

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA CON
MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**



**CLASSROOM Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE
EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN DE
SECUNDARIA DE TAMBOPATA, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

AUTORES

Br. Frans Bruss Flores Valles
Br. Wilver Ramos Pari

ASESOR

Dr. Sergio Juan Pastor Chimpen Ciurlizza
<https://orcid.org/0000-0001-9422-3640>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ

2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo Dr. Sergio Juan Pastor Chimpen Ciurlizza, con DNI N°16738544. Como asesor del trabajo de investigación titulado “Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución de secundaria de Tambopata, 2022”; desarrollada por el Br. Frans Bruss Flores Valles con DNI N° 42926031 y Br. Wilver Ramos Pari con DNI N° 41942766, egresados del Programa de Complementación Universitaria, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizó la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Dr. Sergio Juan Pastor Chimpen Ciurlizza

Asesor

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Vicerrectora académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General

Dedicatoria

Queremos dedicar esta tesis a nuestras familias, por apoyarnos cuando más se les necesito, por la paciencia y amor que nos demostraron cada día, durante estos años tan difíciles por el tema de la pandemia.

Los autores

Agradecimiento

Agradecemos a todos los docentes de la UCT que me acompañaron durante este proceso.
A nuestras familias y amistades de toda la vida que motivaron al logro de nuestros proyectos profesionales.

Los autores

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Br. Frans Bruss Flores Valles con DNI N° 42926031 y Br. Wilver Ramos Pari con DNI N° 41942766, egresados del Programa de Estudios de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación de la Tesis “Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución de secundaria de Tambopata, 2022”, la cual consta de un total de 63 Páginas.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Los autores

Br. Frans Bruss Flores Valles
DNI N° 42926031

Br. Wilver Ramos Pari
DNI N° 41942766

Índice de contenido

Declaratoria de Originalidad	ii
Autoridades universitarias	iii
Dedicatoria	iv
Declaratoria de Autenticidad	vi
Índice de contenido.....	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	ix
RESUMEN	x
ABSTRAC.....	xi
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1. Planteamiento del Problema	12
1.2. Formulación del problema	14
1.2.1. Problema general	14
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Formulación de objetivos	15
1.3.1. Objetivo general	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4. Justificación de la investigación	16
II. MARCO TEORICO.....	17
2.1. Antecedentes de la investigación	17
2.2. Bases teóricas científicas	21
2.3. Formulación de las hipótesis.	31
2.3.1. Hipótesis general.	31
2.3.2. Hipótesis específicas:	31
2.4. Operativización de las variables.	32
III. METODOLOGÍA.....	33
3.1. Tipo de investigación.....	33
3.2. Método de investigación.....	33
3.3. Diseño de investigación.....	33
3.4. Población, muestra y muestreo.	34
3.5. Técnicas e instrumento de recojo de datos	35

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	36
3.7. Ética investigativa.....	36
IV. RESULTADOS	37
4.1. Presentación y análisis de resultados	37
4.2. Prueba de hipótesis	40
V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	43
5.1. Conclusiones.....	43
5.2. Sugerencias	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
ANEXOS.....	52
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	53
Anexo 2: Instrumentos de recojo de datos:.....	55
Anexo 3: Validez y confiabilidad del instrumento	57
Anexo 4: Base de datos.....	60
Anexo 5: Tutorial de inicio del Google Classroom	61
Anexo 6: Informe de Originalidad.....	62

Índice de tablas

Tabla 01. Población de estudiantes	33
Tabla 02. Muestra de estudiantes	34
Tabla 03. Base de datos.....	36
Tabla 04: Coeficiente de correlación entre las variables del estudio.....	38
Tabla 05: Correlación entre la Interfase y la gestión de Proyectos.....	39
Tabla 06: Correlación entre la utilidad y la gestión de proyectos	40
Tabla 07: Correlación entre la sociabilidad y la Gestión de Proyectos.....	40

Índice de figuras

Figura 01: Diagrama de dispersión	37
---	----

RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito determinar la relación entre el Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución de secundaria de Tambopata, 2022. A raíz de la pandemia a nivel mundial se trató de garantizar el servicio educativo de manera remota; miles de maestros fortalecieron sus competencias digitales y recurrieron al classroom para garantizar que sus estudiantes lograran desarrollar sus competencias; en función a lo señalado es que se trabajó un estudio cuantitativo, correlacional con diseño no experimental; donde previo al análisis estadístico se graficó la dispersión de las variables para establecer una posible relación entre ellas; a través del Excel se diseñaron tablas y gráficos que facilitaron una interpretación clara y sencilla de los resultados. Existen evidencias estadísticas suficientes que conlleva a identificar que el coeficiente de correlación describe una relación positiva alta ($Rho = 0,898$) con un p- valor menor a 0,05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se contrasta la existencia de una relación significativa entre las variables de estudio antes señaladas.

Palabras claves: classroom, emprendimiento, competencia, gestión de proyectos

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the relationship between the Classroom and the competition manages entrepreneurship projects in students of a secondary institution in Tambopata, 2022. As a result of the global pandemic, an attempt was made to guarantee the educational service remotely; thousands of teachers strengthened their digital skills and turned to the classroom to ensure that their students were able to develop their skills; Based on the above, a quantitative, correlational study with a non-experimental design was worked; where prior to the statistical analysis, the dispersion of the variables was plotted to establish a possible relationship between them; through Excel, tables and graphs were designed that facilitated a clear and simple interpretation of the results. There is sufficient statistical evidence that leads to identify that the correlation coefficient describes a high positive relationship ($Rho = 0.898$) with a p-value less than 0.05, therefore, the null hypothesis is rejected and the existence of a significant relationship between the study variables indicated above is contrasted.

Keywords: classroom, entrepreneurship, competence, project management

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del Problema

La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura [OEI], (2023) en su libro el futuro de la Inteligencia Artificial en educación en América Latina, señala que es fundamental conocer que, a nivel mundial en América Latina, algunos campos o disciplinas de la educación secundaria han generado más desafíos que otros; a raíz de la pandemia pro Covid – 19 la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso pedagógico para producir aprendizajes, se ha tornado mucho más significativo en los tiempos que vivimos actualmente; por ello la OEI resalta además la importancia de que los diferentes actores educativos conozcan todo respecto de la implicancia de estas herramientas en la vida cotidiana.

El escenario de la pandemia en el contexto educativo puso en evidencia muchas limitaciones, sin embargo a nivel mundial se buscaron estrategias para dar continuidad al servicio educativo, siendo una de ellas la virtualización de los procesos de enseñanza aprendizaje, a pesar de las desventajas que muchos estudiantes y maestros presentaron al no contar con equipos tecnológicos de vanguardia, no tener acceso a internet o no conocer su funcionamiento o implicancia; en el mundo lograr que los estudiantes desarrollen sus competencias a través de un proceso de enseñanza aprendizaje virtual fue todo un desafío; en estudiantes del nivel secundaria próximos a egresar de las escuelas, en el área de educación por el trabajo, se tornó complejo promover el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

El Ministerio de Educación de Republica Dominicana [MINERD] (2019) identifico un nivel significativo de desconocimiento de los jóvenes sobre emprendimiento y limitado desarrollo de capacidades emprendedoras, por ello empezó a impulsar iniciativas en el ámbito educativo con la finalidad de promover el emprendimiento y estimular la curiosidad por conocer la actividad empresarial. En muchas instituciones se identifico un gran porcentaje de estudiantes con limitado talento empresarial, que difícilmente podrían generar ideas de negocio, realizar planes de negocio y establecer estrategias para la gestión operativa; es por ello que frente a esta realidad se incorpora en el currículo la asignatura de cultura emprendedora con la finalidad de desarrollar

competencia en los estudiantes para la planificación, organización y gestión de pequeñas y microempresas.

Los resultados de las evaluaciones en Colombia para determinar el nivel educativo que alcanzan los alumnos permitió a los actores educativos conocer en qué condiciones se encuentran sus estudiantes e identificar los factores que generan limitaciones en el desarrollo de sus competencias, como los cognitivos, procedimentales y actitudinales; esto trajo consigo repensar la educación y proponer nuevas formas de enseñanza como la de insertar las tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje; lo cual se dio en busca de revertir resultado en el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.

En escenarios nacionales la realidad no es distinta, Quispe (2022) hace referencia a al reconocimiento mundial del Perú por la creación de muchas empresas al año, las cuales en su mayoría son informales, los ingresos son bajos así como la productividad; los emprendimientos iniciados no tiene sostenibilidad en el tiempo; los jóvenes no se sienten motivados por emprender un negocio, ya que inmediatamente se insertan en el campo laboral; dentro de las causas se identifica la falta de liderazgo del director y la planificación descontextualizada que no responde a los intereses de los estudiantes; muchos jóvenes migran a otras zonas en busca de mejorar sus ingresos.

Avilés (2021) en una institución educativa en el Callao, identifico incertidumbre y conflicto en diferentes dimensiones de los proceso educativos, fue complicado adecuarse a la virtualidad, más cuando no todos los estudiantes tenían acceso a equipo tecnológicos y si los tenían no tenían acceso a internet; la planificación colegiada de los maestros también fue compleja no todos los maestros mostraban manejos adecuados de las tecnologías; si bien se capacito a los docentes en el uso del classroom las limitaciones antes señaladas no permitieron que todos los estudiantes desarrollen sus competencias en un mismo nivel; es más fue complicado para algunas áreas curriculares pudieran adecuarse a esta sistema de trabajo remoto o a la virtualidad como es el caso del área de educación para el trabajo; sin embargo en muchas escuelas el classroom fue una estrategia efectiva para el desarrollo de diversas competencias.

Respecto del uso del classroom Huallparimachi (2022) señala que la etapa en la que más se evidenciaron limitaciones en los actores educativos, fue la Pandemia. Muchas de las

limitaciones fueron por desconocimiento de las plataformas educativas virtuales, escasas habilidades para el manejo de recursos tecnológicos y las desigualdades de oportunidades para acceder a redes y tecnologías como celulares, laptop, tables, computadoras, etc.

En una institución educativa del nivel secundaria, del distrito de Tambopata, provincia de Tambopata, Región Madre Dios, se observa limitaciones en la cultura emprendedora de los estudiantes, la mayoría evidencia bajo nivel de creatividad, los docentes del área de educación por el trabajo no logran captar la atención de los estudiantes y mantenerlos motivados, los pocos recursos, las limitadas herramientas y las limitaciones en su uso genera que las competencias del área no despierten el interés de muchos de los estudiantes; los estudiantes muestran limitaciones para realizar trabajo colaborativo y dificultades a la hora de tomar decisiones; la pandemia fue el pretexto perfecto para promover el emprendimiento, el aprendizaje en casa implementó un programa de emprendimiento que de alguna u otra manera contribuyó al desarrollo de las competencias de la educación para el trabajo, de manera específica el emprendimiento. La pandemia puso en evidencia las limitaciones en el manejo de tecnologías, fue muy complejo para los docentes habilitar un aula virtual o un aula classroom para el desarrollo y seguimiento de los aprendizajes de los estudiantes; por razones obvias la brecha de alfabetización digital de los actores educativos fue la causa más convincente.

Por lo señalado se torna importante realizar el presente trabajo toda vez que está orientado a determinar el nivel de relación que existe entre el classroom y la competencia gestión proyectos emprendimiento.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Existe relación entre el Classroom y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

¿Existe relación entre la dimensión Interfaz Gráfica del classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022?

¿Existe relación entre la dimensión utilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022?

¿Existe relación entre la dimensión sociabilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el Classroom y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar la relación entre la dimensión Interfaz Gráfica del classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022

Identificar la relación entre la dimensión utilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022

Identificar la relación entre la dimensión sociabilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022

1.4. Justificación de la investigación

Por abordar un tema con trascendencia teórica, metodológica y social, la investigación será pertinente y practicable.

Por basarse en el currículo nacional de educación básica y en la literatura especializada, es pertinente teóricamente. Conocer las reglas para el emprendimiento social será posible como resultado. Es pertinente porque permite analizar e interpretar la literatura especializada para compararla con la realidad.

La información se reconocerá objetivamente mediante el uso de un instrumento verificado y fiable, aplicado a una muestra considerable, ya que se fundamentará en referencias de investigación científica de nivel cuantitativo de diseño preexperimental. En el ámbito educativo de estudio, se analizarán los resultados y se extraerán conclusiones.

A través de talleres, el proyecto de investigación fomentará el espíritu emprendedor a nivel social utilizando un método basado en la plataforma online Classroom, dado que los protagonistas son los estudiantes. Con el fin de mejorar los servicios educativos prestados, también proporcionará al instructor educativo conocimientos sobre las variables de investigación y la comunidad educativa. Futuras investigaciones sobre el tema de estudio se basarán en los resultados obtenidos.

Los argumentos anteriormente mencionados sobre la importancia de la investigación respaldan su plan de abordar una cuestión crucial en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, el objetivo del estudio es determinar la estrecha relación existente entre los factores mencionados.

II. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Dentro de los estudios internacionales considerados en la presente investigación tenemos el de Rivas et al. (2022) realizado en Cartagena – Colombia, cuyo objetivo fue utilizar una secuencia didáctica mediada por el Google Classroom para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes; se trató de un estudio cualitativo con diseño cuasi experimental, recurrieron a la aplicación de una prueba diagnóstica y una prueba de salida, la cual permitió identificar logros luego de aplicada la estrategia o estímulo (Google Classroom); por consiguiente se da por válida la herramienta tecnológica en mención y por ende la pertinencia de la tecnología digital como apoyo al aprendizaje en esta área de conocimiento.

Otro de los estudios previos identificado fue el de Chulco (2021) realizado en el País de Ecuador, se trató de un estudio cuya finalidad fue analizar el aula invertida o también conocida como Flipped classroom y el impacto en la metodología de enseñanza en la Unidad Educativa Picaihua en el contexto de la emergencia Sanitaria; la investigación responde a un enfoque mixto, de alcance descriptivo correlacional, con una modalidad bibliográfica o documental; recurrió como instrumento al cuestionario para obtener información sobre sus variables, la población con la que trabajó la conformaron 47 estudiantes y 21 docentes. Sus hallazgos le permitieron concluir que los estudiantes no están en condiciones de utilizar la plataforma, además de no contar con herramientas y materiales digitales para su estudio que den soporte a su autoaprendizaje y el desarrollo de actividades de aprendizaje, a lo cual se suma también el acceso a los materiales para la revisión previa de lo que se va a realizar en clase.

Un estudio previo en el que se utilizó el Classroom como estrategia para desarrollar la comprensión lectora fue el realizado por Yagual (2021) en Santa Elena – Ecuador; se trató de una investigación de corte cuantitativo de tipo descriptivo correlacional; utilizó técnicas de observación, entrevista y encuestas para el recojo de datos. La muestra estuvo conformada por 96 estudiantes, 11 docentes y un directivo; la investigación propuso el uso del Google Classroom para el desarrollo de la comprensión lectora y fue validada por el método de expertos Delphi obteniendo como resultado que es adecuada; en cuanto a los otros resultados en el estudio reportaron que en la institución no se han

diseñado estrategias pedagógicas adecuadas para lograr desarrollar competencias lectoras; los estudiantes presentan problemas de aprendizaje en lectura; el tiempo que le dedican a la lectura es escaso; por lo tanto concluye que el uso del aula invertida es una metodología adecuada que puede utilizarse para desarrollar competencias, sobre todo si se implementa en la plataforma educativa google classroom.

En el estudio de Gil y Peña (2020) en San José de Las Matas - República Dominicana, se utilizó la plataforma Google Classroom como herramienta didáctica adicional en el Liceo antes señalado. Su estudio utilizó una metodología cuantitativa. Según su investigación, la mayoría de los alumnos de la muestra conocen la plataforma o al menos han oído hablar de ella; sin embargo, no hay constancia de que la hayan utilizado o realizado el proceso de transferencia de conocimiento utilizándola como recurso. Durante la fase de investigación se desarrolló una plataforma de Classroom como componente de un entorno de enseñanza innovador y un entorno de aprendizaje virtual para los estudiantes; los resultados de su estudio identifican a un 100% de docentes capacitados en el manejo de entornos virtuales; a los estudiantes en el uso del classroom; el 80% de maestros diseñaron y dieron seguimiento a su curso on line. El resultado del estudio fue identificar que el Classroom fue de mucha ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por su parte el estudio de Safeca et al. (2020) promueve la reflexión sobre las fortalezas del sistema educativo Angolano – Sudafrica, para lo cual se sugiere un sistema de acciones para la gestión de Para determinar los principios rectores del proceso de formación a la luz de los objetivos empresariales del estudiante, es necesario evaluar las competencias empresariales económicas y sociales de los estudiantes. Señalaron también en el artículo que para la formación de competencias de emprendimiento se requieren ambientes acondicionados estructurados donde se pueda promover la subjetividad del estudiante, a través del trabajo colaborativo y que generen oportunidades para el desarrollo de las potencialidades logradas. por otro lado, concluyeron también que la actuación pedagógica de los docentes es fundamental para desarrollar las competencias emprendedoras de los estudiantes.

A nivel nacional estudios previos como el de Quintana (2022) permitieron conocer el impacto desde el punto de vista de los docentes de un colegio de Piura, utilizando

Google Classroom en el logro de competencias. En el estudio se utilizó una metodología descriptiva, correlacional y de enfoque cualitativo. El estudio de Quintana fue un estudio de caso con antecedentes nacionales. El recojo de sus datos se realizó a través de la encuesta y el cuestionario y la confiabilidad de este último se validó con el alfa de Cronbach. Dentro de los resultados más significativos se encontró que el 96% de docentes presentan un nivel alto de uso del Google Classroom lo cual les permitió obtener un nivel alto en el desarrollo de las competencias. Obtuvo que entre ambas variables existe una correlación de 0.725 lo cual es altamente significativo, además de un p – valor es inferior a 0.01; por lo que concluyó que se contrastó la hipótesis y se logró el objetivo de estudio.

El estudio de Alvarado (2021) realizado en Cerro de Pasco se propuso conocer la función de la plataforma virtual Classroom en la mejora de la enseñanza en el ámbito de la educación basada en el empleo. El estudio atiende a un enfoque mixto; por su finalidad es aplicado, con diseño experimental de tipo cuasi experimental. La investigación complementa la definición de plataforma virtual y la hace ver; como un entorno donde se aloja un aula, que da respuesta a una necesidad de trabajo On-line en algunos casos con estudiantes para promover su aprendizaje; del mismo modo describe las ventajas de Google Classroom. Respecto a la correlación entre las variables se encontró un $r = ,778$. La conclusión del estudio afirma que los factores estudiados tienen un impacto considerable entre sí, lo que indica que el aprendizaje en el área de Educación para el trabajo alcanza logros significativos.

Dado el contexto de pandemia Covid-19, Palomares (2021) se propuso investigar la conexión entre los procesos de aprendizaje de los estudiantes de secundaria de una institución de Huaura-Lima y su uso de la plataforma de aula virtual Classroom. Se utilizaron la encuesta y el cuestionario como estrategia e instrumento para el estudio, que se basó en un enfoque cuantitativo del tipo más fundamental con un diseño no experimental transversal - correlacional. Como evidencias del aporte teórico de este antecedente están la diversidad de definiciones sobre Classroom que han permitido comprender y caracterizar la variable. La confiabilidad de la prueba piloto se realizó a usando el alfa de Cronbach. Como resultado obtuvo un coeficiente de correlación igual a ,532 lo que significa una relación moderada y positiva entre las variables; por lo que

llego a la conclusión de que los factores de estudio antes mencionados tenían una relación moderadamente positiva.

El estudio realizado en una institución educativa de la ciudad de Chiclayo por Zelada (2018) propuso utilizar un método de investigación correlacional básico, un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental con corte transversal para determinar la asociación entre las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria y su capacidad para gestionar proyectos de emprendimiento económico y social. Recopiló datos sobre las variables mediante una encuesta y un cuestionario, y tras analizar y procesar los datos con ayuda del estadístico de correlación de Spearman ($r=0,63$), descubrió que existe una conexión moderadamente positiva entre las variables de la investigación. La tesis que presenta nos muestra una percepción de las dimensiones de la variable gestión de proyectos de emprendimiento, las cuales son contrastadas con las dimensiones del presente estudio para complementarlas y justificar su pertinencia en el proceso de aprendizaje.

Huallparimachi (2022) realizó en una institución de la ciudad de Lima con el fin de establecer la conexión entre el uso de Google Classroom y el aprendizaje autónomo en estudiantes del nivel secundario; su estudio fue básico con enfoque cuantitativo y alcance correlacional; encontramos en su marco teórico información relevante acerca del dimensionamiento de la variable Classroom como el Perfil de uso de herramientas virtuales (PHV), la Facilidad de uso percibida (FUP), el Disfrute percibido (DP), la Utilidad percibida (UP) y la Actitud de uso (AU) están relacionados con el modo en que se utilizan las herramientas virtuales; así como la descripción de una alternativa de educación virtual en un contexto de emergencia sanitaria. Utilizando el método de la encuesta, pudo recabar información que, tras ser analizada, le permitió cuestionar su hipótesis de que existía una relación significativa entre las variables de su estudio. Como resultado encontró que el coeficiente Rho de Spearman fue de 0,63 lo que significa que la correlación entre las variables es positiva y moderada. Por otro lado, confirmó que existía una conexión entre el aprendizaje independiente de los estudiantes de la muestra y las características de Google Classroom, como el perfil de uso de las herramientas, el uso percibido de las herramientas, el deleite percibido del uso de las herramientas, la utilidad percibida del uso de las herramientas y la utilidad percibida del uso de las herramientas.

En el contexto regional en la Región Madre de Dios fue complejo identificar estudios que aborden ambas variables; además las investigaciones que se lograron identificar superan los cinco años de haber sido publicados por lo que no cumplen con el criterio de temporalidad y no fueron considerados como antecedente.

Uno de los estudios que se considero fue el de Ccahuantico (2018) realizado en Puerto Maldonado que se planteó como objetivo establecer la relación entre el uso del internet y el rendimiento académico de los estudiantes en una institución educativa del nivel secundario; fue un estudio de diseño no experimental de alcance descriptivo, correlacional y transversal. Se recogieron datos a través de un cuestionario además de utilizarse como fuente de información los registros de evaluación. Realizo un muestreo probabilístico quedando constituida su muestra por 66 estudiantes. Como resultado obtuvo que el 53% de estudiantes hacen uso del internet y el 51% desarrollaron competencias previstas. En cuanto al coeficiente de correlación el r de Pearson fue de ,724 con un p -valor de ,000 menor a ,05 por lo que concluye que mientras los estudiantes hagan un mejor uso del internet, su rendimiento académico será mejor y viceversa.

2.2.Bases teóricas científicas

2.1.1.Herramienta Classroom

Classroom es una de las primeras aplicaciones que Google lanzó, está dedicada exclusivamente para la educación. Su primer lanzamiento fue el 12 de agosto del año 2014 y desde entonces no ha ido evolucionando. Podemos notar que cada mes Google añade funcionalidades nuevas para facilitar su uso. En los primeros años era una aplicación que le faltaban muchas opciones, que podemos decir que hoy en día ya cuenta con funcionalidades más que suficientes para lo que fue desarrollado.

Classroom es una plataforma que podemos usar para la gestión del aprendizaje (Learning Management System). Hay quien no está de acuerdo con usar el termino LMS para el caso de Classroom. No es de mucha importancia si es o no un LMS, lo que realmente importa es que entendamos qué es y cómo podemos usarlo.

Con Classroom, podemos gestionar nuestras clases de forma online. El curso es adecuado tanto si se centra por completo en el aprendizaje combinado (blended Learning), como si es presencial o 100% a distancia (e-learning).

Además, podemos añadir que los alumnos tienen una gran ventaja, debido a que tienen acceso a sus lecciones, apuntes, deberes, etc. o a cualquier herramienta que Classroom tiene, desde cualquier dispositivo.

Díaz (2021) señala como beneficios del Classroom:

- Permite a los instructores reestructurar la lección y revisar el material.
- Ofrece la oportunidad de compartir información entre educadores, estudiantes y la comunidad en general.
- Fomenta un ambiente de aprendizaje activo y de apoyo en el aula.
- Implicar a los padres tiene otro beneficio; en el caso de niños o adolescentes, pueden ver los vídeos con ellos.
- El profesor sirve de apoyo o mentor del alumno.
- En la clase individual se trabaja en la resolución de las cuestiones a medida que van surgiendo, al tiempo que se ponen en práctica. Los resultados y calificaciones sólo deben ser revisados por el profesor, esto último para evitar que las notas sean vistas por todos los alumnos, y por tanto, puedan causar desmotivación. Por ejemplo, si el alumno debe revisar un video, el mismo debe consistir en preguntas sobre el tema del que se trata. De esta forma, comprobaremos que el alumno ha revisado nuestro vídeo.

Respecto del funcionamiento del Google Classroom cabe señalar que el estudiante o el docente debe contar con una cuenta de Google, y solo con esa cuenta puede utilizar Classroom. La cuenta a utilizar puede ser una cuenta de Gmail o una con un dominio GSuite propiedad de la escuela. No es necesario descargar nada para utilizar Google Classroom porque está totalmente basado en la web. Por ello, el primer paso es iniciar sesión en tu cuenta de Google. Después de iniciar sesión, puedes ir directamente a Classroom haciendo clic en el enlace o escribiendo la dirección <https://classroom.google.com>. También se puede acceder al programa desde el menú Google Apps. Cualquier sitio web de Google, incluida la página de resultados de búsqueda, Gmail, Drive, etc., tiene este menú en la

esquina superior derecha. Existe una aplicación de Google Classroom para su uso en smartphones y tabletas, además de la versión ofrecida para ordenadores. En Google Play para Android o en la App Store para iOS, se puede encontrar y descargar esta aplicación. Debemos decidir al entrar por primera vez si queremos entrar como profesor para establecer nuestras propias clases o como alumno para acceder a clases ya creadas. Si eres profesor, puedes crear clases desde aquí, invitar a los alumnos a inscribirse en tu clase, enviar recursos, calificar tareas y mucho más. Para acceder a las clases, los estudiantes también deben tener una cuenta de correo electrónico de Gmail o un dominio registrado con su institución educativa en GSuite. Es fundamental recordar que, si el Aula está en una cuenta de GSuite, es preferible que las cuentas de los alumnos también estén en GSuite, y lo mismo si está en una cuenta personal de Gmail (Díaz, 2021).

En cuanto a las ventajas de la herramienta Classroom es importante saber que:

- Es fácil de usar: La facilidad de uso de esta plataforma es una de sus mayores ventajas. No requiere grandes conocimientos informáticos para utilizarla. Además, como ya hemos mencionado, se puede acceder a ella en línea sin necesidad de instalarla.
- Mejora la comunicación entre profesores y alumnos mediante mecanismos muy prácticos de comunicación en tiempo real. El feedback puede proporcionarse mediante conversaciones, correos electrónicos, anotaciones en los deberes, etc.
- Fomenta la conciencia de diversidad: Como veremos más adelante, el Classroom permite la selección de tareas. Esto nos permite adaptarnos mejor a la diversidad de nuestro alumnado.
- Organización de recursos: Personalmente soy un poco desastre, y de vez en cuando me cuesta mantener organizados mis recursos, ya sean en formato físico o digital. Como Classroom crea automáticamente estructuras de carpetas con clases, tareas, etc., resulta mucho más sencillo organizar el material.
- También ofrece algunas funciones bastante útiles para gestionar la asignación de trabajos, la entrega y la calificación.

- La reutilización de los recursos didácticos se simplifica gracias a la buena organización de los mismos. Además, Classroom ofrece alternativas para reutilizar trabajos anteriores directamente desde la plataforma.
- Disponible como aplicación para teléfonos inteligentes y tabletas: La app está disponible para su descarga en smartphones y tablet tanto para profesores como para alumnos. De este modo, la información está disponible en todo momento y lugar y permite utilizar las notificaciones de forma más inteligente.

Huzco Y romero (2018) señalan que el conjunto de productos de Google, que incluye Google Drive, Documentos de Google, Presentaciones y formularios de Google, el propio Gmail y otros, incluye Classroom como parte de su integración. Como resultado, el Classroom ahora tiene una variedad de aplicaciones incorporadas que podemos utilizar para una variedad de objetivos.

- Más tiempo para una retroalimentación más perspicaz.
- Los profesores pueden supervisar el progreso de sus alumnos para determinar cuándo y dónde proporcionarles más comentarios.
- Al reducirse los flujos de trabajo, se puede dedicar más esfuerzo a proporcionar a los alumnos consejos útiles e individualizados.
- Aumente la eficacia de la enseñanza fomentando la colaboración y la productividad.
- Publique contenidos, invite a hacer comentarios y dirija debates en clase.
- Mantenga la organización de materiales y recursos de la página Trabajo en clase.
- Utilice la página Personas para gestionar y ver a los tutores, estudiantes y profesores asistentes.
- Elimine las distracciones con los cuestionarios en modo bloqueado.

Respecto a las dimensiones del Classroom, autores como Farfán (2022) identifican a la asignación y recogida de trabajos; la comunicación entre docentes y alumnos y las herramientas de organización y visualización.

En el caso de la primera esta relacionada a los conocimientos declarativos como datos, fechas, conceptos, principios y leyes, acá los trabajos académicos

permitirán que los estudiantes desarrollen diversas habilidades y su autonomía principalmente; los trabajos pueden subirse o bajarse de la plataforma en el momento que lo consideren. En el proceso la presentación de estos trabajos demanda momento de inducción, socialización de una rubrica, links interactivos de retroalimentación y la tarea propiamente dicha donde se evidencia la aplicación del nuevo conocimiento.

En cuanto a la dimensión comunicación entre docentes y alumnos garantizan una interacción efectiva a través de los recursos que ofrece la plataforma, la plataforma tiene una entrada al curso donde se podrán publicar anuncios que pueden servir para precisar información, dar sugerencias u orientaciones como también ser utilizado como recordatorio; la plataforma es flexible en el sentido que sus actividades responde a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos; lo fundamental de todo es que mantiene una interacción asincrónica permanente con el estudiante.

Finalmente, la dimensión Organización y visualización de trabajos, juega un rol primordial en el Google classroom; al ser de tipo sincrónica y asincrónicas permite que se desarrollen videoconferencias, foros, cuestionarios y tareas.

Otros autores y de quienes se ha tomado como referente para definir las dimensiones que se atenderán en el estudio son Heggart y Yoo (2018) investigadores que identifican como dimensiones a la interfaz gráfica en la que se ubica la información en orden cronológico y revisa los archivos para mejorarlos; la utilidad, para ubicar correctamente los archivos y realizar las tareas asignadas; finalmente la dimensión sociabilidad, que tiene que ver con el intercambio de archivos y la interacción en equipo.

La indagación permitió sistematizar aportes de diferentes autores que conllevan a definir a la interfaz gráfica como un mediador visual que permite una comunicación clara y fluida entre los usuarios los sistemas tecnológicos, que quiere decir que son los elementos visuales y herramientas interactivas, que permiten a los diferentes actores educativos interactuar con una computadora o dispositivo electrónico, como ventanas, botone, menú desplegables, barras, cuadro de diálogos y otros (Delgado, 2017).

Respecto de la dimensión utilidad, evidencia el fin educativo del software o plataforma virtual gratuita que garantiza la interacción permanente entre los estudiantes y el docente en cualquier momento y lugar, responde a indicadores de ubicación de archivos o configuración, la cual es sencilla con el propósito de organizar mejor los materiales, fomentar la comunicación, virtualizar fuentes de consulta, generar consejería en línea, fomentar debates, trabajos en grupo y aprendizajes colaborativos; así como la creación, organización, comunicación y gestión de tareas (Kraus et al., 2019).

Sociabilidad, pone en evidencia que los entornos virtuales tienen un impacto en lo social y cultural a partir de la interacción y el intercambio de información que se da de manera individual y grupal. Las acciones que se desarrollan en el marco de la sociabilidad se caracterizan por una comunicación mediada por un ordenador, las cuales facilitan relaciones sociales tan sustanciosas como complejas (Gálvez, 2005).

En cuanto al soporte científico del Classroom Silva (2021), Machado (2016) y Angeles (2018) señalan que la Neurociencia es el enfoque del uso de la tecnología ¿cómo aprenden los estudiantes? Este proceso neuronal permite que el estudiante logre aprendizaje a través del internet, inerte a las necesidades el estudiante aprende por error y consolida nuevos aprendizajes. Si se parte de que analizar una información plasmada en un texto Físico no es lo mismo que analizarla se presenta en un hipertexto alojado en una página web. En conjunto esta nueva información tendrá influencia en la memoria a largo plazo y la significatividad de la información. Con ello la neurociencia respalda el aprendizaje con tecnologías a partir del procesamiento que hace el cerebro de la información la cual puede diferir según el tipo de herramienta utilizada.

Por otro lado, el aprender con tecnologías o a través del Classroom se torna significativo, por que tiene mucho del aprender haciendo, hay una motivación permanente sobre todos si esta de por medio temas relacionados a la realidad y contexto del estudiante, en otras palabras, son de su interés. Ausubel (1963) citado en Contreras (2016) señala que el método del descubrimiento es apropiado para el aprendizaje y es dependiente al momento en el que se produce la asimilación

de la información para luego ser acomodada en función de la necesidad que se presente, destaca que toda actividad perceptiva se orienta a la significación, por ello se considera una de las teorías que da soporte científico al uso del classroom en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.1.2. Gestiona proyectos de emprendimiento

Antes de definir la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social” es importante conocer aspectos del área de Educación Para el Trabajo del nivel secundario, donde se impulsa su desarrollo.

Debido a los enormes cambios tecnológicos, sociales y económicos de los últimos 20 años, la naturaleza del lugar de trabajo ha cambiado significativamente. De manera que en la actualidad para poder acceder o poder generar un empleo y desarrollarlo con eficacia no es de la misma forma que era en tiempos anteriores, ya que los cambios son constantes y debemos de adaptarnos, proponiéndonos nuevos retos para los que están egresando en Educación Básica. El objetivo del área de educación a través del trabajo en este contexto es dar a los estudiantes acceso a la mano de obra o crear puestos de trabajo para otros desarrollando sus habilidades, técnicas, conocimientos y actitudes que les permitan sugerir soluciones alternativas a problemas o necesidades sociales o económicas. Para ello, se recurre a la gestión de proyectos empresariales para aumentar la empleabilidad y el potencial de los estudiantes.

Conceptos teóricos de la pedagogía empresarial, la educación social y financiera y la educación para la vida y el trabajo se reúnen en un marco teórico y metodológico para la enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la educación a través del trabajo. Mediante el ejercicio de planificar y realizar acciones colaborativas proponiendo ideas emprendedoras, el estudiante es visto desde diversas perspectivas como un agente social y económico activo que puede producir y gestionar buenas influencias en el entorno en el que se encuentra.

Estos proyectos de emprendimiento implican la puesta en marcha de soluciones alternativas en forma de bienes o servicios que pretenden dar respuesta a necesidades no cubiertas o a problemas de la economía o la sociedad que afectan a un grupo de personas. Se prevé que dichas soluciones sean actuales y adaptables,

teniendo en cuenta los postulados éticos y culturales de la región en la que se desarrollan. Un proyecto de emprendimiento puede estar dirigida a conseguir beneficios sociales o beneficios económicos, como también puede combinar tanto beneficio social como económico. Dado que el objetivo de su proyecto es abordar un problema o una necesidad real de su comunidad, se tiene en cuenta que pretende hacer una contribución beneficiosa que esté en consonancia con el bien general y el desarrollo medioambiental y social.

Para cumplir los objetivos y metas propuestos, los alumnos deben colaborar, desempeñando con excelencia y responsabilidad las responsabilidades asignadas en el equipo del que forman parte, teniendo en cuenta las aportaciones y funciones de sus compañeros, y potenciando los perfiles y capacidades de los miembros del equipo. Estas conexiones, junto con el desarrollo y la aplicación de las soluciones alternativas, obligan a la aplicación tanto de habilidades técnicas duras como de habilidades blandas o socioemocionales utilizadas en circunstancias prácticas y reales, ayudando a los estudiantes en su crecimiento en un entorno laboral y mejorando su empleabilidad.

El objetivo de la Educación por el Trabajo es animar a los estudiantes a desarrollar sus capacidades empresariales y sus conocimientos de gestión de proyectos. Para ello, el instructor debe crear las condiciones didácticas necesarias para que los alumnos aprendan:

- Para emprender iniciativas empresariales en las que puedan desempeñar papeles dentro del equipo de trabajo y definir objetivos y estrategias claros que permitan movilizar recursos para lograr lo que se proponen, pueden investigar primero sus intereses y capacidades particulares.
- Utilizando técnicas e instrumentos de investigación como entrevistas, encuestas, grupos de discusión y estudios de mercado, entre otros, los investigadores pueden descubrir necesidades o problemas económicos o sociales en su contexto local.
- Sea empático con el usuario, describa sus deseos, aporte soluciones, elabore prototipos y luego evalúelos. Esto te ayudará a idear nuevas formas de soluciones que aborden una necesidad o un problema económico o social.

- Poner en práctica las soluciones alternativas y evaluar los efectos beneficiosos que puede tener en su entorno y si existe alguna conexión con su área de interés.

Respecto de la Competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, podemos señalar que esta se evidencia en el momento que el alumno pone en práctica su idea creativa utilizando con eficiencia y eficacia los recursos, tareas y técnicas que necesite para alcanzar los objetivos o metas individuales o colectivas con la finalidad de resolver necesidades no satisfechas o problemas económicos o sociales. ofrece a los estudiantes la posibilidad de colaborar para desarrollar soluciones creativas a necesidades o problemas de su entorno. Para ello, pueden ofrecer un bien o servicio, poner a prueba sus ideas con posibles clientes y seleccionar la solución más adecuada en función de su pertinencia y viabilidad. Esto puede hacerse creando estrategias, que luego se pondrían en marcha identificando las actividades y los recursos necesarios para ofrecer o producir el bien o servicio propuesto, utilizando habilidades técnicas para ello y revisando los procesos y los resultados para decidir cómo innovar y mejorar. Antes de eso, debe ejercer su carácter moral, su iniciativa, su perseverancia y su capacidad de adaptación.

Como dimensiones en el presente estudio se han considerado las capacidades de la competencia: Crea propuestas de valor, Aplica habilidades técnicas, Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas y Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento compartidas en el programa curricular de educación secundaria (Minedu, 2016).

- Crea propuestas de valor: Produce soluciones alternativas únicas y originales ofreciendo un servicio o producto que aborda un problema social en su comunidad o una demanda que aún no ha sido satisfecha. Analiza la aplicabilidad de su solución alternativa poniéndola a prueba con personas que buscan un beneficio o impacto. Basándose en sus criterios, identifiquen las soluciones viables y elijan algunas de ellas. Por último, crear estrategias que les permitan poner en práctica sus ideas definiendo metas y objetivos, evaluando recursos y asignando tareas.

- **Aplica habilidades técnicas:** La capacidad de utilizar herramientas, máquinas o programas informáticos es necesaria para diseñar métodos y estrategias que lleven a cabo los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio utilizando herramientas, métodos o técnicas de una forma determinada que cumplan criterios de calidad y eficiencia.
- **Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas:** Es la capacidad de emplear el esfuerzo individual para lograr un objetivo compartido, organizando el trabajo en equipo sobre la base de las diversas habilidades que cada participante puede aportar. debe aceptar la responsabilidad de la tarea que se le ha encomendado y completarla rápida y correctamente. Para crear un ambiente positivo, también debe ser capaz de reflexionar sobre la experiencia tanto individual como comunitaria del trabajo realizado, tolerante con la frustración y los puntos de vista opuestos, y deseoso de encontrar un terreno común.
- **Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento:** Es la capacidad de evaluar si los resultados, preliminares o completos, han aportado una solución al problema o la necesidad reconocidos. Utiliza los datos recopilados para mejorar el proyecto que se propone. Además, debe evaluar los posibles efectos sobre el medio ambiente y la sociedad y elaborar planes que respalden la viabilidad del proyecto a largo plazo.

El desarrollo de competencia gestiona proyectos de emprendimiento se sustenta en el aprendizaje sociocultural de Vygotsky y el aprendizaje significativo de Ausubel. En el área de Educación por el trabajo la mayoría de actividades se desarrollan de manera colaborativa, se promueve el trabajo en grupo o en equipo, y según lo planteado por Vygotsky la transición de la zona de desarrollo real a la zona de desarrollo potenciales debe caracterizarse por la mediación de los aprendizajes que muy bien podría ser sus pares o el docente, este último responsable del acompañamiento y retroalimentación del estudiante durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje (Carrera, 2001). De Ausubel se rescata la significatividad de la tarea para el estudiante, lo cuales se constituyen como procesadores activos de la información de su interés, la cual es asimilada y acomodada en función de su necesidad.

2.3. Formulación de las hipótesis.

2.3.1. Hipótesis general.

H_A: Existe relación significativa entre el Classroom y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022

H₀: No existe relación significativa entre el Classroom y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022

2.3.2. Hipótesis específicas:

H₁: Es significativa y positiva la relación entre la dimensión Interfaz Gráfica del classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022

H₂: Es significativa y positiva la relación entre la dimensión utilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022

H₃: Es significativa y positiva la relación entre la dimensión sociabilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022

2.4. Operativización de las variables.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de estimación
ClassRoom	Los estudiantes pueden acceder a sus lecciones, apuntes, tareas y otros recursos mediante la plataforma de gestión del aprendizaje llamada Classroom desde diversos dispositivos con el fin de intercambiar conocimientos.	Es un espacio virtual que presenta una interfase gráfica, de utilidad formativa que fomenta una interacción pertinente en los equipos.	Interfaz Gráfica	Ubica información en orden cronológico.	Guía de observación
			Utilidad	Revisa los archivos para mejorarlos.	
				Ubica correctamente los archivos.	
				Realiza tareas asignadas.	
			Sociabilidad	Comparte archivos	
				Interactuar en equipo	
Gestiona proyectos de emprendimiento	Según el currículo nacional de educación básica (2016), es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizand con eficiencia y eficacia los recursos, tareas, y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas.	La variable Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, se operativiza mediante 4 dimensiones y 8 indicadores.	Crea propuestas de valor	Imagina alternativas de solución creativas y las representa a través de prototipos.	Cuestionario
				Imagina alternativas de solución creativas, elige una en función de su viabilidad.	
			Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios.	
				Selecciona los materiales necesarios para elaborar la propuesta de valor.	
			Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Estudia en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.	
				Investiga sobre los posibles factores que originan la situación mediante entrevistas individuales, y delimita un grupo de usuarios que se ve afectado por ello.	
			Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Propone actividades para que el equipo realice explicando cómo integra distintos puntos de vista.	
				Propone actividades que debe realizar el equipo definiendo los roles asociados a sus propuestas.	

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

- Según el enfoque el estudio es Cuantitativo, lo cual queda sustentado por Ñaupas et al. (2014) al señalar que su objeto de estudio son fenómenos objetivos, susceptibles de medición, por otro lado este tipo de estudios requiere de técnicas estadísticas para el análisis de sus datos e instrumentos que responden a criterios de validez y confiabilidad.
- Según el objetivo, la investigación realizada es relacional o correlacional. Así se confirmó cuando Bernal (2010) refiere que se trata de estudios orientados a examinar asociaciones no causales entre las variables; donde lo primero que se hace es medir las variables, para posteriormente mediante prueba de hipótesis y técnicas estadísticas estimar la correlación (Arias, 2012).
- Según el número de veces que se hizo la recolección de los datos o información, el estudio es transversal ya que se realizó durante un tiempo limitado.
- Se trata además de un estudio descriptivo, por la reseña que se hace de las variables classroom y la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social. Como lo señala Bernal (2014) este tipo de estudio toma como referente técnicas como la encuesta que se utilizó en el presente estudio.

3.2. Método de investigación

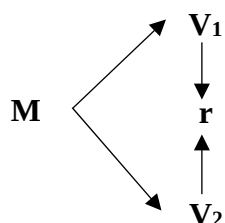
Se tomo como referente la parte del método hipotético deductivo, que busca identificar en el proceso de investigación un tránsito desde la hipótesis a la deducción de consecuencias contrastables para determinar la certeza de los hechos, procesos o conocimientos mediante la observación, verificación o experimentación (Ñaupas, 2014).

3.3. Diseño de investigación

El diseño del presente estudio es no experimental - transeccional – correlacional; que cumple con lo señalado por Hernández y Mendoza (2018) de ser estudios sin

manipulación de variables porque los fenómenos o variables ya ocurrieron; se desarrollaron en un tiempo único y buscan encontrar relación entre sus variables.

El diseño del estudio queda representado de la siguiente manera:



Donde:

M: Muestra

V1: Variable Classroom

V2: Variable Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

r: Correlación

3.4. Población, muestra y muestreo.

La población estuvo conformada por 403 estudiantes de una institución educativa de Tambopata, Madre de Dios 2022.

Tabla 01

Población de estudiantes

Sección	1°	2°	Grados 3°	4°	5°	T
A	31	36	38	35	34	403
B	30	35	38	35	31	
C	30					
D	30					
Total	121	71	76	70	65	

Nota. Población de estudiantes por Grado y sección, según nóminas de Matricula de una Institución educativa de Tambopata, Madre de Dios.

La muestra estuvo constituida por 36 estudiantes de segundo año de la sección A de la Institución Educativa CAP. PNP Alipio Ponce Vásquez, Tambopata.

Tabla 02

Muestra de estudiantes

Secciones	Varones	Mujeres
“A”	19	17
Total	36	

Nota. Datos recogidos de las nóminas de Matricula de una Institución educativa de Tambopata, Madre de Dios.

El muestreo fue no probabilístico a pesar de no ser una técnica propia del tipo de estudio; lo que se busco fue seleccionar una muestra basándose en el conocimiento de la población y el juicio de quien conduce la investigación.

3.5. Técnicas e instrumento de recojo de datos

Para garantizar que la información que se recoja sea confiable se seleccionó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario; por considerar que son pertinente y suficientes, además de responder al tipo de estudio que se propuso. Según Bernal (2014) la encuesta es una de las técnicas mas usada en estudios cuantitativos y se fundamenta en un conjunto de preguntas preparadas para recoger información precisa de la variable en estudio. En este caso los criterios de validez y confiabilidad del instrumento se obtuvieron por juicio de expertos (tres expertos) el primero y calculando el alfa de Crombach (0,786) el segundo.

La validación se hizo por juicio de expertos, teniendo en cuenta que tengan el grado de maestría o doctorado; se socializaron los instrumentos compartido por la universidad los cuales fueron procesados por los validadores, se adjunta la constancia de validación (Anexo 3).

Con el Spss se calculo el alfa de Cronbach para obtener la confiabilidad del instrumento y proceder al recojo de datos.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Con ayuda del Excel se generó un diagrama de dispersión previo a la contrastación estadística de la hipótesis (Fig. 01); se utilizaron las tablas comparativas con su respectivo gráfico de barras; respecto de la prueba de hipótesis se calculó mediante la “t de student” y finalmente para determinar la relación entre las variables se utilizó el coeficiente de relación de Pearson.

Se recurrió al Spss V26 para determinar la correlación entre las variables; así como la correlación entre las dimensiones del Google classroom y la variable Gestiona proyectos de emprendimiento.

3.7. Ética investigativa

La ética en la investigación educativa contribuye un factor fundamental que debe ser considerado para la realización de estudios que incluyan la participación de diversos sujetos. Sin embargo, en la actividad indicativa se presentan diferentes problemas éticos que están relacionados con los participantes, el incorrecto uso de la investigación, el investigador, el plagio y la utilización de datos falsos.

Este trabajo de investigación ha sido desarrollado en forma responsable sin perjudicar a ninguna persona. Los aspectos éticos permiten aportar y desarrollar mejoras en los niños y niñas, a su vez con la investigación innovación e de la educación en nuestro país. Los resultados serán utilizados sólo en la presente investigación. Así mismo se citan las referencias bibliográficas como: libros y páginas webs consultadas.

IV. RESULTADOS

Este capítulo muestra los resultados obtenidos sobre la medición de las variables de estudio; el nivel de uso del classroom y el nivel de desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes del 2° de secundaria de la institución educativa CAP. PNP Alipio Ponce Vásquez del distrito de Tambopata.

4.1. Presentación y análisis de resultados

4.1.1. Diagrama de dispersión

Previo al análisis de resultados estadísticos se presentaron las variables en un diagrama de dispersión para identificar si hay algún indicio de relación entre las variables del estudio. A continuación, la tabla 03 y la Figura 01, nos permiten una mejor interpretación de los resultados obtenidos:

Tabla 03

Base de datos

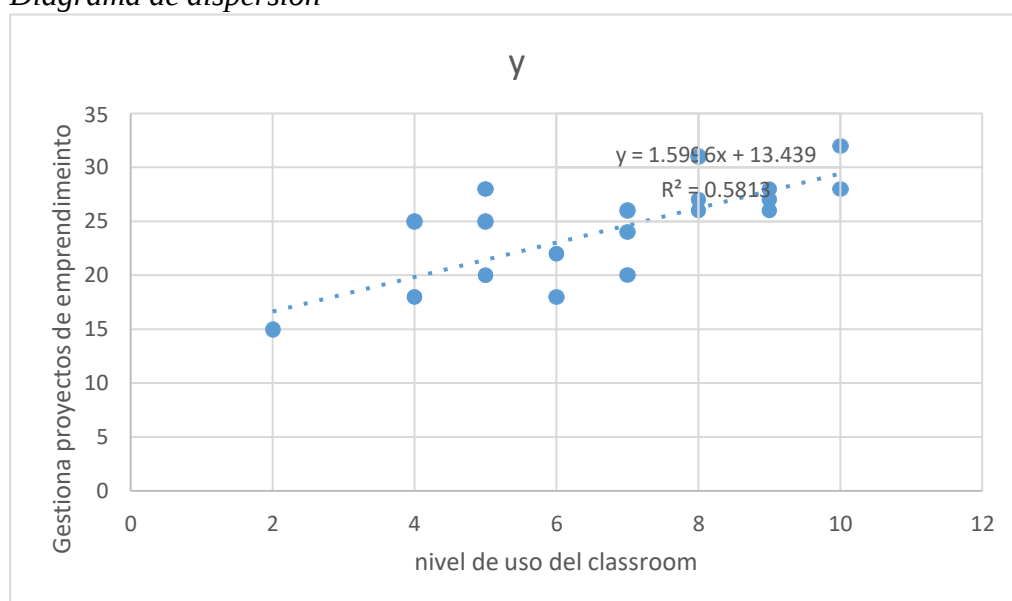
Estudiante	Uso del classroom				Nivel de desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento
	D1	D2	D3	X	Y
1.	10	10	10	30	32
2.	5	7	6	18	20
3.	5	5	4	14	25
4.	4	4	4	12	18
5.	8	4	8	20	26
6.	9	6	9	24	28
7.	4	2	4	10	18
8.	6	5	4	15	22
9.	7	7	4	18	26
10.	9	5	6	20	26
11.	5	7	8	20	28
12.	7	9	10	26	24
13.	9	9	10	28	27
14.	10	6	6	22	28
15.	6	8	7	21	22
16.	8	10	7	25	27
17.	7	5	6	18	20

18.	2	4	4	10	15
19.	5	4	6	15	20
20.	4	7	9	20	25
21.	6	4	4	14	18
22.	8	10	9	27	31
23.	10	6	9	25	32
24.	6	8	10	24	30
25.	10	10	9	29	30
26.	8	10	10	28	25
27.	9	7	9	25	22
28.	10	9	9	28	27
29.	6	8	6	20	27
30.	8	6	1	15	16
31.	7	8	3	18	25
32.	3	4	5	12	29
33.	7	8	10	25	30
34.	8	9	1	18	19
35.	8	6	6	20	20
36.	6	9	5	20	24

Nota. Resultados tabulados para cuantificar las variables de estudio.

Figura 01

Diagrama de dispersión



Nota. La figura 1, grafica la posible relación entre la variable nivel de uso del classroom y el nivel de desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.

Análisis:

En la Figura 1, nos muestra que hay una tendencia a incrementar el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social, en relación del nivel de uso del Classroom por los estudiantes de la muestra. Si el nivel de uso del classroom se encuentra en inicio, los niveles de desarrollo de la competencia en referencia, alcanzan una calificación que los ubica en un nivel de inicio; los estudiantes que alcanzan un nivel de proceso respecto al uso del classroom, muestran una puntuación que va desde 11 a 30 lo cual representa un nivel de proceso en el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social; del mismo modo ocurre en el nivel esperado y destacado, si el nivel de uso del classroom es el esperado, se observa que los estudiantes alcanzan calificaciones que los ubica en un nivel esperado respecto al desarrollo de la competencia y si alcanza el nivel destacado en el uso del classroom, sería un indicador de que las calificación de 18 para arriba representan un nivel destacado en el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social, lo cual es un referente de que existe una relación entre las variables de estudio la cual se verificara haciendo uso de la estadística.

4.2. Prueba de hipótesis

A continuación, se procedió a calcular el coeficiente de correlación de Persona con apoyo el Spssv26, ya que se trata de una investigación relacional que pretende relacionar y cuantificar la relación entre el uso del Classroom y el desarrollo de la competencia para gestionar proyectos de emprendimiento:

Tabla 4

Coeficiente de correlación entre las variables del estudio

		Classroom	GEST_PROY
Classroom	Correlación de Pearson	1	,697**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	36	36
GEST_PROY	Correlación de Pearson	,697**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	36	36

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Como se puede observar existe suficiente evidencia estadística que entre la variable classroom y la variable gestiona proyectos de emprendimiento existe una correlación de ,697 lo que significa que la correlación es positiva y alta. Además, el nivel de significancia es de ,000 lo cual es menor a 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 5*Correlación entre la Interfase y la gestión de Proyectos*

		INTERF_GRAF	GEST_PROY
INTERF_GRAF	Correlación de Pearson	1	,558**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	36	36
GEST_PROY	Correlación de Pearson	,558**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	36	36

**.

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Como se puede observar existe suficiente evidencia estadística que entre dimensión interfase gráfica y la variable gestiona proyectos de emprendimiento existe una correlación de ,558 lo que significa que la correlación es positiva y moderada. Además, el nivel de significancia es de ,000 lo cual es menor a 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 6*Correlación entre la utilidad y la gestión de proyectos*

		UTILIDAD	GEST_PROY
UTILIDAD	Correlación de Pearson	1	,542**
	Sig. (bilateral)		,001
	N	36	36
GEST_PROY	Correlación de Pearson	,542**	1
	Sig. (bilateral)	,001	
	N	36	36

**.

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Como se puede observar existe suficiente evidencia estadística que entre la dimensión utilidad y la variable gestiona proyectos de emprendimiento existe una correlación de ,542 lo que significa que la correlación es positiva y moderada. Además, el nivel de significancia es de ,000 lo cual es menor a 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 7

Correlación entre la sociabilidad y la Gestión de Proyectos

		SOCIABILIDAD	GEST_PROY
SOCIABILIDAD	Correlación de Pearson	1	,631**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	36	36
GEST_PROY	Correlación de Pearson	,631**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	36	36

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Como se puede observar existe suficiente evidencia estadística que entre la dimensión sociabilidad y la variable gestiona proyectos de emprendimiento existe una correlación de ,631 lo que significa que la correlación es positiva y alta. Además, el nivel de significancia es de ,000 lo cual es menor a 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones

Por los resultados obtenidos se puede concluir que:

Existe una correlación significativa alta entre las variables de estudio classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento, la evidencia científica se sustenta en la prueba de correlación r de Pearson igual a ,697 lo que significa que la correlación es positiva y alta. Además de haberse obtenido un nivel de significancia es de ,000 lo cual es menor a 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Existe una correlación significativa alta entre la dimensión Interfaz Gráfica del classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022. la evidencia científica se sustenta en la prueba de correlación r de Pearson igual a ,558 lo que significa que la correlación es positiva y alta. Además de haberse obtenido un nivel de significancia es de ,000 lo cual es menor a 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Existe una correlación significativa alta entre la dimensión utilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022. la evidencia científica se sustenta en la prueba de correlación r de Pearson igual a ,542 lo que significa que la correlación es positiva y alta. Además de haberse obtenido un nivel de significancia es de ,000 lo cual es menor a 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Existe una correlación significativa alta entre la dimensión sociabilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022. la evidencia científica se sustenta en la prueba de correlación r de Pearson igual a ,631 lo que significa que la correlación es positiva y alta. Además de haberse obtenido un nivel de significancia es de ,000 lo cual es menor a 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

5.2. Sugerencias

Se les sugiere a los directivos de las instituciones educativas lo siguiente:

- A partir de la información compartida en el presente trabajo se pueden implementar jornadas de capacitación de docentes sobre el manejo de Classroom y otras herramientas virtuales.
- Promover como cultura institucional el uso de espacios virtuales para la interacción docente – alumno como estrategia de reforzamiento o acompañamiento al logro de sus aprendizajes.

A los docentes se les sugiere:

- Conocedores que entre las variables hay un grado de la relación significativa se puede consolidar como una buena práctica la implementación del Classroom en el desarrollo de las actividades de aprendizajes.
- Asumir el cambio de paradigma respecto a la incorporar la virtualidad en el proceso formativo que se da en la institución educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida C., A. (2007). El aprendizaje significativo en el contexto educativo. *Ciencia y Poder Aéreo*, 2 (1), 6-9. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=673571165011>
- Alvarez E., J., Alonso Berenguer, I., Gorina Sánchez, A., & Iglesias Domecq, N. (2018). Pautas para implementar la enseñanza de la Matemática a través de la resolución de problemas. *Maestro y Sociedad*(3), 66-81.
<https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/3610>
- Alvarado F., R. (2021). *La plataforma virtual classroom en la optimización del aprendizaje del área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. Archivo digital.
http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2338/1/T026_42692533_M.pdf
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación Introducción a la Metodología Científica* (Sexta edición ed.). Editorial Episteme, C.A.
- Arteaga M., B., Pizarro, N., & Macías, J. (2020). La representación en la resolución de problemas matemáticos: un análisis de estrategias metacognitivas de estudiantes de secundaria. *Uniciencia*, 34(1), 263 - 280. doi:<http://dx.doi.org/10.15359/ru.34-1.15>
- Avila L., J. J. (2019). *Relacion entre las estrategias de enseñanza y el rendimiento academico en el area de matematica de estudiantes de educación secundaria*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Archivo digital.
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/15444/AVILA%20LAZARO-CHAVEZ%20PONCE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Avilés O., M (2021) *Google Classroom y el Aprendizaje en el área de EPT bajo la percepción de los estudiantes de 5to de secundaria en la IEP San Antonio Marianistas. Bellavista - Callao, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65360/Avil%C3%A9s_OM-SD.pdf?sequence=1

Barriga, F. y. (12 de enero de 2017). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/97693895/Frida-Diaz-Barriga-Arceo1999->

Bernal T., C. A. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (Tercera ed.). Pearson Educación de Colombia Ltda.

Carrera, B. y Mazzearella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere* , 5 (13), 41-44. <https://www.redalyc.org/comocitar.oe?id=35601309>

Delgado V., J. D. (2017) El diseño universal en la interfaz gráfica de multimedia educativo. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 17 (3), 1-19. <https://www.redalyc.org/journal/447/44758585032/html/>

Díaz L., J. A., y Díaz F., R. (2018). Los Métodos de Resolución de Problemas y el Desarrollo del Pensamiento Matemático. *Bolema*, 32(60). doi: <https://doi.org/10.1590/1980-4415v32n60a03>

Díaz M., A. V. (2021) *La incorporación del uso de Google Classroom para facilitar el desarrollo de la competencia TIC de los estudiantes de 6to grado de primaria de una institución educativa estatal en el contexto del COVID-19* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú] https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18910/DIAZ_MALASQUEZ_ANGIE_VERONICA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chulco R., J. (2021) *Aula invertida en los métodos de enseñanza en la Unidad educativa Picaíhua del Cantón Ambato durante la Emergencia Sanitaria*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato] <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34050/1/JAIME%20GIOVANNI%20CHULCO%20RUIZ%20TESIS%20FINAL%20grado.pdf>

Echenique U., I. (2006). *Matemáticas Resolución de Problemas* (1ra. ed.). @cfnavarra. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36806288/RESOLUCION_DE_PROBLEM

AS_PRIMARIA_ISABEL_ECHENIQUE.pdf?1425137531=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DRESOLUCION_DE_PROBLEMAS_PRIMARIA_ISABEL.pdf&Expires=1655988451&Signature=gY1u4xGrbzkGHYs1-EG

- Edel N., R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1(2). <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- Galvez M., A. M. (2005) Sociabilidad en pantall, un estudio de la interacion en los entornos virtuales. *Revista de Antropologia Iberoamericana*. 1-29. https://www.researchgate.net/publication/26416091_Sociabilidad_en_pantalla_Un_estudio_de_la_interaccion_en_los_entornos_virtuales
- Gil R., M. A., y Peña M., E. J. (2020). *Google Classroom espacio complementario para la Enseñanza de los Estudiantes de 6to de secundaria, en el Liceo Damián Espinal, distrito educativo 08-01 de San José de las Matas, período 2019-2020*. [Tesis de Maestria, Universidad Abierta para Adultos de Respública Dominicana]. Archivo digital. <https://rai.uapa.edu.do/bitstream/handle/123456789/1266/GOOGLE%20CLASSROOM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernandez S., R., y Mendoza T., C. P. (2018). *Metodologia de la Investigacion. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7 ma. ed.). México: McGraw-Hill Interamericana, SA de CV.
- Heggart, K. R., & Yoo, J. (2018). Getting the Most from Google Classroom: A Pedagogical Framework for Tertiary Educators. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(3). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1174198.pdf>
- Hilaquita I., V. (2018). *Método Singapur en la Resolución de Problemas Matemáticos en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mercedario San Pedro pascual de la ciudad de Arequipa 2018*. [Tesis de Maestria, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Archivo digital. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7241/EDMhiinv.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

- Huallparimachi Q., A. (2022). *Uso de Google Classroom y el aprendizaje autónomo en estudiantes de 1° de secundaria de una I.E. - UGEL 01, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79805/Huallparimachi_QA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huzco A., J. S. y Romero C., M. F. (2018) *Aplicación de las herramientas de Google Apps (Google classroom y Google drive) para el aprendizaje colaborativo de las alumnas del quinto año de la Institución Educativa CNI N° 31 "Nuestra Señora del Carmen" – Yanacancha, Pasco* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Alcides Carrion]
<http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/848/1/TESIS.pdf>.
- Kraus, G.; Formichella, M. y Alderete, M. V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (24), 79-90. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592019000200010
- Machado T., C. (2016) *Aprendizaje con nuevas tecnologías: una mirada desde la Neurociencia y la Psicología Cognitiva. III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC*.
https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/20474/1/0730076_00000_0034.pdf
- Meneses E., M. L., & Peñaloza G., D. Y. (2019). Método de Pólya como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia resolución de problemas matemáticos con operaciones básicas. *Zona Proxima*, 31, 7 - 25.
<http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n31/2145-9444-zop-31-8.pdf>
- Minerd (2019) *Emprendimiento nivel secundario, modalidad tecnico profesional. Guia de estudiantes*.
<https://oei.int/downloads/blobs/eyJfcmlFpbHMiOnsibWVzc2FnZSI6IkJBaHBBa1F5IiwiaXhwIjpudWxsL0JwdXJiOiJibG9iX2lkIn19--8cfedbbe2336c7dfd70e3c1b319937d0682ff272/manual-emprendedores-estudiantes.pdf>

Minedu (2016) Programa Curricular del nivel Secundaria.

Montero Y., L. V., y Mahecha F., J. A. (2020). Comprensión y resolución de problemas matemáticos desde la macroestructura del texto. *Praxis y Saber*, 11(26).
doi:<https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n26.2020.9862>

More teaching, Less tech-ing: Google Classroom Launches Today. Official Google Cloud Blog (en inglés estadounidense). Consultado el 5 de abril de 2017.

Ñaupas P. , H., Mejía M., E., Novoa R., E., y Villagómez P., A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la tesis* (4 ta. Edición ed.). Colombia.

OEI (2023) *El futuro de la Inteligencia Artificial en educación en América Latina*.
<https://oei.int/downloads/blobs/eyJfcmlFpbHMiOmsibWVzc2FnZSI6IkJBaHBBazFsIiwZlXhwIjpudWxsLCJwdXIiOiJibG9iX2lkIn19--22b4e23859e3efeea96437ad6d3c4942a2454a74/El%20futuro%20de%20la%20inteligencia%20artificial%20en%20educaci%C3%B3n%20en%20A%C3%A9rica%20Latina.pdf>

Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes del Ministerio de Educación [UMC - Minedu]. (abril de 2019). *Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes – ECE 2018 Region Huánuco*. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/04/PptReg_ECE2018_1000_Huanuco.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco]. (16 de marzo de 2021). *Las Matemáticas, enseñanza e investigación para enfrentar los desafíos de estos tiempos*. <https://es.unesco.org/news/matematicas-ensenanza-e-investigacion-enfrentar-desafios-estos-tiempos>

Palomares R., Z. K. (2021). *Uso del Aula Virtual Classroom y Proceso de Aprendizaje de estudiantes de secundaria en el área de comunicación, IE 20320, Hualmay-Huaura 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/70685/Palomares_RZK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Pappas, Ch. (20 de agosto de 2015). «Google Classroom Review: Pros and Cons Of Using Google Classroom In eLearning - eLearning Industry». eLearning Industry (en inglés estadounidense). Consultado el 27 de octubre de 2016.
- Porter, M. (2008). ¿Qué es la estrategia? *Harvard Business Review*.
<http://200.0.31.75/bitstream/20.500.11962/28281/1/2.%2BQue%CC%81%2Bes%2Bestrategia.pdf>
- Puentes A., G. R. (2022). *Estilos de aprendizaje y nivel de rendimiento académico del área de matemática en estudiantes del nivel secundario, Julcán-2021*. [Tesis doctoral, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89896/Puentes_AG-R-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quintana C., S. (2022). *Google Classroom y logro de competencias desde la perspectiva docente de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús. Piura, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/84270?locale-attribute=es>
- Quispe H., A. (2022) *Gestión educativa y la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en las instituciones educativas, provincia de Huaytará - Huancaavelica, 2021* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77490/Quispe_HA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rizo C., C., y Campistrous P., L. (1999). Estrategias de resolución de problemas en la escuela. *Revista Latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa*, 2(2-3), 31-45. <https://www.redalyc.org/pdf/335/33520304.pdf>
- Rivas V., C.; Padilla S., F.; Parra R., L. y Reyes M., R. (2022) *Google Classroom como estrategia didáctico-pedagógica para fortalecer el nivel de comprensión lectora en estudiantes de grado 7º de Villavicencio-Meta* [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena]
https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15615/TGF_Carlos%20Rivas_Fredy%20Padilla_Luis%20Parra_Rosa%20Reyes.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rojas S., A. (04 de diciembre de 2019). Pisa 2018: ¿por qué el Perú mejoró en matemáticas y ciencia, pero lidera indicadores de desigualdad?. El Comercio. Obtenido de <https://elcomercio.pe/peru/pisa-2018-por-que-el-peru-mejoro-en-matematicas-y-ciencias-pero-lidera-indicadores-de-desigualdad-ministerio-de-educacion-minedu-noticia/?ref=ecr>
- Safeca M., J., Vinent M., M. B., & Santiesteban L., M. M. (2020). Un enfoque formativo del emprendimiento en estudiantes Angolanos. *Revista Didasc@lia*, 10(5), 256 - 267. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7805948>
- Trillas G., L., y Macedo, J. (2010). Importancia de las TIC en la educación básica regular. *Tecnología de la información, investigación educativa*, 14, (25), 209-224.
- Vilca P., C. (2019). Resolución de problemas como estrategia en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de secundaria. *Revista de Investigaciones de la Escuela de Posgrado Universidad Nacional del Altiplano*, 8(2), 1028-1036. doi:<http://dx.doi.org/10.26788/riepg.2019.2.123>
- Yagual C., B. (2021) *Estrategia pedagógica de aula invertida para la comprensión lectora mediante Google Classroom, en estudiantes del nivel básica media, año 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena] <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6157/1/UPSE-MET-2021-0005.pdf>
- Zelada M., N. A. (2018). *Habilidades sociales y competencia en proyectos de emprendimiento en estudiantes de secundaria*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15055/Zelada_MNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Titulo	Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodológica
Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022	Problema General: ¿Existe relación entre el Classroom y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022? Problemas específicos: ¿Existe relación entre la dimensión Interfaz Gráfica del classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022? ¿Existe relación entre la dimensión utilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022? ¿Existe relación entre la dimensión sociabilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes de una	Hipótesis General: H_A: Existe relación significativa entre el Classroom y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022 Hipótesis específicas H₁: Es significativa y positiva la relación entre la dimensión Interfaz Gráfica del classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022 H₂: Es significativa y positiva la relación entre la dimensión utilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022 - H₃: Es significativa y positiva la relación entre la dimensión	Objetivo general: Determinar la relación entre el Classroom y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022 Objetivos específicos: Identificar la relación entre la dimensión Interfaz Gráfica del classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022 Identificar la relación entre la dimensión utilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022	V1: Classroom V2: Gestión de proyectos de emprendimiento	- Interfase grafica - Utilidad - Sociabilidad - Crea propuestas de valor - Aplica habilidades técnicas - Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas - Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Tipo: Descriptiva correlacional transversal Métodos: hipotético – deductivo Diseño: No experimental - Población: estudiantes de secundaria de la institución educativa del distrito de Tambopata - Muestra: 36 estudiantes de 2do año de la institución Educativa del distrito de Tambopata Técnicas e instrumentos de recolección de datos: - cuestionario Métodos de análisis de

	Institución de Secundaria de Tambopata, 2022? -	sociabilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022	Identificar la relación entre la dimensión sociabilidad del Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución de Secundaria de Tambopata, 2022 -			investigación: los datos serán procesados en el Excel y el programa Spss26
--	---	--	--	--	--	--

Anexo 2: Instrumentos de recojo de datos:

Cuestionario para identificar el nivel de uso del classroom tienen los estudiantes de una institución de secundaria de Tambopata, 2022.

INSTRUCCIONES: Respondo con honestidad los siguientes Items, el instrumento es anónimo toda vez que su finalidad es recoger información sobre el uso del classroom, no tiene fines punitivos.

A continuación, se comparte la escala de valor:

1	2	3	4	5
nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	siempre

Orden	Dimensiones e ítems	1	2	3	4	5
Interfaz Gráfica						
01	Ubico con facilidad la información en orden cronológico.					
02	Reviso diversos archivos con la intención de mejorarlos.					
Utilidad						
03	Ubico correctamente diversos archivos.					
04	Realizo las actividades o tareas asignadas en el classroom					
Sociabilidad						
05	Comparto archivos con el responsable del aula y con otros estudiantes en el classroom					
06	Interactuó en el classroom en el equipo al que pertenezco					

Gracias por su colaboración

Cuestionario para determinar el nivel de desarrollo de competencia gestiona proyectos de emprendimiento

A continuación, se presentan algunos Items que van a permitir identificar el nivel de desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento, el cuestionario es anónimo y no tiene fines punitivos:

A continuación, se comparte la escala de valor:

1	2	3	4	5
nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	siempre

Orden	Dimensiones e ítems	1	2	3	4	5
Propuestas de valor						
01	Imagino alternativas de solución creativas y las representa a través de prototipos.					
02	Imagino alternativas de solución creativas, elige una en función de su viabilidad					
Habilidades técnicas						
03	Empleo habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios.					
04	Selecciono los materiales necesarios para elaborar la propuesta de valor					
Trabaja colaborativamente						
05	Exploro en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.					
06	Indago sobre los posibles factores que originan la situación mediante entrevistas individuales, y delimita un grupo de usuarios que se ve afectado por ello.					
Evalúa el proyecto						
07	Propongo actividades que debe realizar el equipo explicando cómo integra distintos puntos de vista.					
08	Propongo actividades que debe realizar el equipo definiendo los roles asociados a su propuesta					

Gracias por su colaboración

Anexo 3: Validez y confiabilidad del instrumento

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimados Validadores:

Dr. Roxita Nohely Briceño Hernández y Ms. Basilio More Patricia Liliana

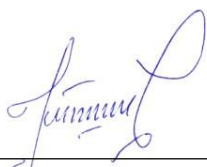
Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validarlos instrumentos que adjunto denominados: Guía de observación y cuestionario, diseñados por los Br. Frans Bruss Flores Valles con DNI N° 42926031 y Br. Wilver Ramos Pari con DNI N° 41942766, cuyo propósito es identificar el nivel de uso del classroom y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento respectivamente; el cual será aplicado a los estudiantes del 2° de secundaria de una institución educativa de Tambopata – Madre de Dios; por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y aportes serán de utilidad.

Los instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: “Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución de secundaria de Tambopata, 2022”

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título profesional de: Licenciado

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



Br. Frans Bruss Flores Valles
DNI N° 42926031



Br. Wilver Ramos Pari
DNI N° 41942766

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Dr. Roxita Nohely Briceño Hernández, con Documento Nacional de Identidad N°44172019, de profesión Psicóloga, grado académico Doctora, con código de colegiatura 17616, labor que ejerzo actualmente como docente de Pregrado y Posgrado de la UCV.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Guía de observación y cuestionario, cuyo propósito es identificar el nivel de uso del classroom y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento respectivamente, a los efectos de su aplicación a los estudiantes del 2° de secundaria de una institución educativa de Tambopata – Madre de Dios.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.			X		
Amplitud del contenido a evaluar.			X		
Congruencia con los indicadores.			X		
Coherencia con las dimensiones.			X		

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado (X) PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 27 días del mes de junio del 2022

Apellidos y nombres: Dr. Roxita Nohely Briceño Hernández DNI: 44172019

Firma: 
Ps. Roxita Nohely Briceño Hernández
C.N.: 17616

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Ms. Basilio More Patricia Liliana, con Documento Nacional de Identidad N°16726257, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 1016726257, labor que ejerzo actualmente como docente de EBR en la IE Pomape - Lambayeque.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Guía de observación y cuestionario, cuyo propósito es identificar el nivel de uso del classroom y el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento respectivamente, a los efectos de su aplicación a los estudiantes del 2° de secundaria de una institución educativa de Tambopata – Madre de Dios.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.			X		
Amplitud del contenido a evaluar.			X		
Congruencia con los indicadores.			X		
Coherencia con las dimensiones.			X		

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado (X) PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 27 días del mes de junio del 2022

Apellidos y nombres: Mg. Basilio More Patricia Liliana

DNI: 16726257

Firma: _____



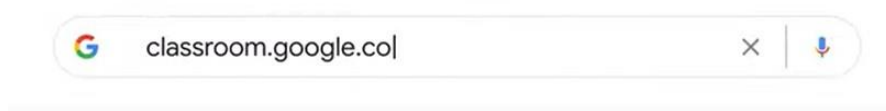
Anexo 4: Base de datos

	Classroom	INTERF_GR F	UTILIDAD	SOCIABILID D	GEST_PRO
1	30	10	10	10	32
2	18	5	7	6	20
3	14	5	5	4	25
4	12	4	4	4	18
5	20	8	4	8	26
6	24	9	6	9	28
7	10	4	2	4	18
8	15	6	5	4	22
9	18	7	7	4	26
10	20	9	5	6	26
11	20	5	7	8	28
12	26	7	9	10	24
13	26	9	9	10	27
14	22	10	6	6	28
15	21	6	8	7	22
16	25	8	10	7	27
17	18	7	5	6	20
18	10	2	4	4	15
19	15	5	4	6	20
20	20	4	7	9	25
21	14	6	4	4	18
22	27	8	10	9	31
23	25	10	6	9	32
24	24	6	8	10	30
25	29	10	10	9	30
26	28	8	10	10	25
27	25	9	7	9	22
28	28	10	9	9	27
29	20	6	8	6	27
30	15	4	6	5	16
31	18	7	8	3	25
32	12	3	4	5	29
33	25	7	8	10	30
34	18	8	7	3	19
35	20	8	6	6	20
36	20	6	9	5	24

Anexo 5: Tutorial de inicio del Google Classroom



Paso 1:



Paso 2:



Paso 3:



Anexo 6: Informe de Originalidad

TESIS DE FLORES

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	3%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	15%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	2%
3	www.siteal.iiep.unesco.org Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cooperativa de Colombia Trabajo del estudiante	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo