

Cubas Rupay y Terrones Diaz

por Celina Perez Mena

Fecha de entrega: 22-sep-2023 12:12p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2140461878

Nombre del archivo: TESIS_FINAL_ANA_Y_AYDE_18-09_1.docx (167.89K)

Total de palabras: 11109

Total de caracteres: 63216

I. INTRODUCCIÓN

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 con propósitos correctivos para el conjunto de instituciones que implementaron sistemáticamente, así como medidas preventivas para aquellas que tienen la intención de hacerlo en el futuro. Esta propuesta tiene como objetivo abordar las deficiencias identificadas con el fin de una mejora continua en los procesos formativos en las zonas rurales. (Barroso, Corzo, & Ardini, 2020) por su parte, afirma que el 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 formación social de manera equitativa y justa para cada individuo. (Cárdenas & Huamán 2020) El propósito de la investigación es de analizar cómo el uso de las herramientas virtuales como Classroom se relaciona conjuntamente con la diversidad de formas de aprender por parte de los aprendices. 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 conxión. (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 que desarrollan los aprendices de la I.E 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 se puede rechazar la afirmación de negar la relación que puede observarse entre las variables trabajadas.. (Alvarado, 2020) La investigación se focalizó en la evaluación del impacto de la plataforma Classroom durante los procedimientos que implica aprender en estudiantes secundarios, específicamente Educación para el trabajo. El estudio se llevó a cabo en la I.E. Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca- 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 de manera respectiva. Las evidencias obtenidas revelaron la existencia afirmativa de manera significativa

de la influencia 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 I.E. pertenecientes a la provincia de Utcubamba, afirmamos la primera experimentación, ante la existencia 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 instalación de plataformas virtuales en las actividades formativas de los aprendices en el ámbito de la ejecución de proyectos asociados al emprendimiento social y económico, detallando algunas características propias del conjunto estudiantil como el limitado uso de Excel, así mismo del software. Se ha llegado a la conclusión que la plana docente en su gran mayoría dominan de manera discreta las herramientas virtuales que emplean con sus alumnos en su tarea académica- formativa., 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, Estas características impactaron de manera positiva al usarlos eficaz y adecuadamente en las actividades de los alumnos.

21

El problema general de la presente investigación es el que a continuación detallo: ¿Cuál es la relación existente entre la Plataforma Classroom y la Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes secundarios correspondiente a I.E de la provincia de Utcubamba, 2022?

Respecto a los problemas específicos son los que se detallan: ¿Cuál es la relación que existe entre la mencionada plataforma y las dimensiones Aplica habilidades técnicas y Trabaja de manera cooperativa para lograr objetivos y metas durante la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social?

En cuanto al objetivo general: Determinar la relación existente entre la Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en estudiantes secundarios correspondiente a I.E de la provincia de Utcubamba, 2022?

, En cuanto a los Objetivos específicos tenemos:

Encontrar la relación que existe entre la herramienta digital mencionada con la dimensión Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social con los estudiantes de la población de estudio, y Establecer la relación existente 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 estudiantes secundarios correspondiente a I.E de la provincia de Utcubamba, 2022?

Nuestro propósito investigativo es precisamente la exploración de la interrelación que pueda originarse entre la plataforma Classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, que son conocimientos de gran importancia, así mismo de vital trascendencia, con el fin de superar el rendimiento de los procesos de aprendizaje y enseñanza. Precisamente la idea es potenciar las capacidades de habilidades de aprender a aprender, dado 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 para colectiva y colaborativamente se encuentren propuestas de solución a diversidad de situaciones dificultosas que sucedan personal y socialmente..

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 para poder comprender la dinámica del procedimiento productivo y su conexión con las transformaciones sociales. La investigación también busca demostrar la importancia de la plataforma Classroom en la administración de proyectos emprendedores tanto económicos como sociales, 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.

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 actualmente y siempre el verdadero rol del maestro docente es generar las condiciones propicias para que sus pupilos pongan en funcionamiento sus habilidades y puedan descubrir, construir y desarrollar sus potencialidades. El objetivo es estimular adecuadamente estas habilidades y formar individuos que no solo confíen en si mismo ,sino por el contrario sean participes de su propia iniciativa para poder enfrentar los diferentes retos académicos, personales y sociales

Somos convencidos que el presente proyecto investigativo proporcionará beneficios a la mismo I.E. al tener conocimiento sobre la relevancia herramienta interactiva Classroom y su uso en la creación de novedosas metodologías pedagógicas adecuadas, para que le generen condiciones favorables para que les posibiliten la adquisición de habilidades asociadas precisamente con el campo de Educación orientado al Trabajo.

En lo relacionado con el marco teórico, se describen antecedentes a nivel internacional que respaldan la investigación. Vásquez (2022) realizó una labor semejante para establecer la correlación existente entre la utilización de Google Classroom y el PEA 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 las materias tanto de tecnología como de información, siguiendo estructuradamente una pista de trabajo debidamente.

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 de los aportes tecnológicos para 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 experimento se llevó a cabo en la Benemérita Escuela Normal Federalizada de Tamaulipas, con el objetivo de investigar el empleo de la plataforma educativa virtual Google Classroom como apoyo al personal docente. 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 en el ciclo académico 2018-2019, cuyos resultados fueron la evidencia para comprobar insitu las limitaciones por parte de algunos miembros de la plana docente del manejo de la plataforma en mención, pues como se observa 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 la educación básica del Perú.

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 manejo educativo de aulas virtuales en Google como manera particular 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.

Referente a los antecedentes nacionales citamos a: 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 ($p\text{-valor}=0.000 > 0.05$); 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 se brinden las condiciones para mejorar el logro de la competencia 28 correspondiente a l currículo nacional, la cual esta 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 realice, se empleó la metodología ³ 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 ⁴ 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."

Referente a los antecedentes 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.”

Respecto a los fundamentos teóricos, se conceptualizan y definen aspectos relacionados con las variables consideradas: 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 una 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.

Referente a las definiciones de 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 Blended 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.

Respecto a las dimensiones que son consideradas para la Plataforma Classroom son las que detallamos a continuación: 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.

En relación a los 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.

En relación a las 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.

Además, se destaca la utilidad de las tareas y los cuadernos virtuales, ya que permiten almacenar todo el material proporcionado por los profesores de cada curso de manera rápida y conveniente en formato digital, complementando el material físico disponible.

Por último, se menciona que el libro virtual se refiere a la versión de modo digital respecto a libros impresos

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 que puedan compartir recursos o colaborar en proyectos conjuntos. En resumen, la plataforma educativa enriquece la experiencia de aprendizaje, promoviendo la comunicación, el acceso a la información, el debate, el mejoramiento de habilidades y destrezas, y la creación de una comunidad educativa.

En el entorno educativo, el docente juega un papel esencial como mediador que 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.

Las dimensión de nuestra segunda variable son: Dimensión Socio – política; La educación para el trabajo busca empoderar a las personas y hacerlas partícipes en la sociedad latinoamericana. Tiene un propósito político al promover la humanización y personalización de los individuos, permitiéndoles integrarse plenamente en su entorno.

El acto de educar en sí mismo es considerado un acto político, ya que implica la aplicación de

un modelo predeterminado de sociedad que puede ser alcanzado históricamente. En palabras de Vigano (1983), "Educar es de por sí un acto político, en tanto implica un modelo previamente establecido de la sociedad que es realizable en la práctica".

En decir, la Educación para el Trabajo busca no solo proporcionar conocimientos y habilidades relacionados con el ámbito laboral, sino también promover una transformación social. Su enfoque político se basa en la creencia de que la educación desempeña un rol fundamental en la construcción de una sociedad justa equitativa. El Ministerio de Educación se encarga de la administración de Proyectos de Emprendimiento Económico o social (2016) El currículo secundario pone mayor énfasis en una sola competencia, la cual se denomina "Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social". Se destaca la importancia de esta competencia cuando el estudiante aplica una idea novedosa de manera eficiente y efectiva, movilizandorecursos, actividades y técnicas para alcanzar objetivos, tanto a nivel individual como colectivo para resolver, necesidades no satisfechas o problemas económicos y sociales. La educación busca fomentar en el estudiante un enfoque cooperativo, donde se le insta a desarrollar una alternativa de solución a una necesidad o problema existente en su entorno. Esto implica crear un bien o servicio que aborde dicha problemática, validando las ideas con posibles usuarios y seleccionando la opción más pertinente y viable.

Una vez seleccionada la idea, el estudiante deberá crear una estrategia que le permita implementarla, identificando los recursos y las actividades necesarias para su ejecución. Además, se necesitarán habilidades técnicas para producir o proporcionar el producto o servicio concebido.

Es de suma importancia que en desarrollo, el estudiante debe actuar resaltando al ética, adaptabilidad, perseverancia e iniciativa. Asimismo, es fundamental evaluar los procesos y los resultados obtenidos con el objetivo de tomar decisiones que contribuyan a mejorar o innovar en la solución propuesta.

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.

Definición de términos básicos: Plataforma Classroom, Suárez (2017) señala que Google Classroom es una herramienta de fácil manejo y dinámica que ayuda tanto a los profesores como a la administración en la administración y organización de trabajos escolares. Mediante esta herramienta, los profesores pueden gestionar asignaturas, tareas, calificaciones y retroalimentaciones desde una sola plataforma. El propósito central de Google Classroom es simplificar el proceso de envío y recepción de archivos entre los estudiantes y profesores.

En cuanto a los foros virtuales, la Unesco (2015) destaca que son escenarios de comunicación en línea donde se anime el desarrollo del debate, consenso de ideas y concertación. Los usuarios pueden publicar mensajes en cualquier momento, y estos quedan visibles para que otros usuarios que ingresen posteriormente puedan leerlos y responder. Esta forma de comunicación se conoce como asincrónica debido a su falta de simultaneidad en el tiempo.

La participación en debates virtuales, según la Unesco (2015), implica un foro asincrónico en el cual diferentes participantes, bajo la moderación de un moderador, intervienen regularmente y dentro de un tiempo limitado para discutir sobre un tema previamente propuesto.

En relación a los cuadernos virtuales, la Unesco (2015) los considera como una forma de almacenar todo el material proporcionado por los profesores de cada curso en formato digital, además del material físico. Esto permite a los estudiantes acceder de manera rápida y conveniente a todo el contenido.

El libro virtual, también conocido como libro electrónico, según la Unesco (2015), es la una versión electrónica de un libro en formato impreso. Se refiere tanto a los archivos digitales de libros como a los dispositivos de lectura portátiles utilizados para descargar y leer estas versiones digitalizadas.

Además, la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social implica la planificación, organización y ejecución de iniciativas emprendedoras que tienen como objetivo generar impacto económico o social. Esto implica identificar oportunidades, diseñar estrategias, movilizar recursos y evaluar los resultados obtenidos; Según el Programa Curricular de Educación Secundaria del Ministerio de Educación (2016), el desarrollo de esta competencia se da cuando los estudiantes ponen en práctica una técnica creativa, usando de manera eficiente y efectiva los procedimientos y recursos necesarios para lograr sus objetivos y metas personales o grupales, con el fin de abordar una necesidad insatisfecha.

De acuerdo con el mencionado documento curricular, la capacidad de generar propuestas de valor implica la habilidad de proponer soluciones novedosas y productivas, a través de la apertura de un producto o puede ser servicio, para un problema social dentro de su entorno. También implica evaluar la relevancia de estas soluciones, validando las ideas con los individuos que se verán beneficiados, así como la viabilidad de las propuestas basadas en criterios de selección. Finalmente, incluye el diseño de una estrategia que facilite la ejecución de la idea, estableciendo objetivos, teniendo en cuenta los recursos disponibles.

Según la programación del Currículo de Secundaria del Ministerio de Educación (2016), las competencias que tienen que ver con el empleo adecuado de las herramientas tecnológicas se fundamentan en la necesidad de aplicarlas en diferentes contextos escolares y en la vida cotidiana, permitiendo que tanto a nivel de docencia como en cuanto a los escolares, este dominio se convierta en destreza debidamente aplicada los aprendizajes.

En cuanto a trabajar ¹⁵ en equipo para el logro de las metas y objetivos, es necesario que todos pongan de su parte de manera individual para alcanzar un objetivo común, tal como se señala en el Programa Curricular de Educación Secundaria del Ministerio de Educación (2016). Esto implica organizar el trabajo de equipo considerando las virtudes de cada integrante para este lo integre en el beneficio del grupo. Además, se requiere responsabilidad de cada uno en el desarrollo de las tareas designadas, y desempeñarse de manera eficiente y eficaz.

Asimismo, el referido currículo de educación secundaria, evaluar los resultados de un proyecto de emprendimiento implica evaluar de qué manera los resultados lograron producir cambios esperados en el problema identificado. Para ello, es necesario utilizar la información obtenida durante la ejecución del proyecto y utilizarla para realizar mejoras en el diseño del proyecto.

Las hipótesis de investigación las presentamos a continuación; 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. Las hipótesis específicas son: ¹ Existe una relación directa entre la mencionada herramienta digital y la dimensión ¹ Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en la referida población estudiantil. También, existe una relación directa entre la Plataforma aludida y la dimensión ¹ Aplica habilidades técnicas de la Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en los alumnos secundarios . Finalmente, existe una ¹ relación directa entre el mencionado recurso digital y la dimensión ¹ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de la Gestión de los mencionados trabajos en los estudiantes de la población en estudio.

II. METODOLOGÍA

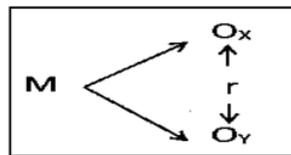
2.1.- De acuerdo con Hernández (2014, pp. 157), el objeto de estudio de esta investigación es correlacional, ya que busca establecer la relación entre dos variables con el propósito teórico de contribuir al conocimiento y promover una sociedad más justa, especialmente en relación con la convivencia escolar.

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.

En cuanto a los métodos de investigación, se empleará el enfoque cuantitativo. En cuanto al diseño de investigación, se utilizará 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 = Profesores de la provincia de Utcubamba

Ox = Plataforma Classroom

Oy = Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social

R = Relación entre las variables de estudio.

Población, muestra y muestreo, la presente investigación tendrá como población a 50 docentes de Educación Secundaria de la provincia de Utcubamba, para realizar dicha investigación, la muestra estará conformada por 30 docentes de Educación Secundaria de la provincia de Utcubamba, se utilizó el muestreo aleatorio simple

2.2.- Técnicas e instrumentos para la recopilación de datos, según Torres, Paz y Salazar (2021), para que un trabajo investigativo 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 artículo 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.

En este caso específico, se utilizó la técnica de la encuesta como método de recopilación de datos. La encuesta consiste 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).

El instrumento empleado fue 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 objetivo de este 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 se compone de quince interrogantes en los que se ofrecen múltiples alternativas de respuesta, tales como siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca. Estas respuestas nos permitirán recolectar datos acerca del grado de involucramiento de los usuarios en cada una de estas esferas vinculadas a la plataforma.

Por otro lado, 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 nos permitirán 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.

2.3.- 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.

Para realizar el análisis de los datos, se siguió los siguientes pasos: codificación y calificación. La información se recolectó utilizando un instrumento de medición y se asignaron códigos a cada uno de los sujetos de la muestra. La calificación implicó asignar un puntaje o valor basado en los criterios establecidos en la matriz del instrumento de recolección 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 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).

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).

2.4.- Aspectos éticos de nuestro proyecto investigativo, al desarrollar el estudio actual, 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..

III: RESULTADOS

Variable de Plataforma Classroom

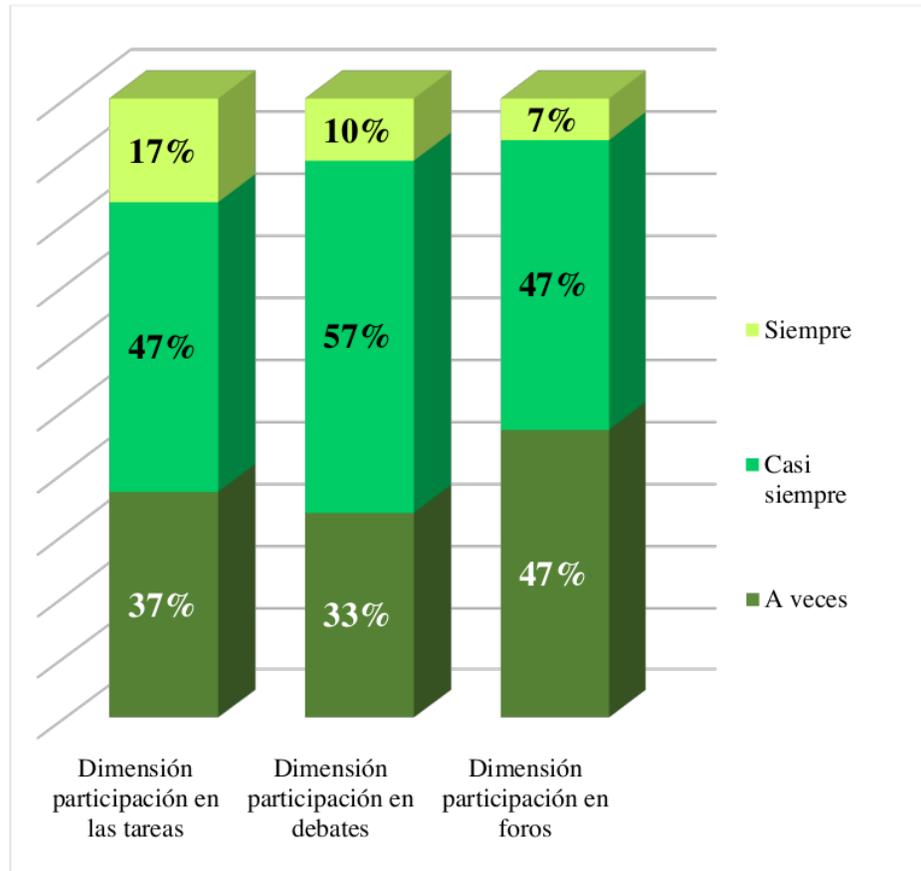
Tabla 1. Dimensiones: variable plataforma Classroom

	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 ,Ucubamba – 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 repuesta 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

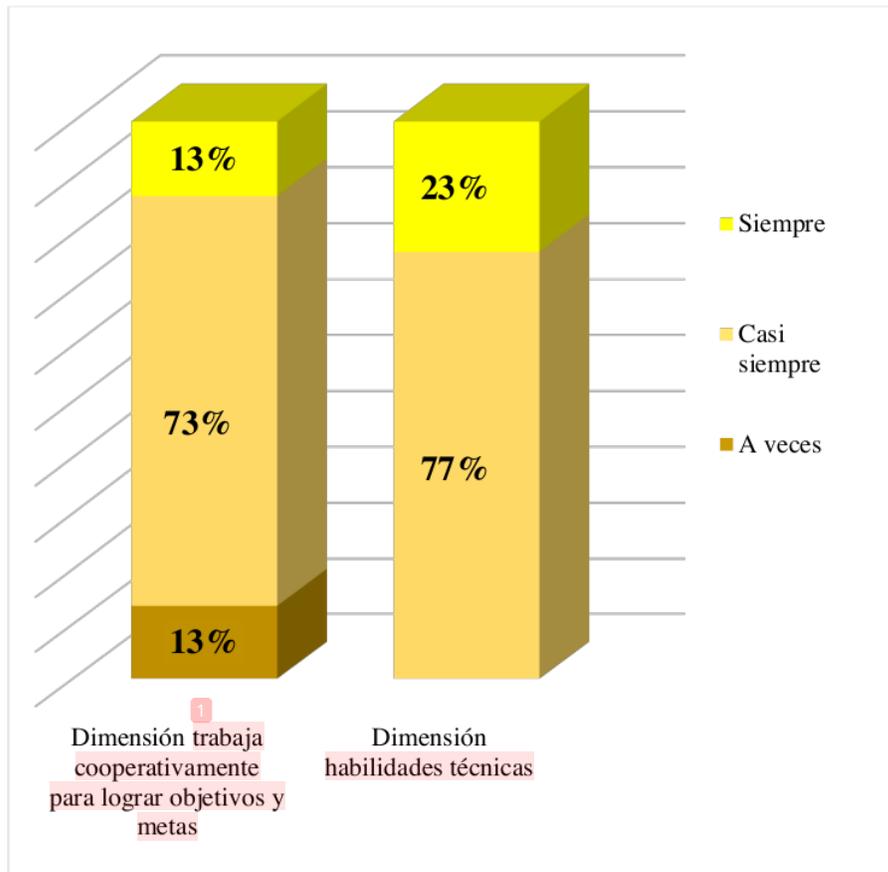
Tabla 2. Dimensiones: *Variable gestión de proyectos de emprendimiento económico o social*

	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: ² Variable gestión de proyectos de emprendimiento económico o social



Pruebas de normalidad

Tabla 3. 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 del 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

a. 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.

Prueba de hipótesis general

H₀: 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

¹ 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 4. ² *Relación: Variables Plataforma Classroom y la Gestión de Proyectos de Emprendimiento*

			Plataforma Classroom	Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social
² 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 número 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 ¹ baja entre las variables analizadas.

Pruebas de hipótesis específicas

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

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 6.

			Plataforma Classroom	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
Rho de Spearman	Plataforma Classroom	Coefficiente de correlación	1.000	0.000
		Sig. (bilateral)		1.000
		N	30	30
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Coefficiente de correlación	0.000	1.000
		Sig. (bilateral)	1.000	
		N	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 (H_0), 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.

IV. 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 si no 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.

V: 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 el proceso 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 Clasroom . 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.

Cubas Rupay y Terrones Diaz

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

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%

10	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
11	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
12	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
16	www.fundacionnosotros.org.ar Fuente de Internet	<1 %
17	raigal.unvm.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	www.campus-oei.org Fuente de Internet	<1 %
20	archive.org Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.continental.edu.pe	

Fuente de Internet

<1 %

22

www.addlink.es

Fuente de Internet

<1 %

23

www.oloramitierra.com.mx

Fuente de Internet

<1 %

24

www.revistasuninter.com

Fuente de Internet

<1 %

25

www.scribd.com

Fuente de Internet

<1 %

26

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

27

www.unglobalcompact.org

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Activo

Cubas Rupay y Terrones Diaz

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32

PÁGINA 33

PÁGINA 34

PÁGINA 35

PÁGINA 36

PÁGINA 37

PÁGINA 38
