

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**



**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA  
APLICACIÓN DEL CAMTASIA PARA EL DESARROLLO DE LA  
COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO  
ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO  
EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “GONZÁLEZ VIGIL” DE**

**HUANTA, 2022**

**AUTOR:**

**ROJAS QUISPE, Jose Luis**

**ASESOR:**

**MONTESINOS MURILLO, Abel Antonio**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**TICS y el aprendizaje**

**Huanta – Ayacucho – Perú**

**2022**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA

## ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huanta, siendo las 4:00 pm del día 26 del mes de abril del año 2023, reunidos el sustentante de la especialidad de Computación e Informática, Miembros del Jurado Examinador y público en general en el auditorio de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, se dio inicio con la Ceremonia de Sustentación del Informe Final del Trabajo de Investigación Educativa, en mérito a la R.D. N° 0106-2023-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Autorización de fecha y hora) y R.D. N° 0107-2023-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Designación de Jurados):

**TITULO:**

Aplicación del contario para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de empresa de iniciativa económica social en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa "Gonzalo Vigil de Hta

**HORA DE INICIO:**

4:00 pm

**SUSTENTANTES:**

• Rojas Quirope, José Luis

**JURADOS:**

Presidente: 

Dr.	Mg.
-----	-----

Walter Marinero Arce Villan

Secretario: 

Dr.	Mg.
-----	-----

Walter Egúsquiza Caceron

Vocal: 

Dr.	Mg.
-----	-----

Maria Justina Beón Pratta

**SITUACIÓN FINAL:**

• Rojas Quirope, José Luis APROBADO

**HORA DE TÉRMINO:**

**LUGAR Y FECHA:**

Huanta, 26 de abril de 2023

**OBSERVACIONES:**



Presidente



Secretario



Vocal

---

**PRESIDENTE**

---

**SECRETARIO**

---

**VOCAL**

A mis padres Luis y María por su ayuda incondicional para mi formación profesional. A mí mismo por el compromiso realizado.

Jose Luis

## **AGRADECIMIENTO**

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” Huanta, por acogerme durante el periodo de mi formación profesional.

A los docentes que durante los años de estudio superior nos enseñaron e inculcaron los conocimientos y actitudes para lograr culminar la carrera profesional con eficacia y eficiencia.

A la Institución Educativa “González Vigil”, Huanta por haberme recibido y facilitarme gratamente los permisos para realizar este trabajo de tesis, así mismo al docente Christian Gerardo Mendoza Soto por el espacio brindado en sus horas pedagógicas. De igual manera a los jóvenes del 2do “A” por su predisposición.

A mi asesor el Lic. Abel Antonio Montesinos Murillo, quien me encamino con su conocimiento y experiencia para la realización del presente trabajo de investigación.

Al profesor Christiam Carrasco Rojas por ser docente del área de investigación y guiarme en la construcción del presente trabajo de investigación.

**El autor**

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado en cumplimiento del reglamento general de investigación y titulación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle”; pongo a disposición la tesis titulada: “Aplicación del Camtasia para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa “González Vigil” de Huanta, 2022” que tuvo por finalidad determinar de qué manera la aplicación del Camtasia desarrolla la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa “González Vigil” de Huanta 2022, este trabajo se presenta con el propósito de obtener el título profesional de profesor en la especialidad de Computación e Informática.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

**El investigador**

## ÍNDICE GENERAL

<b>Página de jurado</b>	<b>ii</b>
<b>Dedicatoria</b>	<b>iii</b>
<b>Agradecimiento</b>	<b>iv</b>
<b>Presentación</b>	<b>v</b>
<b>Resumen</b>	<b>xiii</b>
<b>Abstrac</b>	<b>xiv</b>
<b>Introducción</b>	<b>xv</b>

### CAPÍTULO I

#### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

<b>1.1. Descripción del problema</b>	<b>16</b>
<b>1.2. Formulación del problema</b>	<b>17</b>
<b>1.2.1. Problema general</b>	<b>18</b>
<b>1.2.2. Problemas específicos</b>	<b>18</b>
<b>1.3. Justificación e importancia</b>	<b>18</b>
<b>1.3.1. Justificación por conveniencia</b>	<b>18</b>
<b>1.3.2. Justificación por relevancia social</b>	<b>18</b>
<b>1.3.3. Justificación práctica</b>	<b>19</b>
<b>1.3.4. Justificación teórica</b>	<b>19</b>
<b>1.3.5. Justificación metodológica</b>	<b>19</b>
<b>1.4. Objetivos de la investigación</b>	<b>20</b>
<b>1.4.1. Objetivo general</b>	<b>20</b>
<b>1.4.2. Objetivos específicos</b>	<b>20</b>

<b>1.5. Limitaciones de estudio</b>	<b>21</b>
-------------------------------------	-----------

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>2.1. Antecedentes del problema</b>	<b>22</b>
<b>2.1.1. Antecedentes internacionales</b>	<b>22</b>
<b>2.1.2. Antecedentes nacionales</b>	<b>24</b>
<b>2.1.3. Antecedentes regionales</b>	<b>29</b>
<b>2.2. Bases teóricas</b>	<b>31</b>
<b>2.2.1. Software educativo</b>	<b>31</b>
<b>2.2.2. Dimensiones del software educativo</b>	<b>31</b>
<b>2.2.3. Software Camtasia</b>	<b>32</b>
<b>2.2.4. Funciones del software Camtasia</b>	<b>34</b>
<b>2.2.5. Ventajas del software Camtasia en educación</b>	<b>35</b>
<b>2.2.6. Enfoque del área de educación para el trabajo</b>	<b>35</b>
<b>2.2.7. Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento</b>	<b>36</b>
<b>2.3. Definición de términos básicos</b>	<b>38</b>
<b>2.4. Hipótesis de la investigación</b>	<b>40</b>
<b>2.4.1. Hipótesis general</b>	<b>40</b>
<b>2.4.2. Hipótesis específicas</b>	<b>40</b>
<b>2.5. Variables de la investigación</b>	<b>40</b>
<b>2.5.1. Definición conceptual</b>	<b>40</b>
<b>2.5.2. Definición operacional</b>	<b>41</b>



<b>2.6. Operacionalización de variables</b>	<b>41</b>
<b>2.6.1. Operacionalización de variables</b>	<b>43</b>

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>3.1. Tipo de estudio</b>	<b>44</b>
<b>3.2. Método de estudio</b>	<b>44</b>
<b>3.2.1. Método general</b>	<b>45</b>
<b>3.2.2. Método específico</b>	<b>45</b>
<b>3.4. Población y muestra</b>	<b>47</b>
<b>3.5. Técnica de muestreo</b>	<b>47</b>
<b>3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b>	<b>48</b>
<b>3.6.1. Técnicas</b>	<b>48</b>
<b>3.6.2. Instrumento</b>	<b>49</b>
<b>3.7. Métodos de procesamiento de datos</b>	<b>50</b>
<b>3.7.1. Prueba de Wilcoxon</b>	<b>50</b>

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>4.1. Presentación y descripción de los resultados</b>	<b>52</b>
<b>4.1.1. A nivel descriptivo</b>	<b>52</b>
<b>4.1.2. Prueba de normalidad</b>	<b>62</b>
<b>4.1.3. Prueba de hipótesis</b>	<b>65</b>
<b>4.2. Discusión de resultados</b>	<b>74</b>

<b>Conclusiones</b>	<b>76</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>78</b>
<b>Referencias</b>	<b>79</b>
<b>Anexos</b>	<b>83</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

- Tabla 1:** Muestra de la investigación.
- Tabla 2:** Resultados del pre test y post test de la competencia gestiona proyectos emprendimiento económico o social.
- Tabla 3:** Resultados del pre test y post test de la capacidad crea propuestas de valor.
- Tabla 4:** Resultados del pre test y post test de la capacidad aplica habilidades técnicas.
- Tabla 5:** Resultados del pre test y post test de la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.
- Tabla 6:** Resultados del pre test y post test de la capacidad evalúa los resultados del proyecto de investigación.
- Tabla 7:** Prueba de normalidad de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.
- Tabla 8:** Prueba de normalidad de la capacidad crea propuestas de valor.
- Tabla 9:** Prueba de normalidad de la capacidad aplica habilidades técnicas.
- Tabla 10:** Prueba de normalidad de la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.
- Tabla 11:** Prueba de normalidad de la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.
- Tabla 12:** Prueba de la hipótesis general de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.
- Tabla 13:** Prueba de la hipótesis específica de la capacidad crea propuestas de valor.
- Tabla 14:** Prueba de la hipótesis específica de la capacidad aplica habilidades técnicas.

**Tabla 15:** Prueba de la hipótesis específica de la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.

**Tabla 16:** Prueba de la hipótesis específica de la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.

## ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1:** Resultados del pre test y post test de la competencia gestiona proyectos emprendimiento económico o social.
- Figura 2:** Resultados del pre test y post test de la capacidad crea propuestas de valor.
- Figura 3:** Resultados del pre test y post test de la capacidad aplica habilidades técnicas.
- Figura 4:** Resultados del pre test y post test de la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.
- Figura 5:** Resultados del pre test y post test de la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.

## RESUMEN

La investigación titulada: “Aplicación del Camtasia para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa “González Vigíl” de Huanta, 2022”. Tuvo como objetivo general determinar la influencia del software Camtasia en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Esta investigación es de tipo cuantitativa, el nivel es explicativo, se utilizó el diseño pre-experimental. La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes, el muestreo es no probabilístico, utilizando instrumentos del pre test y post test constituida de 10 preguntas elaboradas conforme al cuadro de operacionalización de variables y realizadas en 10 sesiones experimentales. Se concluye y se logró determinar que la aplicación del camtasia influye significativamente en el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, obteniendo una diferencia significativa en la pre y post test de 96.7 % en el nivel de logro destacado (AD) y un p valor de 0,000001 con un nivel de significancia de 0,05.

**Palabras Claves:** Software Camtasia, gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

## ABSTRAC

The research entitled: "Application of Camtasia for the development of competence manages economic or social entrepreneurship projects in second grade students at the "González Vigíl" Educational Institution in Huanta, 2022". With the general objective of determining the influence of Camtasia software on the competition, it manages economic or social entrepreneurship projects. This research is quantitative, the level is explanatory, the design used is pre-experimental. The sample consisted of 30 students, the sampling is non-probabilistic, using pre-test and post-test instruments made up of 10 questions elaborated according to the table of operationalization of variables and carried out in 10 experimental sessions. It is concluded and it was possible to determine that the application of camtasia significantly influences the development of the competence manages economic or social entrepreneurship projects, obtaining a significant difference in the pre and post test of 96.7% in the level of outstanding achievement (AD) and a p value of 0.000001 with a significance level of 0.05.

**Keywords:** Camtasia Software, manages economic or social entrepreneurship projects.