responde el cuestionario 02 sobre Obligaciones del empleador: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qmQZ597nGWU">https://www.youtube.com/watch?v=qmQZ597nGWU</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MXO8J_lreEg">https://www.youtube.com/watch?v=MXO8J_lreEg</a>	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Tarea-Cuestionario 02
13	-El Contrato de Trabajo: Definición, naturaleza e importancia Modalidades de contrato de trabajo	- Revisan la literatura sobre el Contrato de Trabajo, su naturaleza e importancia y su aplicación práctica.	- Deliberan con responsabilidad sobre Contrato de Trabajo, su naturaleza e importancia y su aplicación práctica.	<b>Actividad sincrónica:</b> - Lectura y exposición sobre Contrato de Trabajo. <b>Actividad asincrónica:</b> •FORO 3 Aprecia el siguiente video: <b>La contratación laboral en el Perú</b> , y comenta en el foro. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Lg2_sZDHO8M">https://www.youtube.com/watch?v=Lg2_sZDHO8M</a> •Video para comentar en clase: <b>Contrato de trabajo en el Perú</b> . <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nFzXINGLwXY">https://www.youtube.com/watch?v=nFzXINGLwXY</a>	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • FORO 03
14	- Los sistemas pensionarios.	- Definen acerca de las afectaciones laborales y los sistemas pensionarios.	-Asumen coherentemente las ideas sobre las afectaciones laborales y los sistemas pensionarios.	<b>Actividad sincrónica:</b> - Exposición debate sobre los sistemas pensionarios. <b>Actividad asincrónica:</b> •Tarea-Mapa Mental 03 <b>Sistemas Pensionarios</b> . •Video para comentar en clase: <b>Sistemas pensionarios en el Perú</b> . <a href="https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/legal-cast-sistemas-de-pensiones-en-el-peru-problematica-y-desafios">https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/legal-cast-sistemas-de-pensiones-en-el-peru-problematica-y-desafios</a>	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Tarea-Mapa Mental 03
15	- Sistemas de prestaciones de salud.	- Revisan y definen acerca de los sistemas de prestaciones de salud.	- Asumen responsablemente los temas referentes a los sistemas de prestaciones de salud.	<b>Actividad sincrónica:</b> -Exposición debate sobre los sistemas de prestaciones de salud <b>Actividad asincrónica:</b> •Tarea-Cuestionario 03 Observa el siguiente video y responde el cuestionario 03 sobre: <b>Sistema de Salud Peruano</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=10sli7sUujQ">https://www.youtube.com/watch?v=10sli7sUujQ</a> •Video para comentar en	<b>Actividad sincrónica:</b> • Plataforma Microsoft Teams • Diapositivas del docente. <b>Actividad asincrónica:</b> • Plataforma SVA • Tarea Cuestionario 03



### 3.2. Procedimientos de evaluación

Unidad didáctica	Indicadores de evaluación	Instrumentos	Procedimiento	Evidencia producto	Peso
1	-Presenta y sustenta adecuadamente los aspectos de las relaciones humanas y el clima organizacional.	Exposición oral Lista de verificación Rúbricas	Revisar la evolución y procesos de las relaciones humanas y el clima organizacional.	Evolución y procesos de las relaciones humanas y el clima organizacional sustentado.	25%
2	- Sustenta y diseña coherentemente la estructura de puestos y las remuneraciones.	Rúbricas Exposición oral Lista de verificación	Revisar la estructura de puestos y las remuneraciones.	Diseño de puestos y definición de las estructuras remunerativas, explicado.	25%
3	-Explica debidamente el marco jurídico de las relaciones laborales.	Rúbricas Exposición oral Lista de verificación	Revisar el marco jurídico de las relaciones laborales.	Marco jurídico de las relaciones laborales, explicado.	25%
4	-Presenta y sustenta apropiadamente el proceso de evaluación del personal.	Rúbricas Exposición oral Lista de verificación	Presentar el informe del proceso de evaluación y sustentarlo.	Informe final del proceso de evaluación, presentado y sustentado.	25%

### 3.3. Sistema de evaluación

El sistema de evaluación adoptado para la asignatura será:

$$PF = \frac{PT(1) + PTG(1) + EP(1) + EF(1)}{4}$$

Donde:

PF = Promedio Final

PT = Promedio de Tareas

PTG = Promedio de Trabajos Grupales

EP = Examen Parcial

EF = Examen Final.

Los criterios básicos que serán tomados en cuenta para la ponderación de la evaluación serán la asistencia puntual y participación en los seminarios y talleres, así como la entrega puntual de los trabajos, presentación adecuada, respetando las normas del redacción y presentación.

### IV. INVESTIGACIÓN FORMATIVA

1. Elabora un artículo científico de manera virtual, con trascendencia académica, económica y social, tendiente a resolver problemas en el área de recursos humanos.

### V. RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

- Se elaborará y aplicará de manera digital un Plan de Recursos Humanos como herramienta de gestión en las mypes de la región Ancash.

### VI. CONSEJERÍA/ORIENTACIÓN

La labor de conserjería será virtual y se brindará los días martes de 16.00 a 18.00 horas.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro Castellanos Melida del Carmen: Administración del Personal, Editorial Red Tercer Milenio. México, 2018
- Campos Pinar, M<sup>a</sup> Isabel, "Relaciones Interpersonales. Trabajo en Equipo", Editorial Formación Alcalá. Alcalá la Real (Jaén), 2018
- Chiavenato Idalberto: Administración de Recursos Humanos, editorial Mc Graw Hill, 8va edición, México 2007
- De Censo, David A. y ROBBINS Stephen P.; Administración de Recursos Humanos, Editorial Limusa Wiley, 1<sup>a</sup> Edición - México 2001
- López Cabrales, Álvaro; Pasamar, Susana; Valle Cabrera, Ramón, "Fundamentos para la Gestión Estratégica de los Recursos Humanos", Editorial Universitat Oberta de Catalunya. (UOC). Barcelona, 2018
- Chiavenato, Idalberto "Administración de Recursos Humanos" Editorial Mc Graw Hill. 10<sup>a</sup> Edición 2017.
- Davis Keith; NEWSTROM John "Comportamiento Humano en el Trabajo" Mc Graw Hill. 13<sup>a</sup> edición. México, 2011.
- Ortega Pérez, Carlos A.; "La Motivación en el trabajo de la administración", Editorial Formación Alcalá. Alcalá la Real (Jaén), 2018
- López Cabrales, Álvaro; Pasamar, Susana; Valle Cabrera, Ramón; "Fundamentos para la gestión estratégica de los Recursos Humanos", Editorial Universitat Oberta de Catalunya. (UOC). Barcelona, 2018
- Valderrama, Beatriz; "Gestión del Talento en la era digital", Editorial EOS. Madrid, 2018
- Normas Legales sobre Legislación Laboral en el Perú.
- Mondy, R. Wayne, "Administración de recursos humanos", Pearson Educación, México, 2010
- DIRECCIONES ELECTRONICAS:**  
[www.monografias.com](http://www.monografias.com)  
[www.unamosapuntos.com](http://www.unamosapuntos.com)  
[www.gestiopolis.com](http://www.gestiopolis.com)

Huaraz, Febrero 2023

  
**Lic. Julián Osorio Sánchez**  
Docente Practicante  
(Unidad I)

  
**Dr. Lorenzo Valderrama Plasencia**  
Docente FAT.

## ANEXO 5

### SESION DE APRENDIZAJE N° 01

#### I.- DATOS GENERALES.

<b>1.1 Asignatura</b>	: Desarrollo del Potencial Humano
<b>1.2 Unidad</b>	: I
<b>1.3. Método de Enseñanza</b>	: Uso de Genially
<b>1.4. Extensión Horaria</b>	: 05 horas – 03 horas teoría y 02 horas práctica.
<b>1.5. Duración</b>	: 01 un mes – 4 semanas
<b>1.6. Días de clase</b>	: martes(Teoría) y jueves(Práctica)
<b>1.7. Horarios</b>	: 10: 00 h a 13: 00 h y 14:00 h a 16:00 h.
<b>1.8. Docente Principal</b>	: Dr. Lorenzo Valderrama
<b>1.9 Docente Practicante</b>	: Lic. Julián Osorio Sánchez

#### II. PROPOSITO

Unidad Didáctica 1: PLANEACIÓN, RECLUTAMIENTO Y SELECCIÓN DEL RECURSO HUMANO					
Se ma na	Contenidos			Actividades	Recursos
	Saber cognitivo	Saber hacer procedimental	Saber ser actitudinal		
1	-El Proceso de planeamiento de recursos humanos. - Criterios de la empresa con el recurso humano	Examinan conceptos sobre la provisión y el planeamiento de recursos humanos.  Analiza los criterios de RH	Valoran los conceptos sobre la provisión y el planeamiento de recursos humanos.	<b><u>Actividad sincrónica:</u></b> <a href="https://youtu.be/ak8HD8D17a0">https://youtu.be/ak8HD8D17a0</a> • Deliberan con responsabilidad en los temas propuestos en clase virtual y/o presencial <b><u>Actividad asincrónica:</u></b> • Presentación de un esquema sobre la planeación de RR.HH.	<b><u>Actividad sincrónica:</u></b> • Uso del software GENIALLY • Juego de roles  <b><u>Actividad asincrónica:</u></b> • Plataforma SVA • Foro

#### III.- SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	- El docente hace el saludo correspondiente a todos los estudiantes matriculados, y el docente principal presenta al practicante. - Hace conocer brevemente el trabajo a seguir durante 4 semanas y el recurso a usar	Entrevista	30 min

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego pide la presentación de cada estudiante participante y pregunta ¿qué esperas de las clases?</li> <li>- El docente hace preguntas sobre la asignatura de Desarrollo del potencial Humano</li> </ul>		
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente comparte el tema a desarrollar el día de hoy</li> <li>- El docente comparte el video, anexado en una hoja del Genially</li> <li>- El docente solicita la opinión de lo visto en el video</li> <li>- Se lanza las siguientes interrogantes               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué es planificación?</li> <li>2. ¿qué es el planeamiento?</li> </ol> </li> <li>- Con las preguntas anteriores se inicia un debate.</li> </ul> <p>Se refuerza las ideas principales.</p> <p>Luego el docente hace su exposición referida al planeamiento del recurso humano y sobre los criterios de una empresa sobre el recurso humano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Solicita preguntas sobre lo expuesto y los absuelve con apoyo de ellos mismos.</li> <li>- Luego inicia con un debate altura, sobre los temas propuestos</li> </ul>	<p>Usa el Software Genially.</p> <p>Usa YouTube</p>	120 min
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se agradece su participación activa</li> <li>- Formula algunas conclusiones importantes</li> <li>- Hace una evaluación general</li> </ul>	Rubrica	30 min

## V. REFLEXIONES LOS APRENDIZAJES

- 5.1. ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- 5.2. ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- 5.3. ¿Qué aprendizajes debo reforzar en a la siguiente sesión?
- 5.4. ¿Qué actividades y estrategias funcionaron mejor y cuáles no?

Lic. Julián OSORIO SANCHEZ

## ANEXO 6

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

#### I.- DATOS GENERALES.

<b>1.1 Asignatura</b>	: Desarrollo del Potencial Humano
<b>1.2 Unidad</b>	: I
<b>1.3. Método de Enseñanza</b>	: Uso de Genially
<b>1.4. Extensión Horaria</b>	: 05 horas – 03 horas teoría y 02 horas práctica.
<b>1.5. Duración</b>	: 01 un mes – 4 semanas
<b>1.6. Días de clase</b>	: martes(Teoría) y jueves(Práctica)
<b>1.7. Horarios</b>	: 10: 00 h a 13: 00 h y 14:00 h a 16:00 h.
<b>1.8. Docente Principal</b>	: Dr. Lorenzo Valderrama
<b>1.9 Docente Practicante</b>	: Lic. Julián Osorio Sánchez

#### II. PROPOSITO

<b>Unidad Didáctica 1: PLANEACIÓN, RECLUTAMIENTO Y SELECCIÓN DEL RECURSO HUMANO</b>					
Se ma na	Contenidos			Actividades	Recursos
	Saber	Saber hacer	Saber ser		
<b>3</b>	El proceso de reclutamiento, definición, naturaleza importancia, función, etapas, fuentes y medios	Definen sobre el proceso de reclutamiento.  Categoriza el reclutamiento personal	Recapacitan responsablemente sobre el proceso de reclutamiento.  Propone las categorías para el reclutamiento del personal.	<p><b>Actividad sincrónica:</b>  <a href="https://youtu.be/cO0uT0mkc1A">https://youtu.be/cO0uT0mkc1A</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición del docente</li> <li>• Debate acerca del reclutamiento.</li> </ul> <p><b>Actividad asincrónica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura reflexiva sobre las fuentes y medios del reclutamiento.</li> </ul>	<p><b>Actividad sincrónica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del software GENIALLY</li> <li>• Plataforma Microsoft Teams</li> <li>• Diapositivas del docente.</li> </ul> <p><b>Actividad asincrónica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma SVA</li> <li>• Archivo Pdf</li> <li>• Foro</li> </ul>

#### III.- SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente saluda a los asistentes a la clase.</li> <li>- Se hace un repaso y una retroalimentación de la clase pasada</li> </ul>	Material impreso sobre un caso de	30 min

	<p>referente a los diseños de puestos, modelos y descripción de puestos y métodos de recolección de información.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hace una introducción con un caso sobre el reclutamiento de personal</li> <li>- Hace preguntas retadoras como: ¿qué es reclutar personal? ¿conocen métodos de reclutamiento? ¿escucharon sobre tipos de reclutamiento? ¿hay técnicas de selección?</li> </ul>	requerimiento de personal.	
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente organiza en 5 equipos de trabajo de 6 integrantes cada uno.</li> <li>- El docente desarrolla los temas propuestos en la sesión de aprendizaje.</li> <li>- Participan los estudiantes a través de rondas de preguntas sobre los temas tratados.</li> <li>- Los estudiantes resuelven preguntas propuestas y con el uso de genially exponen sus conclusiones arribadas, buscando diseños por equipo.</li> <li>- Solicita preguntas sobre lo expuesto y los absuelve con apoyo de ellos mismos.</li> <li>- Luego inicia con un debate alturado, sobre los temas propuestos</li> </ul>	<p>Usa el Software Genially.</p> <p>Usa YouTube</p> <p>Material impreso para las preguntas</p> <p>Diapositivas del docente principal}</p> <p>Foro</p>	120 min
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con la participación de todos se formula conclusiones importantes</li> <li>- Entrega de una lectura reflexiva sobre fuentes y medios de reclutamiento</li> </ul>	<p>Plataforma SVA</p> <p>Rúbrica</p>	30 min

## V. REFLEXIONES LOS APRENDIZAJES

- 5.1. ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- 5.2. ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- 5.3. ¿Qué aprendizajes debo reforzar en a la siguiente sesión?
- 5.4. ¿Qué actividades y estrategias funcionaron mejor y cuáles no?

Lic. Julián OSORIO SANCHEZ

## ANEXO 7

### CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTO

ÍTEMES																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Nota
E1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11
E2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4
E3	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
E4	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	11
E5	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	10
E6	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	11
E7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
E8	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12
E9	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12
E10	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	10
E11	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	9
E12	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	10
E13	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
E14	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	8
E15	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	8
E16	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	9
E17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2
E18	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11
E19	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	6
E20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	4
E21	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
E22	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	8
E23	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
E24	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	5
E25	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	6
E26	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11
E27	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
E28	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	10
E29	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	10
E30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	3

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	30	100,0
	Excluido	0	,0
Total		30	100,0

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
<b>,724</b>	,716	20

Rangos	Magnitud
0,81 – 1,00	Muy alta
0,61 – 0,80	Alta
0,41 – 0,60	Moderada
0,21 – 0,40	Baja
0,01 – 0,20	Muy baja

Fuente: Ruiz Bolívar (2002)

El instrumento es confiable, expresa una magnitud **alta** (0,61 – 0,80) con un valor de **0,724** en el Alfa de Cronbach.

## ANEXO 8

### CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO PRETEST Y POSTEST



**UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO  
ESCUELA DE POST GRADO  
MAESTRIA EN EDUCACION**

#### VALIDEZ DEL EXAMEN DE ENTRADA – PRETEST: JUICIO DE EXPERTO

Indicación: Señor especialista se le solicita tenga a bien colaborar con el presente trabajo para que luego de un riguroso análisis de cada ítem de la **Prueba de entrada (PRETEST)** que se le adjunta, marque con un aspa el casillero que cree conveniente que de acuerdo a su criterio y exigencia profesional le corresponda al ítem en su consideración.

**Nota:** Para cada ítem considere la escala del uno al cinco, de acuerdo a lo siguiente:

1. Nada Adecuado	2. Poco Adecuado	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
------------------	------------------	------------	----------	--------------

- 5.- Muy adecuado: Aplicar el ítem.
- 4.- Adecuado: modificar algunas alternativas.
- 3.- Regular: Modificar pregunta y alternativas sin cambiar el objetivo de la pregunta.
- 2.- Poco adecuado: Reformular las preguntas y las alternativas.
- 1.- Nada adecuado: No aplicar la pregunta, cambio de pregunta.

N° del Ítem	1	2	3	4	5	
1					x	VALIDACION PRESENCIA LOAYNO RAFAEL
2					x	
3					x	
4					x	
5				x		
6					x	Apellidos y Nombres
7					x	DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN
8					x	Grado Académico
9					x	
10					x	
11					x	
12					x	
13					x	17977591
14				x	/	N° DNI
15					x	
16					x	
17					x	Firma y Huella Digital
18					x	
19					x	
20					x	
<b>Puntaje Total</b>						98

**RECOMENDACIONES:**

.....

.....

.....

.....





UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO  
 ESCUELA DE POST GRADO  
 MAESTRIA EN EDUCACION

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

JUICIO DE EXPERTO

USO DEL GENIALLY COMO RECURSO PEDAGOGICO EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DESARROLLO DE POTENCIAL HUMANO EN LOS ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO, 2022

**RESPONSABLE:** Julián Fortunato OSORIO SANCHEZ

**INTRODUCCION:** Luego de analizar y contrastar el instrumento de recolección de datos de la presente investigación (**Examen de entrada - Pretest**) con la matriz de consistencia y el silabo, le solicito tenga a bien en base a su criterio y experiencia en el campo de la investigación, valide dicho instrumento para su aplicación.

**Nota:** Para cada criterio considere la escala de uno al cinco, de acuerdo a lo siguiente:

1. Nada Adecuado	2. Poco Adecuado	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
------------------	------------------	------------	----------	--------------

VALIDEZ DE:	PUNTUACION					ARGUMENTO	OBSERVACION/SUGERENCIA
	1	2	3	4	5		
CONTENIDO					X		—
CONSTRUCTO				X			—
CRITERIO					X		—
OBJETIVIDAD					X		—
PUNTAJE TOTAL	19						

**PUNTUACION:** Marcar de acuerdo al puntaje total:

Puntuación	Condición	Acción	Marcar
De 4 a 8	No valida	Reformular	
De 9 a 12	No valida	Modificar	
De 13 a 17	Valida	Mejorar	
De 18 a 20	Valida	Aplicar	X

Apellidos y Nombres	VALDECRANA PLASENCIA LORENZO RAFAEL	
Grado Académico	DOCTOR EN ADMINISTRACION	
Número de DNI	17977591	

**HUELLA DIGITAL:**





**UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO  
ESCUELA DE POST GRADO  
MAESTRIA EN EDUCACION**

**VALIDEZ DEL EXAMEN DE ENTRADA – PRETEST: JUICIO DE EXPERTO**

Indicación: Señor especialista se le solicita tenga a bien colaborar con el presente trabajo para que luego de un riguroso análisis de cada ítem de la **Prueba de entrada (PRETEST)** que se le adjunta, marque con un aspa el casillero que cree conveniente que de acuerdo a su criterio y exigencia profesional le corresponda al ítem en su consideración.

**Nota:** Para cada ítem considere la escala del uno al cinco, de acuerdo a lo siguiente:

1. Nada Adecuado	2. Poco Adecuado	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
------------------	------------------	------------	----------	--------------

- 5.- Muy adecuado: Aplicar el Ítem.
- 4.- Adecuado: modificar algunas alternativas.
- 3.- Regular: Modificar pregunta y alternativas sin cambiar el objetivo de la pregunta.
- 2.- Poco adecuado: Reformular las preguntas y las alternativas.
- 1.- Nada adecuado: No aplicar la pregunta, cambio de pregunta.

Nº del Ítem	1	2	3	4	5	
1					X	<p>Asnate Salazar Edwin Johny</p> <hr/> <p><b>Apellidos y Nombres</b></p> <p>Doctor</p> <hr/> <p><b>Grado Académico</b></p> <p>80194557</p> <hr/> <p><b>Nº DNI</b></p> <p><i>[Firma]</i> Dr. Edwin J. Asnate Salazar</p> <p><i>[Huella]</i> <b>Costa Firma y Huella Digital</b></p>
2					X	
3					X	
4					X	
5					X	
6					X	
7					X	
8					X	
9					X	
10					X	
11					X	
12				X		
13					X	
14					X	
15				X		
16					X	
17					X	
18					X	
19					X	
20					X	
<b>Puntaje Total</b>						48

**RECOMENDACIONES:**

.....

.....

.....

.....





UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO  
ESCUELA DE POST GRADO  
MAESTRIA EN EDUCACION

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION  
JUICIO DE EXPERTO

**USO DEL GENIALLY COMO RECURSO PEDAGOGICO EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DESARROLLO DE POTENCIAL HUMANO EN LOS ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO, 2022**

**RESPONSABLE:** Julián Fortunato OSORIO SANCHEZ

**INTRODUCCION:** Luego de analizar y contrastar el instrumento de recolección de datos de la presente investigación (**Examen de entrada - Pretest**) con la matriz de consistencia y el silabo, le solicito tenga a bien en base a su criterio y experiencia en el campo de la investigación, valide dicho instrumento para su aplicación.

**Nota:** Para cada criterio considere la escala de uno al cinco, de acuerdo a lo siguiente:

1. Nada Adecuado	2. Poco Adecuado	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
------------------	------------------	------------	----------	--------------

VALIDEZ DE:	PUNTUACION					ARGUMENTO	OBSERVACION/SUGERENCIA
	1	2	3	4	5		
CONTENIDO					×		
CONSTRUCTO				×			
CRITERIO				×			
OBJETIVIDAD					×		
PUNTAJE TOTAL	18						

**PUNTUACION:** Marcar de acuerdo al puntaje total:

Puntuación	Condición	Acción	Marcar
De 4 a 8	No valida	Reformular	
De 9 a 12	No valida	Modificar	
De 13 a 17	Valida	Mejorar	
De 18 a 20	Valida	Aplicar	×

Apellidos y Nombres	Asnate Salazar Edwin J.	 Dr. Edwin J. Asnate Salazar COESPE 1192
Grado Académico	Doctor	
Número de DNI	80194557	

**HUELLA DIGITAL:**





**UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO  
ESCUELA DE POST GRADO  
MAESTRIA EN EDUCACION**

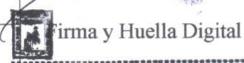
**VALIDEZ DEL EXAMEN DE ENTRADA – POSTEST: JUICIO DE EXPERTO**

Indicación: Señor especialista se le solicita tenga a bien colaborar con el presente trabajo para que luego de un riguroso análisis de cada ítem de la **Prueba de Salida (POSTEST)** que se le adjunta, marque con un aspa el casillero que cree conveniente que de acuerdo a su criterio y exigencia profesional le corresponda al ítem en su consideración.

Nota: Para cada ítem considere la escala del uno al cinco, de acuerdo a lo siguiente:

1. Nada Adecuado	2. Poco Adecuado	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
------------------	------------------	------------	----------	--------------

- 5.- Muy adecuado: Aplicar el ítem.
- 4.- Adecuado: modificar algunas alternativas.
- 3.- Regular: Modificar pregunta y alternativas sin cambiar el objetivo de la pregunta.
- 2.- Poco adecuado: Reformular las preguntas y las alternativas.
- 1.- Nada adecuado: No aplicar la pregunta, cambio de pregunta.

Nº del Ítem	1	2	3	4	5	
1					X	GIRALDO MENDEZ
2					X	HILTON CESAR
3					X	
4				X		Apellidos y Nombres
5					X	MAGISTER
6					X	
7					X	Grado Académico
8				X		31663393
9					X	
10					X	Nº DNI
11					X	
12					X	
13				X		
14					X	
15					X	
16					X	
17				X		
18					X	
19					X	
20				X		
<b>Puntaje Total</b>					95	 Firma y Huella Digital

Mag. Milton C. Giraldo Méndez  
C.E.A. 0190

**RECOMENDACIONES:**

..... Se sugiere aplicar instrumento .....

.....

.....





UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO  
 ESCUELA DE POST GRADO  
 MAESTRIA EN EDUCACION

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

JUICIO DE EXPERTO

**USO DEL GENIALLY COMO RECURSO PEDAGOGICO EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DESARROLLO DE POTENCIAL HUMANO EN LOS ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO, 2022**

**RESPONSABLE:** Julián Fortunato OSORIO SANCHEZ

**INTRODUCCION:** Luego de analizar y contrastar el instrumento de recolección de datos de la presente investigación (**Examen de entrada - Pretest**) con la matriz de consistencia y el silabo, le solicito tenga a bien en base a su criterio y experiencia en el campo de la investigación, valide dicho instrumento para su aplicación.

**Nota:** Para cada criterio considere la escala de uno al cinco, de acuerdo a lo siguiente:

1. Nada Adecuado	2. Poco Adecuado	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
------------------	------------------	------------	----------	--------------

VALIDEZ DE:	PUNTUACION					ARGUMENTO	OBSERVACION/SUGERENCIA
	1	2	3	4	5		
CONTENIDO					X		—
CONSTRUCTO					X		—
CRITERIO					X		—
OBJETIVIDAD				X			—
PUNTAJE TOTAL	19						

**PUNTUACION:** Marcar de acuerdo al puntaje total:

Puntuación	Condición	Acción	Marcar
De 4 a 8	No valida	Reformular	
De 9 a 12	No valida	Modificar	
De 13 a 17	Valida	Mejorar	
De 18 a 20	Valida	Aplicar	X

Apellidos y Nombres	GIRALDO MENDEZ MILTON CEJAL	 Mag. Milton C. Giraldo Méndez C.E.A. 0190
Grado Académico	MAGISTER	
Número de DNI	31663393	

HUELLA DIGITAL:



## ANEXO 9

Reporte de similitud	
NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
<b>TESIS Genially[1].docx</b>	<b>Julián Osorio</b>
RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
<b>28929 Words</b>	<b>159302 Characters</b>
RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
<b>155 Pages</b>	<b>6.2MB</b>
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
<b>Oct 5, 2023 9:36 PM GMT-5</b>	<b>Oct 5, 2023 9:38 PM GMT-5</b>
<hr/>	
<b>● 12% de similitud general</b>	
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos	
<ul style="list-style-type: none"><li>• 10% Base de datos de Internet</li><li>• Base de datos de Crossref</li><li>• 8% Base de datos de trabajos entregados</li><li>• 4% Base de datos de publicaciones</li><li>• Base de datos de contenido publicado de Crossref</li></ul>	
<b>● Excluir del Reporte de Similitud</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Material bibliográfico</li><li>• Material citado</li><li>• Bloques de texto excluidos manualmente</li><li>• Material citado</li><li>• Coincidencia baja (menos de 8 palabras)</li></ul>	

## ANEXO 10

### RÚBRICA PARA EVALUAR EL DISEÑO DEL PUESTO, DEFINICION, MODELOS Y DESCRIPCIÓN DE PUESTOS

**APELLIDOS Y NOMBRES :** .....

**NOTA :** .....

<b>RUBRO</b>	<b>DEFICIENTE (1)</b>	<b>REGULAR (2)</b>	<b>BUENO (3)</b>	<b>EXCELENTE (4)</b>
<b>CONOCIMIENTO SOBRE EL TEMA (Conceptual)</b>	No ha comprendido el tema ni los subtemas en estudio. No entendió el caso planteado	Aprendió lo mínimo sobre el tema y los sub temas en estudio. Tiene dificultades para aplicarlo y solucionar el caso planteado	Aprendió lo suficiente sobre el tema y los subtemas para resolver el caso planteado	Aprendió correctamente el tema y los subtemas en estudio, los sabe aplicar para solucionar el caso planteado
<b>ELABORACION DE UN ORGANIZADOR GRAFICO (Procedimental)</b>	No tiene coherencia entre sus partes. Tiene deficiencias en su elaboración y no lo socializa	Descripción no tan clara de los conceptos que corresponden al tema, y trata de socializar con el Genially	Mapa conceptual simple pero organizado. El tema presentado es comprensible y socializa con el uso del genially	Mapa conceptual bien organizado y atractivo. Cumple con los criterios establecidos. Es completo y lo socializa con el uso del genially
<b>RESPONSABILIDAD (actitudinal)</b>	No culmina con la resolución del caso, tampoco socializa	Cumple con retrasos con la resolución del caso, y trata de socializar	Cumple puntualmente con la resolución del caso, y lo socializa	Cumple antes del tiempo previsto en la con la resolución del caso, y lo socializa interactuando con sus compañeros
<b>TRABAJO EN EQUIPO (actitudinal)</b>	No colabora con sus compañeros, dejando de lado su rol	Colabora parcialmente con sus compañeros, así mismo con su rol	Colabora y propone criterios de acuerdo a su rol asignado.	Colabora activamente e integra el aporte de sus compañeros, considerando y proponiendo los criterios de acuerdo al rol asignado
<b>PUNTAJE</b>				

**OBSERVACIONES:**

.....

**Docente responsable: Julián OSORIO SANCHEZ**

## ANEXO 11

### COEVALUACION

**APELLIDOS Y NOMBRES:** .....

#### PUNTAJE A LOS CRITERIOS

1. Ninguna 2. Poca. 3. Regular. 4. Buena. 5. Excelente.

**Nota.** Marque con un aspa el casillero de nivel que honestamente cree que le corresponde de acuerdo al rubro.

N°	CRITERIOS	5	4	3	2	1	Pts.
1	Se comunicación con los integrantes del grupo						
2	Cumple con responsabilidad las actividades asignadas						
3	Asiste puntualmente a las reuniones del equipo						
4	Aprende y comprende con facilidad con el genially						
5	Tuvo conocimientos previos del tema a tratar						
6	Tiene capacidad para sintetizar la información						
7	Aporta en la creación de diapositivas y/o organizadores visuales						
8	Tiene habilidad en el manejo de genially						
9	Tiene iniciativa y propone acciones, formatos, etc.						
10	Respeto la opinión del equipo de trabajo						
<b>PUNTAJE TOTAL</b>							

El puntaje obtenido se divide entre 2.5

**NOMBRE DEL EVALUADOR:**

.....

**FIRMA:**.....

**Docente responsable: Julián OSORIO SANCHEZ**

## ANEXO 12

### REGISTRO DE PARTICIPACION DE LOS ESTUDIANTES EN CLASE

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

NOTA: .....

#### PUNTAJE PARA LOS CRITERIOS

1. Ninguna 2. Poca. 3. Regular. 4. Buena. 5. Excelente.

N°	CRITERIOS	5	4	3	2	1	Pts.
1	Llega puntual a las clases						
2	Tiene interés por aprender						
3	Es voluntario para cumplir un rol						
4	Participa con fundamentos sobre el tema						
5	Lidera en su equipo de trabajo						
6	Tiene los recursos para la clase						
7	Hace con facilidad configuración de imágenes						
8	Aporta contenido a la clase y sobre el tema						
9	Usa con facilidad el software genially						
10	Plantea imágenes, diapositivas, tablas dinámicas durante su exposición						
<b>PUNTAJE</b>							

El puntaje obtenido se divide entre 2.5

Docente responsable: Julián OSORIO SANCHEZ