

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

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



**PLATAFORMA CLASSROM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE
EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES
DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS,
UTCUBAMBA 2022**

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

AUTORES

Br. Ayde Cubas Rupay
Br. Ana Kely Terrones Díaz

ASESORA

Dra. María Isabel Inga Japa

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO - PERÚ

2023

Cubas Rupay y Terrones Diaz

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1%
6	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
7	idoc.pub Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.urp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	<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

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. María Isabel Inga Japa con DNI N° 41738984, como asesora del trabajo de investigación titulado: PLATAFORMA CLASSROM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS, UTCUBAMBA 2022, desarrollado por Br. Ayde Cubas Rupay, con DNI 41611140 y Br. Ana Kely Terrones Diaz, con DNI 75868343 egresadas del Programa de estudios de educación secundaria con mención en computación e informática; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, febrero del 2023.



María Isabel Inga Japa

DNI N° 41738984

Asesora

DEDICATORIA

A Dios primeramente por dame la oportunidad de continuar mis estudios superiores y permitirme crecer profesionalmente.

A mis padres por el apoyo incondicional y formarme con grandes valores para aplicarlo en mi vida diaria y transmitir hacia los demás con mi ejemplo de calidad de persona.

A mi esposo por ser la fuerza y que nunca me dejo sola para continuar este camino que es muy largo por recorrer y especialmente a mi hija Valentina por ser mi motor y motivo para alcanzar mi gran meta propuesta y ser un ejemplo para ella.

Ana Kely Terrones Diaz

A mi amado hijo Renzo, con todo mi amor y cariño, por ser mi mayor fuente de motivación e inspiración en esta lucha constante de superación y mostrarle con ejemplo que los sueños son para perseguirlos y que ninguna adversidad puede ponerlos límites solo es necesario confiar en sí mismos.

A mis Padres Edilberto y Sofia, por sus enseñanzas basadas en excelentes principios y valores, a mis queridos hermanos por su apoyo moral esperando siempre contar con su soporte incondicional.

Ayde Cubas Rupay

AGRADECIMIENTO

Nuestra mayor gratitud a mi Dios por darnos la vida, ser nuestra fortaleza y luz en nuestra experiencia dentro de la universidad católica de Trujillo Benedicto XVI, y permitirnos convertirnos en profesionales de éxito en lo que tanto nos apasiona, agradecer también a los maestros que hicieron parte de este proceso integral de formación transmitiendo sus conocimientos, habilidades y destrezas para poder desarrollarse en el marco del mundo laboral. Además nuestra mayor gratitud a nuestras familias quienes con ejemplo de humildad y sacrificio han enfocado nuestras vidas a la superación constante permitiendo llegar hasta este momento importante de nuestra formación profesional.

Muchas gracias

Ana Kely Terrones Diaz y Ayde Cubas Rupay

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Br. Ayde Cubas Rupay, con DNI 41611140 y Br. Ana Kely Terrones Diaz, con DNI 75868343, egresadas del Programa de Estudios de educación secundaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: **PLATAFORMA CLASSROM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS , UTCUBAMBA 2022**, el cual consta de un total de 103 páginas, en las que se incluye tablas y figuras, más un total de 54 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 **9 %**, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.



Br. Ayde Cubas Rupay
DNI N° 41611140

Los autores



Br. Ana Kely Terrones Díaz,
DNI N° 75868343

INDICE

Portada.....	i
Informe de originalidad.....	ii
Autoridades universitarias.....	iii
Conformidad del asesor.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Declaratoria de autenticidad.....	vii
Índice.....	viii
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras.....	xi
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.1. Realidad problemática y formulación del problema.....	14
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Formulación de objetivos.....	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4. Justificación de la investigación.....	16
II. MARCO TEORICO.....	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.2. Bases teóricas científicas.....	23
2.3. Definición de términos básicos.....	28
2.4. Formulación de hipótesis.....	30

2.4.1. Hipótesis general.....	30
2.4.2. Hipótesis específicos.....	30
2.5. Operacionalización de variables.....	31
III. MÉTODOS.....	33
3.1. Tipo de investigación.....	33
3.2. Métodos de investigación.....	33
3.3. Diseño de investigación.....	33
3.4. Población, muestra y muestreo.....	34
3.5. Técnicas e instrumento de recojo de datos.....	34
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	35
3.7. Ética de investigación.....	37
IV. Resultados.....	38
4.1. Presentación y análisis de resultados	38
4.2. Prueba de normalidad	42
4.3. Prueba de hipótesis general.....	43
4.4. Prueba de hipótesis específica.....	44
V. DISCUSIÓN.....	47
VI. CONCLUSIONES.....	49
VII. RECOMENDACIONES.....	50
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	51
ANEXOS.....	54
Anexo 1: Instrumentos de recolección	54
Anexo 2: Ficha técnica.....	58
Anexo 3: Operacionalización de variables.....	60
Anexo 4: Validez y fiabilidad de los instrumentos.....	76
Anexo 5: Base de datos.....	104
Anexo 6: Matriz de consistencia.....	108

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Calificación de las dimensiones de la variable plataforma Classroom	40
Tabla 2.	Calificación de las dimensiones de la variable gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	42
Tabla 3.	Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk.....	45
Tabla 4.	Nivel de relación entre las variables Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social	46
Tabla 5.	Nivel de relación entre la variable Plataforma Classroom y la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social.....	61
Tabla 6.	Nivel de relación entre la variable Plataforma Classroom y la dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social	62
Tabla 7.	Calificación de los componentes de la dimensión participación en foros.....	63
Tabla 8.	Calificación de los componentes de la dimensión participación en debates.....	65
Tabla 9.	Calificación de los componentes de la dimensión participación en las tareas.....	67
Tabla 10.	Calificación de los componentes de la dimensión habilidades técnicas	69
Tabla 11.	Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.....	71

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Calificación de las dimensiones de la variable Plataforma Classroom.....	41
Figura 2. Calificación de las dimensiones de la variable gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	44
Figura 3. Calificación de los componentes de la dimensión participación en foros.....	64
Figura 4. Calificación de los componentes de la dimensión participación en debates.....	66
Figura 5. Calificación de los componentes de la dimensión participación en las tareas.....	68
Figura 6. Calificación de los componentes de la dimensión habilidades técnicas	70
Figura 7. Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	72

RESUMEN

La investigación se desarrolló con la finalidad de determinar la relación que existe entre la Plataforma Classroom y la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de Educación Secundaria en Instituciones Educativas, Utcubamba 2022. El estudio se efectuó a través del tipo de estudio cuantitativo, no experimental, con un diseño correlacional, transversal; la población y muestra estuvo constituida por los docentes de Educación Secundaria pertenecientes a la provincia de Utcubamba - 2022. Se utilizó como instrumentos de recopilación de información dos cuestionarios con escala valorativa referente a la Plataforma Classroom y la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social. Se concluyó que no existe relación directa entre la Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en Instituciones Educativas de la provincia de Utcubamba, 2022, se sustenta en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.459 y el coeficiente de correlación Rho es de -0.140.

Palabras clave: Plataforma Classroom, Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social.

ABSTRACT

The research was developed with the purpose of determining the relationship that exists between the Classroom Platform and the Management of economic or social entrepreneurship projects in Secondary Education students in educational institutions Utcubamba, 2022. The study was carried out through the type of study quantitative, non-experimental, with a correlational, cross-sectional design; The population and sample consisted of Secondary Education teachers belonging to the province of Utcubamba - 2022. Two questionnaires with a rating scale referring to the Classroom Platform and the Management of economic or social entrepreneurship projects were used as information gathering instruments. It was concluded that there is no direct relationship between the Classroom Platform and the Management of Economic or Social Entrepreneurship Projects in Secondary Education students in educational institutions in the province of Utcubamba, 2022, it is based on the non-parametric test Spearman's Rho, where the p-value is 0.459 and the Rho correlation coefficient is -0.140.

Keywords: Classroom Platform, Management of economic or social entrepreneurship projects.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Realidad problemática y formulación del problema.

Prado, Garcia & Erazo, (2020) en su artículo, sostiene que, el propósito del estudio fue examinar el impacto de Google Classroom, una plataforma digital, en docentes y estudiantes de áreas rurales en Ecuador. Se buscaba determinar si las herramientas pedagógicas proporcionadas por la plataforma podían sustituir, total o parcialmente, las clases presenciales. La metodología utilizada fue descriptiva y no experimental, con un enfoque transversal. Los resultados arrojaron que aproximadamente un tercio de la muestra afirmaron comprender las actividades propuestas. Estos hallazgos indican que hay una proporción considerable de alumnos que no logran comprender las instrucciones presentadas por los docentes dentro de las plataformas de las ocasiones. Por consiguiente, se sugiere que la institución priorice buscar nuevos métodos para el fomento de aprendizaje cognitivos entre los alumnos. Se propone una iniciativa que contempla medidas correctivas para las instituciones que ya han implementado el sistema, así como medidas preventivas para aquellas que tienen la intención de hacerlo en el futuro. Esta propuesta tiene como objetivo abordar las deficiencias identificadas y mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje en las zonas rurales.

(Barroso, Corzo, & Ardini, 2020) por su parte, afirma que la pandemia de COVID-19 y las medidas implementadas, como el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO) y el Decreto Presidencial N°297/2020, han generado una situación excepcional que ha afectado de manera inusual y desafiante el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, esta investigación se enfoca en analizar las experiencias de aprendizaje virtual con el objetivo de organizar la comunicación educativa en los procedimientos de enseñanza y aprendizaje. Además, busca reconocer visiones y proyecciones a largo plazo en un sistema educativo caracterizado por la turbulencia y la influencia mediática.

Para lograr estos objetivos, se llevó a cabo un cuestionario aleatorio que se administró a alumnos en los diferentes niveles educativos, los datos obtenidos de una muestra revelan la existencia de tanto áreas de mejora como obstáculos que deben ser superados en el contexto educativo. Además, la pandemia ha profundizado las problemáticas preexistentes y ha generado nuevos interrogantes

en relación a la promoción de una educación que se compromete con el completo desarrollo de los individuos y sus comunidades. Se busca una educación que tome en cuenta los cambios en el entorno y el avance tecnológico, al mismo tiempo que priorice a las personas, sus libertades y capacidades.

Escuchar las voces de los jóvenes estudiantes, quienes son actores fundamentales del sistema educativo, y marcan el comienzo de la construcción de una educación que, sin perder de vista el pasado, se adapte a los desafíos actuales y contribuya a la construcción de una sociedad justa y equitativa para cada individuo. (Cárdenas & Huamán 2020) El propósito de la investigación es de analizar cómo el uso de la plataforma Classroom se relaciona con los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

El enfoque metodológico utilizado en esta investigación es el que considera la ruta cuantitativa, empleando un diseño no experimental de tipo transversal correlacional. En lo referido a este diseño, se representa la realidad del comportamiento de cada una de las variables en estudio, evitando manipulación alguna, dado que lo que se pretende es el estudio de estas tal cual se manifiestan, además de analizarlas en vínculo o conexión. (Hernández et al., 2010). El estudio se desarrolló con estudiantes de la entidad educativa referida en el nombre de esta investigación. Los resultados obtenidos no revelaron una relación importante entre el uso de la plataforma Classroom y los estilos de aprendizaje de los estudiantes de la institución en el año 2019. Los resultados mostraron un nivel de significancia de 0,215, que es mayor al valor de referencia de 0,05. Esto significa que no hay suficiente evidencia para rechazar la idea de que no hay relación entre ambas variables. (Alvarado, 2020) La investigación se focalizó en la evaluación del impacto de la plataforma virtual Classroom en el proceso que implica aprender en estudiantes de nivel secundario, específicamente en el área de Educación para el trabajo. El estudio se llevó a cabo en la I.E. Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca durante el año 2020. El objetivo era determinar si el uso de la plataforma virtual tuvo algún efecto positivo en la mejora del aprendizaje de los estudiantes en dicha área específica.

La investigación tiene como objetivo aplicar sus hallazgos para mejorar los procesos de aprendizaje, lo que la clasifica como una investigación de tipo aplicada. Además, utiliza un diseño experimental de tipo cuasiexperimental, ya que busca

establecer una relación causal entre las variables, aunque no cuenta con un grupo de control.

La investigación se desarrolló con una muestra de 56 escolares de cuarto grado en el nivel secundario. Se utilizaron dos instrumentos para recopilar los datos: un cuestionario de opinión con 15 preguntas y una prueba de rendimiento con 20 preguntas. Ambos instrumentos fueron validados por expertos y mostraron un nivel de confiabilidad adecuado, con coeficientes de 0,894 y 0,883 respectivamente. Los resultados obtenidos revelaron una influencia significativa entre las variables analizadas, como se evidencia en la prueba de hipótesis, donde el valor observado ($t_o = 13,416$) es mayor que el valor crítico ($t_c = 1,673$).

En las instituciones educativas de Educación Secundaria de la provincia de Utcubamba, podríamos afirmar que lo primero que se experimentó, ante la presencia de la pandemia, la situación inicial fue caracterizada por confusión e incertidumbre, lo que llevó a implementar diversas estrategias pedagógicas. Estas estrategias incluyeron el envío de tareas virtuales basadas en las características propuestas durante las clases por videoconferencia. Al principio, hubo dificultades en la organización virtual y respuestas diversas de los estudiantes, ya que era una experiencia nueva para todos, y requería establecer una plataforma única de trabajo. Los docentes reconocen la importancia de obtener acreditación institucional a través de un sistema de enseñanza virtual para cumplir con los estándares dados por el Ministerio de Educación. Luego, se llevó a cabo una capacitación en Google Classroom, una plataforma virtual utilizada para gestionar el proceso de enseñanza. Como resultado, se implementaron estrategias de enseñanza virtual específicas para cada nivel y área, con el propósito de abordar los problemas identificados. Estas acciones se llevaron a cabo para fomentar un entorno colaborativo en la construcción del conocimiento. Dado el enfoque de este estudio, estas medidas se consideraron adecuadas, el proyecto de estudio se caracteriza como descriptivo exploratorio correlacional, dado el contexto excepcional en el que nos encontramos. En este contexto, se vio la obligación de realizar la transición de la enseñanza presencial a la modalidad virtual. En este sentido, resulta crucial investigar cómo la implementación de plataformas virtuales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el ámbito de la Gestión de Proyectos de emprendimiento económico o social, detallando algunas características de los estudiantes como poco manejo de Office y software Excel. Se ha llegado a la conclusión de que la mayoría de los

docentes tienen un conocimiento básico de las herramientas tecnológicas utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a la carencia de habilidades técnicas necesarias para producir bienes de manera segura según las normas establecidas. Esto ha resultado en un uso elemental y común de dichas herramientas, esto ha tenido un impacto importante en la capacidad de utilizar eficaz y adecuadamente estas herramientas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

1.2 Formulación del problema.

1.2.1 Problema general

El problema general de la presente investigación es el que a continuación detallo: ¿Cuál es la relación que existe entre la Plataforma Classroom y la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de educación secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es la relación que existe entre la mencionada plataforma y las dimensiones Aplica habilidades técnicas y Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social?

1.3 Formulación de objetivos:

1.3.1 Objetivo general:

Determinar la relación que existe entre la Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022.

1.3.2 Objetivo específicos

Establecer la relación que existe entre la herramienta digital mencionada y la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en los alumnos de la población de estudio, y Establecer la relación que existe entre la Plataforma Classroom y la dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la

Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022.

1.4 Justificación de la investigación

Teórica

El propósito de esta investigación es explorar la relación entre la plataforma Classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, que son conocimientos de gran importancia y trascendencia para mejorar el proceso de aprendizaje y enseñanza. Se busca potenciar las habilidades de aprender a aprender, ya que el objetivo es encontrar soluciones y desarrollar competencias laborales. El rol del docente es fomentar la conciencia de los estudiantes sobre sus aprendizajes, lo que les permitirá interactuar con otros y enfrentar los desafíos de la vida diaria.

Práctica

Los profesionales en educación deben dominar diversas estrategias que se adapten a las necesidades cognitivas y operativas de los alumnos, al igual que a las necesidades del contexto social. Además, es necesario que adquieran destrezas que les permitan comprender la dinámica del proceso productivo y su conexión con las transformaciones sociales. La investigación también busca demostrar la importancia de la plataforma Classroom en la administración de proyectos de emprendimiento económico o social, es fundamental adoptar un enfoque intercultural al realizar actividades que reconozcan y aprecien las diversas perspectivas y enfoques de percepción e identificación de problemas o necesidades.

Metodología

En este sentido, cada alumno tendrá la responsabilidad de reconocer un inconveniente o requerimiento basándose en sus propias vivencias e intereses. Mediante una conversación constructiva, podrán presentar su postura y practicar una escucha atenta y analítica para elaborar y crear un proyecto conjunto en beneficio de la comunidad. Esto demostrará que en la actualidad, la función del maestro en la institución educativa consiste en crear condiciones propicias con la finalidad de que los estudiantes desarrollen acciones que les permitan descubrir, construir y desarrollar sus potencialidades. El objetivo es estimular adecuadamente estas habilidades y formar individuos con iniciativa propia y confianza en sí

mismos, preparados para enfrentar diversas situaciones problemáticas en su vida personal, interpersonal o de cualquier tipo. De esta manera, la competencia en Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social se convertirá en un recurso valioso para su vida cotidiana.

Este estudio de investigación proporcionará beneficios a la institución educativa al tener conocimiento sobre la relevancia de la plataforma Classroom y su uso en la creación de novedosas metodologías de aprendizaje y estrategias pedagógicas adecuadas, para adquirir habilidades relacionadas con el campo de la Educación para el Trabajo.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Internacional

Vásquez (2022) realizó una labor semejante para establecer la correlación existente entre la utilización de Google Classroom y el proceso de enseñanza y aprendizaje en el campo de ciencia naturales. La finalidad de esta plataforma tecnológica es impulsar la comprensión de los estudiantes mediante la transformación de los entornos educativos con recursos interactivos. En consecuencia, el modelo educativo ha evolucionado hacia uno más dinámico, donde las clases expositivas ya no son la única opción para los docentes, quienes ahora deben utilizar plataformas informáticas.

La investigación se clasifica como documental y descriptiva, utilizando un enfoque cualitativo y de investigación de campo, con una modalidad socioeducativa, se llevó a cabo un estudio donde se recolectaron datos mediante una encuesta aplicada a los estudiantes utilizando un cuestionario, y se realizaron entrevistas a expertos en las tecnologías de la información y comunicación siguiendo una guía estructurada. Los resultados obtenidos revelaron que los profesores no utilizan Google Classroom y, como resultado, carecen de conocimiento sobre los beneficios y aplicaciones que esta herramienta ofrece en diversas asignaturas. En respuesta a esto, se elaboró un manual didáctico de Google Classroom con el propósito de manejar eficazmente la enseñanza de Ciencias Naturales y servir como material educativo durante todo el año escolar.

Por otro lado, Guevara y Picasso (2019) destacan que el uso de aplicaciones digitales ha beneficiado los métodos de enseñanza en los últimos años. El uso de la tecnología en el desarrollo de la educación responde a la necesidad de aprovechar la información en una sociedad cada vez más demandante. Desde edades tempranas, los estudiantes ya tienen acceso a dispositivos digitales. Por lo tanto, depender únicamente de las clases tradicionales en el aula ya ni es una opción viable para los docentes.

Este estudio se llevó a cabo en la Benemérita Escuela Normal Federalizada de Tamaulipas, con el objetivo de investigar el uso de la plataforma educativa virtual Google Classroom como apoyo para los docentes. Se buscó determinar si los docentes la utilizaban como alternativa para enseñar diversos contenidos. Para

recopilar datos, se aplicó un cuestionario de opción múltiple compuesto por 11 preguntas a 26 docentes de diferentes áreas de la institución. La investigación se realizó durante el Ciclo Escolar 2018-2019, Semestre B. Los resultados revelaron que algunos docentes carecen de conocimiento sobre el alcance que esta plataforma puede tener; consecuentemente, se colige que es de alta necesidad que se superen estas carencias en los maestros, toda vez que la tecnología está incorporada de manera normalizada en los procesos de aprendizajes escolar, siendo, también una competencia de carácter transversal en el sistema educativo de la educación básica peruana.

En otro contexto, Gómez (2020) destaca que Google Classroom es una herramienta ágil y fácil de usar que permite gestionar procesos educativos. En Google Classroom es posible centralizar la gestión educativa en un mismo sitio mediante la creación de clases, asignación de tareas, calificación que represente al acceso del proceso educativo. En una investigación realizada utilizando un enfoque cualitativo, se propuso el desarrollo de aulas virtuales en Google como una forma de administrar pedagógicamente en el proceso educativo a través de entornos digitales. Participaron estudiantes de maestría en educación de Ecuador. Como resultado, se crearon aulas virtuales siguiendo una planificación didáctica que empleaban diversos recursos tecnológicos como Prezi, SlideShare, Youtube y Educaplay.

En conclusión, se observaron ventajas significativas para los estudiantes, debido a que demostraron gran participación y dedicación en los entornos virtuales, así como un uso efectivo de herramientas para trabajar de forma colaborativa.

Nacionales

Arapa y Flores (2022) durante su estudio investigativo, denominado: “Aplicación del entorno virtual Google Classroom y su influencia en el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del segundo año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Comercio N°64, Pucallpa”. La teleología se dirigió al estudio del impacto del empleo de Google Classroom, en el proceso de aprendizaje de diferentes áreas; en específico Educación para el trabajo con aprendices de los últimos ciclos de la educación básica. La investigación siguió un diseño experimental cuasi-experimental al cual se emplearon 2 grupos (GE y GC) cuya muestra correspondiente fue de 78 estudiantes.

Para recopilar datos, se empleó la observación como técnica y se administró una prueba escrita como instrumento. Además, se utilizó el software SPSS para realizar análisis de hipótesis.

En una perspectiva global, se concluyó que la implementación de la herramienta virtual Google Classroom tuvo un impacto significativo en los PEA de los alumnos participantes en el área evaluada, logrando que la mayoría de la muestra lleguen a un nivel de logro destacado. Esto se respalda con los resultados de la prueba hipotética U de Mann Whitney, donde se obtuvo como p-valor = 0,00 no alcanzando al valor que se espera respecto al llamado nivel de significancia de 0,05 (p-valor = 0,000 > 0,05); en tal sentido, se puede inferir fundamentalmente la necesidad de la implementación de una política innovadora en el lugar en el que se trabajó el estudio y que esta puede socializarse en otras entidades educativas para el bien de los estudiantes.

En la tesis presentada por Díaz (2018), se realiza un análisis sobre la implementación de la herramienta virtual Google Classroom como estrategia didáctica que busca que se brinden las condiciones para mejorar el logro de la competencia 28 correspondiente a el currículo nacional, la cual está enfocado precisamente en las tecnologías de la información y comunicación, en estudiantes del último grado del nivel primaria de educación básica. Esta investigación se lleva a cabo en medio de la pandemia de Covid- 19, donde las clases se llevan a cabo de manera virtual. Es importante examinar las modificaciones en las técnicas educativas en el contexto virtual y su influencia para desarrollar las competencias en tecnologías educativas asociadas a la información y comunicación.

Para que este estudio se empleó la metodología de investigación-acción y se plantean los siguientes objetivos: “a) describir el nivel de desarrollo de la competencia TIC en los estudiantes de 6to grado de primaria, b) evaluar el conocimiento y manejo de los estudiantes respecto a la plataforma Google Classroom y sus herramientas, y c) identificar los beneficios del uso de Google Classroom para el desarrollo de la competencia TIC en los estudiantes.”

De las conclusiones obtenidas, se destaca un porcentaje considerable de los estudiantes que cursan el último grado lograron alcanzar el quinto nivel en el empleo de la competencia Tic. Cabe mencionar que los alumnos, a pesar de contar

con un conocimiento inicial limitado acerca de las herramientas de Google Classroom, pudieron comprender su uso a través de la experiencia práctica.

Finalmente, se identificaron como beneficios principales del uso de esta plataforma la mejor calidad en cuanto al contenido y el fomento del trabajo en equipo y autonomía; asimismo, el mayor compromiso con el aprendizaje. Precisamente, se puede comprender en un estudio de esta naturaleza que, independientemente del contexto histórico, el uso de las herramientas tecnológicas para la ejecución de los procesos de tipo didáctico y de aprendizaje es insoslayable y perentorio, pues las exigencias de cara a la educación de los estudiantes en el futuro próximo requieren de la implementación de las herramientas motivo de esta investigación.

En el trabajo de investigación realizado por Chávez y Hoyos (2022), titulado "Plataforma Classroom y el aprendizaje de Educación para el Trabajo en estudiantes de Educación Secundaria de Chocope – Ascope – 2022", se diseñó una propuesta de herramienta utilizando Google Classroom Con el propósito de viabilizar la adquisición de conocimientos en el campo educativo para estudiantes del nivel secundaria. Este trabajo se llevó a cabo después de identificar deficiencias en el área de educación para el trabajo debido al contexto de la pandemia de Covid-19,

La modalidad de educación a distancia requirió una respuesta innovadora a través del diseño de una propuesta. En esta investigación de naturaleza cuantitativa, se adoptó un enfoque descriptivo y propositivo, para lo cual se consideró como población a 88 estudiantes secundarios que cursan el tercer grado.

Se evaluó mediante una prueba objetiva, y los resultados revelaron que el 58% de los estudiantes obtuvo como nivel regular, el 11% quedaron en un nivel bajo y el 31% alcanzó un nivel bueno. La mayoría de los alumnos se encontraba en nivel regular, lo que respaldó la utilización de la plataforma Google Classroom como una manera de mejorar el proceso de aprendizaje en CTA el año 2021.

Respecto al trabajo de investigación realizado por Córdova (2019) titulado "La plataforma virtual Classroom y la mejora en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de quinto ciclo de la carrera de diseño publicitario del instituto superior tecnológico Diseño y Comunicación", el propósito de este estudio fue evaluar de qué manera se manifiesta el empleo de Classroom genera una mejora en cuanto a

logro de aprendizajes en alumnos del curso diseño publicitario de un determinado Instituto Tecnológico de educación; en el cual se tuvo que emplear un diseño cuasiexperimental en el cual se seleccionaron intencionalmente los participantes del estudio.

Se aplicaron cuestionarios de valuación antes y después del estudio al grupo comprendido por 60 aprendices, consecuentemente se realizó un análisis de gráficos de barras y análisis de correlación. Según Vara (2015), los diseños cuasiexperimentales se usan para contrastar las consecuencias de una variable independiente. Como conclusión, se determinó que “el uso de la plataforma virtual Classroom mejora las competencias en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de quinto ciclo de la carrera de diseño publicitario en el instituto superior tecnológico Diseño y Comunicación durante el año 2019.”

Regionales

En el trabajo de investigación realizado por La Torre (2020) realizado en el Cusco, “se tuvo como objetivo determinar el nivel de desarrollo de competencias digitales en el área de Educación para el Trabajo en los profesores del ciclo avanzado de la modalidad de educación básica alternativa”. La investigación se basó en un enfoque cuantitativo, utilizando el método científico como metodología y adoptando un diseño descriptivo no experimental. La muestra consistió en 51 maestros de la educación básica alternativa, , utilizando escalas de Likert estandarizadas como instrumento.

La información recopilada se organizó en tablas y figuras, y se utilizó el software SPSS para llevar a cabo pruebas estadísticas. De acuerdo con los resultados, que el avance de habilidades digitales en la enseñanza del área CTA correspondiente a la denominada educación alternativa básica en el Cusco en 2020 no es suficiente. Esta conclusión es apoyada en los datos obtenidos, en la cual el 88.2% de los docentes mencionó que solo utiliza ocasionalmente la búsqueda de información, presentaciones variadas y la creación y uso de recursos virtuales.

Avilés (2021), Lo fundamental del proyecto investigativo es descubrir la interconexión que pueda observarse entre Google Classroom y los procesos de EA en el área de CTA con los alumnos secundarios que culminan el último año en 2020. El enfoque metodológico utilizado fue básico, con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental. para el estudio se tuvo en consideración a 98 estudiantes

como población que cursan en la IEP San Antonio Marianistas y se tomó a todos los alumnos como muestra censal. La encuesta fue la técnica utilizada para recopilar los datos, y el cuestionario fue el instrumento utilizado. Como conclusión, “se aceptó la hipótesis general de que Google Classroom se relaciona positivamente con el aprendizaje en el área de EPT, mostró a través del análisis estadístico inferencial, que Google Classroom tiene relación positiva alta ($Rho = ,746$) y significativa ($p \text{ valor}=0.000$ menor que 0.05) con el Aprendizaje. Por medio del análisis estadístico descriptivo se evidenció que la Variable Google Classroom según los alumnos 95% percibe que se encuentra a un nivel alto. Asimismo, el 5% consideran que se encuentra a un nivel medio. En cuanto la variable Aprendizaje en el área de EPT bajo la percepción de los estudiantes de 5to de Secundaria el 75% de alumnos encuestados perciben que el Aprendizaje se encuentra a un nivel alto. Asimismo, el 23% consideran que se encuentra a un nivel medio y un 2% en un nivel bajo.”

2.2 Bases teóricas científicas

2.2.1 Plataforma Classroom

Teorías que sustentan Plataforma Classroom

Referente a la variable Plataforma Classroom presentamos teoría que sustentan la utilización de este recurso presentando el sustento de la teoría Cognitiva: Según Flore (2000), citado por Henao y Zapata (2001), dentro del ámbito teórico del diseño de materiales de instrucción en línea, existen diferentes enfoques, métodos y estrategias que pueden aplicarse. Algunos de estos enfoques incluyen el uso de medios como los mapas mentales y conceptuales, criterios para la motivación y activación de esquemas de conocimiento previos. Estas herramientas pueden ser de gran utilidad y proporcionar una orientación valiosa para el diseño efectivo de materiales instructivos en entornos virtuales.

Los diferentes recursos como mapas, los organizadores visuales o del conocimiento o los esbozos permiten evidenciar la manera cómo funcionan los procesos cognitivos de los seres humanos, dado que cada persona representa de manera peculiar, es decir, según sus propios esquemas mentales, la realidad que observa; sin embargo, la aludida peculiaridad no es exclusiva; por el contrario, permite el influjo para formar o concebido gracias al rol mediador.

Los medios visuales, como los mapas y otros organizadores gráficos, estas herramientas permiten visualizar y resaltar las conexiones y relaciones existentes entre las diferentes partes de los contenidos que se imparten en la enseñanza. Por ejemplo, se pueden utilizar para ilustrar la sinopsis textuales y las correspondientes interrelaciones de sus componentes. Estos recursos gráficos están en condiciones favorables de ser utilizados en presentaciones de inicio de un concepto que corresponde a un entorno virtual.

En cuanto a los diseños de actividades de enseñanza en las redes, también se enfatiza el constructivismo. Según Flore (2000), se pueden orientar estas actividades a partir de los principios del constructivismo, el enfoque se centra en el protagonismo del alumno al construir sus conocimientos propios en base al significado (Aprendizajes significativos) considerando la interrelación entre los pares consecutivamente. La resolución de situaciones dificultosas o problemáticas. Cada individuo que aprende hace suyo una estructura mental y utiliza esta estructura para dar sentido a su experiencia interactuando con el mundo real. En un entorno virtual, se considera la posibilidad de la inclusión de acciones que den a los estudiantes las condiciones para que ellos mismo usen sus esquemas propios o estrategias personales de su creación o estilo, sus mapas, diseños o también organizadores gráficos. De esta forma, los estudiantes asumen la responsabilidad y la libertad de comprender un tema, generando una representación externa que refleje sus propias ideas y conceptos internos.

Definición de la Plataforma Classroom

Según Suárez (2016), es una herramienta fácil de usar y versátil que brinda un sólido respaldo tanto a los docentes como a la dirección de tareas. Con Classroom, los profesores pueden administrar sus clases, asignar tareas, evaluar el rendimiento, proporcionar retroalimentación y acceder a todo desde una única plataforma. Esta plataforma permite a los usuarios trabajar en cualquier momento y desde cualquier lugar, incluso desde dispositivos móviles. Tanto profesores como estudiantes pueden acceder a las tareas, materiales del curso y comentarios, ya sea desde una computadora o un dispositivo móvil. Además, se ofrece la posibilidad de compartir documentos en los que todos los estudiantes pueden colaborar en tiempo real y proyectarlos en la pizarra para facilitar un debate eficiente.

Por otro lado, Arias y Restagno (2014) afirman que la Plataforma Classroom es una plataforma virtual educativa que no requiere ningún tipo de inversión económica. Surge como una iniciativa de Blendeg Learning, una empresa de Google, y ofrece la oportunidad de continuar el aprendizaje de forma semipresencial. Esta aplicación simplifica y agiliza la distribución de trabajos, permitiendo que los docentes evalúen el contenido de manera instantánea. Además, genera las condiciones favorables para la creación de las llamadas aulas virtuales en la casas de estudios y brinda herramientas para que los miembros puedan laborar al exterior de las I.E.

Dimensiones de la Plataforma Classroom

Foros virtuales, la Unesco (2015) Enfatiza la naturaleza de los foros virtuales como entornos de comunicación en línea, donde se fomenta el debate, la colaboración y el consenso de ideas, se destaca que son herramientas que permiten a los usuarios publicar mensajes en cualquier momento, siendo visibles para otros usuarios que ingresen posteriormente y puedan leerlos y responder. Esta forma de comunicación se conoce como asincrónica debido a su falta de simultaneidad en el tiempo. Esta cualidad hace posible mantener una comunicación continua con individuos lejanos, sin la necesidad de coordinar horarios de acceso, superando de esta manera las limitaciones de tiempo que se presentan en la comunicación en tiempo real (como el chat, el cual necesita que los participantes estén conectados simultáneamente). Además, al dilatar los ciclos de interacción en el tiempo, se favorece la reflexión y la elaboración de mensajes más maduros.

Debates virtuales, la Unesco (2015) describe que se trata de un foro desarrollado de manera asincrónica donde una variedad de participaciones se dan moderadas en un intervalo de tiempo, para la discusión de algún tema propuesto previamente. Este tipo de comunicación proporciona un espacio de interacción donde los participantes ponen en práctica sus habilidades comunicativas, siguiendo estrategias y metodologías que son definidas en sus programas de estudios de los profesores . Como consecuencia, desde una perspectiva académica, se establece un entorno de interacción formal.

Herramientas digitales, en el proceso educativo, tienen una función importante en las actividades, evaluación y coevaluación. Estas plataformas realizan procesos que anteriormente se realizaban mediante impresiones y

presentaciones individuales en diferentes medios. Ahora se convierten en un único medio virtual social que mejora.

Libro virtual, de igual modo se utiliza el término "libro electrónico" para referirse a la diversidad de dispositivos portátiles que se emplean para la lectura y generan las condiciones favorables para que se puedan descargar y dar lectura a la diversidad de digitalizaciones de libros.

La utilización de una plataforma educativa en la enseñanza presencial ofrece diversas ventajas que contribuyen al éxito académico. Permite una comunicación constante entre profesores y estudiantes, brindando un canal abierto para intercambiar información y brindar apoyo. Además, permite el acceso a la información relacionada con el área, disponible en todo momento y desde cualquier lugar. Los estudiantes pueden enviar sus trabajos en línea, almacenándolos de forma segura. La plataforma estimula el debate y la discusión a través de correos, foros y chat, promoviendo el proceso de aprendizaje colaborativo y fomentando la participación activa de los alumnos, se brinda una opción para desarrollar las habilidades y competencias informáticas. familiarizando a los alumnos con las tecnologías de la información.

El uso de recursos digitales de mensajería instantánea también puede generar interés en los estudiantes, haciéndoles considerar la asignatura como atractiva. Además, el uso extendido de la plataforma puede impulsar la formación de comunidades puedan compartir recursos o colaborar proyectos conjuntos. En resumen, la plataforma educativa enriquece la experiencia de aprendizaje, promoviendo la comunicación, el acceso a la información, el debate, el mejoras de habilidades y destrezas , y la creación de una comunidad educativa.

En el entorno educativo, el docente juega un papel esencial como mediador consiste en facilitar la relación entre los contenidos y la actividad constructiva de los estudiantes. Sus funciones y responsabilidades pueden clasificarse en cuatro categorías principales: pedagógica, social, administrativa y técnica.

Desde la perspectiva pedagógica, el tutor actúa como facilitador, aportando conocimiento especializado, focalizando la discusión en aspectos críticos, formulando preguntas y respondiendo a las contribuciones de los

participantes. Asimismo, brinda coherencia a las discusiones y sintetiza los puntos destacados, resaltando los temas emergentes.

En cuanto al aspecto social, el docente requiere habilidades para crear una atmósfera colaborativa que fomente la formación de una comunidad de aprendizaje. Esto implica promover la interacción entre los estudiantes, el trabajo en equipo y la colaboración mutua.

En términos técnicos, el docente debe asegurarse de que los participantes se sientan cómodos utilizando el software necesario para el entorno virtual. En caso necesario, proporciona apoyo y asistencia técnica para resolver cualquier dificultad que puedan encontrar.

En la dimensión administrativa, el docente debe tener conocimientos sobre el software utilizado, lo que le permitirá generar subconferencias, crear grupos de trabajo y gestionar mensajes dentro de la plataforma. Esto implica la capacidad de mover o eliminar mensajes y organizar de manera efectiva los recursos y las actividades del curso.

Es de suma importancia resaltar que el rol principal del docente en esta nueva era es de proporcionar de instrumentos al estudiantes para el logro de su propio aprendizaje. Sin embargo, al final del curso, también es fundamental realizar un análisis de las experiencias obtenidas para identificar los factores que facilitaron u obstaculizaron el proceso. El objetivo es fortalecer el nivel educativo, tomando en cuenta los aprendizajes adquiridos durante el desarrollo del curso.

En cuanto a la segunda variable relacionada con la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, analizaremos los diferentes fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo del área de Educación para el trabajo en el desarrollo de la EA; para explicar las teorías nos apoyaremos en la perspectiva humanista, resulta fundamental la conexión entre la educación y el trabajo, dado que a través del trabajo el ser humano expresa su identidad, sus emociones y su sentido de ser. El trabajo no es un mero complemento de la persona, sino que es su forma de existir y desarrollarse; a través del trabajo, se logra la realización personal. Valcárcel (1.973; 285) refuerza su propuesta al expresar: "El trabajo es una manifestación vital y al mismo tiempo una forma de interpretar nuestra propia vida". El trabajo desempeña un papel fundamental en el proceso de formación. La educación

para el trabajo tiene como objetivo garantizar un mayor conocimiento de la identidad personal y las capacidades individuales, así como una comprensión crítica más profunda de los avances en la civilización tecnológica. También busca capacitar a las personas para adaptarse de manera efectiva a las demandas de profesionalización en su entorno sociocultural, lograr una mejor integración en la sociedad y desarrollar destrezas que promueven la comprensión del proceso productivo complejo y su interacción con las transformaciones sociales.

En cuanto a la segunda variable relacionada con la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, analizaremos los diferentes fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo del área de Educación para el trabajo en el desarrollo de la EA; para explicar las teorías nos apoyaremos en la perspectiva humanista, resulta fundamental la conexión entre la educación y el trabajo, dado que a través del trabajo el ser humano expresa su identidad, sus emociones y su sentido de ser. El trabajo no es un mero complemento de la persona, sino que es su forma de existir y desarrollarse; a través del trabajo, se logra la realización personal. Valcárcel (1.973; 285) refuerza su propuesta al expresar: "El trabajo es una manifestación vital y al mismo tiempo una forma de interpretar nuestra propia vida". El trabajo desempeña un papel fundamental en el proceso de formación. La educación para el trabajo tiene como objetivo garantizar un mayor conocimiento de la identidad personal y las capacidades individuales, así como una comprensión crítica más profunda de los avances en la civilización tecnológica. También busca capacitar a las personas para adaptarse de manera efectiva a las demandas de profesionalización en su entorno sociocultural, lograr una mejor integración en la sociedad y desarrollar destrezas que promueven la comprensión del proceso productivo complejo y su interacción con las transformaciones sociales.

En cuanto a la segunda variable relacionada con la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, analizaremos los diferentes fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo del área de Educación para el trabajo en el desarrollo de la EA; para explicar las teorías nos apoyaremos en la perspectiva humanista, resulta fundamental la conexión entre la educación y el trabajo, dado que a través del trabajo el ser humano expresa su

identidad, sus emociones y su sentido de ser. El trabajo no es un mero complemento de la persona, sino que es su forma de existir y desarrollarse; a través del trabajo, se logra la realización personal. Valcárcel (1.973; 285) refuerza su propuesta al expresar: "El trabajo es una manifestación vital y al mismo tiempo una forma de interpretar nuestra propia vida". El trabajo desempeña un papel fundamental en el proceso de formación. La educación para el trabajo tiene como objetivo garantizar un mayor conocimiento de la identidad personal y las capacidades individuales, así como una comprensión crítica más profunda de los avances en la civilización tecnológica. También busca capacitar a las personas para adaptarse de manera efectiva a las demandas de profesionalización en su entorno sociocultural, lograr una mejor integración en la sociedad y desarrollar destrezas que promueven la comprensión del proceso productivo complejo y su interacción con las transformaciones sociales.

2.3 Definición de Gestión de Proyectos de emprendimiento económico o social

Ministerio de Educación (2016) En el Programa Curricular de Educación Secundaria, la competencia "Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social" se define como la combinación de habilidades que incluyen la creación de propuestas de valor. El alumno debe generar alternativas creativas e innovadoras mediante la identificación de necesidades insatisfechas o problemas sociales. La evaluación de la pertinencia de las soluciones propuestas se logra mediante la validación de las ideas con la población destinataria y la evaluación de la posibilidad de implementar opciones viables mediante el establecimiento de criterios para elegir la alternativa más adecuada. Por último, el estudiante deberá diseñar una estrategia para llevar a cabo su idea, estableciendo objetivos y metas, evaluando los recursos disponibles y planificando las actividades necesarias para alcanzarlos.

La aplicación de habilidades técnicas implica el uso de herramientas y programas digitales, así como el diseño de métodos y estrategias para ejecutarlos procesos de producción de manera efectiva. Es necesario seleccionar o combinar de manera adecuada estas técnicas, métodos y herramientas, teniendo en cuenta los requisitos fijados, eficacia y criterios de calidad.

Trabajar de manera cooperativa implica unir la labor de todos para lograr la meta en común. Esto requiere organizar el trabajo en equipo considerando las habilidades

únicas de cada miembro, asumiendo responsabilidad por los roles y tareas asignados y desempeñándose de manera efectiva y eficiente. También implica reflexionar sobre la experiencia de trabajo, tanto propia como la de los demás, para crear un ambiente positivo. Esto implica ser tolerante ante alguna idea negativa y respetar los diferentes puntos de vista y llegar a consensos en las ideas propuestas. La evaluación de los resultados de un proyecto emprendedor involucra determinar de qué manera los resultados obtenidos, ya sean parciales o finales, lograron los deseados cambios en la resolución del problema o la necesidad identificada. Los datos recopilados se emplean para tomar decisiones y realizar mejoras en el diseño del proyecto. Además, implica examinar los posibles efectos en el entorno ambiental y social, y desarrollar tácticas que fomenten la sostenibilidad del proyecto a largo plazo.

Dimensiones de Gestión de Proyecto de Emprendimiento Económico o Social

Aplica habilidades técnicas

Es operar herramientas, máquinas o programas de software, y desarrollar métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos; implica seleccionar o combinar aquellas herramientas, métodos o técnicas en función de requerimientos específicos aplicando criterios de calidad y eficiencia. Ministerio de Educación (2016)

Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

Es integrar esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asumir con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Es también reflexionar sobre su experiencia de trabajo y la de los miembros del equipo para generar un clima favorable, mostrando tolerancia a la frustración, aceptando distintos puntos de vista y consensuando ideas. Ministerio de Educación (2016)

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Existe una relación directa entre la Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022.

2.4.2 Hipótesis específicas

HE1. Existe una relación directa entre la Plataforma Classroom y la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en la referida población estudiantil.

HE2. Existe una relación directa entre la Plataforma Classroom y la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en los alumnos secundarios.

HE3. Existe una relación directa entre la Plataforma Classroom y la dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la Gestión en los mencionados estudiantes.

2.5.- Cuadro de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento	Escala de medición
Plataforma Classroom	Suárez (2016) refiere que el Classroom es una herramienta ágil y con una facilidad de uso ya que sirve de ayuda a los profesores y a la administración de trabajos, con el Classroom, los profesores pueden crear clases, repartir deberes, calificar, enviar comentarios y tener acceso a todo desde un solo lugar.	La variable Classroom se operativizará a través de tres dimensiones: El foro, el debate y la realización de tareas.	Foros	Promueve una participación activa.	5	Cuestionario	Escala de Likert. - Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre y - Siempre
				Relaciona los saberes previos.			
				Participa activamente.			
				Elabora conclusiones.			
				Explica lo aprendido.	5		
			Debates	Fomenta participación activa.			
				Organiza información.			
				Expone argumentos.			
				Expone razones.	5		
				Transfiere lo aprendido.			
			Tareas	Resuelven situaciones.			
				Respetan tiempos y horarios.			
	Asume una posición crítica.	6					
	Analiza puntos de vista.						
	Propone alternativas de solución.						
	Emplea habilidades técnicas.						
	Ministerio de Educación (2016) en el Programa Curricular de	La variable Gestión de Proyectos de Emprendimiento	Aplica habilidades técnicas	Combina habilidades técnicas. Produce un bien aplicando			Escala de Likert. - Nunca

Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social	Educación Secundaria sostiene que esta competencia se desarrolla cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizándolo con eficiencia y eficacia los recursos, tareas, y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas en atención de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social.	Económico o Social se operativizará a través de las dimensiones: Aplica habilidades técnicas y Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	normas de seguridad.	6	- Casi nunca
			Demuestra dominio de Office y Power Point.		- A veces
			Demuestra manejo de software.		- Casi siempre
			Diseña alternativas de solución.		- Siempre
			Promueve el entusiasmo.	6	
			Investiga en equipo.		
			Estructura un grupo de usuarios.		
			Propone actividades.		
			Propone insumos y materiales.		
			Presenta conclusiones.		

II. METODO

3.1 Tipo de investigación

De acuerdo con Hernández (2014, pp. 157), el objeto de estudio de esta investigación es correlacional, ya que busca establecer la relación entre dos variables con el propósito teórico de contribuir al conocimiento y promover una sociedad más justa, especialmente en relación con la convivencia escolar.

En términos de su naturaleza, la investigación es cuantitativa, ya que implica el análisis e interpretación de datos obtenidos a través de instrumentos como cuestionarios virtuales y análisis documental de información. Esta elección de métodos se debe a la coyuntura actual en la que nos encontramos.

En cuanto a su alcance temporal, la investigación se considera transversal, ya que se realizará en un momento específico.

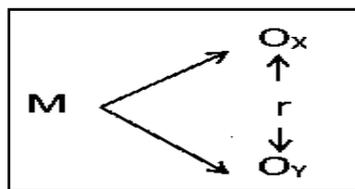
En cuanto a la orientación que asume, se trata de una investigación orientada a la comprobación, donde se busca constatar teorías existentes.

3.2 Método de la investigación

La metodología utilizada fue el método cuantitativo

3.3 Diseño de la investigación

En cuanto al diseño de investigación, se utilizó un enfoque no experimental, descriptivo correlacional de corte transversal, según lo propuesto por Hernández (2014) en su obra "Metodología de la Investigación" junto con Fernández y Baptista.



Donde:

M = Estudiantes de la provincia de Utcubamba

Ox = Plataforma Classroom

Oy = Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social

R = Relación entre las variables de estudio.

3.4 Población, muestra y muestreo

Población

La presente investigación tuvo como población a 50 docentes de Educación Secundaria de la provincia de Utcubamba.

Muestra

La muestra estuvo conformada por 30 docentes de Educación Secundaria de la provincia de Utcubamba,

Muestreo

Se utilizó el muestreo aleatorio simple

3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Según Torres, Paz y Salazar (2021), una investigación pueda considerarse científicamente válido debe basarse en información verificable que respalde lo que se pretende demostrar mediante la hipótesis formulada. Para lograr esto, es necesario realizar un proceso planificado de recolección de datos, con objetivos claros sobre el nivel y la profundidad de la información a recopilar. En este trabajo de investigación se presentan una serie de criterios a considerar para diseñar la herramienta de recolección de información y los métodos de recolección que garantizarán resultados confiables en la investigación.

Técnica

La encuesta, que consistió en aplicar un cuestionario a una muestra de individuos con el objetivo de obtener información sobre opiniones, actitudes y comportamientos de los ciudadanos. Las preguntas formuladas abarcan uno o varios temas y se selecciona una muestra de personas siguiendo criterios científicos que garantizan que sea representativa de la población general de la cual proviene (Pobea, 2015).

Instrumento

El cuestionario, el procedimiento en cuestión es ampliamente reconocido en las ciencias sociales como un método tradicional para recopilar y documentar información. Su flexibilidad lo convierte en una herramienta invaluable tanto para investigar como para evaluar a individuos, procesos y programas de formación. Se

trata de una técnica de evaluación capaz de abarcar tanto aspectos cuantitativos como cualitativos. Lo que lo hace especial es su capacidad para obtener la información deseada de los participantes involucrados, se lleva a cabo de manera menos profunda e impersonal que en una entrevista cara a cara. Al mismo tiempo, permite consultar a una amplia población de manera rápida y económica (García, 2003).

El cuestionario diseñado para evaluar la Plataforma Classroom es recabar información acerca del aspecto de participación en los espacios de discusión, debates y actividades asignadas. El cuestionario comprendió quince interrogantes en los que se ofreció múltiples alternativas de respuesta, tales como siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca. Estas respuestas me permitió recolectar datos acerca del grado de involucramiento de los usuarios en cada una de estas esferas vinculadas a la plataforma.

El cuestionario para evaluar la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social tiene como propósito recolectar información acerca de la variable de participación a través de las dimensiones de aplicar destrezas técnicas y colaborar de forma cooperativa para alcanzar los objetivos y metas propuestas. Este cuestionario también se compone de un total de 15 preguntas, en las cuales se presentan opciones de respuesta como "siempre", "casi siempre", "a veces", "casi nunca" y "nunca". Estas respuestas me permitió obtener datos sobre el nivel en el cual los participantes ponen en práctica habilidades técnicas y trabajan de manera conjunta para lograr los objetivos y metas establecidas en el emprendimiento en cuestión.

Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Análisis de datos de información, Después de establecer el problema de investigación, las hipótesis, el diseño de investigación y la selección de la muestra correspondiente, se procedió a planificar el proceso de recolección de datos. La obtención de datos reales fue fundamental para abordar el problema de investigación planteado en las etapas iniciales del proceso.

Para llevar a cabo el análisis de los datos, es necesario definir el problema, familiarizarse con los datos, identificar el conjunto de datos óptimo, realizar un

análisis reproducible, cuestionar el análisis y presentar los resultados en múltiples formatos.

Codificación. La información se recolectó utilizando un instrumento de medición y se asignaron códigos a cada uno de los sujetos de la muestra.

Calificación. implicó asignar un puntaje o valor basado en los criterios establecidos en la matriz del instrumento de recolección de datos.

Tabulación de datos. Tabulación de datos. Durante este proceso, se generó una base de datos que contiene los códigos de los sujetos de muestra, y se aplicaron estadísticos para conocer las características de la distribución de los datos, acorde a la naturaleza de la investigación.

Se utilizó el software SPSS versión 25, junto con una serie de técnicas estadísticas que permitieron abordar el problema planteado.

En cuanto a la estadística inferencial, se llevó a cabo la prueba de hipótesis, lo que permitió responder al problema planteado mediante el rechazo o la aceptación de la hipótesis nula. Para evaluar el nivel de relación, se consideró el coeficiente de correlación basado en los valores obtenidos en la prueba de normalidad.

En cuanto a la estadística descriptiva, se proporcionó una descripción de la tendencia central, las frecuencias y las tablas con sus respectivas representaciones gráficas. Esto contribuyó a comprender y analizar el comportamiento de cada variable estudiada.

En cuanto a la estadística inferencial, se llevó a cabo la prueba de hipótesis, lo que permitió responder al problema planteado mediante el rechazo o la aceptación de la hipótesis nula. Para evaluar el nivel de relación, se consideró el coeficiente de correlación basado en los valores obtenidos en la prueba de normalidad.

La Validez, se refiere al nivel de representatividad de un instrumento en relación a un dominio específico del contenido que se desea medir. Se busca determinar en qué medida los ítems o preguntas de un instrumento reflejan el universo completo de contenido de la característica o rasgo que se desea medir. Responde a la pregunta de cuánto representa el comportamiento seleccionado como muestra del universo que se intenta representar (Corral, 2010).

La Confiabilidad, Antes de comenzar el trabajo de campo, es esencial evaluar la confiabilidad del cuestionario realizando una prueba piloto con un grupo reducido de la población. Esta prueba piloto debe garantizar las mismas condiciones de realización que el trabajo de campo real. Se recomienda seleccionar un pequeño

grupo de personas que no formen parte de la muestra elegida, pero sí tengan características similares a la población objetivo del estudio, generalmente entre 14 y 30 individuos. De esta manera, podemos estimar la confiabilidad del cuestionario (Corral, 2010).

3.7 Ética investigativa

Se tomó en consideración el siguiente marco ético de investigación: La investigación se realizó con gran seriedad, y los participantes deben comprender y seguir los principios de respeto por las personas, beneficencia y justicia. Además, se proporcionó información válida y confiable después de analizar los datos recopilados. Para que una investigación sea considerada científica, se tomó en cuenta principios y valores fundamentales.

En este estudio en particular, se utilizaron fuentes primarias y secundarias, teniendo como base el amor por la verdad, lo cual implica basar los resultados en evidencias verificables. La honestidad se sostuvo al presentar los resultados en correspondencia con lo obtenido durante el proceso de investigación, sin distorsionar los datos en beneficio de intereses personales o de terceras partes. Además, se mantuvo el respeto por la autoría, así como la contribución al desarrollo de la humanidad..

IV. RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de los resultados

Resultados de la variable Plataforma Classroom

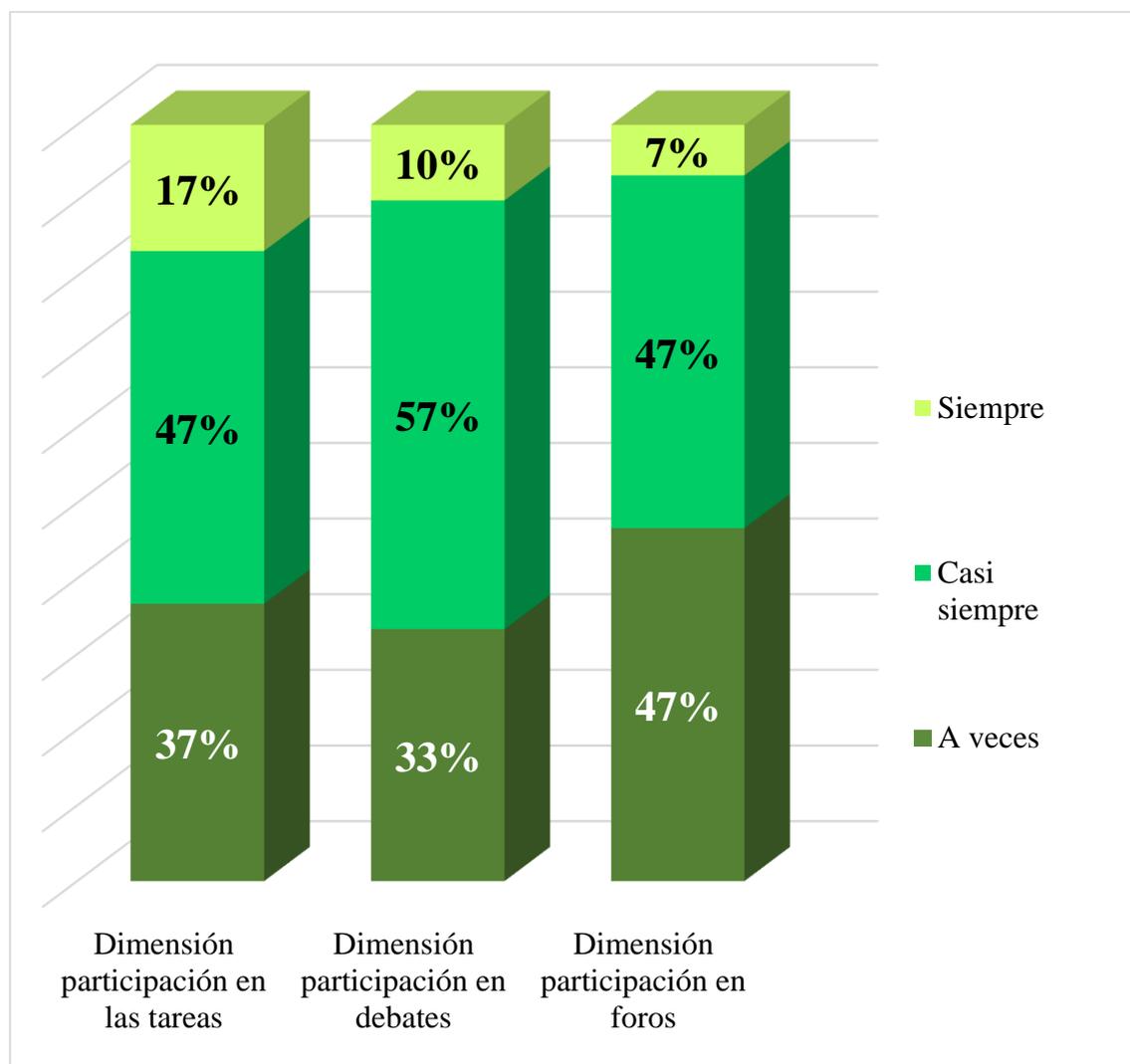
Tabla 1. Dimensiones: variable plataforma Classroom

	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión: Participa en foros	47%	47%	7%
Dimensión :participación en debates	33%	57%	10%
Dimensión : participación en tareas	37%	47%	17%
Promedio Plataforma Classroom	39%	50%	11%

Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom ,Utcubamba – 2022

En la tabla N° 1 que se presenta, con su respectiva figura, es factible observar que la variable “Plataforma Classroom” logra una calificación favorable, toda vez que al sumar las alternativas de respuesta casi siempre y siempre el resultado es 61%, evidenciándose, además, que la dimensión “participación en los debates” es la que mejor se perfila, dado que el 67% la concibe positivamente.

Figura 1. Dimensiones: Variable Plataforma Classroom



Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos relacionadas con emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022

**Resultados de la variable gestión de proyectos de emprendimiento
económico o social**

Tabla 2. *Calificación de las dimensiones de la variable gestión de proyectos de emprendimiento económico o social*

	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión habilidades técnicas		77%	23%
Dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	13%	73%	13%
Promedio gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	7%	75%	18%

Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022

En la tabla N°2 y figura 2 se observa que la variable “gestión de proyectos de emprendimiento económico o social” obtiene 93% de calificación positiva promedio (suma de casi siempre y siempre), tal variable se sostiene en la dimensión “habilidades técnicas” con 100% de calificación positiva.

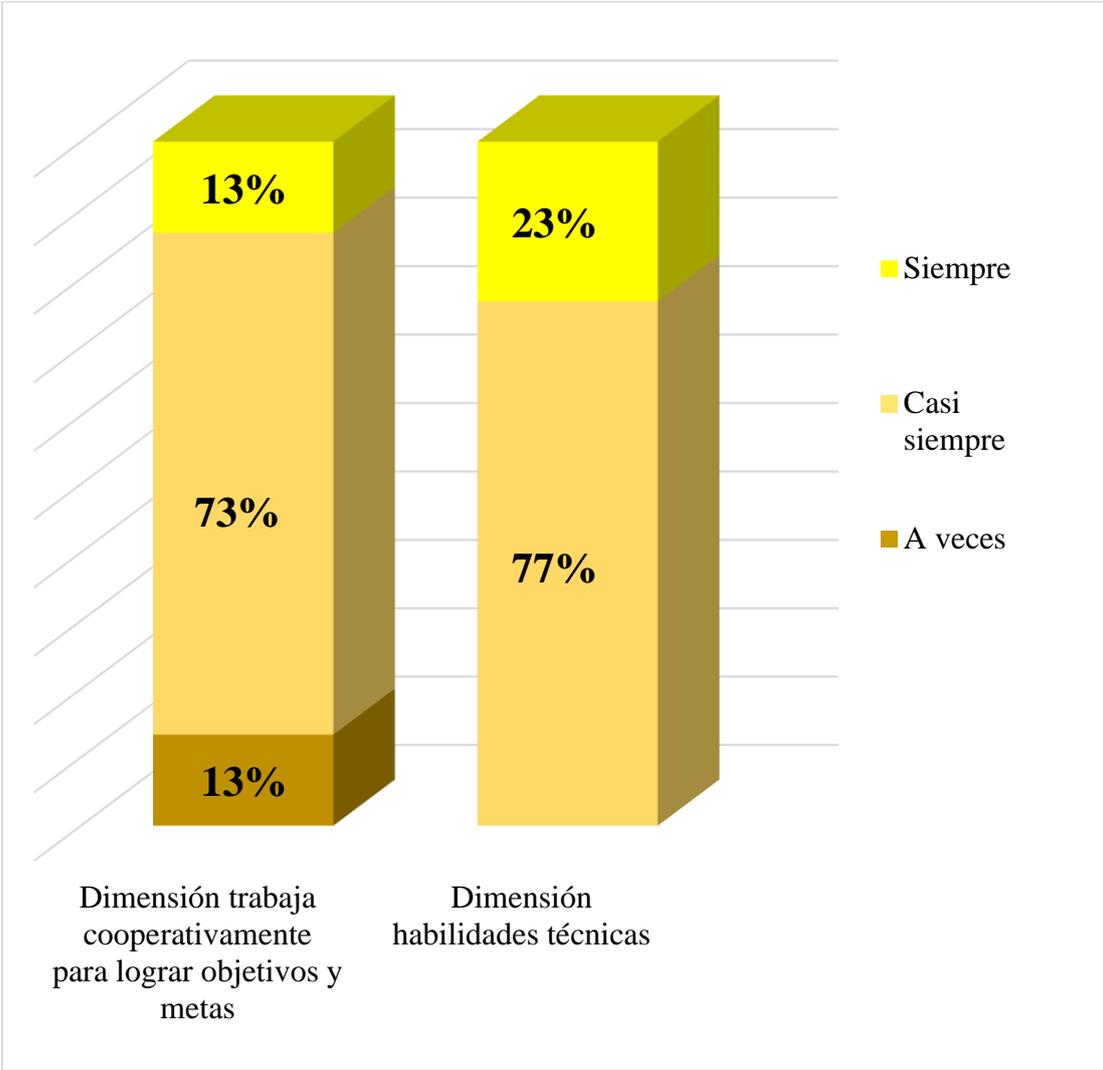
Tabla 3. Dimensiones: Variable gestión de proyectos de emprendimiento económico o social

	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión habilidades técnicas		77%	23%
Dimensión trabajo cooperativo para logro de objetivos y metas	13%	73%	13%
Promedio gestión de proyectos relacionados con emprendimiento económico- social	7%	75%	18%

Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos

En la tabla N° 2 que se presenta, con su respectiva figura, es posible observar que la variable “Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social” logra una calificación favorable, toda vez que al sumar las alternativas de respuesta casi siempre y siempre el resultado es 93%, evidenciándose, además, que la dimensión “habilidades técnicas” es la que mejor se perfila, dado que el 100% la concibe positivamente.

Figura 2. Dimensiones: Variable gestión de proyectos de emprendimiento económico o social



4.2. Pruebas de normalidad

Tabla 1. La estadística inferencial se utilizó con el fin de la determinación de alguna interrelación de las variables en estudio. Para ello, se realizó inicialmente la evaluación de el supuesto de normalidad utilizando la evaluación de Shapiro-Wilk. Esta prueba fue seleccionada debido a que la muestra era considerada pequeña, con un tamaño igual o inferior a 30 ($n \leq 30$).

Normalidad (Shapiro-Wilk)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Plataforma Classroom	.309	30	.000	.754	30	.000
Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	.465	30	.000	.545	30	.000

Corrección: significación de Lilliefors

Según lo publicado en la tabla 03 se evidencia respecto a la evaluación de la normalidad (Shapiro-Wilk) considerado para las variables del estudio, siendo un valor que no alcanza al mínimo esperado (0,05), en referencia a la significancia bilateral, consecuentemente a los resultados obtenidos no existe un comportamiento normal de las variables tratadas, lo que nos lleva a concluir que efectivamente que las operaciones estadísticas para trabajar con las variables sería la evaluación (Rho de Spearman) no paramétrica.

4.3. Prueba de hipótesis general

H_0 : No existe relación directa entre la Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social con alumnos secundarios en I.E. de la provincia de Utcubamba, 2022

H₁: Existe relación directa entre la Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022

Tabla N° 4: Relación: Variables Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento

			Plataforma Classroom	Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social
Rho de Spearman	Plataforma Classroom	Coefficiente de correlación	1.000	-.140
		Sig. (bilateral)		.459
		N	30	30
	Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social	Coefficiente de correlación	-.140	1.000
		Sig. (bilateral)	.459	
		N	30	30

Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento , Utcubamba - 2022

Al analizar la tabla N° 4, se puede observar que se utilizó el examen correlacional (Rho de Spearman) . El resultado asociado a la significancia bilateral (p-valor= 0.459), lo que permite llegar a la conclusión de aceptación de la hipótesis nula (H₀), por sobrepasar al mínimo que se esperaba. es decir se niega la relación directa entre las variables consideradas

Este hallazgo también se refuerza con el valor correlacional Rho= -0.140, por esta razón se visualiza la existencia de una interrelación inversa muy baja entre las variables analizadas.

4.4. Pruebas de hipótesis específicas

HE₁: Existe relación directa entre la Plataforma Classroom y la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento

Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022

HE10: No existe relación directa entre la Plataforma Classroom y la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social con estudiantes secundarios pertenecientes a la provincia de Utcubamba, 2022

HE11: Existe relación directa entre la Plataforma Classroom y la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social con estudiantes secundarios pertenecientes a la provincia de Utcubamba, 2022

Tabla 5 *Plataforma classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social*

			Plataforma Classroom	Habilidades técnicas
Rho de Spearman	Plataforma Classroom	Coefficiente de correlación	1.000	.072
		Sig. (bilateral)		.706
		N	30	30
	Habilidades técnicas	Coefficiente de correlación	.072	1.000
		Sig. (bilateral)	.706	
		N	30	30

Fuente: Estudio: plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022

Al analizar la tabla N° 5, se detecta que se utilizó el examen correlacional (Rho de Spearman) . El resultado asociado a la significancia bilateral (p-valor= 0.706), lo que permite llegar a la conclusion de aceptacion de la hipótesis nula (H0),por sobrepasar al minimo que se esperaba.(0.05) concluyendo la no existencia de la interrelacion de las variables consideradas

Este hallazgo también se refuerza con el valor correlacional $Rho = 0,072$, por esta razón se visualiza la existencia de una interrelación muy baja de las variables en estudio.

HE2₀: *No existe relación directa entre la Plataforma Classroom y la dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social con alumnos secundarios en I.E. de la provincia de Utcubamba, 2022*

HE2₁: *Existe relación directa entre la Plataforma Classroom y la dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social con alumnos secundarios en I.E. de la provincia de Utcubamba, 2022*

Tabla N°6

			Plataforma Classroom	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Plataforma Classroom</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	1.000	0.000
		<i>Sig. (bilateral)</i>		1.000
		<i>N</i>	30	30
	<i>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	0.000	1.000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	1.000	
		<i>N</i>	30	30

Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos, Utcubamba - 2022

Al analizar la tabla número 6, se detecta que se utilizó el examen correlacional (*Rho de Spearman*). El resultado asociado a la significancia bilateral (*p-valor = 1.000*), lo que permite llegar a la conclusión de aceptación de la hipótesis nula (*H0*), por sobrepasar al mínimo que se esperaba (*0.05*) concluyendo la no existencia de la interrelación de las variables consideradas

"Plataforma Classroom" y la dimensión "Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas" en el contexto de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social

Este hallazgo también se refuerza con el valor correlacional $Rho = 0,000$, por esta razón se visualiza la existencia de una interrelación nula de las variables en estudio.

V. DISCUSIÓN

El análisis de la relación que pueda darse entre la plataforma Classroom conjuntamente con la gestión de proyectos emprendedores económicos y sociales con estudiantes secundarios de las I.E, donde se desarrolló esta investigación, fue el objetivo central del proyecto de investigación

En relación a la variable "Plataforma Classroom", Suárez (2016) describe esta herramienta como ágil y de fácil uso, beneficiando tanto a profesores como a la administración en la asignación y calificación de tareas. Según el autor, los docentes están en condiciones de crear sus respectivas sesiones de clases ,asi mismo asignar deberes , calificarlos, emitir opiniones y tener acceso a la totalidad de ellos desde un único espacio o lugar. La población involucrada en los aprendizajes, es decir docentes y alumnos tienen la facilidad de acceder desde el lugar o dispositivo que tengan a su alcance sea computador, celular, etc a Classroom.

Por otro lado, Arias y Restagno (2014) mencionan que Classroom es una plataforma educativa virtual que no requiere ningún tipo de inversión económica, desarrollada por la empresa Google en el contexto del aprendizaje combinado (blended learning). Esta aplicación permite continuar con el aprendizaje, incluso en modalidad semipresencial. Entre las funciones relevantes de Classroom se encuentran la facilidad para distribuir y gestionar tareas, lo que facilita que los docentes puedan evaluar el contenido de manera inmediata.

Es factible afirmar, entonces, que estas herramientas tecnológicas viabilizan o canalizan brindando las condiciones favorables para que los aprendices puedan desarrollar sus competencias de cada área curricular de manera óptima, puesto que motivan lo dinámico, la autonomía y es accesible en cuanto a su manejo y a los costos inversión, pues gratuita; también contribuye con el trabajo del docente al posibilitar una organización adecuada de las labores y trabajos que tiene que planificar, evaluar y retroalimentar.

Dentro del marco Curricular del Ministerio de Educación (2016), la variable "Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social" está asociada a una competencia específica denominada "Gestiona Proyectos de

Emprendimiento Económico o Social". Esta competencia se caracteriza por la capacidad del estudiante para llevar a cabo una idea creativa, utilizando de manera eficiente los recursos, técnicas y tareas que se necesitan para que puedan cumplirse los propósitos colectivos e individuales con el objetivo de abordar o resolver una necesidad ya sea de orden personal o social

Dicha competencia implica que la clase estudiantil en su conjunto trabaje en forma coordinada y cooperativa con fines de que pueda ser más sólido su propuesta de solución del equipo a la diversidad de situaciones problemáticas que adolezca el entorno personal y social, por medio de la creación no solo de bienes sino también de servicios mutuos. Además, se enfatiza la importancia de validar sus ideas con posibles usuarios, lo que implica considerar la retroalimentación y perspectivas de aquellos que se beneficiarían de la propuesta emprendedora.

Los hallazgos de este estudio indican que no se encontró una directa relación entre la plataforma Classroom conjuntamente con la gestión de proyectos emprendedores tanto económicos como sociales con estudiantes secundarios en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba durante el año 2022. Estos resultados se basan en el análisis estadístico no paramétrico Rho de Spearman, que arrojó un valor p de 0.459, corroborado con el resultado correlacional ($Rho = -0.140$) Estos valores evidencian que la relación inversa entre las variables en estudio es muy baja.

Estos hallazgos coinciden fuertemente con los resultados logrados en su trabajo Vásquez (2022) en su estudio investigativo respecto al empleo de Google Classroom en los procedimientos de los aprendizajes de Ciencias Naturales en Educación General Básica. En ese estudio, se concluyó que los maestros en aula no utilizaban Google Classroom y tenían poco conocimiento sobre sus beneficios y aplicación en diferentes asignaturas.

Se puede colegir que hay deficiencias o algún tipo de falencia en el empleo de las herramientas tecnológicas, sea por parte del docente o de los escolares, por lo que es de necesidad implementar estrategias que hagan factible

que el dominio de estos recursos sea absoluto en los agentes que confluyen en los procesos educativos.

No obstante, nuestros resultados difieren notablemente en comparación con los de Arapa y Flores (2022) cuando desarrollaron su estudio respecto a la aplicación de Google Classroom en el aprendizaje correspondiente al área Educación para el Trabajo con alumnos secundarios del segundo grado. En ese caso, concluyeron que la aplicación de Google Classroom tuvo un impacto significativo llegando a obtener un 67% de estudiantes, según la prueba de hipótesis U de Mann-Whitney, evidenciándose p-valor de 0.00, inferior al esperado de 0.05.

Además, nuestros resultados que obtuvimos en nuestro proyecto también contrastan fuertemente con los obtenidos por Avilés (2021), que también realizó investigaciones sobre Google Classroom y el Aprendizaje en Educación por el Trabajo (EPT) con estudiantes del último año de estudios secundario, cuyos resultados también evidenciaban la relación positiva entre el uso de la plataforma de Google Classroom con los aprendizajes en el área de CTA, aquí la correlación fue positiva alta ($Rho = 0.746$), además de significativa entre Google Classroom y el aprendizaje (valor $p = 0.000$, menor que 0.05).

Ahora bien, que la relación sea directa entre las variables, no significa que ambas se comporten favorablemente, pues puede que sus direccionamientos sean negativos, pero al ser uniformes u homogéneos en sus dinámicas, la relación se torna positiva; en todo caso, a mejor empleo de herramientas tecnológicas, mayor aprendizaje o mejor concreción de lo que se emprende en educación.

Concluyentemente podemos decir que, teniendo en consideración los resultados que se obtuvieron, además de la contrastación respectiva con trabajos investigativos similares, afirmamos que si bien el empleo eficiente de la plataforma Classroom actualmente es una de las herramientas que favorecen muy significativamente durante los aprendizajes, su éxito y nivel de influencia depende en gran medida del conocimiento que los docentes tengan al respecto y sobre ello, es que los alumnos se verán motivados en su adecuado uso que favorezca el desarrollo de sus competencias. Sin embargo, como ya se ha

demostrado con los resultados de nuestra investigación, tal herramienta mencionada no tiene impacto positivo durante la gestión de proyectos emprendedores, ello porque los alumnos necesitan tener contacto directo con los recursos que están utilizando, los cuales no necesariamente se deben gestionar haciendo uso del classroom.

VI. CONCLUSIONES

Después de realizar el análisis estadístico utilizando la evaluación no paramétrica (Rho de Spearman), concluyendo la negación de la existencia de relación directa alguna entre el uso de la Plataforma Classroom, así mismo durante la ejecución de Proyectos de Emprendimientos Económicos o Sociales con aprendices secundarios que desarrollan sus aprendizajes en I.E. que pertenecen a la provincia de Utcubamba durante el año 2022. Esto se evidencia por los resultados obtenidos, donde se encontró el correspondiente p-valor (0.459), corroborado con el código correlacional (Rho = -0.140)

Asimismo, se concluyó con la negación de la existencia de relación directa al hacer uso de la Plataforma Classroom con la dimensión Aplicación de habilidades técnicas durante la ejecución y gestión de proyectos emprendedores, económico-sociales con aprendices secundarios de las I.E. pertenecientes a la provincia de Utcubamba durante el año 2022. Esto se respalda por los resultados obtenidos, evidenciándose con el p-valor (0.706) complementándose con el código correlacional (Rho= 0.072)

Finalmente, se llegó a determinar la negación de la existencia de relación directa al usar Plataforma Classroom conjuntamente con la dimensión trabajo cooperativo con fines de lograr cumplimiento de metas durante los procesos de gestión de emprendimientos económicos sociales con estudiantes secundarios en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba en el año 2022. Esto se basa en los resultados obtenidos, evidenciándose con el p-valor (1.000) complementándose en el correlacional (Rho = 0.000).

VI. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones para las instituciones del nivel secundario dedicadas al que hacer educativo en la provincia de Utcubamba que planifiquen y ejecuten actividades y eventos educativos a modo de difundir y promover los beneficios de utilizar la Plataforma Classroom durante la elaboración y ejecución de proyectos emprendedores ,relacionados con la economía y por ende con la sociedad

Además, se sugiere que los docentes que ejercen sus labores pedagógicas en las I.E. de Utcubamba coordinen y participen en equipos de trabajos asociados al desarrollo de aprendizajes que estén involucrados con el uso de la plataforma Classroom . Estos grupos servirían como espacios de reflexión para discutir sobre la herramienta y las técnicas virtuales, con el objetivo de fortalecer las habilidades necesarias con el propósito de potenciar competencias en el ares de Educación para el Trabajo.

Es esencial ampliar la enseñanza sobre el empleo en las actividades de aprendizajes asociados a la gestión de diferentes proyectos emprendedores en lo económico y social fundamentalmente en diferentes centros educativos en Utcubamba. Esto contribuirá a que más personas adquieran conocimientos y apliquen estrategias relacionadas con la plataforma, fomentando así el desarrollo de habilidades laborales.

Para difundir los resultados de la investigación, se sugiere utilizar redes confiables, como la publicación en una página web. Esto permitirá que los profesores de distintos grados tengan acceso a la información y puedan utilizarla como referencia en su contexto específico, contribuyendo así al desarrollo de diversas habilidades laborales.

VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado. (2020). *La plataforma virtual classroom en la optimización del aprendizaje del área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca 2020*. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2338>
- Arango. (2003). *FOROS VIRTUALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE*. Obtenido de <file:///C:/Users/Eveling%20Rodriguez/Downloads/33-Texto%20del%20art%20C3%ADculo-47-1-10-20180601.pdf>
- Arias, N., & Restagno, A. (2014). Cultura digital, apropiación y educación: aportes para una didáctica transmedia. Estudio de caso. [Digital culture, appropriation and education: contributions for a transmedia didactics. Case study]. *Revista Argentina de Comunicación*, 8(Informe), 110–141. <https://n9.cl/ldchy>
- Arapa A. y Flores N. (2022) “*Aplicación del entorno virtual Google Classroom y su influencia en el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del segundo año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Comercio N°64, Pucallpa*”.
- Aviles. (2021). *Google Classroom y el aprendizaje en el área de EPT bajo la percepción de los estudiantes de 5to de secundaria en la IEP San Antonio Marianistas. Bellavista - Callao, 2020*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/65360>
- Barroso, Corzo, & Ardini. (2020). *Herramientas digitales de comunicación en contexto COVID 19. El impacto en la relación estudiantes-instituciones educativas en Argentina*. Obtenido de <https://comhumanitas.org/index.php/comhumanitas/article/view/251>
- Cárdenas, & Huamán. (2020). *Plataforma virtual Classroom y los estilos de aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa Excéleni Huancayo – 2019*. Obtenido de <http://repositorio.upci.edu.pe/handle/upci/138>
- Conferencia Episcopal Latinoamericana III. Conclusiones. (1983) Editorial Paulinas, Medellín. Colombia
- Córdova. (2019). *La plataforma virtual Classroom y la mejora en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de quinto ciclo de la carrera de diseño publicitario del instituto superior tecnológico diseño y comunicación*. Obtenido de <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6810>

- Corral. (2009). *Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos*. Obtenido de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Corral. (2010). *Diseño de cuestionarios para la recolección de datos*. Obtenido de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n36/art08.pdf>
- Chavez M. y Hoyos R. (2022) “*Plataforma Classroom y el aprendizaje del área de Educación para el Trabajo en estudiantes de Educación Secundaria de Chocope – Ascope*” – región La Libertad.
- Díaz. (2011). *Modelos pedagógicos en educación a distancia*. Obtenido de <file:///C:/Users/Eveling%20Rodriguez/Downloads/Dialnet-ModelosPedagogicosEnEducacionADistancia-4172377.pdf>
- Díaz. (2021). *La incorporación del uso de Google Classroom para facilitar el desarrollo de la competencia TIC de los estudiantes de 6to grado de primaria de una institución educativa estatal en el contexto del COVID-19*. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/18910>
- Educación, M. d. (2017). *Currículo Nacional*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- EMAR, B. d. (2022). *¿Qué es un debate virtual? Un espacio de participación en el aula*. Obtenido de <https://racionalidadltda.wordpress.com/2022/01/11/que-es-un-debate-virtual-un-espacio-de-participacion-en-el-aula/>
- Flore, D. (2000). *Teorías de aprendizaje y entornos virtuales*. Obtenido de <https://eduvirtualecuador.wordpress.com/2010/12/09/hello-world/>
- García. (2003). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. Obtenido de http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf
- Gomez. (2020). *Google Classroom: como herramienta para la gestión pedagógica*. Obtenido de <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/340>
- Guevara, Magaña, & Picasso. (2019). *El uso de google classroom como apoyo al docente*. México. Obtenido de <http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/5/P717.pdf>
- Hernández, & Duana. (2020). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019>
- Hernández, Fernández, & Baptista. (2014). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

- Latorre, M., & Maldonado. (2020). Competencias digitales docentes en el área de desarrollo de educación para el trabajo en la modalidad no presencial de educación básica alternativa de la región Cusco - 2020. Obtenido de <http://190.119.145.154/handle/20.500.12773/11961>
- Ley General de Educación 20044 – Gobierno del Perú
- MINEDU. (2016). *Educación para el trabajo*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/03062016-programa-nivel-secundaria-ebr.pdf>
- MINEDU - CNEB. (2016). Programa Curricular de Educación Secundaria. Lima, Perú.
- Parra, C. (2012). TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros. *Nómadas*, 36, 145-159
- Pobea. (2015). La encuesta. Obtenido de <https://files.sld.cu/bmn/files/2015/01/la-encuesta.pdf>
- Prado, García, & Erazo. (2020). *Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19*. Ecuador. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1031>
- Súarez. (2016). Uso de Google Classroom en el aula. Obtenido de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/405751/Resen_a_Elisa_Suarez_Final.pdf
- Torres, Paz, & Salazar. (2021). *Metodos de recoleccion de datos para una investigacion*. Obtenido de <http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/2817/1/M%c3%a9todos%20de%20recolecci%c3%b3n%20de%20datos%20para%20una%20investigaci%c3%b3n.pdf>
- UNESCO. (2015). Conferencia internacional sobre las Nuevas tecnologías 2016. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001905/190555s.pdf>
- Valcárcel Y. (19189) Orientación Profesional y Promoción Humana. Editorial Narea, Madrid, 1989. España.
- Vásquez. (2022). *Google Classroom como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en Décimo Año de Educación General Básica, Unidad Educativa Particular Técnico Pichincha, D.M. Quito, 2021-2022*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/26859/1/UCE-FIL-CPCEQB-VASQUEZ%20BLANCA.pdf>
- Vélez, M. (2016). Google Classroom en la enseñanza: Manual sobre las funciones básicas y. Obtenido de <https://tinyurl.com/dnlk7tdc>.

ANEXOS:

Anexo 1. Instrumentos

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA PLATAFORMA CLASSROOM



Instrucciones: Estimado profesor, se requiere su gentil disposición para desarrollar los ítems del cuestionario de Plataforma Classroom, le solicito leer cada uno de los ítems y según tu propia percepción le otorgues el valor correspondiente marcando con una (X) la alternativa que, según tu criterio se ajusta más a la realidad, para ello ten presente la siguiente escala:

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

N°	Dimensiones e ítems	Criterios				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Participación en los Foros						
01	Promueve una participación activa entre pares.					
02	Relaciona los saberes previos con los nuevos saberes.					
03	Participa activamente procesando y organizando información.					
04	Participa activamente en la elaboración de conclusiones.					
05	Explica lo aprendido en el desarrollo de las actividades de aprendizaje con sus propias palabras.					
Dimensión 2: Participación en los debates						
06	Fomenta participación activa de los integrantes de su grupo de trabajo.					
07	Organiza información para sustentarla en plenario.					
08	Expone argumentos para afirmar su posición sobre un tema desarrollado					
09	Expone razones para refutar ideas opuestas sobre un tema desarrollado					
10	Propone formas para transferir lo aprendido.					
Dimensión 3: Participación en las tareas						
11	Resuelven situaciones presentadas en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					
12	Respetan tiempos y horarios para la resolución de tareas.					
13	Asume una posición crítica y tolerante entre los integrantes del grupo de trabajo.					

14	Analiza los puntos de vista y asume una posición tolerante.					
15	Propone alternativas de solución a los problemas presentados.					



CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL

Instrucciones: Estimado profesor, se requiere su gentil disposición para desarrollar los ítems del cuestionario sobre la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, le solicito leer cada uno de los ítems y según tu propia percepción le otorgues el valor correspondiente marcando con una (X) la alternativa que, según tu criterio se ajusta más a la realidad, para ello ten presente la siguiente escala:

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

N°	Dimensiones e ítems	Criterios				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Habilidades técnicas						
01	Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					
02	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					
03	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.					
04	Demuestra dominio de Office y uso de programas de Power Point.					
05	Demuestra manejo de software al elaborar base de datos					
06	Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.					
Dimensión 2: Trabaja cooperativamente						
07	Promueve el entusiasmo para alcanzar objetivos comunes y ejecuta responsablemente tareas asignadas.					
08	Investiga en equipo un problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.					
09	Estructura un grupo de usuarios afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.					
10	Propone actividades integrando distintos puntos de vista y definiendo los roles asumidos.					
11	Propone insumos y materiales necesarios para elaborar la propuesta de valor.					
12	Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado.					

Anexo 2. Validación del instrumento

		N	%
Casos	Válidos	12	100.0
	Excluidos ^a	0	0.0
	Total	12	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad – Variable plataforma classroom

Alfa de Cronbach	N de elementos
.939	15

Estadísticos de fiabilidad – Variable gestión de proyectos de emprendimiento económico o social

Alfa de Cronbach	N de elementos
.763	12

Anexo 3. Resultados de cada uno de los componentes por cada dimensión de las variables analizadas

Dimensión participación en foros

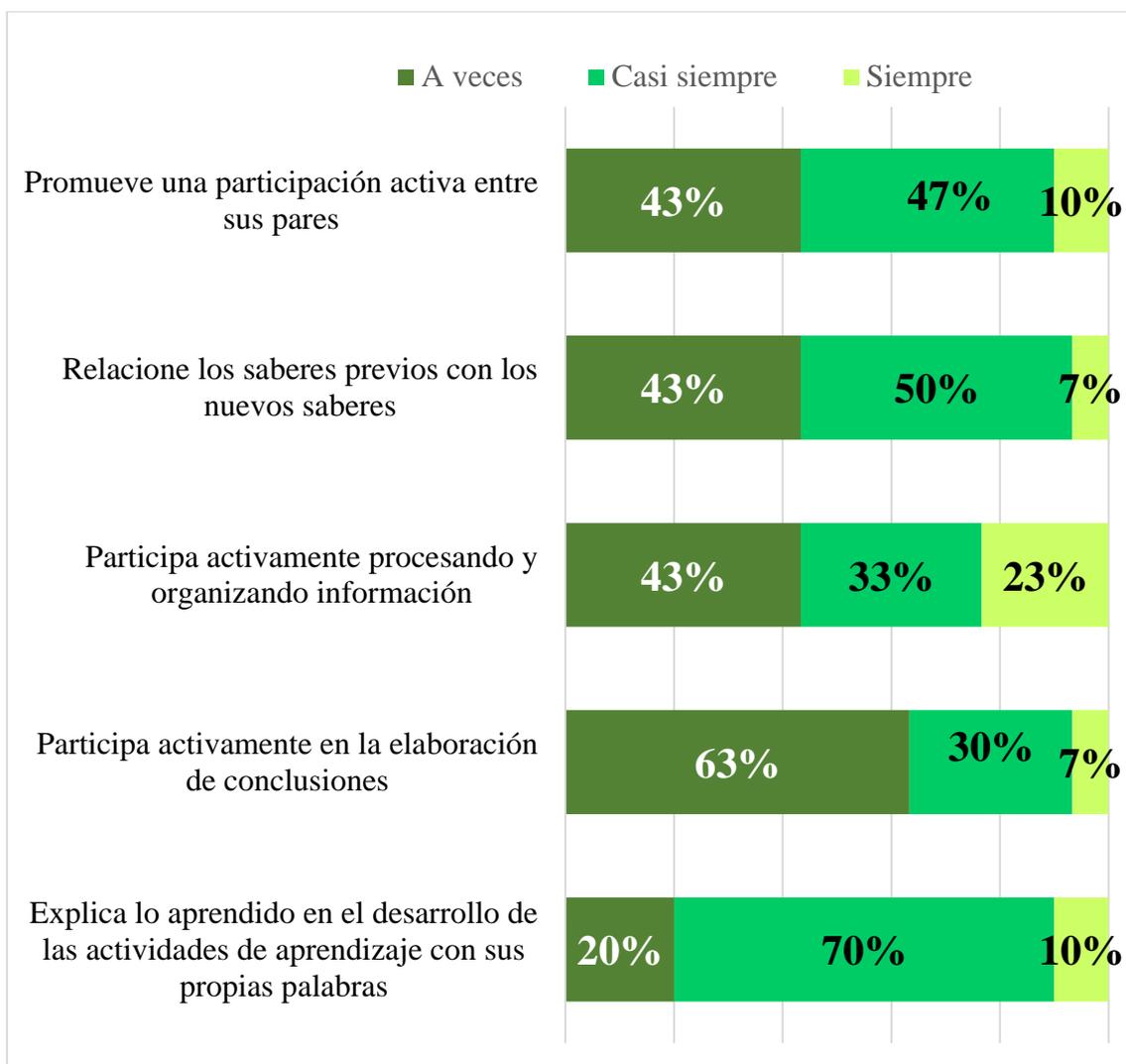
Tabla 2. *Calificación de los componentes de la dimensión participación en foros*

	A veces	Casi siempre	Siempre
Promueve una participación activa entre sus pares	43%	47%	10%
Relacione los saberes previos con los nuevos saberes	43%	50%	7%
Participa activamente procesando y organizando información	43%	33%	23%
Participa activamente en la elaboración de conclusiones	63%	30%	7%
Explica lo aprendido en el desarrollo de las actividades de aprendizaje con sus propias palabras	20%	70%	10%

Fuente: *Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022*

En la tabla 7 y figura 3 se puede observar que, en la dimensión “participación en foros” se sostiene principalmente en el componente “Explica lo aprendido en el desarrollo de las actividades de aprendizaje con sus propias palabras” puesto que obtiene la mayor calificación positiva (suma de casi siempre y siempre) de 80%; se observa además que las calificaciones en el máximo nivel escalar (siempre) son ligeramente bajas de entre 7% y 23%. Por otro lado, se observa que ninguno de los componentes de tal dimensión obtienen calificaciones negativas (nunca y casi nunca).

Figura 3. Calificación de los componentes de la dimensión participación en foros



Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022

Dimensión participación en debates

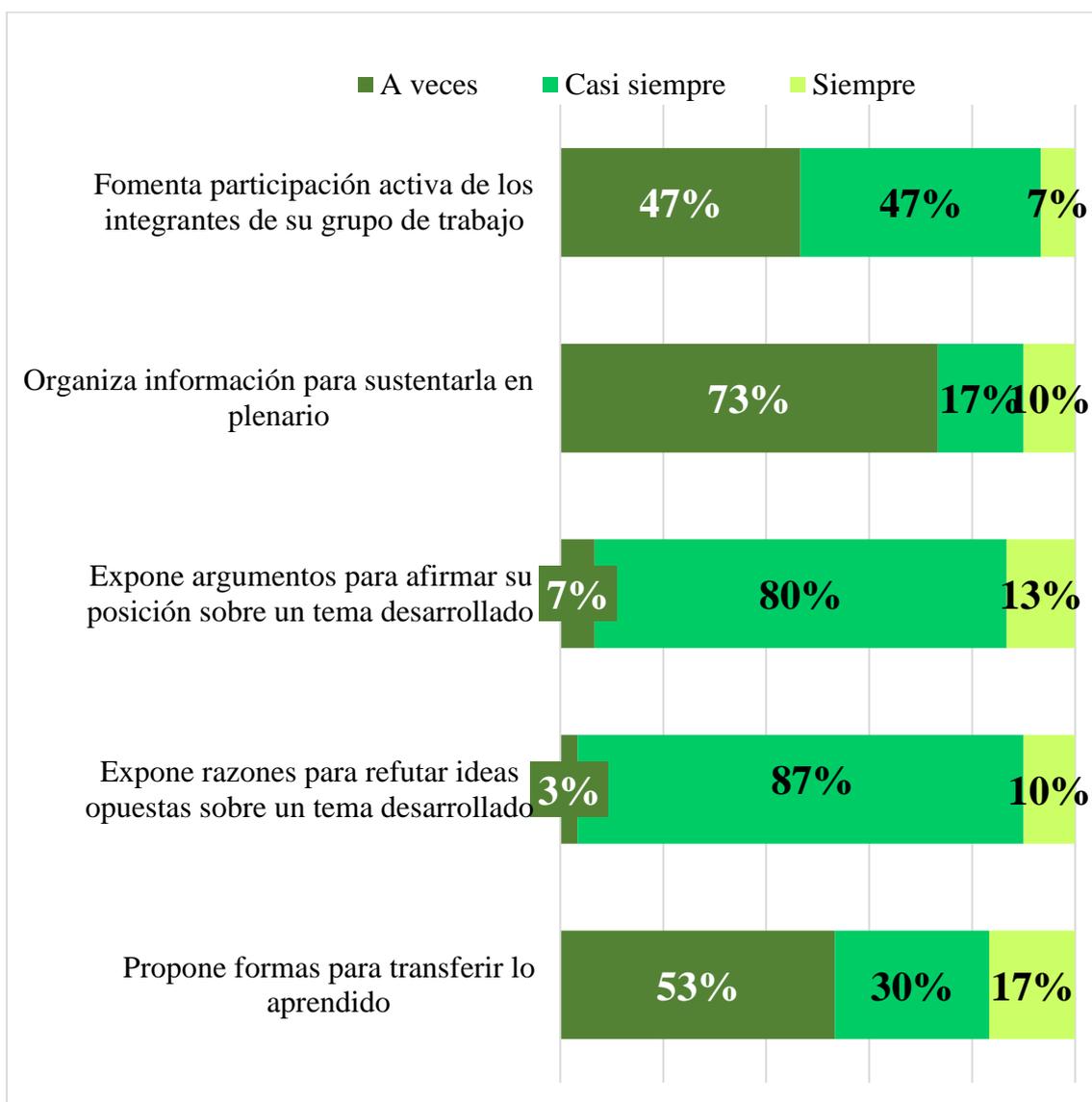
Tabla 3. *Calificación de los componentes de la dimensión participación en debates*

	A veces	Casi siempre	Siempre
Fomenta participación activa de los integrantes de su grupo de trabajo	47%	47%	7%
Organiza información para sustentarla en plenario	73%	17%	10%
Expone argumentos para afirmar su posición sobre un tema desarrollado	7%	80%	13%
Expone razones para refutar ideas opuestas sobre un tema desarrollado	3%	87%	10%
Propone formas para transferir lo aprendido	53%	30%	17%

Fuente: *Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022*

En la tabla 8 y figura 4 se puede observar que, la dimensión “participación en debates” se sostiene principalmente en los componentes “Expone argumentos para afirmar su posición sobre un tema desarrollado” y “Expone razones para refutar ideas opuestas sobre un tema desarrollado” puesto que obtienen las más altas calificaciones positivas (suma de casi siempre y siempre) de 93% y 97% respectivamente; lo cual es clara evidencia que se debe reforzar para mejorar los demás componentes.

Figura 4. Calificación de los componentes de la dimensión participación en debates



Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022

Dimensión participación en las tareas

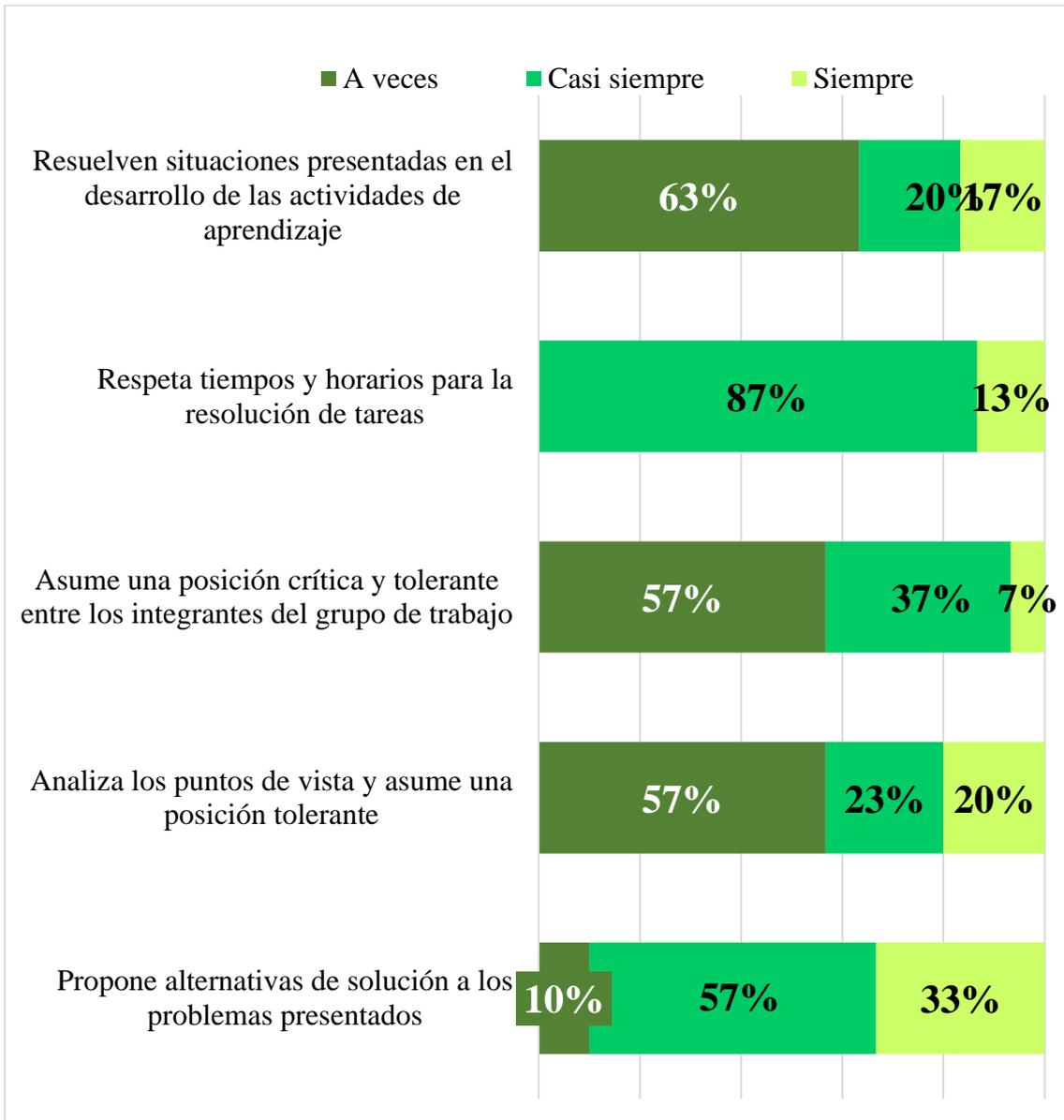
Tabla 4. *Calificación de los componentes de la dimensión participación en las tareas*

	A veces	Casi siempre	Siempre
Resuelven situaciones presentadas en el desarrollo de las actividades de aprendizaje	63%	20%	17%
Respeto tiempos y horarios para la resolución de tareas		87%	13%
Asume una posición crítica y tolerante entre los integrantes del grupo de trabajo	57%	37%	7%
Analiza los puntos de vista y asume una posición tolerante	57%	23%	20%
Propone alternativas de solución a los problemas presentados	10%	57%	33%

Fuente: *Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022*

Tal como se observa en la tabla 9 y figura 5, de manera general, la dimensión “participación en las tareas” se sostiene principalmente en los componentes “Respeto tiempos y horarios para la resolución de tareas” y “Propone alternativas de solución a los problemas presentados” puesto que obtienen la más altas calificaciones positivas (suma de casi siempre y siempre) con 100% y 90% respectivamente, este último componente mencionado es además el que alcanza la mayor calificación en el máximo nivel escalar (siempre).

Figura 5. Calificación de los componentes de la dimensión participación en las tareas



Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022

Dimensión habilidades técnicas

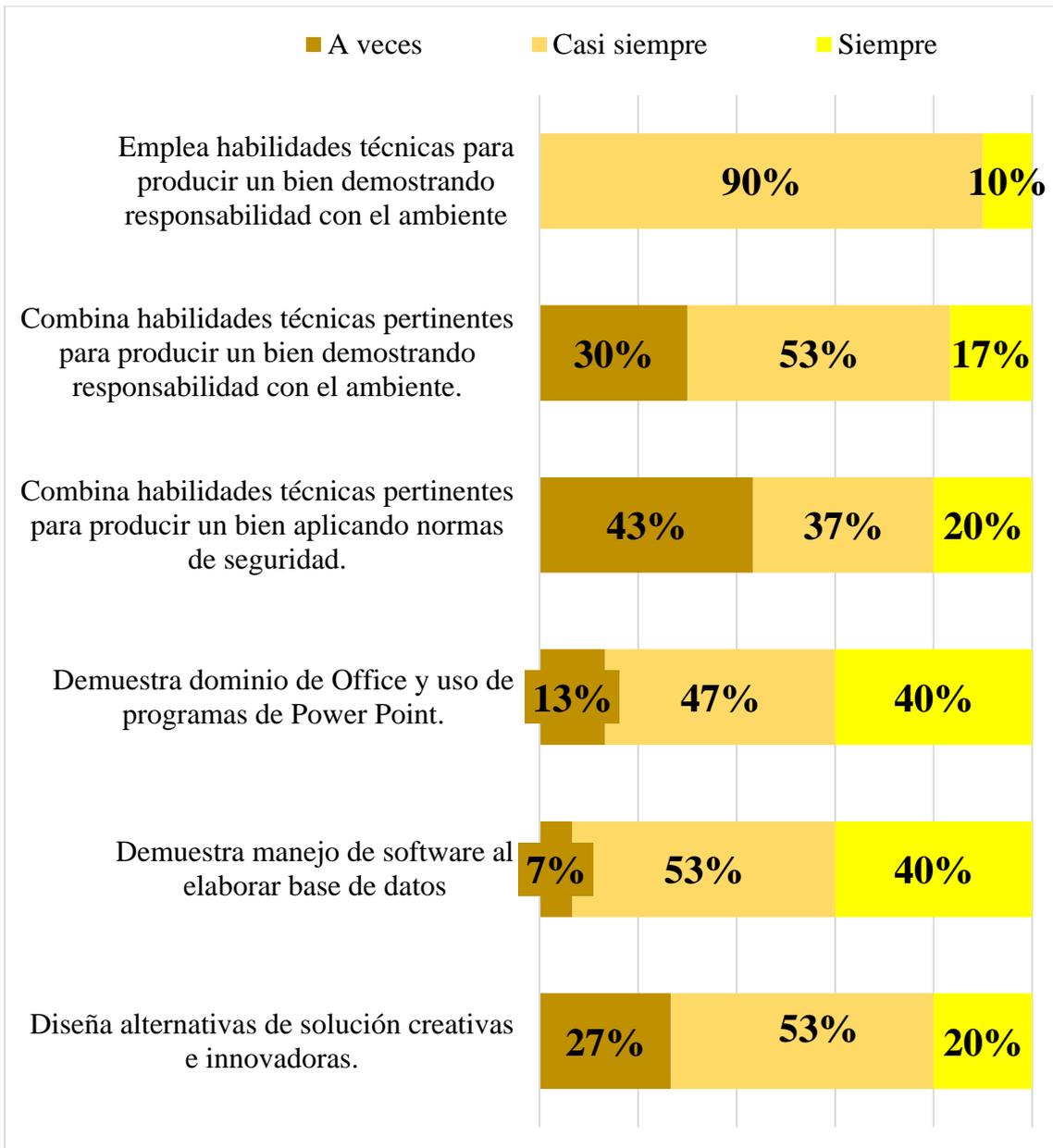
Tabla 5. *Calificación de los componentes de la dimensión habilidades técnicas*

	A veces	Casi siempre	Siempre
Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente		90%	10%
Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.	30%	53%	17%
Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.	43%	37%	20%
Demuestra dominio de Office y uso de programas de Power Point.	13%	47%	40%
Demuestra manejo de software al elaborar base de datos	7%	53%	40%
Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.	27%	53%	20%

Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022

En la tabla 10 y figura 6 se observa que, la dimensión “habilidades técnicas” se sostiene en los componentes “Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente” y “Demuestra manejo de software al elaborar base de datos” puesto que son los que obtienen las más altas calificaciones positivas (suma de casi siempre y siempre) de 100% 93% respectivamente. Se evidencia además que, los esfuerzos de mejora deben centrarse en el componente “Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad” puesto que es el que obtiene la calificación positiva de solo 57%, es decir la menor de los demás.

Figura 6. Calificación de los componentes de la dimensión habilidades técnicas



Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022

Dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

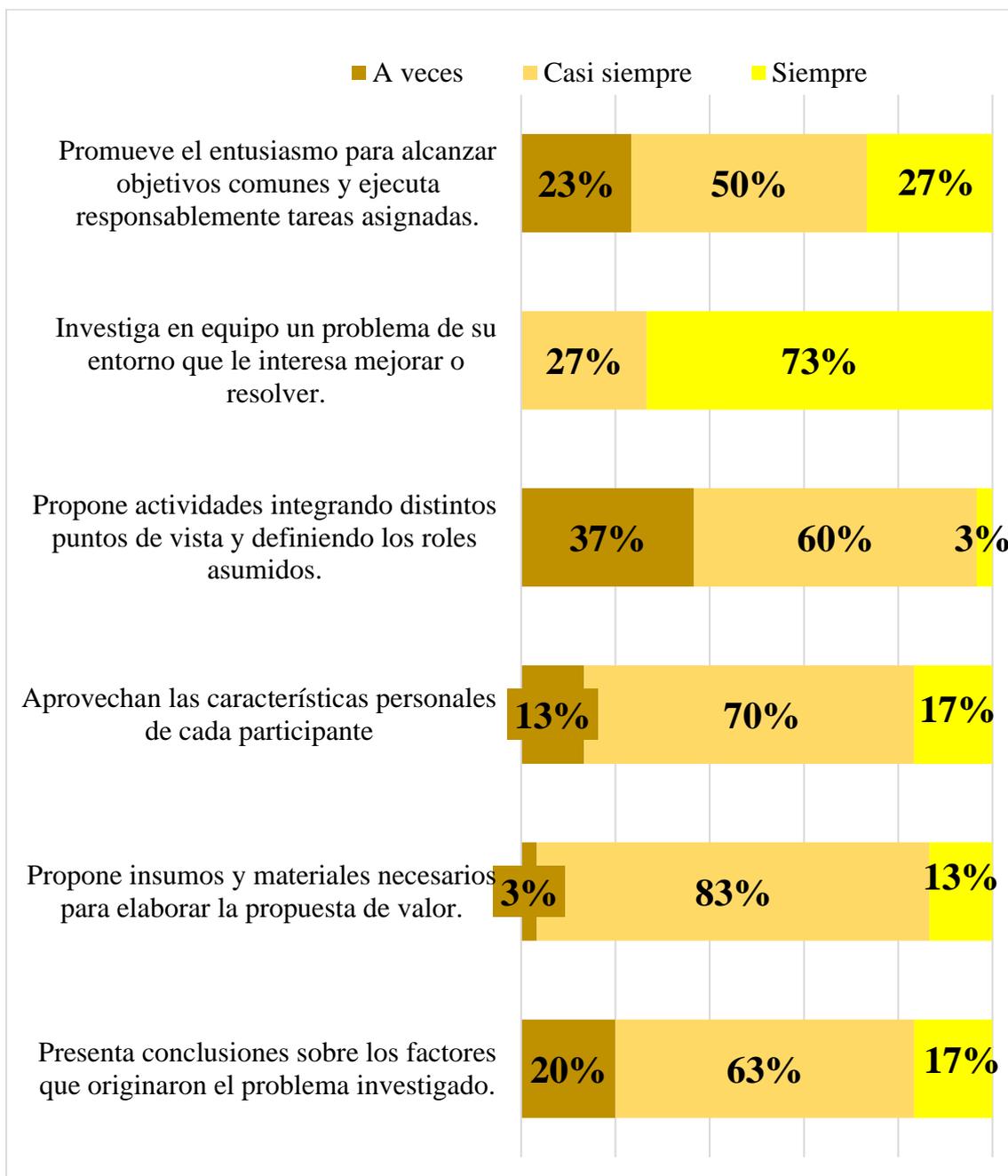
Tabla 6. *Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas*

	A veces	Casi siempre	Siempre
Promueve el entusiasmo para alcanzar objetivos comunes y ejecuta responsablemente tareas asignadas.	23%	50%	27%
Investiga en equipo un problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.		27%	73%
Propone actividades integrando distintos puntos de vista y definiendo los roles asumidos.	37%	60%	3%
Aprovechan las características personales de cada participante	13%	70%	17%
Propone insumos y materiales necesarios para elaborar la propuesta de valor.	3%	83%	13%
Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado.	20%	63%	17%

Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba - 2022

En la tabla 11 y figura 7 se observa que la dimensión “trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas se sostiene principalmente en los componentes “Investiga en equipo un problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver” y “Propone insumos y materiales necesarios para elaborar la propuesta de valor” puesto que obtienen las más altas calificaciones positivas (suma de casi siempre y siempre) de 100% y 97% respectivamente, el primer componente mencionado es además el que obtiene la más alta calificación en el máximo nivel escalar (siempre) con 73% lo cual significa que los alumnos de la población estudiada tiene excelente desempeño en ello.

Figura 7. Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas



Fuente: Estudio sobre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, Utcubamba – 2022

Anexo 2: Fichas Técnicas

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario para evaluar la Plataforma Classroom
Autor y año	Original: Br. Ayde Cubas Rupay y Br. Ana Kely Terrones Diaz. (2022)
Objetivo del instrumento	Evaluar la Plataforma Classroom
Usuarios	Profesores de Educación Secundaria
Forma de Administración o Modo de aplicación	Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, en la mayoría de las preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.
Validez (Presentar la constancia de validación de expertos)	Lo validaron los siguientes expertos: <ul style="list-style-type: none"> - Rosa Elena Gil Ramírez, con Documento Nacional de Identidad N°17532231, de profesión Docente, grado académico Doctora, con código de colegiatura 1617532231 - Rosa Mercedes Bardales Quiroz, con Documento Nacional de Identidad N° 17530909, de profesión Docente, grado académico Doctora, con código de colegiatura 1617530909 - Yolanda Amelia Hoyos Rubio, con Documento Nacional de Identidad N° 27295263, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 1627295263
Confiabilidad	Según el coeficiente de Alfa de Crobach es de 0.459 por lo que la confiabilidad es excelente.

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario para evaluar la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social.
Autor y año	Original: Br. Ayde Cubas Rupay y Br. Ana Kely Terrones Diaz. (2022)
Objetivo del instrumento	Evaluar el aprendizaje del área de Educación para el Trabajo
Usuarios	Profesores de Educación Secundaria
Forma de Administración o Modo de aplicación	Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, en la mayoría de las preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.
Validez (Presentar la constancia de validación de expertos)	Lo validaron los siguientes expertos: <ul style="list-style-type: none"> - Rosa Elena Gil Ramírez, con Documento Nacional de Identidad N°17532231, de profesión Docente, grado académico Doctora, con código de colegiatura 1617532231 - Rosa Mercedes Bardales Quiroz, con Documento Nacional de Identidad N° 17530909, de profesión Docente, grado académico Doctora, con código de colegiatura 1617530909 - Yolanda Amelia Hoyos Rubio, con Documento Nacional de Identidad N° 27295263, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 1627295263
Confiabilidad	Según el coeficiente de Alfa de Crobach es de 0.459 por lo que la confiabilidad es excelente.

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento	Escala de medición
Plataforma Classroom	Suárez (2016) refiere que el Classroom es una herramienta ágil y con una facilidad de uso ya que sirve de ayuda a los profesores y a la administración de trabajos, con el Classroom, los profesores pueden crear clases, repartir deberes, calificar, enviar comentarios y tener acceso a todo desde un solo lugar.	La variable Classroom se operativizará a través de tres dimensiones: El foro, el debate y la realización de tareas.	Foros	Promueve una participación activa.	5	Cuestionario	Escala de Likert. - Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre y - Siempre
				Relaciona los saberes previos.			
				Participa activamente.			
				Elabora conclusiones.			
				Explica lo aprendido.			
			Debates	Fomenta participación activa.	5		
				Organiza información.			
				Expone argumentos.			
				Expone razones.			
			Tareas	Transfiere lo aprendido.	5		
				Resuelven situaciones.			
				Respetan tiempos y horarios.			
				Asume una posición crítica.			
Analiza puntos de vista.							
Gestión de Proyectos de Emprendimie	Ministerio de Educación (2016) en el Programa Curricular de Educación Secundaria sostiene que esta competencia se	La variable Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social se operativizará a través de las	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas.	6		Escala de Likert. - Nunca - Casi nunca - A veces
				Combina habilidades técnicas.			
				Produce un bien aplicando normas de seguridad.			
				Demuestra dominio de Office y Power Point.			

nto Económico o Social	desarrolla cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizándolo con eficiencia y eficacia los recursos, tareas, y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas en atención de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social.	dimensiones: Aplica habilidades técnicas y Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.		Demuestra manejo de software.			- Casi siempre y - Siempre
				Diseña alternativas de solución.			
			Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	Promueve el entusiasmo.	6		
				Investiga en equipo.			
				Estructura un grupo de usuarios.			
				Propone actividades.			
				Propone insumos y materiales.			
				Presenta conclusiones.			

Anexo 4: Validez y fiabilidad de los instrumentos

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Dra. Rosa Elena Gil Ramírez.

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario diseñado por Br. Ayde Cubas Rupay y Br. Ana Kely Terrones Diaz, cuyo propósito es recoger información sobre Plataforma Classroom y Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Utcubamba, 2022, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: ESTRATEGIAS PLATAFORMA CLASSROM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS, UTCUBAMBA 2022, informe tesis que será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciada en Educación Secundaria.

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



Br. Ayde Cubas Rupay

DNI: 41611140

Gracias por su aporte



Br. Ana Kely Terrones Díaz

DNI: 75868343

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, 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	Foros	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueve una participación activa. ▪ Relaciona los saberes previos. ▪ Participa activamente. ▪ Elabora conclusiones. ▪ Explica lo aprendido. 	5	X	
	Debates	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomenta participación activa. ▪ Organiza información. ▪ Expone argumentos. ▪ Expone razones. ▪ Transfiere lo aprendido. 	5	X	
	Tareas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resuelven situaciones. ▪ Respeta tiempos y horarios. ▪ Asume una posición crítica. ▪ Analiza puntos de vista. ▪ Propone alternativas de solución. 	5	X	
	Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emplea habilidades técnicas. ▪ Combina habilidades técnicas. ▪ Produce un bien aplicando normas de seguridad. ▪ Demuestra dominio de Office y Power Point. ▪ Demuestra manejo de software. 	8	X	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseña alternativas de solución. 			
	<p style="text-align: center;">Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueve el entusiasmo. ▪ Investiga en equipo. ▪ Estructura un grupo de usuarios. ▪ Propone actividades. ▪ Propone insumos y materiales. ▪ Presenta conclusiones. 	7	X	

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

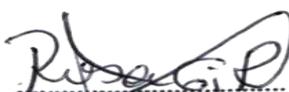
Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Participación en los foros							
1	Promueve una participación activa entre pares.					X	
2	Relaciona los saberes previos con los nuevos saberes.					X	
3	Participa activamente procesando y organizando información.					X	
4	Participa activamente en la elaboración de conclusiones.					X	
5	Explica lo aprendido en el desarrollo de las actividades de aprendizaje con sus propias palabras.					X	
D2: Participación en los debates							
6	Fomenta participación activa de los integrantes de su grupo de trabajo.					X	
7	Organiza información para sustentarla en plenario.					X	
8	Expone argumentos para afirmar su posición sobre un tema desarrollado					X	
9	Expone razones para refutar ideas opuestas sobre un tema desarrollado					X	
10	Propone formas para transferir lo aprendido.					X	
D3: Participación en las tareas							
11	Resuelven situaciones presentadas en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
12	Respeto tiempos y horarios para la resolución de tareas.					X	
13	Asume una posición crítica y tolerante entre los integrantes del grupo de trabajo.					X	
14	Analiza los puntos de vista y asume una posición tolerante.					X	
15	Propone alternativas de solución a los problemas presentados.					X	

Evaluado por: Dra. Rosa Elena Gil Ramírez (Código de colegiatura N°1617532231)

D.N.I.: 17532231

Fecha: 22/01/2023



Rosa Elena Gil Ramírez

Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Dra. Rosa Elena Gil Ramírez, con Documento Nacional de Identidad N°17532231, de profesión Docente, grado académico Doctora, con código de colegiatura (1617532231), labor que ejerzo actualmente como directora Tiempo Completo, en la I.E. I N°474 La Tina de Lambayeque.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Plataforma Classroom, cuyo propósito es medir la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA PROVINCIA DE UTCUBAMBA - 2022.

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

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

Apreciación total:

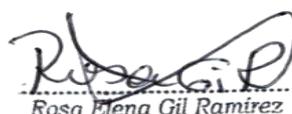
Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los trece días del mes de enero del 2023

Evaluado por: Dra. Rosa Elena Gil Ramírez (Código de colegiatura N°1617532231)

D.N.I.: 17532231

Fecha: 13/01/2023



Rosa Elena Gil Ramírez

Firma

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

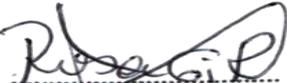
Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Aplica habilidades técnicas							
1	Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
2	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
3	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.					X	
4	Demuestra dominio de Office y uso de programas de Power Point.					X	
5	Demuestra manejo de software al elaborar base de datos					X	
6	Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.					X	
D2: Trabaja cooperativamente							
7	Promueve el entusiasmo para alcanzar objetivos comunes y ejecuta responsablemente tareas asignadas.					X	
8	Investiga en equipo un problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.					X	
9	Estructura un grupo de usuarios afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.					X	
10	Propone actividades integrando distintos puntos de vista y definiendo los roles asumidos.					X	
11	Propone insumos y materiales necesarios para elaborar la propuesta de valor.					X	
12	Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado.						
Total:							

Evaluado por: Dra. Rosa Elena Gil Ramírez (Código de colegiatura N°1617532231)

D.N.I.: 17532231

Fecha: 15/01/2023



Rosa Elena Gil Ramírez

Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Dra. Rosa Elena Gil Ramírez., con Documento Nacional de Identidad N° 17532231, de profesión Docente, grado académico Doctora, con código de colegiatura (1617532231), labor que ejerzo actualmente como directora Tiempo Completo, en la I.E. I N°474 La Tina de Lambayeque

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, cuyo propósito es medir la Plataforma Classroom, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA PROVINCIA DE UTCUBAMBA - 2022.

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

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

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

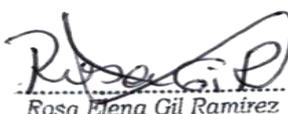
No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veintidós días del mes de enero del 2023

Evaluado por: Dra. Rosa Elena Gil Ramírez (Código de colegiatura N°1617532231)

D.N.I.: 17532231

Fecha: 22/01/2023



Rosa Elena Gil Ramírez

Firma

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz,

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario diseñado por Br. Ayde Cubas Rupay y Br. Ana Kely Terrones Diaz, cuyo propósito es recoger información sobre Plataforma Classroom y Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Utcubamba, 2022, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: ESTRATEGIAS PLATAFORMA CLASSROM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS, UTCUBAMBA 2022, informe tesis que será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciada en Educación Secundaria.

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



Br. Ayde Cubas Rupay

DNI: 41611140

Gracias por su aporte



Br. Ana Kely Terrones Diaz

DNI: 75868343

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, 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	Foros	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueve una participación activa. ▪ Relaciona los saberes previos. ▪ Participa activamente. ▪ Elabora conclusiones. ▪ Explica lo aprendido. 	5	X	
	Debates	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomenta participación activa. ▪ Organiza información. ▪ Expone argumentos. ▪ Expone razones. ▪ Transfiere lo aprendido. 	5	X	
	Tareas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resuelven situaciones. ▪ Respeta tiempos y horarios. ▪ Asume una posición crítica. ▪ Analiza puntos de vista. ▪ Propone alternativas de solución. 	5	X	
	Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emplea habilidades técnicas. ▪ Combina habilidades técnicas. ▪ Produce un bien aplicando normas de seguridad. ▪ Demuestra dominio de Office y Power Point. ▪ Demuestra manejo de software. 	8	X	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseña alternativas de solución. 			
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueve el entusiasmo. ▪ Investiga en equipo. ▪ Estructura un grupo de usuarios. ▪ Propone actividades. ▪ Propone insumos y materiales. ▪ Presenta conclusiones. 	7	X	

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

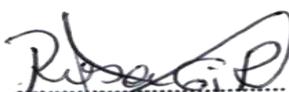
Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Participación en los foros							
1	Promueve una participación activa entre pares.					X	
2	Relaciona los saberes previos con los nuevos saberes.					X	
3	Participa activamente procesando y organizando información.					X	
4	Participa activamente en la elaboración de conclusiones.					X	
5	Explica lo aprendido en el desarrollo de las actividades de aprendizaje con sus propias palabras.					X	
D2: Participación en los debates							
6	Fomenta participación activa de los integrantes de su grupo de trabajo.					X	
7	Organiza información para sustentarla en plenario.					X	
8	Expone argumentos para afirmar su posición sobre un tema desarrollado					X	
9	Expone razones para refutar ideas opuestas sobre un tema desarrollado					X	
10	Propone formas para transferir lo aprendido.					X	
D3: Participación en las tareas							
11	Resuelven situaciones presentadas en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
12	Respeto tiempos y horarios para la resolución de tareas.					X	
13	Asume una posición crítica y tolerante entre los integrantes del grupo de trabajo.					X	
14	Analiza los puntos de vista y asume una posición tolerante.					X	
15	Propone alternativas de solución a los problemas presentados.					X	

Evaluado por: Dra. Rosa Elena Gil Ramírez (Código de colegiatura N°1617532231)

D.N.I.: 17532231

Fecha: 22/01/2023



Rosa Elena Gil Ramírez

Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz, (Código de colegiatura N°1617530909) con Documento Nacional de Identidad N°117530909, de profesión Docente, grado académico Doctora, con código de colegiatura 1617532231, labor que ejerzo actualmente como directora Tiempo Completo, en la I.E.I N°155 San José Obrero del Centro Poblado Naylamp distrito de San José.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Plataforma Classroom, cuyo propósito es medir la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA PROVINCIA DE UTCUBAMBA - 2022.

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

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

Apreciación total:

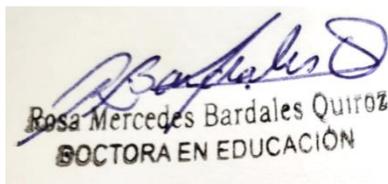
Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veintitrés días del mes de enero del 2023

Evaluado por: Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz (Código de colegiatura N°161730909)

D.N.I.: 17530909

Fecha: 23/01/2023



Rosa Mercedes Bardales Quiroz
DOCTORA EN EDUCACIÓN

Firma

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.

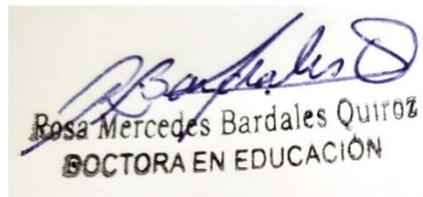
Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Aplica habilidades técnicas							
1	Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
2	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
3	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.					X	
4	Demuestra dominio de Office y uso de programas de Power Point.					X	
5	Demuestra manejo de software al elaborar base de datos					X	
6	Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.					X	
D2: Trabaja cooperativamente							
7	Promueve el entusiasmo para alcanzar objetivos comunes y ejecuta responsablemente tareas asignadas.					X	
8	Investiga en equipo un problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.					X	
9	Estructura un grupo de usuarios afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.					X	
10	Propone actividades integrando distintos puntos de vista y definiendo los roles asumidos.					X	
11	Propone insumos y materiales necesarios para elaborar la propuesta de valor.					X	
12	Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado.						
Total:							

Trujillo, a los veintitrés días del mes de enero del 2023

Evaluado por: Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz (Código de colegiatura N°161730909)

D.N.I.: 17530909

Fecha: 23/01/2023



Rosa Mercedes Bardales Quiroz
DOCTORA EN EDUCACIÓN

Firma

ACTA DE VALIDACIÓN

Yo, Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz, con Documento Nacional de Identidad N°17532231, de profesión Docente, grado académico Doctora, con código de colegiatura (), labor que ejerzo actualmente como directora Tiempo Completo, en la I.E.I N°155 San José Obrero del Centro Poblado Naylamp distrito de San José

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, cuyo propósito es medir la Plataforma Classroom, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA PROVINCIA DE UTCUBAMBA - 2022.

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

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

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

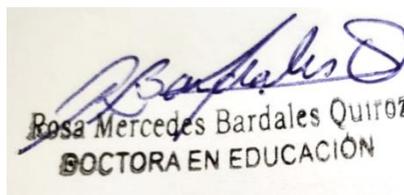
No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veintitrés días del mes de enero del 2023

Evaluado por: Dra. Rosa Mercedes Bardales Quiroz (Código de colegiatura N°161730909)

D.N.I.: 17530909

Fecha: 23/01/2023



Firma

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Yolanda Amelia Hoyos Rubio.

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario diseñado por Br. Ayde Cubas Rupay y Br. Ana Kely Terrones Diaz, cuyo propósito es recoger información sobre Plataforma Classroom y Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Utcubamba, 2022, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS, UTCUBAMBA 2022, tesis que será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciada en Educación Secundaria.

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



Br. Ayde Cubas Rupay

DNI: 41611140

Gracias por su aporte



Br. Ana Kely Terrones Diaz

DNI: 75868343

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, 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	Foros	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueve una participación activa. ▪ Relaciona los saberes previos. ▪ Participa activamente. ▪ Elabora conclusiones. ▪ Explica lo aprendido. 	5	X	
	Debates	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomenta participación activa. ▪ Organiza información. ▪ Expone argumentos. ▪ Expone razones. ▪ Transfiere lo aprendido. 	5	X	
	Tareas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resuelven situaciones. ▪ Respeta tiempos y horarios. ▪ Asume una posición crítica. ▪ Analiza puntos de vista. ▪ Propone alternativas de solución. 	5	X	
	Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emplea habilidades técnicas. ▪ Combina habilidades técnicas. ▪ Produce un bien aplicando normas de seguridad. ▪ Demuestra dominio de Office y Power Point. 	8	X	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra manejo de software. ▪ Diseña alternativas de solución. 			
	<p style="text-align: center;">Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueve el entusiasmo. ▪ Investiga en equipo. ▪ Estructura un grupo de usuarios. ▪ Propone actividades. ▪ Propone insumos y materiales. ▪ Presenta conclusiones. 	7	X	

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.

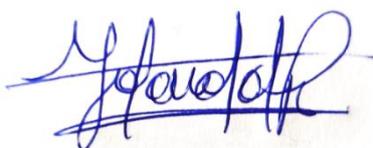
Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Participación en los foros							
1	Promueve una participación activa entre pares.					X	
2	Relaciona los saberes previos con los nuevos saberes.					X	
3	Participa activamente procesando y organizando información.					X	
4	Participa activamente en la elaboración de conclusiones.					X	
5	Explica lo aprendido en el desarrollo de las actividades de aprendizaje con sus propias palabras.					X	
D2: Participación en los debates							
6	Fomenta participación activa de los integrantes de su grupo de trabajo.					X	
7	Organiza información para sustentarla en plenario.					X	
8	Expone argumentos para afirmar su posición sobre un tema desarrollado					X	
9	Expone razones para refutar ideas opuestas sobre un tema desarrollado					X	
10	Propone formas para transferir lo aprendido.					X	
D3: Participación en las tareas							
11	Resuelven situaciones presentadas en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.					X	
12	Respeto tiempos y horarios para la resolución de tareas.					X	
13	Asume una posición crítica y tolerante entre los integrantes del grupo de trabajo.					X	
14	Analiza los puntos de vista y asume una posición tolerante.					X	

15	Propone alternativas de solución a los problemas presentados.					x	
----	---	--	--	--	--	---	--

Evaluado por: Mg. Yolanda Amelia Hoyos Rubio (Código de colegiatura N°1627295263)

D.N.I.: 27295263

Fecha: 22/01/2023



Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mg. Yolanda Amelia Hoyos Rubio, (Código de colegiatura N°1627295263) con Documento Nacional de Identidad N°27295263, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura N°1627295263, labor que ejerzo actualmente como directora Tiempo Completo, en la I.E.I N°232 Huaca de Barro del distrito de Mórrope. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Plataforma Classroom, cuyo propósito es medir la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA PROVINCIA DE UTCUBAMBA - 2022.

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

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

Apreciación total:

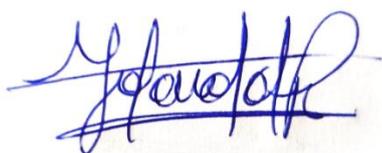
Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veintitrés días del mes de enero del 2023

Evaluado por: Mg. Yolanda Amelia Hoyos Rubio (Código de colegiatura N°1627295263)

D.N.I.: 27295263

Fecha: 23/01/2023



Firma

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.

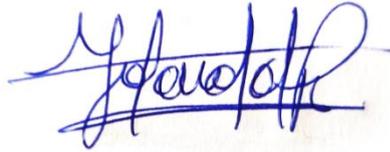
Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Aplica habilidades técnicas							
1	Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
2	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente.					X	
3	Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad.					X	
4	Demuestra dominio de Office y uso de programas de Power Point.					X	
5	Demuestra manejo de software al elaborar base de datos					X	
6	Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.					X	
D2: Trabaja cooperativamente							
7	Promueve el entusiasmo para alcanzar objetivos comunes y ejecuta responsablemente tareas asignadas.					X	
8	Investiga en equipo un problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.					X	
9	Estructura un grupo de usuarios afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.					X	
10	Propone actividades integrando distintos puntos de vista y definiendo los roles asumidos.					X	
11	Propone insumos y materiales necesarios para elaborar la propuesta de valor.					X	
12	Presenta conclusiones sobre los factores que originaron el problema investigado.						
Total:							

Trujillo, a los veintitrés días del mes de enero del 2023

Evaluado por: Mg. Yolanda Amelia Hoyos Rubio (Código de colegiatura N°1627295263)

D.N.I.: 27295263

Fecha: 23/01/2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Yolanda', is positioned above a solid black horizontal line.

Firma

ACTA DE VALIDACIÓN

Yo, Mg. Yolanda Amelia Hoyos Rubio, (Código de colegiatura N°1627295263) con Documento Nacional de Identidad N°27295263, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura N°1627295263, labor que ejerzo actualmente como directora Tiempo Completo, en la I.E.I N°232 Huaca de Barro del distrito de Mórrope.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, cuyo propósito es medir la Plataforma Classroom, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA PROVINCIA DE UTCUBAMBA - 2022.

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

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

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los veintitrés días del mes de enero del 2023

Evaluado por: Mg. Yolanda Amelia Hoyos Rubio (Código de colegiatura N°1627295263)

D.N.I.: 27295263

Fecha: 23/01/2023



Rosa Mercedes Bardales Quiroz
DOCTORA EN EDUCACIÓN

Firma

Anexo 5: Base de datos

Variable: Plataforma Classroom

ENCUESTA	Participación en foros					Participación en debates					Participación en las tareas				
	PC1	PC2	PC3	PC4	PC5	PC6	PC7	PC8	PC9	PC10	PC11	PC12	PC13	PC14	PC15
1	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4
2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4
3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4
4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4
5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4
6	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	5
7	5	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	5
8	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4
9	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4
10	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4
11	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4
12	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4
13	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4
14	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4
15	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4
16	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4
17	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4
18	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4
19	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4
20	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	5	5
21	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5
22	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5
23	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5
24	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
25	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
26	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3
27	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3
28	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3
29	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5
30	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5

Promedio part. Foros	Promedio part. Debates	Promedio part. Tareas		Promedio plataforma classrom
3	4	3		3
3	3	3		3
3	3	3		3
3	3	3		3
4	4	4		4
4	4	4		4
4	3	4		4
4	3	3		3
4	3	3		3
3	4	3		3
4	4	4		4
3	4	4		4
3	3	3		3
4	4	3		4
3	4	4		3
3	4	4		3
4	4	4		4
3	4	4		4
3	4	4		4
3	5	4		4
4	4	5		4
4	4	5		4
4	4	5		4
5	5	5		5
5	5	5		5
3	3	3		3
3	3	4		3
4	3	3		4
4	4	4		4
4	4	4		4

ENCUESTA	Habilidades técnicas						Trabaja cooperativamente					
	PE1	PE2	PE3	PE4	PE5	PE6	PE7	PE8	PE9	PE10	PE11	PE12
1	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4
2	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4
3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4	4
5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4
6	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
7	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
8	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5
9	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5
10	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5
11	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5
12	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
13	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4
14	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4
15	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3
16	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3
17	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4
18	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3
19	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3
20	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4
21	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4
22	4	4	3	3	4	5	5	4	4	3	4	4
23	4	4	3	3	4	5	5	4	4	3	4	4
24	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4
25	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4
26	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3
27	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3
28	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
29	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4
30	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5

Promedio hab. Técnicas	Promedio trab. Cooperativamente		Promedio proyecto de emp.
4	4		4
4	4		4
4	4		4
4	4		4
5	4		5
5	4		4
5	4		4
4	5		4
5	5		5
5	5		5
4	5		4
4	4		4
4	4		4
4	4		4
4	3		4
4	3		4
4	4		4
4	3		3
4	4		4
4	4		4
4	4		4
4	4		4
4	4		4
4	4		4
4	4		4
4	4		4
4	4		4
4	4		4
4	3		4
4	4		4
5	4		4
5	4		5

Anexo 6: Matriz de consistencia

TÍTULO: PLATAFORMA CLASSROM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS, UTCUBAMBA 2022

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	BASES TEÓRICAS	HIPÓTESIS	VARIABLES				
Problema general	Objetivo General	Variable X	Hipótesis General	1	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación que existe entre la Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022	Determinar la relación que existe entre la Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022.	Suárez (2016) refiere que el Classroom es una herramienta ágil y con una facilidad de uso ya que sirve de ayuda a los profesores y a la administración de trabajos, con el Classroom, los profesores pueden crear clases, repartir deberes, calificar, enviar comentarios y tener acceso a todo desde un solo lugar.	Existe una relación directa entre la Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022.		Foros	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueve una participación activa. ▪ Relaciona los saberes previos. ▪ Participa activamente. ▪ Elabora conclusiones. ▪ Explica lo aprendido. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Promueve una participación activa entre pares. 2.Relaciona los saberes previos con los nuevos saberes. 3.Participa activamente procesando y organizando información. 4.Participa activamente en la elaboración de conclusiones. 5.Explica lo aprendido en el desarrollo de las actividades de aprendizaje con sus propias palabras. 	<p>Tipo Descriptivo</p> <p>Diseño No experimental, descriptiva correlacional de corte transversal</p> <p>Población La población estará conformada por 50 docentes de Educación Secundaria de la provincia del Utcubamba.</p> <p>Muestra Para realizar dicha investigación, la</p>
					Debates	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomenta participación activa. 	<ol style="list-style-type: none"> 6.Fomenta participación activa de los integrantes de su grupo de trabajo. 	

					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza información. ▪ Expone argumentos. ▪ Expone razones. ▪ Transfiere lo aprendido. 	<p>7. Organiza información para sustentarla en plenario.</p> <p>8. Expone argumentos para afirmar su posición sobre un tema desarrollado</p> <p>9. Expone razones para refutar ideas opuestas sobre un tema desarrollado</p> <p>10. Propone formas para transferir lo aprendido.</p>	<p>muestra estará conformada por 30 docentes de instituciones educativas de Educación Secundaria de la provincia del Utcubamba</p> <p>Técnicas de recolección de datos La encuesta</p>
				Tareas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resuelven situaciones. ▪ Respeta tiempos y horarios. ▪ Asume una posición crítica. ▪ Analiza puntos de vista. ▪ Propone alternativas de solución. 	<p>11. Resuelven situaciones presentadas en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.</p> <p>12. Respeta tiempos y horarios para la resolución de tareas.</p> <p>13. Asume una posición crítica y tolerante entre los integrantes del grupo de trabajo.</p> <p>14. Analiza los puntos de vista y asume una posición tolerante.</p>	<p>Instrumentos Cuestionarios</p> <p>Métodos de análisis de investigación Estadística descriptiva.</p> <p>Estadística inferencial</p>

Problemas específicos	Objetivos específicos	Variable Y	Hipótesis específicas	2	Dimensiones	Indicadores	Ítems
PE1. ¿Cuál es la relación que existe entre la Plataforma Classroom y la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022?	OE1. Establecer la relación que existe entre la Plataforma Classroom y la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022	Ministerio de Educación (2016) en el Programa Curricular de Educación Secundaria sostiene que esta competencia se desarrolla cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizand con eficiencia y eficacia los recursos, tareas, y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas en atención de	HE1. Existe una relación directa entre la Plataforma Classroom y la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022.		Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emplea habilidades técnicas. ▪ Combina habilidades técnicas. ▪ Produce un bien aplicando normas de seguridad. ▪ Demuestra dominio de Office y Power Point. ▪ Demuestra manejo de software. ▪ Diseña alternativas de solución. 	<p>15. Propone alternativas de solución a los problemas presentados.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Emplea habilidades técnicas para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente. 2.Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien demostrando responsabilidad con el ambiente. 3.Combina habilidades técnicas pertinentes para producir un bien aplicando normas de seguridad. 4.Demuestra dominio de Office y uso de programas de Power Point. 5.Demuestra manejo de software al elaborar base de datos

		resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social.					6. Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras.
PE2. ¿Cuál es la relación que existe entre la Plataforma Classroom y la dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022?	OE2. Establecer la relación que existe entre la Plataforma Classroom y la dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022		HE2. Existe una relación directa entre la Plataforma Classroom y la dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes de Educación Secundaria en instituciones educativas de la provincia de Utcubamba, 2022.			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueve el entusiasmo. ▪ Investiga en equipo. ▪ Estructura un grupo de usuarios. ▪ Propone actividades. ▪ Propone insumos y materiales. ▪ Presenta conclusiones. 	<p>7. Promueve el entusiasmo para alcanzar objetivos comunes y ejecuta responsablemente tareas asignadas.</p> <p>8. Investiga en equipo un problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver.</p> <p>9. Estructura un grupo de usuarios afectado por los factores que originaron el problema usando muestreo estratificado.</p> <p>10. Propone actividades integrando distintos puntos de vista y definiendo los roles asumidos.</p> <p>11. Propone insumos y materiales necesarios para elaborar la propuesta de valor.</p> <p>12. Presenta conclusiones sobre</p>

							los factores que originaron el problema investigado.	
--	--	--	--	--	--	--	---	--