

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

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



PLATAFORMA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PANGOA, 2023

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

AUTORES

Br. Judith Maribel Avellaneda Medina
Br. Verónica María Huánuco Rodríguez

ASESOR

Ms. Rodri Demus De la Cruz Rodríguez
<https://orcid.org/0000-0002-8357-7344>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación en los ámbitos educativos

TRUJILLO - PERÚ
2023

Informe de originalidad

PLATAFORMA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PANGOA, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	9%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	8%
3	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%

Autoridades universitarias

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

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Diaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Ena Cecilia Obando Peralta

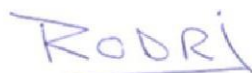
Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

Conformidad del asesor

Yo, Ms./Dr. Rodri Demus De la Cruz Rodríguez, con DNI N° 41229417, como asesor de la tesis titulada: “PLATAFORMA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PANGOA, 2023”, desarrollada por las bachilleres Judith Maribel Avellaneda Medina con DNI 41057732 y Verónica María Huánuco Rodríguez con DNI 41393000, egresadas del Programa de Complementación Universitaria, carrera profesional de Educación Secundaria con mención en Computación e Informática, considero que dicho trabajo para optar el título profesional reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación 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.



.....
Rodri Demus De la Cruz Rodríguez
Asesor

Dedicatoria

A Dios gracias por iluminare con su sabiduría, logre concluir mi carrera profesional.

A mis padres que supieron formarme con amor y valores en especial a mi madre que desde el cielo me ilumina para seguir adelante con mis proyectos.

A mis hijos Calberth y Meljovit quienes fueron mi motivación constante y que han fomentado en mí, el deseo de superación personal y profesional, por ser ellos mi motor de lucha día a día y poder llegar a ser un ejemplo para ellos.

Judith Maribel

Primeramente, a Dios que es el creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado, con toda la humildad que de mi corazón pueda emanar.

A mi hijo, Christopher, la razón de mi vida y mi más grande inspiración para ser mejor persona cada día.

A mis Padres, Herlinda y Marcelo, quienes dieron todo lo que tenían para que yo pueda formar parte de este mundo. Su amor y cariño me permitieron ser la persona que soy hoy en día.

Verónica María

Agradecimiento

A Dios, por darnos la oportunidad de seguir con vida, por estar a nuestro lado en cada uno de los pasos que hemos dado, por fortalecer nuestros corazones e iluminar nuestra mente con sabiduría, y por haber puesto en nuestros caminos a las personas que han sido nuestro soporte y guía durante todo el proceso de investigación.

A la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI por darnos la oportunidad de estudiar y culminar la Licenciatura en Educación, en el marco de su formación humana e integral basada en valores.

Al Maestro Asesor Rodri Demus De la Cruz Rodríguez le agradecemos profundamente por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones no hubiese sido posible lograr el desarrollo de la presente tesis.

Declaratoria de autenticidad

Nosotros, Judith Maribel Avellaneda Medina con DNI 41057732 y Verónica María Huánuco Rodríguez con DNI 41393000, egresadas 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 del informe de Tesis titulado: “Plataforma Classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Pangoa, 2023”, la cual consta de un total de 105 páginas, en las que se incluye 16 tablas y 10 figuras, más un total de 43 páginas en anexos.

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.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 19 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



Judith Maribel Avellaneda Medina
DNI 41057732



Verónica María Huánuco Rodríguez
DNI 41393000

Índice de contenidos

Informe de originalidad	ii
Autoridades universitarias	iii
Conformidad del asesor	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Declaratoria de autenticidad	vii
Índice de contenidos	viii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
I. INTRODUCCIÓN	15
II. METODOLOGÍA	30
2.1 Enfoque y tipo	30
2.2 Diseño de investigación	30
2.3 Población, muestra y muestreo	30
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	31
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	32
2.6 Aspectos éticos en investigación	32
III. RESULTADOS	33
3.1 Presentación y análisis de resultados	33
3.1.1 Resultados de la variable Plataforma Classroom	33
3.1.2 Resultados de la variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico	36
3.1.3 Prueba de normalidad	42
3.1.4 Prueba de correlación a las variables y dimensiones	42
3.2 Prueba de hipótesis	43
3.2.1 Para la Plataforma Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico	43
3.2.2 Para la dimensión aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico	44

3.2.3 Para la dimensión aspectos técnicos y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico.....	45
3.2.4 Para la dimensión gestión de recursos y organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico	46
IV. DISCUSIÓN.....	48
V. CONCLUSIONES.....	53
VI. RECOMENDACIONES	54
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXOS.....	62
Anexo 1: Instrumentos de medición.....	62
Anexo 2: Ficha técnica	66
Anexo 3: Operacionalización de variables	94
Anexo 4: Carta de presentación.....	96
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad competente que faculta el recojo de datos.....	97
Anexo 6: Consentimiento informado	98
Anexo 7: Asentimiento informado	99
Anexo 8: Matriz de consistencia	101
Anexo 9: Base de datos	104

Índice de tablas

Tabla 1. Distribución de la población por grado y sexo	31
Tabla 2. Plataforma Classroom en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	33
Tabla 3. Aspectos pedagógicos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	34
Tabla 4. Aspectos técnicos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	35
Tabla 5. Gestión de recursos y organización de contenidos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	36
Tabla 6. Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	37
Tabla 7. Propuesta de valor en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	38
Tabla 8. Habilidades técnicas en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	38
Tabla 9. Trabaja colaborativamente en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	39
Tabla 10. Evalúa el proyecto en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	41
Tabla 11. Prueba de normalidad para la plataforma classroom, sus dimensiones y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	42
Tabla 12. Prueba de Rho de Spearman para la plataforma classroom, sus dimensiones y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	42
Tabla 13. Prueba de hipótesis para la plataforma classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	44
Tabla 14. Prueba de hipótesis para el aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	45

Tabla 15. Prueba de hipótesis para el aspecto técnico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.....	46
Tabla 16. Prueba de hipótesis para la gestión de recursos y la organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa	47

Índice de figuras

Figura 1. Esquema de diseño de investigación.....	30
Figura 2. Plataforma Classroom en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.....	33
Figura 3. Aspectos pedagógicos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.....	34
Figura 4. Aspectos técnicos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.....	35
Figura 5. Gestión de recursos y organización de contenidos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.....	36
Figura 6. Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.....	37
Figura 7. Propuesta de valor en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.....	38
Figura 8. Habilidades técnicas en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.....	39
Figura 9. Trabaja colaborativamente en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.....	40
Figura 10. Evalúa el proyecto en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.....	41

RESUMEN

La actual investigación tuvo como objetivo de determinar la relación que existe entre plataforma Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023. La metodología utilizada para la muestra de la pesquisa fue de enfoque cuantitativo, de tipo básico, con diseño no experimental, descriptivo correlacional. Además, se determinó con una muestra de 31 estudiantes. Para la recopilación de datos y análisis de información se empleó la técnica de la encuesta, y los instrumentos fueron dos cuestionarios. Para la fiabilidad se halló a través del alfa de Cronbach con valore de 0.871 y 0.862 para las variables respectivamente. Como parte de los resultados de los niveles descriptivos se evidenció que, el 25.8% (bajo), 61.3% (medio) y 12.9% (alto) en la variable plataforma Classroom; mientras tanto, el 12.9% usan en un nivel bajo, el 25.8% en el nivel medio y el 61.3% en alto para la variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico; así mismo, en el análisis inferencial se mostró que el valor de $r = 0.442^*$ y $p = 0.013$, siendo $p < 0.05$, por lo tanto, se aceptó la hipótesis de investigación. Se concluye que, existe una correlación positiva media entre las variables.

Palabras clave: Classroom, competencia, gestiona proyectos, plataforma.

ABSTRACT

The aim of the current research was to determine the relationship between the Classroom platform and the competence to manage economic entrepreneurship projects in secondary school students of the San Cristóbal de Pangoa Educational Institution, 2023. The methodology used for the research sample was quantitative approach, basic type, non-experimental design, descriptive correlational. In addition, it was determined with a sample of 31 students. For data collection and information analysis, the survey technique was used, and the instruments were two questionnaires. Reliability was found through Cronbach's alpha with values of 0.871 and 0.862 for the variables respectively. As part of the results of the descriptive levels, it was found that 25.8% (low), 61.3% (medium) and 12.9% (high) in the Classroom platform variable; meanwhile, 12.9% use a low level, 25.8% in the medium level and 61.3% in high for the variable competence manages economic entrepreneurship projects; likewise, in the inferential analysis it was shown that the value of $r = 0.442^*$ and $p = 0.013$, being $p < 0.05$, therefore, the research hypothesis was accepted. It is concluded that, there is an average positive correlation between the variables.

Key words: Classroom, competence, project management, platform.

I. INTRODUCCIÓN

La propagación del SARS-COV-2 ha tenido un impacto significativo en diversos ámbitos a nivel mundial, no solo en el sector de la salud, sino también en la economía, cultura y sociedad. Esta situación también ha afectado el sector educativo de manera importante. Según la UNESCO (2020), la pandemia ha interrumpido el proceso de aprendizaje en todo el mundo, lo que ha resultado en el cierre de escuelas y universidades en más de 190 países. En el pico más alto de la crisis, más de 1.600 millones de estudiantes se encontraron sin poder asistir a clases y más de 100 millones de profesores y personal escolar impactados por el cierre inesperado de los centros escolares. Actualmente, todavía hay 2/3 de los alumnos en todo el planeta que han experimentado cierres totales o parciales, y en 29 países las escuelas siguen cerradas en su totalidad.

En el escenario mundial, era fundamental adaptar el sistema educativo a las nuevas condiciones que trajo la pandemia y apoyar la gestión de emprendimientos. La educación, según Gutiérrez (2020) y Pérez (2021), tuvieron que adaptarse rápidamente con medios digitales. Además, en América Latina y el Caribe necesitaban mejorar su registro de patentes, ya que solo se registró el 1,7% de las patentes mundiales como China, Estados Unidos, Japón y Corea del Sur, en cambio, fueron los países con más cantidad de patentes, con 1,5 millones, 597.000, 313.000 y 209.000 (OMPI, 2021).

Por otro lado, los profesores se vieron empujados a utilizar las TIC para transmitir conocimientos a los alumnos en respuesta a los retos educativos planteados por la pandemia (González y Ramírez, 2020). Para Brenner (2020), durante la pandemia, los profesores de Argentina recibieron instrucciones políticas para utilizar determinadas plataformas, siendo Google Classroom un instrumento crucial. La educación secundaria técnica se convirtió en una prioridad en los años 70 en los países latinoamericanos como resultado de la expansión industrial. En Chile, en el 2014 CORFO supervisó la administración de iniciativas de emprendimiento social destinadas a mejorar el capital humano y las capacidades tecnológicas. Si bien estas técnicas han demostrado ser fundamentales durante la crisis actual, destacan la necesidad de revisar los futuros enfoques instructivos.

En el ámbito nacional, en marzo de dos mil veinte, el gobierno del Perú declaró como situación de contingencia y ordenó un estricto aislamiento social. Con el fin de asegurar que el servicio educativo prosiga sin intermitencia de modo no presencial, el Ministerio de

Educación (2020) estableció requisitos para el trabajo a distancia de los instructores de las organizaciones y planes educacionales nacionales, y se adoptó la estrategia “Aprendo en casa”. Covarrubias (2021) destaca la importancia de la práctica instruccional en el fomento del emprendimiento escolar. Para Azañedo (2021) subraya la necesidad de incorporar estrategias y enfoques de enseñanza-aprendizaje en el trabajo a distancia y virtual. Según Esquerre y Pérez (2021), durante la epidemia, algunos negocios se adaptaron y ajustaron sus bienes y servicios, mientras que otros se desarrollaron como oportunidades de emprendimiento. Además, el uso de Google Classroom como plataforma de aprendizaje en línea presentó desafíos adicionales. Por decir, resultó difícil para los estudiantes colaborar y comunicarse entre sí, lo que afectó negativamente su capacidad para trabajar juntos en proyectos de emprendimiento. Según Ñopo (2022), la metodología de Design Thinking fue una herramienta útil para fomentar la competencia de gestión de proyectos de empresariedad económica y social en alumnos de educación del nivel media.

En las instituciones educativas del sector local de Pangoa, se ha implementado la competencia administrar proyectos de empoderamiento financiero con el objetivo de orientar a los estudiantes hacia la formación de microempresas en el contexto del distrito, desarrollando capacidades y contenidos en un ambiente apropiado. Además, se capacitó a los estudiantes con ideas emprendedoras para formar una micro o pequeña empresa en diferentes rubros y brindar productos y servicios a la población. Para mejorar el aprendizaje a distancia, los docentes emplearon las plataformas y herramientas educativas, como Google Classroom, para fomentar la autonomía de los estudiantes y desarrollar competencias comunicativas, reflexivas, de trabajo en equipo y responsabilidad en sus experiencias de aprendizaje, buscando así lograr los aprendizajes previstos y el logro de competencias profesionales orientados en el MBDD, en este contexto de virtualidad debido a la pandemia de la SARS-COV-2.

En base a la a problemática se planteó el siguiente problema: ¿Qué relación existe entre plataforma classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023?. Así mismo se establecieron los siguientes Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de la plataforma classroom en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023?; ¿Cuál es el nivel de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San

Cristóbal de Pangoa, 2023?; ¿Qué relación existe entre aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023?; ¿Qué relación existe entre aspectos técnicos y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023?; ¿Qué relación existe entre gestión de recursos y organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023?

En relación a la justificación teórica tiene como propósito de investigación, de analizar detalladamente los factores de la plataforma Classroom y la Competencia en gestión de programas de emprendimiento financiero de educandos para identificar sus fortalezas y debilidades teóricas. Los resultados obtenidos se utilizarán para establecer una base teórica sólida. Así mismo, En la práctica, la intención es instituir una conexión entre las variables de la plataforma Classroom y las percepciones de los estudiantes sobre la Competencia en administración de programas de emprendimiento financiero. Los resultados obtenidos se pueden utilizar para proponer nuevas mejoras en las investigaciones. De la misma manera, para la justificación metodológica, el propósito es presentar un enfoque adecuado para comprender la relación entre variables, así como adaptar instrumentos válidos y confiables. Estos dispositivos se utilizarán como punto de partida para futuras investigaciones similares.

Además, se planteó el objetivo general con la siguiente denominación: determinar la relación que existe entre plataforma Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

De la misma forma, se planteó los objetivos específicos como: Identificar el nivel de la plataforma Classroom en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023. Identificar el nivel de competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023. Determinar la relación entre aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023. Determinar la relación entre aspectos técnicos y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

Determinar la relación entre gestión de recursos y organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

También para relacionar a la pesquisa, se formuló la hipótesis general: Existe relación entre plataforma Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

En cuanto a la asociación de los problemas y objetivos específicos se delimitó las siguientes hipótesis específicas: Existe relación entre aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023. Existe relación entre aspectos técnicos y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023. Existe relación entre gestión de recursos y organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

No obstante, los antecedentes internacionales, como indica Trámpuz (2022), que desarrollo su artículo en Ecuador, su propósito fue analizar cómo ha influido la plataforma digital Google Classroom tanto en profesores como en alumnos, y comprobar si esta herramienta pedagógica puede sustituir total o parcialmente a las sesiones presenciales. Se adoptó un enfoque metodológico cuantitativo y cualitativo, y la técnica estadística utilizó encuestas y observaciones directas. El 39% de los alumnos afirmó haber comprendido las actividades previstas. En muchas situaciones, aquellos resultados muestran que una mayoría considerable de alumnos comprende las exigencias de los instructores que se ofrecen en la plataforma. Por otra parte, los encuestados creen que es necesaria la formación en herramientas técnicas. Como resultado, se concreta que el empleo de Classroom de sí misma no ayuda a los procedimientos de instrucción y conocimiento. Sin embargo, se pueden producir resultados más favorables con la ayuda de un profesor formado en el uso de esta tecnología. En consecuencia, es fundamental que el centro educativo realice un mayor esfuerzo para explorar nuevas formas de estimular el aprendizaje cognitivo de los alumnos y confirmar los objetivos establecidos para el empleo de la interfaz Classroom.

Corrales et al (2021), desarrolló su investigación en Nicaragua. Su propósito del estudio era investigar la plataforma Google como herramienta educativa y ayudar a los estudiantes a familiarizarse con las tecnologías de la información. Además, se pretendía ayudar al desarrollo de habilidades matemáticas y permitir a los instructores familiarizarse con las innovaciones y herramientas tecnológicas que podrían integrar en su enseñanza. Se realizaron entrevistas con administradores, instructores y alumnos como parte de una investigación inductiva cualitativa. La muestra estaba compuesta por un director, ocho profesores y 940 alumnos. El objetivo principal era ofrecer explicaciones concisas sobre la estrategia de la Fundación para llevar a cabo una operación participativa y adaptable en la realidad del momento político y social del país. El estudio pone de relieve los importantes beneficios del uso por parte de los instructores de la plataforma Google Classroom en su trabajo, aumentando así las competencias de los alumnos en todas las áreas, no sólo en matemáticas.

Sharda y Bajpai, (2021), desarrollaron su pesquisa en la India, su propósito principal del estudio era conocer la tecnología Google Classroom y cómo la utilizaban los educadores de la India, en particular durante la epidemia de COVID-19. Se adoptó un método cuantitativo y los datos se recogieron mediante un formulario de Google con 18 preguntas. Se realizó una encuesta a 1050 educadores para determinar cómo se utiliza Google Classroom en el procedimiento de enseñanza-saber. Según los resultados, el grueso de los encuestados utiliza Google Classroom para objetivos educativos, lo que resulta ventajoso en términos de sencillez de uso, utilidad percibida, seguimiento del progreso de los alumnos, comunicación e interacción entre profesores y alumnos. Además, en toda la epidemia, esta tecnología promueve el avance de la excelencia de las tareas de enseñanza y aprendizaje a todos los niveles.

Artículo escrito en Ecuador por Prado et al. (2020), su propósito era analizar cómo la plataforma digital Google Classroom ha influido tanto en los profesores como en los alumnos de las zonas rurales de Ecuador, y comprobar si las herramientas educativas que proporciona pueden sustituir total o parcialmente a las sesiones presenciales. En cuanto a al procedimiento, se adoptó una perspectiva descriptiva con una concepción transversal no empírica. La muestra se conformó por 64 maestros y 100 alumnos. Según los resultados, el 34% de los estudiantes afirmaron que no podían captar las actividades ofrecidas por los educadores en el interfaz del dominio de los casos. Esto sugiere que la escuela debería hacer

un mayor esfuerzo para encontrar enfoques innovadores que promuevan el aprendizaje cognitivo entre los estudiantes. Se ofrece una propuesta que incluye medidas correctoras para las instituciones que ya han adoptado el sistema, así como actividades preventivas para las que planean hacerlo en el futuro.

Zaruma, et.al (2020), la pesquisa se desarrolló en Ecuador utilizando una técnica cuantitativa. Se aplicó una encuesta a niños de 15 instituciones educativas para determinar su interés en la comunicación radial y sus expectativas con respecto a las oportunidades de información, entretenimiento y aprendizaje que brinda la radio. Los resultados revelaron que la radio no se utiliza actualmente como recurso didáctico en ninguna de las escuelas encuestadas; sin embargo, los estudiantes expresaron un fuerte deseo de trabajar en esta noción en el futuro.

Gil y Pea (2020) se propusieron investigar la influencia de la plataforma Google Classroom en el aprendizaje en la República Dominicana. Para su estudio, aplicaron cuestionarios y entrevistas a 30 alumnos utilizando una metodología descriptiva. Los resultados sugieren que los alumnos desconocían el uso de la plataforma y no sabían cómo obtener información de ella. Sin embargo, se encuentra que el uso de Google Classroom permite que las herramientas sean buenas para que los estudiantes aumenten su autonomía en el aprendizaje y promuevan la resiliencia en el procedimiento del conocer.

La intención del artículo de Blimpo et al. (2020) en Gambia era estudiar la influencia de un plan de aprendizaje desarrollado por computador en el aprendizaje de los alumnos de secundaria. Se utilizó una estrategia cuantitativa para recopilar datos primarios (encuestas) y secundarios (revisión de documentos) de 71 escuelas y 19 estudiantes de secundaria. Los resultados revelaron que hay pruebas sustanciales de que el programa de aprendizaje asistido por ordenador tiene una influencia beneficiosa en el aprendizaje de los alumnos, aunque sigue habiendo problemas como la falta de asistencia técnica y de electricidad en los lugares rurales. Por último, los encargados de la determinación deben dar prioridad a resolver los problemas presentados e incentivar el empleo de la tecnología en los salones de clase.

El propósito del artículo de Ramadhani et al. (2019) en Indonesia era estudiar el impacto de la utilización de Google Classroom en la educación de alumnos de secundaria. Se empleó una técnica cuantitativa, en la que participaron 62 estudiantes de dos escuelas secundarias. Se utilizaron un cuestionario y una prueba para examinar si el uso de Google Classroom potencia significativamente el aprendizaje en comparación con la enseñanza

tradicional. Finalmente, se descubrió que Google Classroom proporciona a los alumnos una experiencia de aprendizaje novedosa que les permite desenvolverse tanto dentro como fuera del aula.

En el contexto nacional de los antecedentes, Vivas (2022), esta tesis fue desarrollada en Piura. su estudio pretendía disponer la asociación entre el interfaz digital Aula y el proceso del saber. Para poner a prueba las presunciones, se utilizó un enfoque aplicado y cuantitativo, junto con un modelado de estudio no empírica y correlacional. El grupo y la prueba estaban compuestas por ochenta estudiantes extraídos de todo el instituto. Se realizó una encuesta utilizando un cuestionario de escala Likert que fue revisado por expertos y tuvo una buena fiabilidad de 0,91. El efecto, presentan que hay una asociación sustancial de Pearson de 0,799 entre las variables de la plataforma aula y la gestión formativa del alumno, rechazando la H_0 y aceptando la teoría H_1 de que tienen relación. Según el estudio descriptivo, el 90% de los alumnos considera que el uso de Aula es bueno y que el proceso de aprendizaje es satisfactorio. Los alumnos perciben la necesidad de adaptarse a nuevos modelos educativos, tácticas y tecnología que les ayuden a adaptarse a la formación virtual en situaciones de pandemia. Esta percepción es importante para ellos.

Miranda (2022), desarrolló su tesis en Lima. Su intención fue establecer la influencia entre el uso de la plataforma classroom y aprendizaje. Se realizó una encuesta a 61 estudiantes de secundaria utilizando un cuestionario como método de recogida de datos para estudiar el impacto de la plataforma Aula en la educación. El estudio se centró en el método cuantitativo y en el nivel explicativo, con el objetivo de determinar el impacto del empleo de Classroom en el saber de los educandos de una escuela. Los hallazgos sugirieron que el empleo del Classroom impacta en el saber de los estudiantes. Así mismo, el valor $t = 0.525$ apoya la significancia del impacto, rechazando la hipótesis nula y apoyando la hipótesis de estudio.

Quintana (2022) desarrolló su tesis en Piura, su propósito era investigar el impacto de Classroom en el obtener destrezas. Se empleó una muestra censal de 50 instructores, junto con metodologías descriptivas, correlacionales y cualitativas. Se empleó un cuestionario creado en la plataforma Google Forms. El alfa de Cronbach para el factor Google Classroom fue de 0,89, y de 0,95 para el logro de competencias, mostrando una fuerte fiabilidad. De acuerdo con los resultados, el 96% de los instructores utilizan Google Classroom ampliamente y los que lo hacen tienen un alto grado de logro de competencias. Además, se

descubrió una fuerte correlación de 0,725 entre las variables, lo que demuestra que están estrechamente relacionadas. Por último, se confirmaron la hipótesis y los objetivos generales del estudio.

Gutiérrez (2022) realizó un estudio en Lima para determinar la relación entre Google Classroom y el aprendizaje autónomo. Se adoptó un enfoque numérico, con cuestionarios distribuidos a 133 estudiantes. Los hallazgos revelaron una conexión positiva entre las variables estudiadas, con un nivel de asociación establecido de 69,4%. Asimismo, con niveles de 73,8%, 68,7% y 51,7%, respectivamente, se encontró que el manejo de recursos, instrumentos y medios digitales se conecta favorablemente con el aprendizaje. Por último, se descubrió que Google Classroom provoca placer e interés por el aprendizaje autodirigido.

Miranda (2021) desarrolló su tesis en el Callao, su propósito general su pesquisa era hallar un vínculo entre la técnica de proyectos y la capacidad de los alumnos para gestionar proyectos empresariales comerciales o sociales. Se aplicó una técnica numérica y causal asociada, en la que participaron 758 alumnos y una muestra de 80 estudiantes, así como 17 profesores. Para evaluar las variables se utilizaron dos cuestionarios distintos: uno para la variable técnica de proyectos, dirigido a los instructores, y otro para la capacidad de manejar planes de empoderamiento financiero o social, dirigido a los niños. Los factores mostraron una correlación positiva sustancial, lo que indica que existe una asociación significativa entre el uso del enfoque de proyectos educativos y la capacidad de los alumnos para administrar planes de empoderamiento económico o ciudadanía en el ámbito de EPT.

Avilés (2021) propone en Lima descubrir la relación entre las características de estudio en los estudiantes que podrían desarrollarse en el campo de la Educación para el Trabajo (EPT). Se utilizó una técnica cuantitativa, con encuestas distribuidas a 98 estudiantes, para encontrar una asociación entre Google Classroom y el conocimiento de la EPT. Además, los estudiantes valoraron positivamente el empleo de Classroom en las escuelas, y el 75% de los educandos de secundaria demostraron un buen nivel de aprendizaje independiente.

García (2020) realizó un estudio en Iquitos para determinar el nivel de aceptabilidad de Google Classroom entre los alumnos de secundaria de un colegio local. Se distribuyó un cuestionario a 24 alumnos de secundaria como parte de un método cuantitativo con un grado de profundidad de estudio descriptivo. Según los resultados, los alumnos hacen un uso eficaz

de la plataforma Google Classroom, que les ayuda a mejorar su comunicación y compromiso tanto dentro como fuera de clase, así como a estudiar de forma más eficaz.

Zelada (2018) realizó una tesis en Lima con el propósito de encontrar un vínculo entre dos competencias de interrelación y la competencia en administración de planes de innovación financiera y social. El estudio fue de carácter no empírico, fundamental, relacionado, numérico y transversal. Se escogió una prueba de 100 escolares de la comunidad de indagación de 150 estudiantes. Los datos esenciales se recogieron mediante un cuestionario. Los resultados revelaron una relación sustancial ($r = 0,63$) entre las características las variables analizadas.

Los antecedentes en el contexto regional, Anaya (2022), desarrolló su tesis en Junín Tarma, su propósito del estudio era determinar la asociación entre la utilización del interfaz Classroom y la realización de indicadores por parte de los estudiantes. En este estudio se utilizó una técnica cuantitativa y un modelo no empírico, horizontal y asociativo. La prueba estuvo compuesta por 117 estudiantes de secundaria de la población. Para la variable Google Classroom, se utilizó un enfoque de encuesta y un cuestionario, y un examen pedagógico casuístico para evaluar el logro de competencias. Para validar ambos instrumentos se utilizó el método del juicio de expertos, y se obtuvieron valores alfa de Cronbach de 0,933 para el primer factor y de 0,910 para la segunda. Se utilizó el SPSS v 26 para los análisis descriptivos e inferenciales. Los resultados mostraron una Rho de Spearman de 0,593 y un valor p calculado inferior a 0,05, lo que indica que existe un vínculo significativo y moderadamente positivo entre el empleo del interfaz Classroom y el éxito de capacidades. En efecto, se desestima la hipótesis neutra y se admite la hipótesis de investigación.

Córdova y Nalvarte (2021), desarrollaron su tesis en Junín, su propósito general del estudio fue comparar los niveles de dominio tecnológico de los alumnos del IV ciclo de EBR Junín y Lima en 2021. Se empleó una modelo no empírica, comparativo y transversal con 160 participantes de ocho a diez años de edad del distrito de Pangoa y del distrito de Comas. Para evaluar la alfabetización digital, se creó un instrumento de escala Likert. Los resultados revelaron un promedio más alto para Lima fue a 126.4, con una distinción importante del valor t igual a $0.158 = 11.798$; por tanto, $p < 0,05$. Se determinó que hay disparidades en el grado de dominio tecnológico entre los educandos de los distritos estudiados, que fueron visibles en los tipos de dominio de multimedia, dominio de datos, dominio tecnológico y

alfabetización en Internet. A pesar de la ventaja de Comas sobre Pangoa, los alumnos de Pangoa son analfabetos tecnológicos.

Santivañez (2019), desarrolló su tesis en Junín. El propósito de la pesquisa fue comprobar la asociación de empleo de una interfaz digital LMS mejoraría el Programa de Formación para el Empleo. Se siguió el método científico y la indagación fue de naturaleza aplicada, con un nivel explicativo y una modelo empírica de subcategoría pre-experimental con pre- y post-tests de un solo grupo. Se realizó una encuesta a 45 trabajadores con contrato indefinido utilizando dos preguntas aprobadas por expertos en el tema. Los productos evidenciaron que el uso del interfaz virtual LMS ayudó considerablemente el plan de formación para el trabajo del Colegio en el 1er trimestre de 2019, con un valor p de 0,000 y un nivel de significancia de $\alpha=0,05$.

Mendoza (2019), desarrollo su tesis en Junín, El estudio propuso describir el grado de espíritu emprendedor laboral entre los niños de tercer curso matriculados en educación alternativa. Para el estudio se eligió una muestra de 21 alumnos de nivel superior. Se utilizó un cuestionario validado por expertos y se llegó a la conclusión de que, si bien la actividad emprendedora surge como una forma de supervivencia más que como una forma de explotar el entorno para hacer negocios, el nivel de emprendimiento laboral de los alumnos es muy bueno en el 81%, bueno en el 14,2% y regular en el 4,8%.

Para la definición de la variable plataforma classroom, según Shana et al. (2021), es una herramienta educativa incorporada en Google Apps para la Educación que se introdujo en agosto de 2014. El objetivo de esta tecnología es mejorar la interacción entre profesores y alumnos y, al mismo tiempo, agilizar el flujo de la actividad académica. En lo que respecta a la gestión del trabajo y las actividades académicas cotidianas, el aula ofrece una experiencia única tanto a los estudiantes como a los profesores.

Guevara et al. (2019) describen el interfaz Classroom como una solución de formación digital sin costo que facilita establecer aulas digitales. A través de numerosas tecnologías interactivas, esta plataforma promueve un compromiso más dinámico entre el alumno y el profesor, lo que ayuda a gestionar la información y a animar la emoción y la curiosidad de los estudiantes. Prado et al. (2020), por su parte, definen el interfaz Classroom como una totalidad de instrumentos interactivos suministradas a las escuelas para una forma moderna de adquirir conocimientos y realizar negocios.

Según Campos et al. (2020), un entorno de aprendizaje es un sitio web que incluye diversas herramientas y enfoques para ayudar a los estudiantes a aprender a través de la instrucción. Además, permite la distribución de información y contenido de la clase a través de una variedad de canales, incluyendo correo electrónico, comunidades, chats y teleconferencia, entre otro.

Según Vélez (2016), Google Classroom permite a los usuarios construir aulas o clases, realizar exámenes, producir foros y conversaciones, dar tareas individuales o grupales e intercambiar información en una variedad de medios, como películas y textos.

Las teorías que sustentan el uso de las plataformas de Classroom se centran en un nuevo tipo de enseñanza virtual que busca el desarrollo continuo de estos medios para potenciar el aprendizaje autónomo de cada alumno. De este modo, la teoría del constructivismo se plantea como una estrategia que interviene en el proceso educativo en función de la comprensión previa, las capacidades y las habilidades de la persona. Como resultado, los profesores que adoptan este enfoque son más propensos a emplear herramientas educativas en sus cursos para involucrar a los estudiantes en este nuevo tipo de educación (Isik, 2018).

El enfoque conectivista de Downes y Siemens, por su parte, sostiene que el aprendizaje ya no debe considerarse un esfuerzo solitario porque existen numerosas redes, activos y oportunidades accesibles para obtener más conocimientos. La variedad de la red y las presiones que se forman entre las fuentes de información y los artilugios tecnológicos repercuten en la capacidad de aprendizaje. Además, el uso de la tecnología, con su interactividad y adaptabilidad, se considera un componente crucial de esta teoría, ya que conduce a un entorno de aprendizaje más constructivista (Lockey et al., 2021).

La importancia, de acuerdo con Guevara et al. (2019), la plataforma Classroom es crucial porque incrementa las interacciones en el aula al permitir a los profesores publicar mensajes, hacer preguntas y ofrecer retroalimentación a los alumnos en tiempo real. Según Sosa et al. (2021), el valor de Classroom reside en que ayuda y mejora las actividades que realizan los instructores, como el desarrollo de tareas, la planificación, la interacción y la gestión. Esta plataforma también es una excelente opción para los estudiantes porque les permite intercambiar archivos y producir documentos en línea.

Según Kraus et al. (2019), la plataforma Classroom proporciona múltiples ventajas, entre ellas la facilidad de uso, la mejor organización de los materiales de estudio, el avance

de la comunicación, la eliminación del papeleo, el aumento de la seguridad y la capacidad de fomentar la consulta en línea, la conversación entre alumnos la labor en equipo y la reciprocidad de saberes. Como aspectos positivos del uso de la plataforma Aula, República (2022) destaca la sencillez de distribuir las fechas de las evaluaciones y las actividades a los alumnos, colaborar los materiales complementarios para prepararse para las sesiones de aula y conservar a los alumnos al corriente de la información en caso de inasistencia.

La utilidad de Google Classroom, según Martínez (2018) es una buena solución para la gestión online entre alumnos y profesores que está disponible en 42 idiomas y en varios dispositivos móviles. Según Arias (2014), esta tecnología debería aplicarse en todas las instituciones educativas a nivel mundial. La consulta de cursos, la retroalimentación entre estudiantes y sus padres, el intercambio regular respecto al trabajo entre instructor y estudiantes, y el establecimiento de múltiples divisiones para una mayor adaptabilidad de la instrucción son algunas de las utilidades más significativas.

Entre las dimensiones de la plataforma classroom, en el aspecto pedagógico Varani (2016) afirma que la plataforma Google Classroom, que se lanzó en agosto de 2014 como parte de “Google Apps for Education”, es beneficiosa para la educación al facilitar la interacción entre alumnos y educadores, distribuir recursos educativos y completar tareas y evaluar rúbricas. Sin embargo, como sus tareas de administración no están centralizadas ni automatizadas, cada instructor debe organizar sus clases por separado, lo que puede provocar una sobrecarga docente. Según el Proyecto Cartima del IES (2016), las características educativas de Classroom incluyen la publicación de información y la entrega de tareas a los estudiantes, así como el empleo de recursos como Google Drive, Google Docs y Gmail. Las comunicaciones y sesiones de trabajo también pueden compartirse en un muro virtual, y los profesores pueden dejar comentarios y calificar a los alumnos.

Por otro lado, para el aspecto técnico según Requetetic (2018), las partes tecnológicas de la plataforma Classroom de Google incluyen la preparación del instructor y la formación para asesorar y apoyar a los estudiantes. Para utilizar la plataforma, primero debes registrarte con una cuenta de Gmail y elegir si eres profesor o alumno. Classroom te permite acceder a la clase creada por tu profesor y crear tus propias sesiones de clase, así como enviar tareas rápidamente y compartir materiales interactivos y cuestionarios mediante Google Form. Es fácil de usar y permite una rápida organización del profesor y los alumnos.

Mientras tanto, para la dimensión Gestión de recursos y organización de los contenidos, para Aruquipa (2018), la plataforma Classroom de Google es útil para la administración de bienes y estructuración de lectura al permitir la construcción de carpetas para ellos, tareas y evaluaciones, además de proporcionar herramientas digitales para la creación de tareas y la distribución de fichas de uso. Según Campos et al. (2020), Google Drive se utiliza para el manejo de recursos y organización de contenidos en Classroom, permitiendo a profesores y alumnos acceder a numerosas carpetas compartidas para toda el aula y almacenar su recurso de labor. Estos recursos y archivos se almacenan en el disco para que los alumnos puedan compartirlos, visualizarlos y compartirlos cómodamente. Documentos, URLs o enlaces de internet pueden ser añadidos y subidos a las carpetas para que los alumnos puedan explorarlos y examinarlos.

Para la variable Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico, los estudiantes deben aplicar un concepto creativo y utilizar herramientas, técnicas y metodologías adecuadas para alcanzar metas y objetivos personales o de grupo, al tiempo que abordan problemas relacionados con la economía, la sociedad y el medio ambiente. Deben trabajar juntos para desarrollar una oferta de valor que satisfaga deseos o resuelva problemas, teniendo en cuenta al mismo tiempo la precisión y utilidad para los clientes que elijan; también deben crear una estructura que permita hacer realidad el concepto, lo que incluye identificar los recursos y funciones necesarios, aplicar la destreza técnica y determinar las normas (Melgar, 2023).

Ministerio de Educación (2016), para hacer realidad un concepto creativo que aborde una necesidad insatisfecha o un reto económico, social o medioambientalista, el alumno debe movilizar recursos, tareas y procedimientos. Esto implica utilizar habilidades técnicas, trabajar en equipo y evaluar procedimientos y resultados para lograr una mejora perpetua. El punto de vista es una solución alternativa a una necesidad o problema local que debe evaluarse con los consumidores potenciales y contar con un plan de ejecución estratégico. Es fundamental colaborar para mejorar el artículo o servicio, que es un bien que requiere el mercado laboral actual.

Para ADMINUSAU (2020), es vital enviar y analizar los resultados para tomar decisiones que permitan el desarrollo continuo y la innovación, que se basan en la ética, la iniciativa, la flexibilidad y la resistencia. Pensado et al. (2017) enfatizaron en la necesidad de incorporar la educación emprendedora en la escuela para crear en los estudiantes

independencia, impulso al logro, confianza, capacidad para resolver problemas y resolver disputas por la trascendencia educativa. Según el Ministerio de Educación (2016), la educación empresarial crea vías para la superación individual y comunitaria, permitiendo a los estudiantes obtener las destrezas indispensables para realizar vista a las variaciones en el lugar de trabajo.

Cauna Anquise (2022) afirmó que, para resolver eficazmente un problema o necesidad financiera, social o ecológica insatisfecha, es necesario colaborar para establecer un argumento convincente y emplear habilidades técnicas para producir o proporcionar un artículo novedoso. Ministerio de Educación (2016) estudió competencias como la elaboración de una iniciativa de valor, la utilización de destrezas técnicas, la labor en equipo para alcanzar objetivos y el reconocimiento de los logros del proyecto.

Esta habilidad requiere la integración de múltiples capacidades, entre las cuales se incluyen las siguientes dimensiones:

Primera dimensión, crea propuestas de valor: se trata de aportar ideas únicas e innovadoras para elaborar un producto u atención que responda a un requerimiento no a gusto o a un factor social en el medio. Para ello, es necesario estudiar la importancia de las soluciones propuestas, dialogar con las personas a las que ayudarán o perjudicarán y evaluar la viabilidad de las opciones en función de determinados criterios. A continuación, hay que elegir la alternativa más adecuada y desarrollar un plan para ejecutar el concepto, esbozando objetivos y metas y teniendo en cuenta los recursos necesarios y las actividades que deben llevarse a cabo (Ministerio de Educación, 2016).

Segunda dimensión, aplica habilidades técnicas: se refiere al uso de herramientas, equipos o programas informáticos, así como al desarrollo de estrategias y procedimientos para producir un artículo o prestar un servicio utilizando principios tecnológicos. Esto implica seleccionar y/o combinar herramientas, procesos o procedimientos que se adapten a requisitos específicos, manteniendo en mente los objetivos de calidad y eficiencia. En pocas palabras, es la aplicación de capacidades técnicas y de gestión para lograr un proceso de fabricación eficaz (Ministerio de Educación, 2016).

Tercera dimensión, trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas: se trata de reunir a unos y otros para lograr un objetivo compartido, y de organizar la colaboración en función de las capacidades particulares que cada miembro puede aportar. Cada uno de los miembros del equipo asume el puesto que le ha sido asignado y desempeña sus

responsabilidades con responsabilidad, éxito y eficacia. Además, para construir un entorno sano, es necesario reflexionar sobre las experiencias laborales propias y de los demás miembros del equipo. Esto implica ser tolerante con la irritación, aceptar otros puntos de vista y establecer un consenso sobre las ideas propuestas. En pocas palabras, el trabajo en equipo consiste en combinar las capacidades individuales para lograr un objetivo compartido, aceptar la responsabilidad y mantener una mentalidad colaborativa e introspectiva (Ministerio de Educación, 2016).

Cuarta dimensión, evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento: se trata de determinar en qué medida los resultados obtenidos, ya sean parciales o definitivos, han contribuido a resolver el problema o la necesidad indicados. Esta evaluación se utiliza para tomar decisiones y mejorar el diseño del proyecto. Además, se abordan las posibles implicaciones medioambientales y sociales del proyecto y se establecen planes para garantizar su viabilidad. En pocas palabras, implica analizar los resultados obtenidos, hacer juicios y cambios, y tener en cuenta tanto el efecto del proyecto como su viabilidad a largo plazo (Ministerio de Educación, 2016).

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque y tipo

El enfoque del estudio fue cuantitativo, ya que se utilizó una metodología que permitió sistematizar cuantitativamente el material, con el objetivo de comprobar las hipótesis planteadas (Gallardo, 2017).

Además, se trataba de un tipo de estudio fundamental en la medida en que pretendía ampliar el conocimiento ya existente y contribuir a la consolidación de los resultados de investigaciones anteriores (Hernández y Mendoza, 2018).

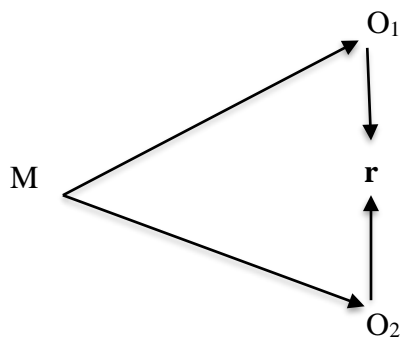
La pesquisa utilizó el método hipotético-deductiva, que permitió realizar un estudio inferencial de los datos para comparar las presunciones formuladas con la teoría y los conocimientos previos. Primero se desarrollaron las especulaciones, luego se compararon y, por último, se llegó a una conclusión general a partir de los datos (Gallardo, 2017).

2.2 Diseño de investigación

El diseño de la pesquisa empleada fue correlacional no experimental, según Hernández et al. (2014), este estilo de investigación trata de determinar la conexión entre dos variables o concepciones básicas, ya sea en una porción particular de personas o en una circunstancia problemática específica.

Figura 1

Esquema de diseño de investigación



Nota. M: Muestra del estudio; O₁: variable plataforma Classroom; O₂: Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico; r: asociación entre O₁ y O₂.

2.3 Población, muestra y muestreo

La población del estudio incluía 185 estudiantes de secundaria de un centro educativo de Pangoa. El término población hace referencia a un conjunto de elementos que tienen características comunes (Cabezas et al., 2018).

Tabla 1

Distribución de la población por grado y sexo

Grado y sección	Hombres	Mujeres	Total
Primero A	18	12	30
Primero B	19	11	30
Segundo	18	10	28
Tercero	18	15	33
Cuarto	20	13	33
Quinto	16	15	31
Total	109	76	185

Nota. Elaborada con la nómina oficial de matrícula de la Institución Educativa año 2023.

La muestra estuvo determinada por 31 estudiantes. Según Cabezas et al. (2018), la muestra es un subconjunto del grupo investigado que se elige en función de los rasgos o características de la comunidad.

La pesquisa utilizada fue el muestreo no probabilístico intencional, Esto se debe a que los participantes se limitaron a estudiantes de EPT que utilizaban la plataforma Classroom en relación a la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico (Rodríguez y Mendivelso, 2018). Se eligió a estos estudiantes porque estaban presentes en la fecha designada para la recogida de datos, lo que hace un total de treinta y un encuestados.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Se utilizó como técnica la encuesta de modo personal, cuyo propósito facilitó lograr datos importantes de los educandos. Este dato se expresó en el instrumento como fue el cuestionario, elaborado para las variables, asimismo, el formulario fue efectuado y adaptado a partir de las pesquisas de Miranda (2022) y Miranda (2021), aquellos fueron validados por una línea de expertos.

Según el libro de Gallardo (2017), es fundamental que lo recopilado pase por un proceso conocido como etapa de análisis para adquirir una interpretación más precisa de los datos a través de tablas o gráficos.

En cuanto a la fiabilidad significativa, se aplicó mediante el alfa de Cronbach, dado que, es un índice que determina la fiabilidad del instrumento. Por lo tanto, la variable plataforma Classroom tuvo como resultado de 0.871 (17 ítems) y la variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico con un valor de 0.862 (20 ítems).

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

La información se procesó tras obtener la autorización necesaria del centro educativo. En primer lugar, se programó el día y la hora para administrar el cuestionario a los alumnos de secundaria. A continuación, se procesaron los datos en Excel 2019 antes de cargarlos en SPSS27.

Con el fin de obtener conclusiones a partir de la comprobación de las hipótesis, se utilizaron estadísticas inferenciales para analizar los datos. En este modelo se utilizó el estadístico de correlación de rangos de Spearman para responder a los objetivos particulares y generales de la investigación.

2.6 Aspectos éticos en investigación

El estudio se adhiere a las directrices de la Asociación Británica de Investigación Educativa (2019), que hacen hincapié en la transparencia, el consentimiento informado, la libertad de los encuestados para abandonar el estudio sin repercusiones y la protección de la privacidad de los participantes. Desde este punto de vista, se cumplieron las normas éticas definidas porque los estudiantes reconocieron las reglas del estudio y participaron activamente en él. Además, se siguieron los lineamientos establecidos por la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, así como los criterios mundiales de la séptima edición de la APA, garantizando una investigación legítima y confiable.

III. RESULTADOS

3.1 Presentación y análisis de resultados

3.1.1 Resultados de la variable Plataforma Classroom

Tabla 2

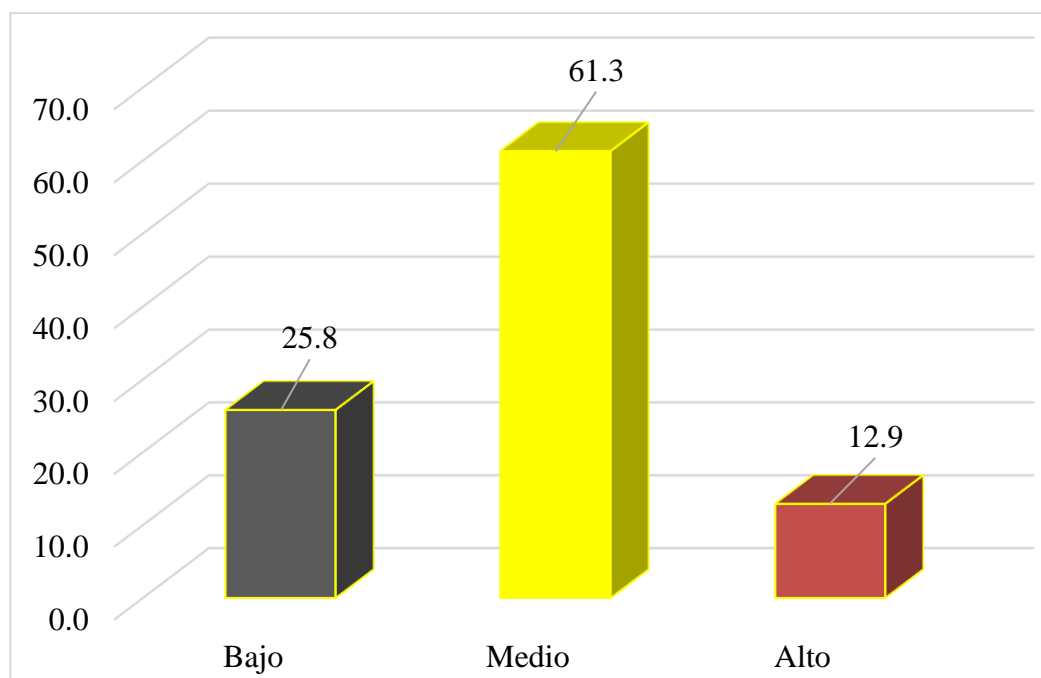
Plataforma Classroom en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	25.8
Medio	19	61.3
Alto	4	12.9
Total	31	100.0

Nota. Construida con los datos obtenidos y sistematizados con SPSS V26.

Figura 2

Plataforma Classroom en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa



Nota. Diseñada con los datos de la Tabla 2.

La Tabla 2 y Figura 2 indican que 25.8 % de estudiantes tiene un nivel bajo de manejo de plataforma classroom, el 61.3 % un nivel medio y el 12.9 % un nivel alto porcentajes que equivalen a 8, 19 y 4 escolares respectivamente.

Tabla 3

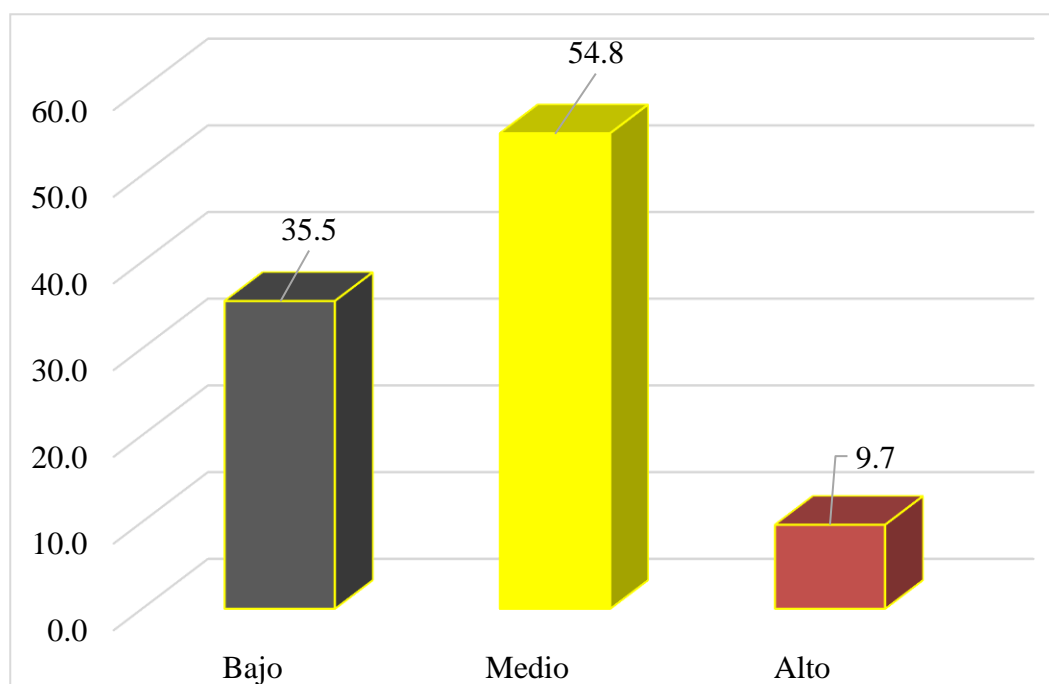
Aspectos pedagógicos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	35.5
Medio	17	54.8
Alto	3	9.7
Total	31	100.0

Nota. Construida con los datos obtenidos y sistematizados con SPSS V26.

Figura 3

Aspectos pedagógicos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa



Nota. Diseñada con los datos de la Tabla 3.

La Tabla 3 y Figura 3 muestran que el 35.5 % de escolares tiene un nivel bajo de

manejo de aspectos pedagógicos, el 54.8 % un nivel regular y el 9.7 % un nivel alto, estos valores corresponden a 11, 17 y 3 estudiantes.

Tabla 4

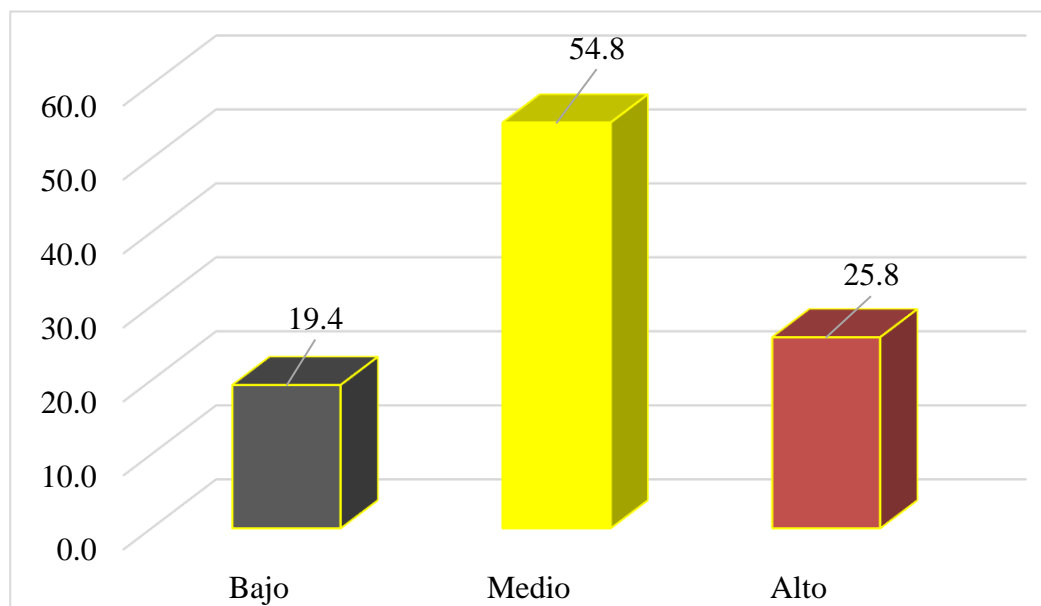
Aspectos técnicos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	19.4
Medio	17	54.8
Alto	8	25.8
Total	31	100.0

Nota. Construida con los datos obtenidos y sistematizados con SPSS V26.

Figura 4

Aspectos técnicos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa



Nota. Diseñada con los datos de la Tabla 4.

La Tabla 4 y Figura 4 dan cuenta de que el 19.4 % de sujetos maneja aspectos técnicos de modo bajo, el 54.8 % de modo medio y el 25.8 % de nivel alto porcentajes que corresponden a 6, 17 y 8 estudiantes.

Tabla 5

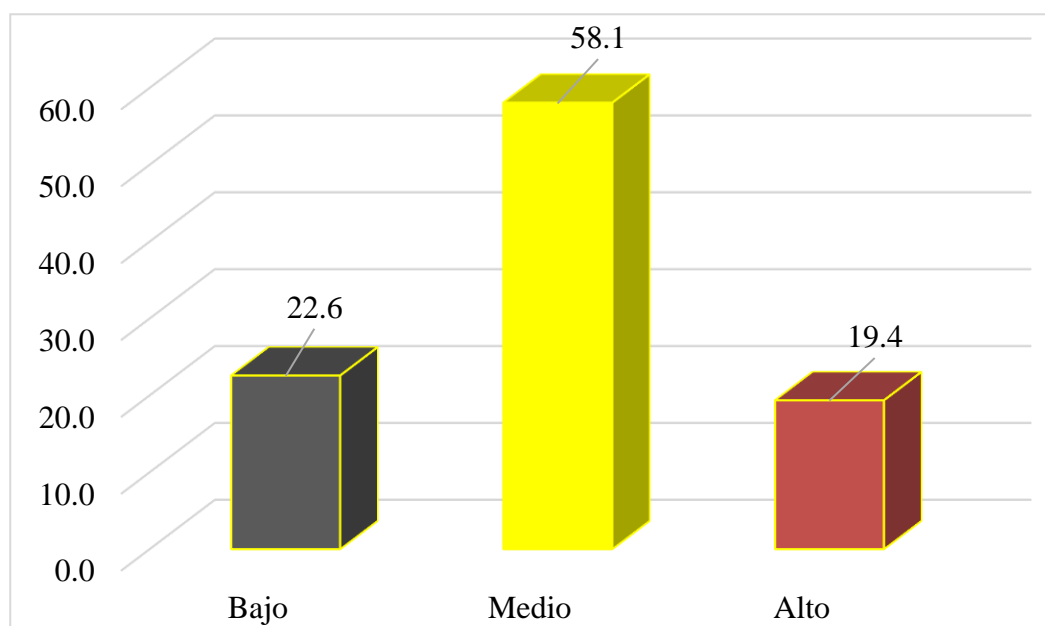
Gestión de recursos y organización de contenidos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	22.6
Medio	18	58.1
Alto	6	19.4
Total	31	100.0

Nota. Construida con los datos obtenidos y sistematizados con SPSS V26.

Figura 5

Gestión de recursos y organización de contenidos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa



Nota. Diseñada con los datos de la Tabla 5.

La Tabla 5 y Figura 5 dan fe de que el 22.6 % gestiona de recursos y organiza contenidos en un nivel bajo, el 58.1 % en un nivel medio y el 19.4 % en un nivel alto lo que equivale a 7, 18 y 6 estudiantes respectivamente.

3.1.2 Resultados de la variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico

Tabla 6

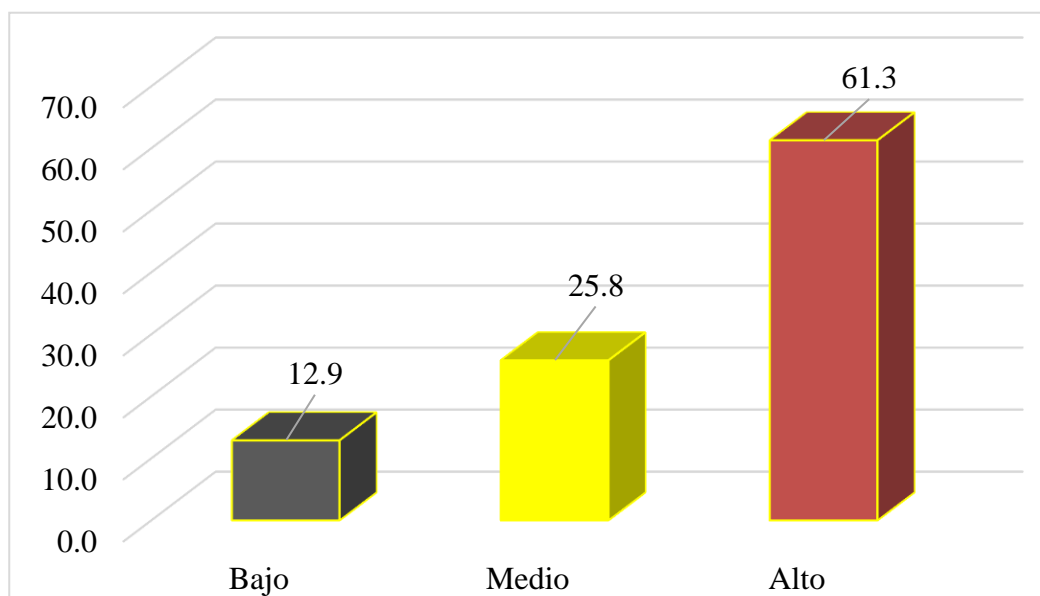
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	12.9
Medio	8	25.8
Alto	19	61.3
Total	31	100.0

Nota. Construida con los datos obtenidos y sistematizados con SPSS V26.

Figura 6

Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa



Nota. Diseñada con los datos de la Tabla 6.

La Tabla 6 y Figura 6 evidencia que el 12.9 % de estudiantes tiene un nivel bajo de competencia de gestiona proyectos de emprendimiento económico, el 25.8 % de un nivel medio y el 61.3 % de un nivel alto, estas cifras equivalen a 4, 8 y 19 escolares.

Tabla 7

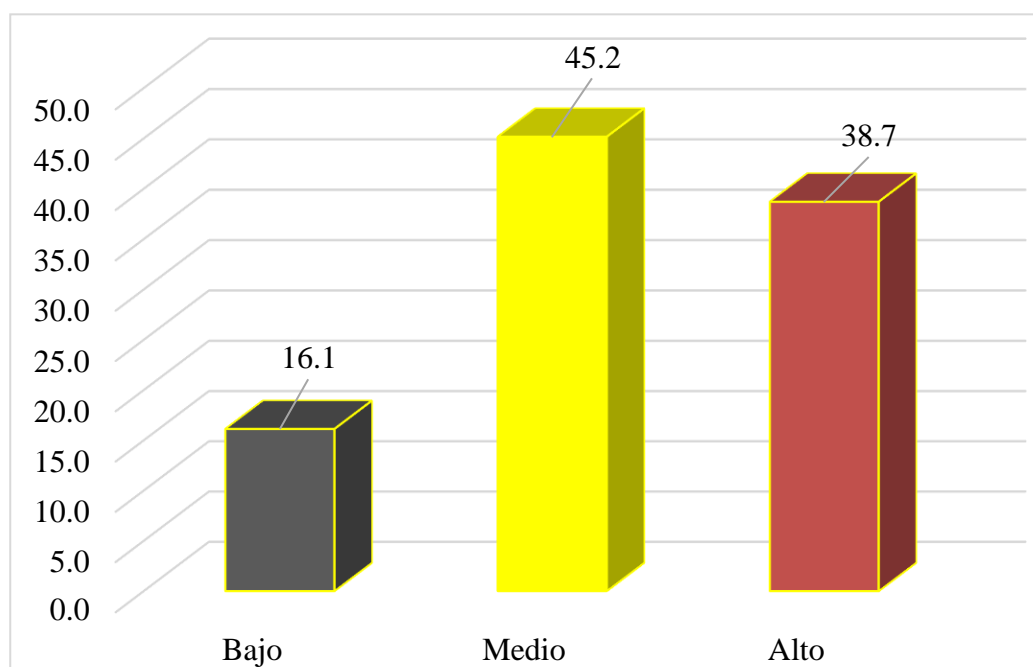
Propuesta de valor en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	16.1
Medio	14	45.2
Alto	12	38.7
Total	31	100.0

Nota. Construida con los datos obtenidos y sistematizados con SPSS V26.

Figura 7

Propuesta de valor en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa



Nota. Diseñada con los datos de la Tabla 7.

La Tabla 7 y Figura 7 indican que el 16.1 % de escolares tienen un nivel bajo de propuesta de valor, el 45.2 % un nivel medio y el 38.7 % un nivel alto porcentajes que son equiparables a 5, 14 y 12 estudiantes.

Tabla 8

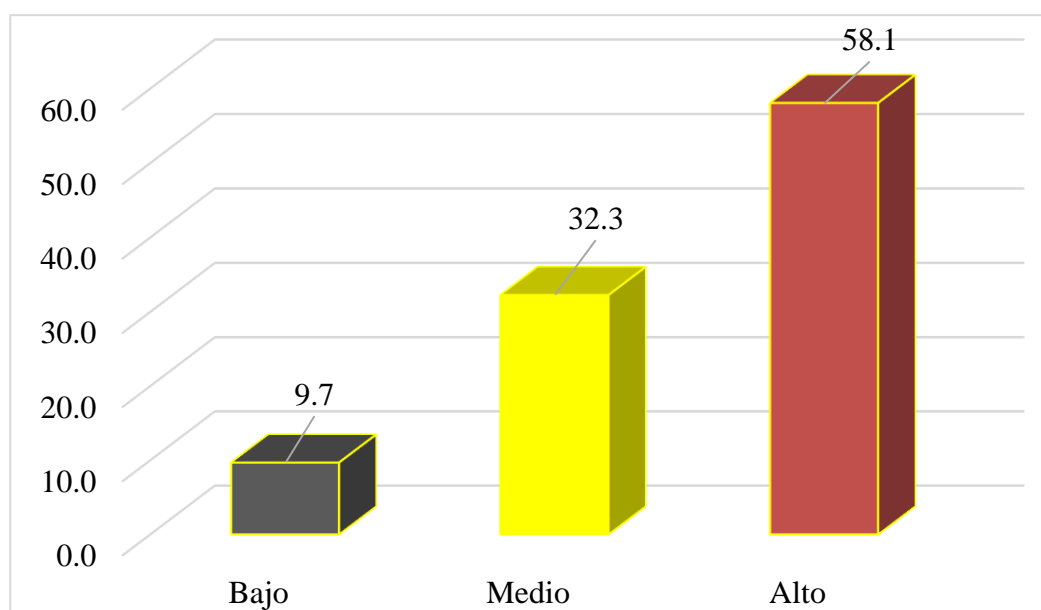
Habilidades técnicas en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	9.7
Medio	10	32.3
Alto	18	58.1
Total	31	100.0

Nota. Construida con los datos obtenidos y sistematizados con SPSS V26.

Figura 8

Habilidades técnicas en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa



Nota. Diseñada con los datos de la Tabla 8.

La Tabla 8 y Figura 8 evidencian que el 9.7 % de escolares tiene un nivel bajo de habilidades técnicas, el 32.3 % un nivel medio y el 58.1 % un nivel alto, cifras que equivalen a 3, 10 y 18 estudiantes respectivamente.

Tabla 9

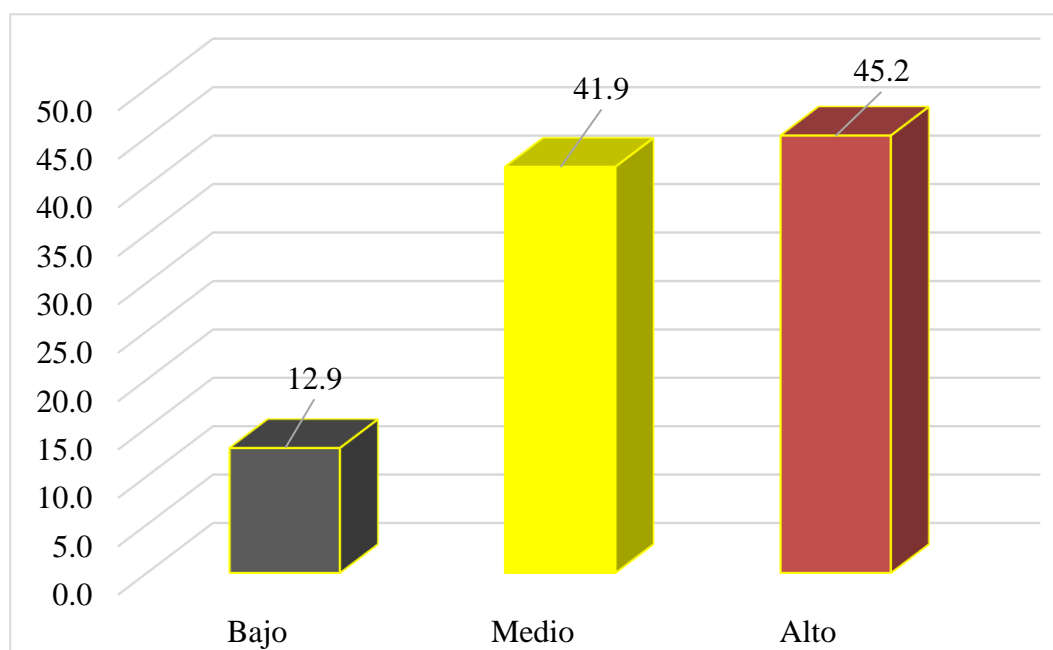
Trabaja colaborativamente en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	12.9
Medio	13	41.9
Alto	14	45.2
Total	31	100.0

Nota. Construida con los datos obtenidos y sistematizados con SPSS V26.

Figura 9

Trabaja colaborativamente en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa



Nota. Diseñada con los datos de la Tabla 9.

La Tabla 9 y Figura 9 dan fe de que el 12.9 % de escolares trabaja colaborativamente de modo bajo, el 41.9 % de modo medio y el 45.2 % de modo alto lo que corresponde a 4, 13 y 14 estudiantes.

Tabla 10

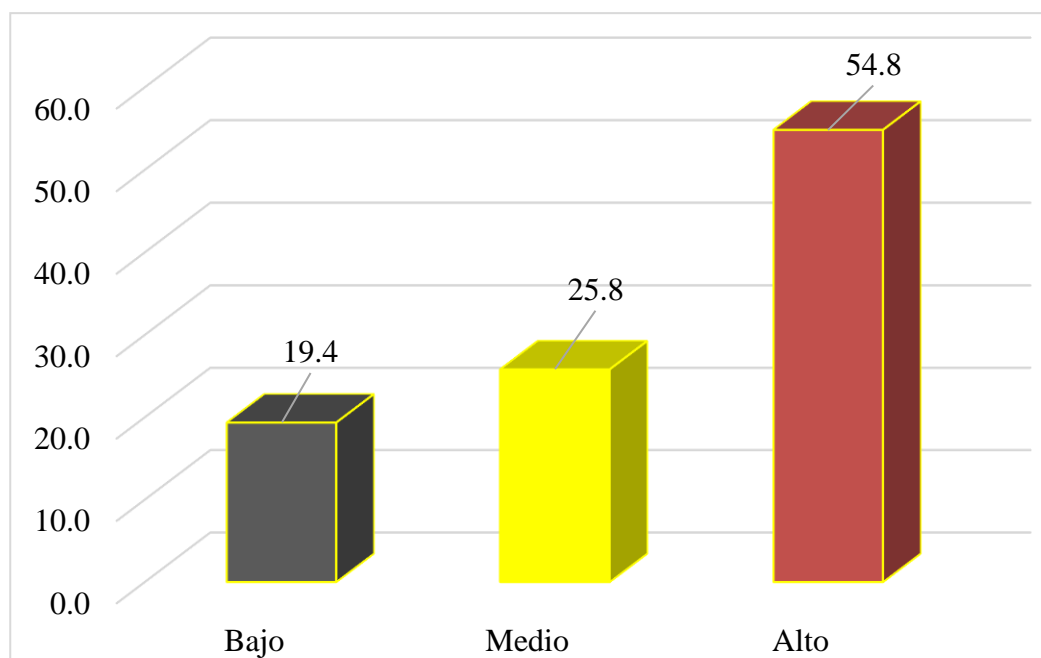
Evalúa el proyecto en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	19.4
Medio	8	25.8
Alto	17	54.8
Total	31	100.0

Nota. Construida con los datos obtenidos y sistematizados con SPSS V26.

Figura 10

Evalúa el proyecto en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa



Nota. Diseñada con los datos de la Tabla 10.

La Tabla 10 y Figura 10 indican que el 19.4 % de estudiantes evalúa proyectos a nivel bajo, el 25.8 % a un nivel medio y el 54.8 % a un nivel alto porcentajes que son equivalentes a 6, 8 y 17 estudiantes correspondientemente.

3.1.3 Prueba de normalidad

Tabla 11

Prueba de normalidad para la plataforma classroom, sus dimensiones y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Plataforma Classroom	0.975	31	.656
Aspecto pedagógico	0.958	31	.266
Aspecto técnico	0.960	31	.287
Gestión de recursos y organización de contenidos	0.974	31	.641
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico	0.910	31	.013

Nota. Construida con los datos obtenidos y sistematizados con SPSS V26.

La Tabla 11 indica que se debe aplicar una prueba no paramétrica dado que la significatividad de las puntuaciones de la variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico está por debajo del valor teórico .05 , es decir los datos no siguen una distribución normal por tanto las hipótesis se comprobaron mediante Rho de Spearman.

3.1.4 Prueba de correlación a las variables y dimensiones

Tabla 12

Prueba de Rho de Spearman para la plataforma classroom, sus dimensiones y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Variables y dimensiones		Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico
Plataforma Classroom	Coefficiente de correlación	.442*
	Sig. (bilateral)	.013
	N	31

Aspecto pedagógico	Coeficiente de correlación	.304
	Sig. (bilateral)	.096
	N	31
Coeficiente de correlación		.480**
Aspecto técnico	Sig. (bilateral)	.006
	N	31
	Coeficiente de correlación	
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico	Sig. (bilateral)	.164
	N	31

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

La Tabla 12 indica que existe correlación positiva media para las variables y dimensiones que se involucran en las hipótesis (Mondragón, 2014). Al mismo tiempo indica que no todas las hipótesis se aceptan dado que algunas significatividades son mayores que el valor teórico de .05.

3.2 Prueba de hipótesis

3.2.1 Para la Plataforma Classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico

- Formulación de hipótesis

H₀: No existe relación entre plataforma classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H₁: Existe relación entre plataforma classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

- Estadístico de contraste

Rho de Spearman debido que los datos no siguen distribución normal

- Nivel de significancia

$$\alpha = .05$$

- Resultados

Tabla 13

Prueba de hipótesis para la plataforma classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Rho de Spearman		Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico
	Coefficiente de correlación	.442*
Plataforma Classroom	Sig. (bilateral)	.013
	N	31

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

- Decisión

La Tabla 13 evidencia un $r = .442$ el mismo que permite indicar que existe una correlación positiva media (Mondragón, 2014). También muestra un $p = .013$ el que es menor que $.05$ por tanto se acepta la hipótesis alterna.

3.2.2 Para la dimensión aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico

- Formulación de hipótesis

H_0 : No existe relación entre el aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H_1 : Existe relación entre el aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

- Estadístico de contraste

Rho de Spearman debido que los datos no siguen distribución normal

- Nivel de significancia

$$\alpha = .05$$

- Resultados

Tabla 14

Prueba de hipótesis para el aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Rho de Spearman		Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico
	Coefficiente de correlación	.304
Aspecto pedagógico	Sig. (bilateral)	.096
	N	31

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

- Decisión

La Tabla 14 muestra un $r = .304$ el que permite identificar una correlación positiva media (Mondragón, 2014). Asimismo, muestra un $p = .096$ el que es mayor que $.05$ por tanto se rechaza la hipótesis alterna.

3.2.3 Para la dimensión aspectos técnicos y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico

- Formulación de hipótesis

H_0 : No existe relación entre el aspecto técnico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H_1 : Existe relación entre el aspecto técnico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

- Estadístico de contraste

Rho de Spearman debido que los datos no siguen distribución normal

- Nivel de significancia

$$\alpha = .05$$

- Resultados

Tabla 15

Prueba de hipótesis para el aspecto técnico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Rho de Spearman		Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico
	Coeficiente de correlación	.480**
Aspecto técnico	Sig. (bilateral)	.006
	N	31

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

- Decisión

La Tabla 15 da entender que la correlación es positiva media con $r = .480$ (Mondragón, 2014). También , muestra un $p = .006$ menor que $.05$ por tanto se acepta la hipótesis alterna.

3.2.4 Para la dimensión gestión de recursos y organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico

- Formulación de hipótesis

H_0 : No existe relación entre la gestión de recursos y la organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H1: Existe relación entre la gestión de recursos y la organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

- Estadístico de contraste

Rho de Spearman debido que los datos no siguen distribución normal

- Nivel de significancia

$$\alpha = .05$$

- Resultados

Tabla 16

Prueba de hipótesis para la gestión de recursos y la organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa

Rho de Spearman		Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico
Gestión de recursos y la organización de contenidos	Coefficiente de correlación	.256
	Sig. (bilateral)	.164
	N	31

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

- Decisión

La Tabla 16 evidencia una correlación positiva media con $r = .256$ (Mondragón, 2014). También, muestra un $p = .164$ muy superior al $.05$ por tanto se rechaza la hipótesis alterna.

IV. DISCUSIÓN

En el análisis descriptivo de la variable Plataforma Classroom se evidenció que el 25.8%, de estudiantes de 5to grado de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa tuvo un nivel bajo, así mismo, el 61.3% de alumnos se situaron en el nivel medio y el 12.9% en el nivel alto, estos resultados fueron comparados con lo obtenido por Miranda (2022), quien obtuvo que, el 19.0% de alumnos se sitúan en una categoría baja, el 70.7% en un nivel medio y el 10.3% en un grado alto de uso; se encontró una mayor proporción de estudiantes en el nivel intermedio y un menor porcentaje en el escala baja en la muestra de Miranda (2022), mientras que se descubrió un menor porcentaje de estudiantes en el nivel intermedio y un mayor porcentaje en el nivel bajo como se muestra en los resultados del investigador comparado. Sin embargo, es crucial señalar que estas discrepancias se atribuyen a factores como el entorno educativo y la técnica utilizada en cada investigación, por lo que es imposible especular sobre las causas reales de estas variaciones.

Por otro lado, para la descripción del nivel de la dimensión aspectos pedagógicos de los educandos, se obtuvo que, el 35.5% poseen un grado bajo, el 54.8% en un estadio medio y el 9.7% de educandos se situaron en el nivel alto. Por otro lado, para la dimensión aspectos técnicos de alumnos de quinto grado de secundaria, se mostró que, 19.4% de alumnos manejan de modo bajo, 54.8% de escolares se muestran en el nivel medio y el 25.8% de estudiantes en un grado alto. De la misma manera, también, para la descripción del nivel de la dimensión gestión de recursos y organización de contenidos de estudiantes, se mostró que, el 22.6% se mostró como un rango bajo, el 58.1% en una escala media y el 19.4% en un nivel alto. En resumen, los resultados de la evaluación indican que los niveles de competencia y habilidades de los estudiantes varían según las variables evaluadas. En general, la mayoría de las dimensiones muestran una tendencia hacia el nivel medio, aunque un gran porcentaje de estudiantes se sitúa en el nivel bajo en varias de ellas. Es importante destacar que estos resultados pueden utilizarse para identificar las áreas en las que los estudiantes necesitan mejorar y para desarrollar técnicas de enseñanza que respondan a estas preferencias.

Mientras tanto, para la descripción de la variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico, Es evidente que el 12,9% de los alumnos tiene un grado de competencia bajo, el 25,8% tiene un punto medio y el 61,3% tiene un buen dominio, estos valores fueron comparados con los que obtuvo Quispe (2022), en el nivel malo se situaron

el 3.3%, el 65.0% en el nivel regular y el 31.7% en la escala buena; así mismo, Zelaya (2018), se evidenció que el 23.0% se encontró en nivel bajo, el 36.0% en una escala media y el 41.0% en un nivel alto; en tanto, estas diferencias en los niveles de competencia y habilidades de los estudiantes se deben a factores como la formación académica, la técnica utilizada en cada investigación y las características de la muestra. Por lo tanto, es difícil determinar las causas precisas de estas disparidades. Sin embargo, estos resultados pueden ser útiles para identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes en términos de competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento económico y para desarrollar técnicas de enseñanza que satisfagan estas necesidades.

En referencia a la dimensión propuesta de valor, se mostró que, el 16.1% se determinó en un grado bajo, el 45.2% en medio y el 38.7% en un nivel alto, estos resultados fueron comparados por los que obtuvo Quispe (2022) con valores de 10.0% en el nivel malo, el 31.7% en el grado medio y el 58.3% en el nivel bueno; por lo tanto, se observa que la diferencia de porcentajes en el nivel medio y alto están inferior a los que obtuvo el investigador comparado, no obstante, aquel resultado sirve para premeditar y tomar como referencia para realizar una retroalimentación reflexiva orientado al logro de los desempeños.

Así mismo, para la dimensión de habilidades técnicas en estudiantes de 5to de medio de Pangoa, se observa que el 9,7% de los alumnos tiene un nivel técnico bajo, el 32,3% un tipo medio y el 58,1% un nivel bueno, este resultado fue comparado con lo que obtuvo Quispe (2022), en el nivel malo se situaron un 5.0%, en el regular 46.7% y en el bueno el 48.3%. Estos datos indican que, en comparación con la anterior encuesta Quispe, la mayoría de los alumnos de quinto de secundaria de Pangoa tienen un nivel técnico más elevado. Sin embargo, una gran proporción de alumnos sigue teniendo un nivel bajo y medio de habilidades técnicas, lo que implica la necesidad de adoptar medidas para aumentar estas habilidades técnicas.

Para la dimensión trabajo colaborativo en alumnos de 5to año de media, se mostró que el 12.9% poseen una escala media, el 41.9% en un nivel medio y el 45.2% en un grado alto, del mismo modo se comparó con lo obtenido por Quispe (2022), en la que obtuvo que, el 8.3, se localizaron en el nivel malo, el 48.3% en la escala media y el 43.3 en alto. En otras palabras, los resultados de la evaluación indican que la mayoría de los estudiantes de quinto año de secundaria tienen una competencia alta en el trabajo colaborativo en comparación

con la investigación anterior de Quispe. Sin embargo, un gran número de estudiantes se mantiene en los niveles medio e intermedio, lo que indica la necesidad de emprender métodos para mejorar el trabajo colaborativo de estos estudiantes.

En cuanto a la dimensión evalúa proyecto en educandos de quinto año de media, cabe destacar que el 19,4% de los estudiantes evalúa los proyectos en una escala baja, el 25,8% en un grado medio y el 54,8% en un nivel alto, esto relacionado con lo que obtuvo Quispe (2022), donde el 18.3% se movilizó en el lugar malo, el 40.0% en medio y el 41.7% en la escala alta. Estos hallazgos de la evaluación indican que la mayoría de los estudiantes de quinto año de secundaria tienen un nivel alto de evaluación de proyectos en comparación con la investigación anterior de Quispe. Sin embargo, un gran número de estudiantes se mantiene en los niveles medio e intermedio, lo que indica la necesidad de emprender iniciativas para mejorar la evaluación de proyectos de estos estudiantes.

El uso de una prueba no paramétrica se justifica porque la significación de las puntuaciones de la variable competencia en la gestión de proyectos de iniciativa empresarial económica es inferior al valor teórico de 0,05. Dado que los datos no presentan una distribución normal, las hipótesis se comprobaron mediante el coeficiente de correlación Rho de Spearman.

En cuanto al análisis inferencial, para la asociación de la plataforma classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes, según Mondragón (2014), existe una modesta correlación positiva ($r = .442$), lo que indica que existe un vínculo entre las variables. Además, el valor p es de 0,013, inferior a 0,05, lo que indica que debe aceptarse la hipótesis alternativa. Estos resultados se afianzan en la teoría según Guevara et al. (2019), Classroom es un sistema de educación virtual gratuito que permite a los usuarios crear aulas virtuales. La plataforma utiliza diversas tecnologías interactivas para fomentar una mayor participación entre profesores y estudiantes, lo que mejora la gestión de la información y aumenta el interés de los estudiantes. Por otro lado, Prado et al. (2020) definen Aula como un conjunto de herramientas digitales que se ponen a disposición de las escuelas para apoyar un enfoque innovador en la adquisición de conocimientos y actividades de instrucción; mientras tanto, para la segunda variable, Pensado et al. (2017) enfatizaron la necesidad de incorporar la educación empresarial en las escuelas con el fin de construir la autonomía de los estudiantes, el impulso de éxito, la

confianza en sí mismos, la resolución de problemas y las habilidades de resolución de conflictos. de importancia pedagógica.

Para la relación de la dimensión del aspecto pedagógico la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico, el coeficiente de correlación r es igual a 0.304, lo que indica una correlación positiva media. Además, el valor p es igual a 0.096, lo que es mayor que el nivel de significancia de 0.05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis de investigación. Además, tanto Varani (2016) como el Ministerio de Educación (2016) coinciden en que la educación se beneficia al fomentar la interacción entre estudiantes y educadores, distribuir recursos educativos, completar tareas y evaluar rúbricas. Además, la educación emprendedora es fundamental para que los estudiantes adquieran habilidades necesarias para enfrentar los cambios en el entorno laboral y crear oportunidades de crecimiento individual y comunitario.

Igualmente, la asociación de entre el aspecto técnico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico, los resultados de la investigación indican que hay una correlación positiva media entre las variables con un coeficiente de correlación r igual a 0.480. Además, el valor p es igual a 0.006, lo que es menor que el nivel de significancia de 0.05. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna. Según Requetetic (2018), los componentes tecnológicos de la plataforma Google's Classroom incluyen la formación del profesorado, así como la formación para asesorar y ayudar a los estudiantes. Cauna Anquise (2022), por su parte, afirma que para abordar con éxito problemas financieros, sociales o medioambientales insatisfechos, es necesario cooperar para construir un caso convincente y aplicar talentos tecnológicos para producir o proporcionar una solución innovadora. Como resultado, se puede deducir que la plataforma Google Classroom puede ser una herramienta beneficiosa para promover la cooperación entre estudiantes e instructores, así como para desarrollar las habilidades técnicas necesarias para proponer soluciones innovadoras a problemas sociales, económicos o medioambientales.

Mientras tanto, en la relación de gestión de recursos y organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico, los resultados de la investigación indican que hay una correlación positiva media entre las variables con un coeficiente de correlación r igual a 0.256. Además, el valor p es igual a 0.164, lo que es mayor que el nivel de significancia de 0.05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis de investigación. Por su parte hay teorías que refuerzan como es el caso de Aruquipa (2018), la

plataforma Classroom de Google es excelente para la gestión de recursos y organización de contenidos, dado que permite la creación de carpetas, la asignación de tareas y evaluaciones, y la disposición de herramientas digitales para la producción y difusión de material. Campos et al. (2020), por su parte, afirman que Google Drive es utilizado en Classroom para la gestión de recursos y organización de contenidos, permitiendo a instructores y alumnos acceder a carpetas compartidas para toda el aula y guardar su material de trabajo.

V. CONCLUSIONES

El nivel de manejo de la plataforma classroom en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa en un 25.8 % es, el 61.3 % medio y el 12.9 % es de nivel alto.

El nivel de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa en un 12.9 % es bajo, el 25.8 % es medio y el 61.3 % alto.

La relación entre la plataforma classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa es positiva media con $r = .442$ y $p = .013$ menor que .05 por tanto se aceptó la hipótesis alterna.

La relación entre aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa es positiva media con $r = .304$ y $p = .096$ mayor que .05 por tanto se rechazó la hipótesis alterna.

La relación entre aspectos técnicos y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa es positiva media con $r = .480$ y $p = .006$ menor que .05 por tanto se aceptó la hipótesis alterna.

La relación entre gestión de recursos y organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa es positiva media con $r = .256$ y $p = .164$ superior a .05 por tanto se rechazó la hipótesis alterna.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda que los docentes mejoren su comprensión y uso de Google Classroom con el fin de aprovechar todos los materiales disponibles a través de esta aplicación. Como resultado, se puede dar un nuevo modelo de enseñanza que proporcione una opción adecuada para alcanzar las competencias esenciales a la vez que se facilita el aprendizaje.

Se recomienda para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes es que el personal directivo de la Institución Educativa refuerce los conocimientos sobre el uso de Google Classroom a través de la capacitación docente.

Se recomienda que los instructores que imparten Educación para el Trabajo (EPT) reciban una formación adecuada sobre el enfoque por proyectos. Además, a la hora de elaborar el plan de estudios en este ámbito, cada procedimiento debe evaluarse y vincularse a las competencias que se van a enseñar.

Se recomienda utilizar la técnica de proyectos para agilizar y mejorar el desarrollo de ideas y la selección de proyectos, lo que queda representado en la propuesta de valor que generan los estudiantes de la EPT.

Los profesores deben utilizar activamente esta herramienta para fomentar el contacto con los alumnos, potenciar la comunicación y aprovechar las diversas capacidades que ofrece, lo que optimiza su uso. Es fundamental recordar que estas herramientas son ahora necesarias para garantizar el desarrollo de las competencias de aprendizaje requeridas.

VII.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADMINUSAU. (9 de noviembre de 2020). *Obtenido de Currículo Nacional*:
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/09/que-significa-lacompetencia-gestiona-proyectos-de-emprendimiento-economico-o-social/>
- Agurto, L. N. (2022). *La metodología desing thinking y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa de Surquillo, 2022* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106821/Agurto_%c3%91LN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Anaya, R. L. (2022). *Google Classroom y logro de competencias en estudiantes de una institución educativa secundaria de la ciudad de Tarma, Junín 2022* [Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100385/Anaya_MRL-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Arias, X. (2014). *Google Classroom, Una Herramienta Para Dictar Clases En Tiempo Real*.
<https://www.enter.co/cultura-digital/ciudadinteligente/google-classroom-una-herramienta-para-dictar-clases-en-tiempo-real/>
- Aruquipa, M. G., Bertha, C., & Ruth, R. (2016). Teaching Learning Process Improvement Tools Applying Google. *Revista Investigación y Tecnología*, 19.
http://revistasbolivianas.umsa.bo/pdf/rit/v4n1/v4n1_a05.pdf
- Asociación Británica de Investigación Educativa [BERA]. (2018). *Guía ética para la investigación educativa* (4 edición). BERA.
<https://www.bera.ac.uk/publication/guia-etica-para-la-investigacion-educativa>
- Avilés, M. (2021). *Google Classroom y el Aprendizaje en el área de EPT bajo la percepción 61 de los estudiantes de 5to de secundaria en la IEP San Antonio Marianistas. Bellavista—Callao, 2020* [Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65360/Avil%c3%a9s_OM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Azañedo, V. A. (2021). El desempeño docente antes y durante la pandemia. *Polo del conocimiento*, 6(4), 841-860.
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2614/5461>

- Blimpo, M., Gajigo, O., Owusu, S., Tomita, R., y Xu, Y. (2020). *Technology in the Classroom and Learning in Secondary Schools* [Working Paper]. World Bank. <https://doi.org/10.1596/1813-9450-9288>
- Brenner, M. A. (2020). Google classroom, la cuarentena El silencio como ausencia pedagógica. *Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires*. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2020/04/Google-classroom.pdf>
- Cabezas, E., Andrade, D., y Torres, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica* (Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE).
- Campos, M. R., Mamani, H. B., y Umpiri, J. C. (2020). *Uso de la plataforma en línea Google classroom y su influencia en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de I.E. Julio C. Tello, Arequipa, 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Santa María]. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10124>
- Cauna, L. (25 de Julio de 2022). *Gestiona proyectos de emprendimiento economico y social*. Slideshare: <https://es.slideshare.net/luiscaunaanquise9/gestiona-proyectos-deemprendimientos-econmico-y-socialpdf>
- Córdova, M. J., y Nalvarte, K. P. (2021). *Comparación de la alfabetización digital en estudiantes de cuarto ciclo de Educación Básica Regular de Junín y Lima, 2021* [Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78577/Cordova_SMJ-Nalvarte_VKP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Corrales, Á. R., González, E. D., y Robleto, E. A. (2021). *Google Classroom como herramienta didáctica para trabajar las destrezas en la disciplina de Matemática, Instituto Maestro Gabriel, turno matutino, modalidad de secundaria distrito IV, departamento de Managua; durante el segundo semestre del año lectivo 2020* [Tesis de investigación, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/14825/1/14825.pdf>
- Covarrubias, H. (2021). Educación a distancia: transformación de los aprendizajes. *Telos*. 23(1), 150-160. <https://www.redalyc.org/journal/993/99365404012/html/>.
- Espinosa, J. P. Z., Becerra, M. H., y Gutiérrez, I. M. (2020). la radio como recurso pedagógico en estudiantes lojanos. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 12(4). <https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/734>
- Esquerre, L. A., y Pérez, M. Á. (2021). Retos del desempeño docente en el siglo XXI: una visión del caso peruano. *Revista Educación*, 45(2), 1-21.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.43846>

- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación*. Universidad Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EM_AI_UC0584_2018.pdfhttps://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.1294/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- García, V. (2020). *Nivel de empleo del aula virtual google class room en el proceso enseñanza-aprendizaje de manera virtual en los alumnos de 5to año de educación secundaria del colegio Corpus Christi—Iquitos 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Privada de la Selva Peruana]. <http://repositorio.ups.edu.pe/bitstream/handle/UPS/119/Tesis%20Enrique%20Garcia.pdf>
- Gil, M., y Peña, E. (2020). *Google classroom espacio complementario para la enseñanza de 64 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 Posgrado, Universidad Abierta para Adultos]. <https://rai.uapa.edu.do/handle/123456789/1266>
- González, M. D. L. P., y Ramírez, L. P. R. (2020). El aprendizaje en tiempos de contingencia. *DOCERE*, (23), 34-37. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/568051/cuaderno5_ensenanza-ems.pdf
- Guevara, L. A., Magaña, E. A., y Picasso, A. L. (2019). El uso de Google classroom como apoyo para el docente. *Revista Conisen*. <https://www.antiguo.conisen.mx/memorias2019/memorias/5/P717.pdf>
- Gutiérrez, A. (2020). Educación en tiempos de crisis sanitaria: pandemia y educación. *Praxis*, 16(1), 7-10. <https://doi.org/10.21676/23897856.3040>
- Gutiérrez, J. (2022). *Google Classroom y aprendizaje autónomo en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Pueblo Libre. Lima, 2022* [Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99230/Gutierrez_AJC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ª ed.). Mc Graw Hill Education.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta. Mc Graw Hill.

- Isik, A. D. (2018). Use of technology in constructivist approach. *Educational Research and Reviews*, 13(21), 704-711. <https://doi.org/10.5897/ERR2018.3609>
- Kraus, G., Formichella, M. 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/pdf/ritet/n24/n24a10.pdf>
- Lockey, A., Conaghan, P., Bland, A., y Astin, F. (2021). Educational theory and its application to advanced life support courses: A narrative review. *Resuscitation Plus*, 5(100053), 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.resplu.2020.100053>
- Martínez, E. S. (2018). *Uso de Google Classroom en el aula*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/405751/Resen_a_Elisa_Suarez_Final.pdf
- Melgar, M. M. (2023). *Las estrategias didácticas y su relación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social en los estudiantes de construcciones metálicas en la I.E. Pedro E. Paulet - Huaura Huacho 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7683/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendoza, J. G. (2019). *El emprendimiento laboral de los estudiantes del ciclo avanzado del centro de Educación Básica Alternativa San José de la Provincia de Jauja – Junín* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cd2c2cff-7dbf-44b7-880f-6eafeec10b78/content>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20b%20b%20a%20sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. MINEDU. <https://www.ugelsanchezcarrion.gob.pe/wordpress/wp-content/uploads/2019/06/programa-secundaria-17-abril.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Resolución Ministerial N° 160-2020-MINEDU*. Plataforma digital única del estado. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas->

legales/466108-160-2020-minedu

- Miranda, E. P. (2022). *El uso de plataforma Classroom y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100215/Miranda_VE_P-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- OMPI (2021). *Indicadores mundiales de propiedad intelectual: La presentación de solicitudes de registro de marcas en todo el mundo se dispara en 2020 a pesar de la pandemia mundial*. Wipo.
https://www.wipo.int/pressroom/es/articles/2021/article_0011.html
- Pensado, M. E., Ramírez, Y., y González, O. (2017). La formación integral de los estudiantes universitarios: una perspectiva de análisis de sus áreas de interés. *The integral formation of University students: a perspective of analysis of their areas of their interest*. Obtenido de <https://www.uv.mx/iiesca/files/2018/03/02CA201702.pdf>.
- Pérez, M. (2021). Enseñar a distancia en tiempos de pandemia (covid-19). Escuela primaria Carmen Serdán turno matutino zona escolar P194. *Acervo Digital*.
<https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/49568>
- Prado, S. S. P., Álvarez, J. C. E., Zurita, I. N., & Herrera, D. G. G. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 4-26.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696087>
- Prado, S. S. P., Álvarez, J. C. E., Zurita, I. N., y Herrera, D. G. G. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 4-26.
<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1031>
- Proyecto IES Cartima (2016). *Google Classroom*. <https://proyectocartama.es/google-classroom/>
- Quintana, 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].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84270/Quintana_CS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramadhani, R., Umam, R., Abdurrahman, A., y Syazali, M. (2019). The Effect of

- Flipped Problem Based Learning Model Integrated With LMS-Google Classroom for Senior High School Students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), Art. 2. <https://doi.org/10.17478/jegys.548350>
- República. (2022). *La plataforma de Google está pensada para mejorar la relación entre alumnos y docentes*. <https://republica.gt/vive-guatemala/2019-5-23-23-52-46-cuales-son-los-beneficios-de-usar-google-classroom>
- Rodríguez, M., y Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de Corte Transversal. *Revista Médica Sanitas*, 21(3), 141-146. <https://doi.org/10.26852/01234250.20>
- Santivañez, S. V. (2019). *Aplicación de la plataforma virtual LMS para mejorar el programa de capacitación laboral en el Colegio Particular Andino-Huancayo 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12894/5450>
- Shana, Z., Alyatim, T. M., y Alkhazaleh, M. (2021). El uso de Google Classroom para respaldar el proceso de aprendizaje. *Revista internacional de tecnologías de enseñanza y aprendizaje basadas en la web*, 16, 171-192.
- Sharda, P., y Bajpai, M. K. (2021). Online Learning and Teaching using Google Classroom during the COVID-19 Pandemic. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 41(5), 352–357. <https://doi.org/10.14429/djlit.41.5.16205>
- Sosa, J. M., Panta, K. M., y Aquino, J. Y. (2021). Aplicación de aula virtual Google Classroom en el ámbito educativo: Una revisión sistemática. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 499-519. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Munar+et+al.+%282021%29+google+classroom&btnG=
- Trámpuz, M. M. T. (2022). Google classroom: una plataforma virtual de aprendizaje para la educación ante covid-19. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 607-624. <https://orcid.org/0000-0002-2723-7850>
- UNESCO (2020). *Un año de educación perturbada por la COVID-19: ¿Cómo está la situación?* Recuperado de <https://es.unesco.org/news/ano-educacion-perturbada-covid-19-como-esta-situacion>.
- Varani, G. (2016). Gestionando el campus virtual escolar con Classroom. In *Edunovatic 2016. I Congreso Virtual internacional de Educación, Innovación y TIC: del 14 al 16 de diciembre de 2016. Libro de actas* 547-553. REDINE (Red de Investigación e Innovación Educativa). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5796989>

- Vélez, M. (2016). Google Classroom: Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso. *Universidad de Puerto Rico, Rio Piedras*, 1, 37. <https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2016/10/manual.pdf>
- Vivas, C. A. (2022). *La Plataforma Classroom y su relación con el proceso formativo de los estudiantes del Instituto Noroeste, Talara 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80337/Vivas_FCA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zelada, N. A. (2018). *Habilidades sociales y competencia en proyectos de emprendimiento en estudiantes de secundaria* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15055/Zelada_MNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de medición

CUESTIONARIO DE PLATAFORMA CLASSROOM

Instrucción: A continuación, se te presenta una lista de preguntas relacionadas con la Plataforma Classroom. Marca con un aspa (X) la respuesta que creas conveniente, no hay respuestas correctas ni incorrectas, todas las respuestas son válidas.

1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = A veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	Las sesiones publicadas en Classroom incluyen un planificador de actividades que guía las clases semanales para facilitar tu proceso de aprendizaje.					
2	El profesor organiza las clases en el cuaderno de notas digital de Classroom.					
3	El profesor realiza anuncios sobre las actividades en el tablón o muro de Classroom.					
4	Puedes acceder a fuentes adicionales de información, como investigaciones, artículos o blogs, para fortalecer tu aprendizaje.					
5	Las sesiones en Classroom cuentan con una rúbrica de evaluación que te orienta acerca de tus logros en el aprendizaje.					
6	El docente utiliza videos para motivar tu participación en las clases y fomentar el aprendizaje.					
7	Puedes comunicarte con el profesor y tus compañeros a través del correo electrónico (Gmail).					
8	Classroom te brinda acceso desde dispositivos móviles para participar en las clases virtuales de aprendizaje.					
9	Google Meet, integrado en Classroom, te permite un fácil acceso y participación en las clases virtuales.					
10	Classroom te ofrece acceso a recursos como formularios, que te apoyan en tu proceso de aprendizaje.					
11	Puedes acceder a los resultados y evaluaciones proporcionados por el profesor en un entorno personalizado de aprendizaje en					

	Classroom.					
12	Classroom te brinda acceso a materiales como documentos, presentaciones e imágenes para ayudarte en el aprendizaje.					
13	Participas en trabajos de investigación en grupo que hacen uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).					
14	Classroom te permite producir y enviar videos bajo la guía del profesor para reforzar lo aprendido en clase.					
15	Classroom te permite utilizar enlaces (URL) como YouTube y otros recursos que complementan las lecciones y enriquecen tu aprendizaje.					
16	Puedes enviar archivos adjuntos de tareas a través de la plataforma virtual (Google Classroom) y reproducir videos proporcionados por el profesor para reforzar los conceptos aprendidos en clase.					
17	Classroom te brinda la posibilidad de publicar tus trabajos organizados en actividades por semana, lo cual facilita tu proceso de aprendizaje.					

**CUESTIONARIO DE COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE
EMPREDIMIENTO ECONÓMICO**

Instrucción: A continuación, se te presenta una lista de preguntas relacionadas con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Marca con un aspa (X) la respuesta que creas conveniente, no hay respuestas correctas ni incorrectas, todas las respuestas son válidas.

1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = A veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	Tienes la capacidad de identificar problemas o necesidades no satisfechas en tu entorno (comunidad) que puedas abordar y resolver.					
2	Sabes cómo crear herramientas de recolección de información, como encuestas, entrevistas o fichas de observación.					
3	Has utilizado estas herramientas de recolección de información con posibles clientes.					
4	Tienes el conocimiento para interpretar los resultados de encuestas, entrevistas, fichas de observación y otras técnicas.					
5	Eres quien decide qué proyecto desarrollar en el taller de emprendimiento.					
6	Has utilizado herramientas como el lienzo de propuesta de valor, el lienzo Lean Canvas, Scamper y otras para desarrollar tu proyecto de emprendimiento.					
7	Estás familiarizado con las normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.					
8	Cumplimentas el uso de equipos de protección personal (EPP) como guantes, mandiles, mascarillas, redes para el cabello, cascos, entre otros, durante el desarrollo de tu proyecto de emprendimiento.					
9	Sigues los protocolos recomendados para operar máquinas, herramientas y equipos en el taller.					
10	Creas un prototipo, como una maqueta, boceto, dibujo o video, de tu proyecto de emprendimiento.					
11	Cuando trabajas en equipo, eliges a tus compañeros de acuerdo a tus					

	afinidades e intereses.					
12	Respetas las normas de convivencia, seguridad e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.					
13	En el equipo, se asignan roles y tareas que cada miembro llevará a cabo de manera habitual.					
14	Cuando interactúas con otras personas en diferentes situaciones, como exposiciones o ventas, demuestras habilidades en el manejo de tus emociones.					
15	Durante la elaboración de tu proyecto, se aplica el control de calidad.					
16	En el taller, se realizan demostraciones de los proyectos y son evaluados por un grupo de expertos.					
17	Al vender el proyecto, se evalúan aspectos como las ganancias, la velocidad de venta, la demanda y la opinión del público, entre otros.					
18	Durante exposiciones y ventas de los proyectos, se evalúa cómo cada equipo ha desarrollado su plan de promoción, incluyendo la publicidad, la presentación del stand y del equipo, y la interacción con el público.					
19	Evalúas si tu proyecto ha logrado satisfacer las necesidades o problemas planteados, a través de la opinión del público.					
20	Elaboras un informe escrito o virtual que documenta todo el proceso de elaboración de tu proyecto.					

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de la plataforma Classroom
Autor y año:	Original: Miranda (2022)
	Adaptación: Avellaneda y Huánuco (2023) en base a la operacionalización de la teoría y se conforma de 17 ítems distribuidos en: 3 dimensiones 3 indicadores de pedagógico. 3 indicadores de técnico. 3 indicadores de gestión de recursos y organización de contenidos.
Objetivo del instrumento:	Determinar el nivel de la Plataforma Classroom.
Usuarios:	Estudiantes de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individualmente de manera física en un tiempo de 20 minutos
Validez:	Muy adecuado de acuerdo a la coincidencia de juicio de expertos
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach: .871

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico.
Autor y año:	Original: Miranda (2021)
	Adaptación: Avellaneda y Huánuco (2023) en base a la operacionalización de la teoría y se conforma de 20 ítems distribuidos en: 4 dimensiones 3 indicadores de recursos de propuesta de valor. 3 indicadores de habilidades técnicas. 3 indicadores de trabajo colaborativo. 2 indicadores de evalúa el resultado del proyecto de emprendimiento.
Objetivo del instrumento:	Determinar el nivel de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.
Usuarios:	Estudiantes de la Institución Educativa de San Cristóbal de Pangoa.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individualmente de manera física en un tiempo de 25 minutos
Validez:	Muy adecuado de acuerdo a la coincidencia de juicio de expertos
Confiability:	Alfa de Cronbach: .862



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Alexander Manuel Villoslada Chilón

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Cuestionario de Plataforma Classroom y Cuestionario de Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, diseñado por las Br. Judith Maribel Avellaneda Medina y Br. Verónica María Huánuco Rodríguez con el propósito de medir **la relación que existe entre Plataforma Classroom y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, el cual será aplicado a **estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **PLATAFORMA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PANGO, 2023.**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de **Educación Secundaria con mención en Computación e Informática.**

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 responde 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. Judith Maribel Avellaneda Medina

Br. Verónica María Huánuco Rodríguez



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Plataforma Classroom	Aspecto pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> - Herramienta para programar actividades. - Reforzamiento del aprendizaje. - Herramientas para evaluar el progreso. - Inicio de sesión mediante una cuenta de correo. 	1 - 6	X	
	Aspectos técnicos	<ul style="list-style-type: none"> - Igualdad de acceso a las clases. - Acceso a los resultados y evaluaciones. - Acceso a materiales de estudio. 	7 - 11	X	
	Gestión de recursos y organización de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de URL para compartir vídeos y páginas web. - Publicar y compartir tus trabajos. 	12 - 17	X	
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico	Propuesta de valor	<ul style="list-style-type: none"> - Genera la creación de un producto o servicio. - Satisface una demanda o necesidad. - Elaboración de un plan de proyecto. 	1- 6		
	Habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de herramientas, máquinas o programas. - Conocimiento de métodos y estrategias. - Producción de bienes tangibles. 	7-10		
	Trabaja colaborativamente	<ul style="list-style-type: none"> - Cumplimiento de normas de convivencia. - Trabajo en equipo. - Asunción de roles. 	11-14		
	Evalúa el proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa el impacto social. - Evalúa el impacto económico. - Evalúa el impacto ambiental. - Evaluación del proyecto. 	15-18		



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE PLATAFORMA CLASSROOM

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Las sesiones publicadas en Classroom incluyen un planificador de actividades que guía las clases semanales para facilitar tu proceso de aprendizaje.		X				
2	El profesor organiza las clases en el cuaderno de notas digital de Classroom.		X				
3	El profesor realiza anuncios sobre las actividades en el tablón o muro de Classroom.		X				
4	Puedes acceder a fuentes adicionales de información, como investigaciones, artículos o blogs, para fortalecer tu aprendizaje.		X				
5	Las sesiones en Classroom cuentan con una rúbrica de evaluación que te orienta acerca de tus logros en el aprendizaje.		X				
6	El docente utiliza videos para motivar tu participación en las clases y fomentar el aprendizaje.		X				
7	Puedes comunicarte con el profesor y tus compañeros a través del correo electrónico (Gmail).		X				
8	Classroom te brinda acceso desde dispositivos móviles para participar en las clases virtuales de aprendizaje.		X				
9	Google Meet, integrado en Classroom, te permite un fácil acceso y participación en las clases virtuales.		X				
10	Classroom te ofrece acceso a recursos como formularios, que te apoyan en tu proceso de aprendizaje.		X				
11	Puedes acceder a los resultados y evaluaciones proporcionados por el profesor en un entorno personalizado de aprendizaje en Classroom.		X				
12	Classroom te brinda acceso a materiales como documentos, presentaciones e imágenes para ayudarte en el aprendizaje.		X				
13	Participas en trabajos de investigación en grupo que hacen uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).		X				
14	Classroom te permite producir y enviar videos bajo la guía del profesor para reforzar lo aprendido en clase.		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

15	Classroom te permite utilizar enlaces (URL) como YouTube y otros recursos que complementan las lecciones y enriquecen tu aprendizaje.		X				
16	Puedes enviar archivos adjuntos de tareas a través de la plataforma virtual (Google Classroom) y reproducir videos proporcionados por el profesor para reforzar los conceptos aprendidos en clase.		X				
17	Classroom te brinda la posibilidad de publicar tus trabajos organizados en actividades por semana, lo cual facilita tu proceso de aprendizaje.		X				
Total:			34				

Evaluado por: Alexander Manuel Villoslada Chilón **DNI:** 41337179 **Fecha:** 05-06-23 **Firma:** 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Tienes la capacidad de identificar problemas o necesidades no satisfechas en tu entorno (comunidad) que puedas abordar y resolver.		X				
2	Sabes cómo crear herramientas de recolección de información, como encuestas, entrevistas o fichas de observación.		X				
3	Has utilizado estas herramientas de recolección de información con posibles clientes.		X				
4	Tienes el conocimiento para interpretar los resultados de encuestas, entrevistas, fichas de observación y otras técnicas.		X				
5	Eres quien decide qué proyecto desarrollar en el taller de emprendimiento.		X				
6	Has utilizado herramientas como el lienzo de propuesta de valor, el lienzo Lean Canvas, Scamper y otras para desarrollar tu proyecto de emprendimiento.		X				
7	Estás familiarizado con las normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.		X				
8	Cumplimentas el uso de equipos de protección personal (EPP) como guantes, mandiles, mascarillas, redes para el cabello, cascos, entre otros, durante el desarrollo de tu proyecto de emprendimiento.		X				
9	Sigues los protocolos recomendados para operar máquinas, herramientas y equipos en el taller.		X				
10	Creas un prototipo, como una maqueta, boceto, dibujo o video, de tu proyecto de emprendimiento.		X				
11	Cuando trabajas en equipo, eliges a tus compañeros de acuerdo a tus afinidades e intereses.		X				
12	Respetas las normas de convivencia, seguridad e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.		X				
13	En el equipo, se asignan roles y tareas que cada miembro llevará a cabo de manera habitual.		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

14	Cuando interactúas con otras personas en diferentes situaciones, como exposiciones o ventas, demuestras habilidades en el manejo de tus emociones.	X				
15	Durante la elaboración de tu proyecto, se aplica el control de calidad.	X				
16	En el taller, se realizan demostraciones de los proyectos y son evaluados por un grupo de expertos.	X				
17	Al vender el proyecto, se evalúan aspectos como las ganancias, la velocidad de venta, la demanda y la opinión del público, entre otros.	X				
18	Durante exposiciones y ventas de los proyectos, se evalúa cómo cada equipo ha desarrollado su plan de promoción, incluyendo la publicidad, la presentación del stand y del equipo, y la interacción con el público.	X				
19	Evalúas si tu proyecto ha logrado satisfacer las necesidades o problemas planteados, a través de la opinión del público.	X				
20	Elaboras un informe escrito o virtual que documenta todo el proceso de elaboración de tu proyecto.	X				
Total:		40				

Evaluado por: Alexander Manuel Villoslada Chilón **DNI:** 41337179 **Fecha:** 05-06-23 **Firma:** 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Alexander Manuel Villoslada Chilón**, con Documento Nacional de Identidad N° 41337179, de profesión Licenciado en Matemática, grado académico de Maestría en Investigación y Docencia Universitaria, con código de colegiatura 2170, labor que ejerzo actualmente como docente en la Universidad Cesar Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Plataforma Classroom**, cuyo propósito es medir **el nivel de uso de Plataforma Classroom**, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa**.


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 (**X**) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 05 días del mes de junio del 2023

Apellidos y nombres: Villoslada Chilón Alexander Manuel **DNI:** 41337179 **Firma:** 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Alexander Manuel Villoslada Chilón**, con Documento Nacional de Identidad N° 41337179, de profesión Licenciado en Matemática, grado académico de Maestría en Investigación y Docencia Universitaria, con código de colegiatura 2170, labor que ejerzo actualmente como docente en la Universidad Cesar Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, cuyo propósito es medir **el nivel de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico** a los efectos de su aplicación a **estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa**.

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 (**X**) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 05 días del mes de junio del 2023

Apellidos y nombres: Villoslada Chilón Alexander Manuel **DNI:** 41337179 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Cesar Huillca Moreno

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Cuestionario de Plataforma Classroom y Cuestionario de Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, diseñado por las Br. Judith Maribel Avellaneda Medina y Br. Verónica María Huánuco Rodríguez con el propósito de medir **la relación que existe entre Plataforma Classroom y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, el cual será aplicado a **estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **PLATAFORMA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PANGOA, 2023.**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de **Educación Secundaria con mención en Computación e Informática.**

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 responde 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. Judith Maribel Avellaneda Medina

Br. Verónica María Huánuco Rodríguez



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Plataforma Classroom	Aspecto pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> - Herramienta para programar actividades. - Reforzamiento del aprendizaje. - Herramientas para evaluar el progreso. - Inicio de sesión mediante una cuenta de correo. 	1 - 6	X	
	Aspectos técnicos	<ul style="list-style-type: none"> - Igualdad de acceso a las clases. - Acceso a los resultados y evaluaciones. - Acceso a materiales de estudio. 	7 - 11	X	
	Gestión de recursos y organización de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de URL para compartir vídeos y páginas web. - Publicar y compartir tus trabajos. 	12 - 17	X	
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico	Propuesta de valor	<ul style="list-style-type: none"> - Genera la creación de un producto o servicio. - Satisface una demanda o necesidad. - Elaboración de un plan de proyecto. 	1- 6		
	Habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de herramientas, máquinas o programas. - Conocimiento de métodos y estrategias. - Producción de bienes tangibles. 	7-10		
	Trabaja colaborativamente	<ul style="list-style-type: none"> - Cumplimiento de normas de convivencia. - Trabajo en equipo. - Asunción de roles. 	11-14		
	Evalúa el proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa el impacto social. - Evalúa el impacto económico. - Evalúa el impacto ambiental. - Evaluación del proyecto. 	15-18		



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE PLATAFORMA CLASSROOM

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Las sesiones publicadas en Classroom incluyen un planificador de actividades que guía las clases semanales para facilitar tu proceso de aprendizaje.		X				
2	El profesor organiza las clases en el cuaderno de notas digital de Classroom.		X				
3	El profesor realiza anuncios sobre las actividades en el tablón o muro de Classroom.		X				
4	Puedes acceder a fuentes adicionales de información, como investigaciones, artículos o blogs, para fortalecer tu aprendizaje.		X				
5	Las sesiones en Classroom cuentan con una rúbrica de evaluación que te orienta acerca de tus logros en el aprendizaje.		X				
6	El docente utiliza videos para motivar tu participación en las clases y fomentar el aprendizaje.		X				
7	Puedes comunicarte con el profesor y tus compañeros a través del correo electrónico (Gmail).		X				
8	Classroom te brinda acceso desde dispositivos móviles para participar en las clases virtuales de aprendizaje.		X				
9	Google Meet, integrado en Classroom, te permite un fácil acceso y participación en las clases virtuales.		X				
10	Classroom te ofrece acceso a recursos como formularios, que te apoyan en tu proceso de aprendizaje.		X				
11	Puedes acceder a los resultados y evaluaciones proporcionados por el profesor en un entorno personalizado de aprendizaje en Classroom.		X				
12	Classroom te brinda acceso a materiales como documentos, presentaciones e imágenes para ayudarte en el aprendizaje.		X				
13	Participas en trabajos de investigación en grupo que hacen uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).		X				
14	Classroom te permite producir y enviar videos bajo la guía del profesor para reforzar lo aprendido en clase.		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

15	Classroom te permite utilizar enlaces (URL) como YouTube y otros recursos que complementan las lecciones y enriquecen tu aprendizaje.		X				
16	Puedes enviar archivos adjuntos de tareas a través de la plataforma virtual (Google Classroom) y reproducir videos proporcionados por el profesor para reforzar los conceptos aprendidos en clase.		X				
17	Classroom te brinda la posibilidad de publicar tus trabajos organizados en actividades por semana, lo cual facilita tu proceso de aprendizaje.		X				
Total:			34				

Evaluado por: Cesar Huillca Moreno **DNI:** 42463564 **Fecha:** 05-06-23 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Tienes la capacidad de identificar problemas o necesidades no satisfechas en tu entorno (comunidad) que puedas abordar y resolver.		X				
2	Sabes cómo crear herramientas de recolección de información, como encuestas, entrevistas o fichas de observación.		X				
3	Has utilizado estas herramientas de recolección de información con posibles clientes.		X				
4	Tienes el conocimiento para interpretar los resultados de encuestas, entrevistas, fichas de observación y otras técnicas.		X				
5	Eres quien decide qué proyecto desarrollar en el taller de emprendimiento.		X				
6	Has utilizado herramientas como el lienzo de propuesta de valor, el lienzo Lean Canvas, Scamper y otras para desarrollar tu proyecto de emprendimiento.		X				
7	Estás familiarizado con las normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.		X				
8	Cumplimentas el uso de equipos de protección personal (EPP) como guantes, mandiles, mascarillas, redes para el cabello, cascos, entre otros, durante el desarrollo de tu proyecto de emprendimiento.		X				
9	Sigues los protocolos recomendados para operar máquinas, herramientas y equipos en el taller.		X				
10	Creas un prototipo, como una maqueta, boceto, dibujo o video, de tu proyecto de emprendimiento.		X				
11	Cuando trabajas en equipo, eliges a tus compañeros de acuerdo a tus afinidades e intereses.		X				
12	Respetas las normas de convivencia, seguridad e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.		X				
13	En el equipo, se asignan roles y tareas que cada miembro llevará a cabo de manera habitual.		X				
14	Cuando interactúas con otras personas en		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

	diferentes situaciones, como exposiciones o ventas, demuestras habilidades en el manejo de tus emociones.						
15	Durante la elaboración de tu proyecto, se aplica el control de calidad.		X				
16	En el taller, se realizan demostraciones de los proyectos y son evaluados por un grupo de expertos.		X				
17	Al vender el proyecto, se evalúan aspectos como las ganancias, la velocidad de venta, la demanda y la opinión del público, entre otros.		X				
18	Durante exposiciones y ventas de los proyectos, se evalúa cómo cada equipo ha desarrollado su plan de promoción, incluyendo la publicidad, la presentación del stand y del equipo, y la interacción con el público.		X				
19	Evalúas si tu proyecto ha logrado satisfacer las necesidades o problemas planteados, a través de la opinión del público.		X				
20	Elaboras un informe escrito o virtual que documenta todo el proceso de elaboración de tu proyecto.		X				
Total:			40				

Evaluado por: Cesar Huillca Moreno **DNI:** 42463564 **Fecha:** 05-06-23 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Cesar Huilca Moreno**, con Documento Nacional de Identidad N° 42463564, de profesión profesor en Educación primaria, grado académico de Maestría en Gestión y Acreditación Educativa, con código de colegiatura 0542463564, labor que ejerzo actualmente como docente nombrado en la Institución Educativa 3090 Franco Peruano del Callao.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Plataforma Classroom**, cuyo propósito es medir **el nivel de uso de Plataforma Classroom**, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa**.

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 (**X**) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 05 días del mes de junio del 2023

Apellidos y nombres: Huilca Moreno Cesar

DNI: 42463564

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Cesar Huilca Moreno**, con Documento Nacional de Identidad N° 42463564, de profesión profesor en Educación primaria, grado académico de Maestría en Gestión y Acreditación Educativa, con código de colegiatura 0542463564, labor que ejerzo actualmente como docente nombrado en la Institución Educativa 3090 Franco Peruano del Callao.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, cuyo propósito es medir **el nivel de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico** a los efectos de su aplicación a **estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa**.

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 (**X**) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 05 días del mes de junio del 2023

Apellidos y nombres: Huilca Moreno Cesar DNI: 42463564 Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Alexander Manuel Villoslada Chilón

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Cuestionario de Plataforma Classroom y Cuestionario de Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, diseñado por las Br. Judith Maribel Avellaneda Medina y Br. Verónica María Huánuco Rodríguez con el propósito de medir **la relación que existe entre Plataforma Classroom y la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, el cual será aplicado a **estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **PLATAFORMA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PANGOA, 2023.**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de **Educación Secundaria con mención en Computación e Informática.**

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 responde 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. Judith Maribel Avellaneda Medina

Br. Verónica María Huánuco Rodríguez



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Plataforma Classroom	Aspecto pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> - Herramienta para programar actividades. - Reforzamiento del aprendizaje. - Herramientas para evaluar el progreso. - Inicio de sesión mediante una cuenta de correo. 	1 - 6	X	
	Aspectos técnicos	<ul style="list-style-type: none"> - Igualdad de acceso a las clases. - Acceso a los resultados y evaluaciones. - Acceso a materiales de estudio. 	7 - 11	X	
	Gestión de recursos y organización de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de URL para compartir vídeos y páginas web. - Publicar y compartir tus trabajos. 	12 - 17	X	
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico	Propuesta de valor	<ul style="list-style-type: none"> - Genera la creación de un producto o servicio. - Satisface una demanda o necesidad. - Elaboración de un plan de proyecto. 	1- 6		
	Habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de herramientas, máquinas o programas. - Conocimiento de métodos y estrategias. - Producción de bienes tangibles. 	7-10		
	Trabaja colaborativamente	<ul style="list-style-type: none"> - Cumplimiento de normas de convivencia. - Trabajo en equipo. - Asunción de roles. 	11-14		
	Evalúa el proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa el impacto social. - Evalúa el impacto económico. - Evalúa el impacto ambiental. - Evaluación del proyecto. 	15-18		



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE PLATAFORMA CLASSROOM

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Las sesiones publicadas en Classroom incluyen un planificador de actividades que guía las clases semanales para facilitar tu proceso de aprendizaje.		X				
2	El profesor organiza las clases en el cuaderno de notas digital de Classroom.		X				
3	El profesor realiza anuncios sobre las actividades en el tablón o muro de Classroom.		X				
4	Puedes acceder a fuentes adicionales de información, como investigaciones, artículos o blogs, para fortalecer tu aprendizaje.		X				
5	Las sesiones en Classroom cuentan con una rúbrica de evaluación que te orienta acerca de tus logros en el aprendizaje.		X				
6	El docente utiliza videos para motivar tu participación en las clases y fomentar el aprendizaje.		X				
7	Puedes comunicarte con el profesor y tus compañeros a través del correo electrónico (Gmail).		X				
8	Classroom te brinda acceso desde dispositivos móviles para participar en las clases virtuales de aprendizaje.		X				
9	Google Meet, integrado en Classroom, te permite un fácil acceso y participación en las clases virtuales.		X				
10	Classroom te ofrece acceso a recursos como formularios, que te apoyan en tu proceso de aprendizaje.		X				
11	Puedes acceder a los resultados y evaluaciones proporcionados por el profesor en un entorno personalizado de aprendizaje en Classroom.		X				
12	Classroom te brinda acceso a materiales como documentos, presentaciones e imágenes para ayudarte en el aprendizaje.		X				
13	Participas en trabajos de investigación en grupo que hacen uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).		X				
14	Classroom te permite producir y enviar videos bajo la guía del profesor para reforzar lo aprendido en clase.		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

15	Classroom te permite utilizar enlaces (URL) como YouTube y otros recursos que complementan las lecciones y enriquecen tu aprendizaje.		X				
16	Puedes enviar archivos adjuntos de tareas a través de la plataforma virtual (Google Classroom) y reproducir videos proporcionados por el profesor para reforzar los conceptos aprendidos en clase.		X				
17	Classroom te brinda la posibilidad de publicar tus trabajos organizados en actividades por semana, lo cual facilita tu proceso de aprendizaje.		X				
Total:			34				

Evaluado por: Alexander Manuel Villoslada Chilón **DNI:** 41337179 **Fecha:** 05-06-23 **Firma:** 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Tienes la capacidad de identificar problemas o necesidades no satisfechas en tu entorno (comunidad) que puedas abordar y resolver.		X				
2	Sabes cómo crear herramientas de recolección de información, como encuestas, entrevistas o fichas de observación.		X				
3	Has utilizado estas herramientas de recolección de información con posibles clientes.		X				
4	Tienes el conocimiento para interpretar los resultados de encuestas, entrevistas, fichas de observación y otras técnicas.		X				
5	Eres quien decide qué proyecto desarrollar en el taller de emprendimiento.		X				
6	Has utilizado herramientas como el lienzo de propuesta de valor, el lienzo Lean Canvas, Scamper y otras para desarrollar tu proyecto de emprendimiento.		X				
7	Estás familiarizado con las normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.		X				
8	Cumplimentas el uso de equipos de protección personal (EPP) como guantes, mandiles, mascarillas, redes para el cabello, cascos, entre otros, durante el desarrollo de tu proyecto de emprendimiento.		X				
9	Sigues los protocolos recomendados para operar máquinas, herramientas y equipos en el taller.		X				
10	Creas un prototipo, como una maqueta, boceto, dibujo o video, de tu proyecto de emprendimiento.		X				
11	Cuando trabajas en equipo, eliges a tus compañeros de acuerdo a tus afinidades e intereses.		X				
12	Respetas las normas de convivencia, seguridad e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.		X				
13	En el equipo, se asignan roles y tareas que cada miembro llevará a cabo de manera habitual.		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

14	Cuando interactúas con otras personas en diferentes situaciones, como exposiciones o ventas, demuestras habilidades en el manejo de tus emociones.	X				
15	Durante la elaboración de tu proyecto, se aplica el control de calidad.	X				
16	En el taller, se realizan demostraciones de los proyectos y son evaluados por un grupo de expertos.	X				
17	Al vender el proyecto, se evalúan aspectos como las ganancias, la velocidad de venta, la demanda y la opinión del público, entre otros.	X				
18	Durante exposiciones y ventas de los proyectos, se evalúa cómo cada equipo ha desarrollado su plan de promoción, incluyendo la publicidad, la presentación del stand y del equipo, y la interacción con el público.	X				
19	Evalúas si tu proyecto ha logrado satisfacer las necesidades o problemas planteados, a través de la opinión del público.	X				
20	Elaboras un informe escrito o virtual que documenta todo el proceso de elaboración de tu proyecto.	X				
Total:		40				

Evaluado por: Alexander Manuel Villoslada Chilón **DNI:** 41337179 **Fecha:** 05-06-23 **Firma:** 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Alexander Manuel Villoslada Chilón**, con Documento Nacional de Identidad N° 41337179, de profesión Licenciado en Matemática, grado académico de Maestría en Investigación y Docencia Universitaria, con código de colegiatura 2170, labor que ejerzo actualmente como docente en la Universidad Cesar Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Plataforma Classroom**, cuyo propósito es medir el nivel de uso de **Plataforma Classroom**, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa**.


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 (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 05 días del mes de junio del 2023

Apellidos y nombres: Villoslada Chilón Alexander Manuel **DNI:** 41337179 **Firma:** 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Alexander Manuel Villoslada Chilón**, con Documento Nacional de Identidad N° 41337179, de profesión Licenciado en Matemática, grado académico de Maestría en Investigación y Docencia Universitaria, con código de colegiatura 2170, labor que ejerzo actualmente como docente en la Universidad Cesar Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, cuyo propósito es medir **el nivel de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico** a los efectos de su aplicación a **estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa**.


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 (**X**) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 05 días del mes de junio del 2023

Apellidos y nombres: Villoslada Chilón Alexander Manuel **DNI:** 41337179 **Firma:** 

Cuestionario sobre la Plataforma Classroom

Estadísticas de fiabilidad				
Alfa de Cronbach		N de elementos		
,871		17		
Estadísticas de total de elemento				
Ítem	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
		escala si el elemento se ha suprimido		
I1	53,47	124,671	,322	,871
I2	53,37	116,999	,536	,862
I3	53,37	111,689	,693	,854
I4	53,70	120,424	,547	,862
I5	53,63	115,482	,511	,864
I6	52,90	127,817	,281	,871
I7	52,97	116,861	,465	,866
I8	52,97	113,895	,565	,861
I9	52,93	123,513	,328	,871
I10	53,63	117,275	,781	,855
I11	53,67	125,609	,303	,871
I12	53,23	115,151	,718	,855
I13	53,10	125,334	,247	,875
I14	53,23	118,875	,556	,861
I15	53,37	123,757	,442	,866
I16	53,17	118,557	,605	,860
I17	52,90	115,748	,640	,858

Cuestionario sobre la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico

Estadísticas de fiabilidad				
Alfa de Cronbach		N de elementos		
,862		20		
Estadísticas de total de elemento				
Ítem	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	68,58	107,318	,411	,858
P2	68,65	101,503	,482	,855
P3	69,29	102,346	,523	,853
P4	68,68	104,159	,471	,855
P5	68,84	110,140	,183	,865
P6	69,29	98,880	,524	,853
P7	68,39	103,512	,500	,854
P8	68,71	101,880	,450	,856
P9	68,29	109,880	,164	,866
P10	68,06	94,462	,779	,841
P11	69,29	104,080	,391	,858
P12	68,10	114,357	-,034	,869
P13	68,45	106,389	,414	,857
P14	68,77	110,581	,195	,864
P15	68,23	104,714	,535	,854
P16	68,90	100,224	,530	,853
P17	68,58	100,518	,603	,850
P18	68,55	100,123	,550	,852
P19	68,55	102,123	,567	,852
P20	68,10	101,157	,664	,848

Anexo 3: Operacionalización de variables

	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Plataforma Classroom	De acuerdo con Guevara, Magaña y colaboradores (2019), Classroom es una plataforma de educación en línea sin costo que posibilita la creación de entornos virtuales de aprendizaje, fomentando una interacción más activa entre profesores y estudiantes mediante el uso de múltiples herramientas interactivas. Estas herramientas ayudan en la gestión del conocimiento, al tiempo que estimulan la motivación y el interés de cada alumno.	La variable está compuesta por las siguientes dimensiones para su mejor estudio, como el aspecto pedagógico, aspecto técnico y gestión de recursos, y organización de contenidos y será medida mediante un cuestionario.	Aspecto pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> - Herramienta para programar actividades. - Reforzamiento del aprendizaje. - Herramientas para evaluar el progreso. - Inicio de sesión mediante una cuenta de correo. 	1 – 6	Cuestionario	Ordinal: 1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre
			Aspectos técnicos	<ul style="list-style-type: none"> - Igualdad de acceso a las clases. - Acceso a los resultados y evaluaciones. - Acceso a materiales de estudio. 	7 – 11		
			Gestión de recursos y organización de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de URL para compartir vídeos y páginas web. - Publicar y compartir tus trabajos. 	12 – 17		
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento o económico	Según el Currículo Nacional de Educación Básica (2016), la Competencia 27, titulada Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social, se refiere al proceso en	Esta variable está determinada por las siguientes dimensiones.	Propuesta de valor	<ul style="list-style-type: none"> - Genera la creación de un producto o servicio. - Satisface una demanda o necesidad. - Elaboración de un plan de proyecto. 	1 – 6	Cuestionario	Ordinal: 1: Nunca 2: Casi nunca

<p>el que el estudiante pone en marcha una idea creativa, utilizando de manera eficiente y efectiva los recursos, tareas y técnicas necesarias para lograr objetivos y metas individuales o colectivas con el propósito de abordar una necesidad insatisfecha o solucionar un problema económico, social o ambiental.</p>	<p>Propuesta de valor, habilidades técnicas, trabajo colaborativo y evalúa el proyecto y será medida con un cuestionario.</p>	<p>Habilidades técnicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de herramientas, máquinas o programas. - Conocimiento de métodos y estrategias. - Producción de bienes tangibles. 	<p>7 – 10</p>	<p>3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre</p>
		<p>Trabaja colaborativamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cumplimiento de normas de convivencia. - Trabajo en equipo. - Asunción de roles. 	<p>11 – 14</p>	
		<p>Evalúa el proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa el impacto social. - Evalúa el impacto económico. - Evalúa el impacto ambiental. - Evaluación del proyecto. 	<p>15 – 20</p>	

Anexo 4: Carta de presentación



Cargo

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Trujillo, 16 de junio del 2023

CARTA N° 148-2023/UCT-FH

Director(a): Lic. Ysabel ESCOBAR VALGA
Institución Educativa Integrado San Cristóbal
JUNIN. -

Asunto: PRESENTACIÓN DE LOS BACHILLERES AVELLANEDA MEDINA JUDITH MARIBEL y HUÁNUCO RODRÍGUEZ VERÓNICA MARÍA PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Ante usted presento a los bachilleres *Avellaneda Medina Judith Maribel y Huánuco Rodríguez Verónica María*, de la Carrera Profesional de Educación Secundaria con mención en: *Computación e Informática*, quienes desean realizar su trabajo de investigación denominado "Plataforma Classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Pangoa, 2023" en su institución los días 27 y 28 del mes de junio del presente año, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI



Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad competente que faculta el recojo de datos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO "SAN CRISTÓBAL"



"

San Cristóbal, 26 de Junio del 2023

CARTA N° 01-2023/I.E.S.C

Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI
Presente. -

Por intermedio del presente documento autorizo a Avellaneda Medina Judith Maribel y Huánuco Rodríguez Verónica María, bachilleres en Educación Secundaria con mención en: Computación e Informática, egresados de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, responsables de la investigación titulada: "Plataforma classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de San Cristóbal, 2023".

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es determinar la relación que existe entre la motivación y logros de aprendizaje, además comprendo que los estudiantes participarán de manera voluntaria previo consentimiento informado, independientemente de mi autorización.

También comprendo que implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados, solo los documentos o publicaciones derivadas del estudio. La información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación. Para lo cual PERMITO la recopilación de información a través de cuestionarios.

Ante cualquier duda o consulta respecto a la investigación se deben contactar a los investigadores responsables Avellaneda Medina Judith con número de celular 992638910 o Huánuco Rodríguez Verónica María con número de celular 949057040 ante algún reclamo referido a la vulneración de los derechos de los participantes.

La presente CARTA DE AUTORIZACIÓN se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder de los investigadores y el otro en poder de la directora. Para formalizar la autorización del estudio, firmo a continuación.


Prof. Ysabel Escobar Valga
Directora

Dirección de la Institución Educativa y teléfono

Anexo 6: Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Cargo

Trujillo, 16 de junio de 2023

Prof. Ysabel ESCOBAR VALGA
Director
Institución Educativa San Cristóbal
Presente.-

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Avellaneda Medina Judith Maribel y Br. Huánuco Rodríguez Verónica María, estudiantes del programa de estudios de Educación Secundaria con mención en: Computación e Informática de la Facultad de Humanidades, quienes desarrollarán el proyecto de tesis titulado: "Plataforma Classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Pangoa, 2023", con la asesoría del Dr. /Ms. Rodri Demus De la Cruz Rodríguez.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: Cuestionario de Plataforma Classroom y cuestionario de competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico a los estudiantes de quinto grado de secundaria quienes constituyen la muestra de estudio y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Concedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Educación Secundaria con mención en: Computación e Informática, para los Bachilleres presentados líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI



Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Anexo 7: Asentimiento informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "Plataforma Classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Pangoa, 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 40 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres Avellaneda Medina Judith Maribel y Br. Huánuco Rodríguez Verónica María, a cargo de su asesor Rodri Demus De la Cruz Rodríguez de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".


La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Panaya, el día 27, del mes Junio de 2023.

Firma


Nombre Bravo Castro Jhonatan

Documento de identificación N°. _____

Investigador 1: Avellaneda Medina Judith Maribel

Documento de Identidad: 41057732

Correo institucional o personal: judith_ave_81@hotmail.com

Investigador 2: Huánuco Rodríguez Verónica María

Documento de identidad: 41393000

Correo institucional o personal: veritohuanuco@gmail.com

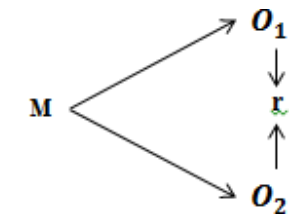
Asesor de la facultad de Humanidades: Rodri Demus De la Cruz Rodríguez

ORCID: orcid.org/0000-0002-8357-7344

Correo institucional: r.delacruzuct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Anexo 8: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Plataforma Classroom y competencia a gestionar proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Pangoa, 2023	<p>Problema general: ¿Qué relación existe entre plataforma classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de la plataforma classroom en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023? ¿Cuál es el nivel de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación entre plataforma classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.</p> <p>Hipótesis específicas: Existe relación entre aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación que existe entre plataforma classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar el nivel de de la plataforma classroom en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023. Identificar el nivel de competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes</p>	Plataforma Classroom	<p>Aspecto pedagógico</p> <hr/> <p>Aspectos técnicos</p> <hr/> <p>Gestión de recursos y organización de contenidos</p>	<p>Tipo: Básica.</p> <p>Métodos: Hipotético deductivo.</p> <p>Diseño: No experimental, descriptivo correlacional.</p>  <p>Dónde:</p> <p>M: Muestra de estudio O1: Plataforma Classroom. O2: Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. r: Relación entre la</p>

<p>económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre aspectos técnicos y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre gestión de recursos y organización de contenidos, y la</p>	<p>en económico en estudiantes de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.</p> <p>Existe relación entre aspectos técnicos y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.</p> <p>Existe relación entre gestión de recursos y organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la</p>	<p>de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.</p> <p>Determinar la relación entre aspecto pedagógico y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.</p> <p>Determinar la relación entre aspectos técnicos y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal de Pangoa, 2023.</p> <p>Determinar la relación entre gestión de recursos y organización de contenidos, y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico en estudiantes de secundaria de la</p>	<p>Propuesta de valor.</p> <hr/> <p>Habilidades técnicas.</p> <hr/> <p>Trabaja colaborativamente</p> <hr/> <p>Competencia gestiona proyectos de emprendimiento o económico</p> <hr/> <p>Evalúa el proyecto.</p>	<p>de plataforma classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.</p> <p>Población y muestra:</p> <p>La población lo conforman los 185 estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Cristóbal y la muestra los 31 estudiantes de quinto de secundaria.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Métodos de análisis de investigación:</p> <p>Estadística descriptiva: tablas, figuras.</p> <p>Estadística inferencial: Prueba de normalidad y de hipótesis.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

competencia gestiona Institución Institución Educativa San
proyectos de Educativa San Cristóbal de Pangoa,
emprendimiento en Cristóbal de 2023.
económico en Pangoa, 2023.
estudiantes de
secundaria de la
Institución Educativa
San Cristóbal de Pangoa,
2023?

Anexo 9: Base de datos

Variable: Plataforma Classroom

ID	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17
1	5	3	4	5	5	3	5	5	3	4	4	5	5	4	4	4	5
2	3	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3
3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	2	4	2	3	2	4
4	3	2	4	2	2	3	5	5	5	3	3	5	5	4	5	4	5
5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	1	5	3	5	5	5	5
6	2	1	1	2	2	3	3	2	4	2	3	2	4	2	3	2	1
7	5	3	3	3	1	3	1	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2
8	2	3	4	2	3	4	5	5	4	3	3	4	4	5	4	5	4
9	5	3	1	3	2	4	4	4	5	2	2	1	3	3	3	3	3
10	2	3	1	2	4	3	5	3	1	3	3	4	3	3	3	3	2
11	3	1	1	3	3	5	3	1	3	1	1	3	5	1	5	4	4
12	4	5	4	4	2	3	3	4	5	3	2	3	5	4	2	5	4
13	1	2	3	3	1	3	2	5	5	2	1	3	3	5	4	4	4
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	3	4	2	3	2	4	3	1	2	2	3	3	3	4	2	3	3
16	4	5	5	3	1	3	2	1	3	3	2	1	3	5	4	2	5
17	3	4	2	3	2	2	1	3	4	3	2	3	1	3	2	3	4
18	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	5	3	3	4	5
19	3	3	4	3	3	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4
20	1	3	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	3	5	3
21	2	1	3	1	2	4	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	1
22	3	1	1	1	1	5	4	5	5	3	3	3	3	1	2	1	4
23	3	4	5	4	2	4	2	2	5	3	4	4	4	4	3	4	4
24	3	4	4	3	5	4	5	5	3	3	3	4	2	3	3	3	4
25	3	4	4	3	5	4	5	5	3	3	3	4	2	3	3	3	4
26	3	4	4	3	5	4	5	5	3	3	3	4	2	3	3	3	4
27	3	4	4	3	5	4	5	5	3	3	3	4	2	3	3	3	4
28	2	1	1	2	2	3	3	2	4	2	3	2	4	2	3	2	1
29	4	5	4	4	2	3	3	4	5	3	2	3	5	4	2	5	4
30	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	5	3	3	4	5
31	3	4	4	3	5	4	5	5	3	3	3	4	2	3	3	3	4

Escala:

1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre

Variable: Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico

ID	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	3	3	2	4	5	3	5	2	5	5	5	5	5	2	5	5	5	2	4	3
2	5	3	3	4	3	4	5	5	5	5	2	5	4	4	5	5	5	4	4	5
3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	1	4	4	3	3	4	3	5	4	5
4	3	2	1	4	4	3	5	3	5	2	3	4	2	4	2	3	4	3	2	5
5	4	3	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	1	5	5	5	5
6	4	3	4	5	3	4	3	3	3	4	2	4	5	3	4	4	4	4	3	4
7	4	3	1	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3
8	3	5	4	4	5	3	4	4	5	5	3	4	5	5	4	3	5	5	4	5
9	5	5	3	5	5	1	2	1	1	3	2	5	4	4	2	1	4	1	3	2
10	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5
11	4	3	3	4	3	3	4	3	5	5	4	3	4	3	5	5	3	3	1	3
12	4	4	3	4	3	2	3	3	4	5	3	5	3	4	5	4	5	4	5	5
13	2	2	2	2	2	1	1	1	5	1	1	5	3	3	3	2	1	3	2	2
14	4	3	2	3	5	3	4	3	5	4	3	4	4	4	5	4	4	2	4	5
15	3	3	2	3	4	4	3	3	3	1	3	3	4	3	4	2	4	2	3	3
16	4	1	3	2	3	1	5	3	5	4	1	5	4	3	4	3	2	3	2	4
17	3	1	2	1	2	1	3	5	3	2	4	3	2	3	4	2	3	2	3	3
18	4	4	4	3	3	4	5	3	3	5	4	4	3	4	4	2	4	4	4	5
19	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4
20	3	3	1	3	4	1	3	2	5	4	2	5	4	3	3	2	3	3	4	4
21	3	3	2	2	3	2	4	2	3	3	1	4	2	3	3	2	1	2	4	4
22	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	3	4	3	4	4	4	3	4	5
23	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5
24	3	5	3	4	3	2	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4
25	3	5	3	4	3	2	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4
26	3	5	3	4	3	2	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4
27	3	5	3	4	3	2	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4
28	4	3	4	5	3	4	3	3	3	4	2	4	5	3	4	4	4	4	3	4
29	4	4	3	4	3	2	3	3	4	5	3	5	3	4	5	4	5	4	5	5
30	4	4	4	3	3	4	5	3	3	5	4	4	3	4	4	2	4	4	4	5
31	3	5	3	4	3	2	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4

Escala:

1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre