

# **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI**

## **FACULTAD DE HUMANIDADES**

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



#### **USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN TOCACHE 2023**

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

#### **AUTOR (ES)**

Br. Leví Eslith Castro Burgas

Br. Magvis Eleazar Arteaga Correa

#### **ASESOR**

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva  
<http://Orcid.org/0000-0002-4953-3452>

#### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Las tecnologías de la información y comunicación en los ámbitos educativos

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

## **DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD**

Señor Decano de la Facultad de Humanidades

Yo, Héctor Israel Velásquez Cueva con DNI N° 70112728, como asesor del trabajo de investigación titulado: USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN TOCACHE 2023, desarrollado por el Br. Leví Eslith Castro Burgas con DNI N° 74068719 y Br. Magvis Eleazar Arteaga Correa con DNI N° 76697196, egresados del Programa de Complementación Pedagógica; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulaciones de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en las normas para la presentación de trabajo de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación de este ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo 3 de enero del 2024



---

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

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

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**

**Fundador y Gran Canciller**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Vicerrectora Académica**

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

**Decano de la Facultad de Humanidades**

Dr. Ena Cecilia Obando Peralta

**Vicerrector Académico (e) de Investigación**

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

**Secretaria General**

## **DEDICATORIA**

A lo largo de mi vida he tenido la suerte de recibir de todos los profesores no sólo enseñanzas académicas sino también valores y buenos sentimientos. A ellos les dedico este informe como muestra de agradecimiento.

A nuestra familia, que en todo momento nos brindó su apoyo a lo largo de nuestro camino.

## **AGRADECIMIENTO**

Expresar mi máxima gratitud a lo divino por otorgarme el don de la vida y mantener mi bienestar, permitiéndome perseguir mis aspiraciones. Además, estoy eternamente agradecido a mis padres por su amor inquebrantable y su apoyo incansable en cada fase de mi existencia.

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Leví Eslith Castro Burgas con DNI N° 74068719 y Magvis Eleazar Arteaga Correa con DNI N° 76697196, egresados del Programa de Complementación Académica de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración y sustentación de la tesis “USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN TOCACHE 2023”.

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, al igual que al respecto a la redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos técnicos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involucraría respecto al tratamiento de la cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de nuestra entera responsabilidad.



Magvis Eleazar Arteaga Correa  
DNI N° 76697196



Leví Eslith Castro Burgas  
DNI N° 74068719

## INDICE

PORTADA	i
INFORME DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	Viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA	25
2.1. Enfoque y tipo de investigación	25
2.2. Diseño de investigación	25
2.3. Población, muestra y muestreo	25
2.4. Técnicas e instrumento de recojo de datos	27
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	27
2.6. Aspectos éticos en investigación	27
III. RESULTADOS	29
IV. DISCUSIÓN	38
V. CONCLUSIONES	40
VI. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
Anexos	47
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información	47
Anexo 2: Ficha técnica	49
Anexo 3: Operacionalización de variables	50
Anexo 4: Carta de presentación	52
Anexo 5: Carta de Autorización	53
Anexo 6: Consentimiento Informado	54
Anexo 7: Matriz de consistencia	55
Anexo 8: Validación de Expertos	57
Anexo 9: Informe de Turnitin	

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Población “Las Palmeras” .....	26
<b>Tabla 2.</b> Muestra de la institución educativa “Las palmeras” .....	26
<b>Tabla 3.</b> Nivel de aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del pretest.....	29
<b>Tabla 4.</b> Nivel de aprendizaje significativo por cada dimensión en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del pretest.....	30
<b>Tabla 5.</b> Nivel de aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del postest.....	31
<b>Tabla 6.</b> Nivel de aprendizaje significativo por cada dimensión en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del postest.....	32
<b>Tabla 7.</b> Prueba de normalidad.....	33
<b>Tabla 8.</b> Prueba de rangos de Wilcoxon de pretest y postest.....	34
<b>Tabla 9.</b> Prueba estadística de prueba Z de Pretest y Postest.....	34
<b>Tabla 10.</b> Prueba de rangos de Wilcoxon de la dimensión Gestiona proyectos de emprendimiento en pretest y postest.....	35
<b>Tabla 11.</b> Prueba estadística de prueba Z de Pretest y Postest de la dimensión Gestiona proyectos de emprendimiento.....	35
<b>Tabla 12.</b> Prueba de rangos de Wilcoxon de la dimensión Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic en pretest y postest.....	36
<b>Tabla 13.</b> Prueba estadística de prueba Z de Pretest y Postest de la dimensión Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic.....	36
<b>Tabla 14.</b> Prueba de rangos de Wilcoxon de la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma en pretest y postest.....	37
<b>Tabla 15.</b> Prueba estadística de prueba Z de Pretest y Postest de la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma.....	37



## Índice de Figuras

<b>Figura 1.</b> <i>Porcentaje de aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del pretest.....</i>	<i>29</i>
<b>Figura 2.</b> <i>Porcentaje de aprendizaje significativo por cada dimensión en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del pretest.....</i>	<i>30</i>
<b>Figura 3.</b> <i>Porcentaje de aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del postest.....</i>	<i>31</i>
<b>Figura 4.</b> <i>Porcentaje de aprendizaje significativo por cada dimensión en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del postest.....</i>	<i>32</i>

## **Resumen**

La presente investigación tuvo como principal objetivo determinar como la aplicación de una estrategia basada en Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, la investigación es de tipo aplicada con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental-correlacional, la muestra tomada en cuenta es el quinto grado de secundaria con una cantidad de 31 estudiantes, para esto se realizó un muestreo no probabilístico, tomando en cuenta su plena voluntad a participar de la investigación y por el mayor conocimiento sobre el uso de la plataforma. La técnica empleada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, el cual se dividió en 3 dimensiones, la prueba de confiabilidad arrojó un resultado de 0.8704, demostrando la fiabilidad del instrumento, se usó la estadística descriptiva aplicando un pretest y en un segundo momento un posttest, los resultados se evidenciaron en tablas y figuras, para finalizar se realizó la estadística inferencial en donde se obtuvo como resultado -4,862 y un nivel de significancia de 0.000, demostrando ser significativo y evidenciando el cambio entre el pretest y posttest.

***Palabras Clave:*** google classroom, estrategia, educación para el trabajo.

## **Abstract**

The main objective of this research was to determine how the application of a strategy based on Google Classroom improves meaningful learning in the area of education for work. The research is of an applied type with a quantitative approach and a non-experimental-correlational design. sample taken into account is the fifth grade of secondary school with a number of 31 students, for this a non-probabilistic sampling was carried out, taking into account their full willingness to participate in the research and the greater knowledge about the use of the platform. The technique used was the survey and the instrument was the questionnaire, which was divided into 3 dimensions, the reliability test gave a result of 0.8704, demonstrating the reliability of the instrument, descriptive statistics were used by applying a pretest and in a second moment a posts, the results were evidenced in tables and figures, to finish the inferential statistics was carried out where the result was -4.862 and a significance level of 0.000, proving to be significant and evidencing the change between the pretest and posttest.

**Keywords:** google classroom, strategy, education for work.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, ciertos estudiantes con frecuencia tienen dificultades para retener información debido a la falta de concentración y al desprecio por las instrucciones de los maestros durante el tiempo de clase. Estos estudiantes habitualmente causan perturbaciones que afectan la productividad de sus compañeros. Esta tendencia se ha intensificado con el tiempo, lo que debería ser una fuente de gran angustia, ya que parece que menos estudiantes realizan una buena transición desde sus primeros años. El descuido continuo de esta cuestión puede conducir a una disminución del rendimiento académico de los alumnos. Los bajos niveles de aprendizaje pueden atribuirse a varios factores, incluida la metodología utilizada por los docentes y los problemas que enfrentan los estudiantes, en particular la falta de apoyo de sus familias. Para demostrar competencia, los estudiantes deben poder demostrar lo que han aprendido en clase. Esto resalta la importancia de abordar y superar los diversos obstáculos que pueden afectar el éxito académico.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura-UNESCO (2020) señala que el uso de plataformas digitales, como Classroom, fue una de las metodologías activas implementadas por muchos centros educativos de todo el mundo para combatir el problema de 1.500 millones de escolares que no pueden continuar sus estudios en 165 países tras la pandemia. El trabajo colaborativo con los estudiantes se utilizó como medio para apoyar el proceso pedagógico y permitir combinar el aprendizaje remoto con la instrucción en el aula. Como tal, el uso de plataformas en el aula resultó crucial para facilitar el estudio de los estudiantes en medio de este problema social global. En su estudio, Antón y Sánchez (2020) después de realizar su investigación, llegaron a la conclusión de que la plataforma Classroom utilizada en el aula influye en la progresión del aprendizaje de los estudiantes. Los conocimientos adquiridos por los educandos manifiestan un aumento de gran magnitud con respecto al avance del área de estudio.

Con la tecnología, la forma de adquirir conocimientos ha evolucionado. Al respecto, Zambrano y García (2020) mencionan que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son una herramienta preferida para implementar nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje. Con características adaptables, los EVA se pueden utilizar en cualquier disciplina para mejorar la calidad del aprendizaje. De esta manera, Aparicio et al. (2020) manifiesta que

lograr un aprendizaje continuo mediante el uso de la tecnología parece ser la tendencia de los tiempos para los estudiantes. Se cree que poseer estas modernas herramientas no sólo conduce a una mejor toma de decisiones sino también a una búsqueda exitosa de información.

En el contexto educativo del Perú, el uso de Classroom ocupa una posición destacada para permitir las interacciones entre estudiantes y profesores y entre pares para facilitar el aprendizaje. Al respecto, Avilés (2021) refiere que después de realizar una investigación exhaustiva, confirmó que la utilización de Google Classroom como herramienta educativa tiene un impacto profundo y positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Operando a un nivel bastante elevado y atiende a la mayoría de la población estudiantil. En Perú, analizando los datos estadísticos de calidad educativa del MINEDU, el reciente censo logró una alta tasa de cobertura del 99,22% entre la población de niños en edad escolar. Sin embargo, la calidad de la infraestructura en cada institución es crucial, ya que sólo el 71,2% de las escuelas cuentan con servicios esenciales como agua, alcantarillado y electricidad. Sorprendentemente, en las zonas rurales, sólo el 21,9% de los establecimientos educativos están equipados con dichos servicios. Además, la accesibilidad a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) varía mucho: apenas el 37,9% de las escuelas primarias ofrecen acceso a Internet, en contraste con un porcentaje relativamente mayor del 71,0% en los establecimientos de educación secundaria. En el ámbito de la educación, surgió una observación intrigante: casi el 97,9% de los docentes poseen el omnipresente teléfono móvil. Profundizando en esta estadística, surge un hecho fascinante: entre esta gran mayoría, un notable 24,8% de los docentes utiliza exclusivamente un humilde teléfono móvil básico. Sorprendentemente, casi el 62,8% de estos educadores no tenía ninguna formación o formación previa en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En el escenario en el que los estudiantes no tienen acceso a Internet, el problema antes mencionado se vuelve extremadamente difícil de abordar en el ámbito de la educación. Sin embargo, como paso hacia la mejora, se ha comenzado a ofrecer educación virtual mediante la utilización de la "Plataforma Aula". Sin embargo, solo los estudiantes que tienen las instalaciones técnicas requeridas pueden participar en el aprendizaje en línea, lo que dificulta el proceso educativo (MINEDU 2018).

Con respecto a la situación local, en la provincia de Tocache, distrito de Nuevo

Progreso está ubicada la institución educativa 0248 “Las Palmeras”, para lograr el aprendizaje significativo en las diferentes áreas siempre se emplean diversas estrategias, sin embargo el uso de estrategias tradicionales era lo habitual, ya que con la pandemia y el uso masivo de la tecnología, la institución educativa “las palmeras” no fue ajena a este suceso, actualmente se emplean plataformas digitales y aplicaciones que ayudan a realizar el logro de competencias en los estudiantes. Todo esto conlleva a formularnos la siguiente pregunta. ¿De qué manera el Uso del Classroom como estrategia didáctica mejora el aprendizaje significativo en estudiantes de una institución educativa en Tocache 2023? Asimismo se formulan las preguntas específicas ¿De qué manera el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejorar la dimensión gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023?, ¿De qué manera el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejorar la dimensión se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023?, ¿De qué manera el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejorar la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023?.

Partiendo de una justificación teórica comprobada, este trabajo de investigación se fundamenta también en la teoría del conectivismo de Downes (2007) menciona que la correlación entre tecnología y educación mejora la calidad del aprendizaje. Este enfoque se centra en facilitar la creación o el avance del conocimiento, principalmente mediante la utilización de experiencias que ya están presentes. La teoría del constructivismo ofrece un método novedoso para adquirir conocimientos en la actual era de la información, en la que las plataformas digitales juegan un papel importante, proporcionando acceso ilimitado a la información a un ritmo acelerado, al tiempo que fomentan el aprendizaje autoguiado. En la construcción del conocimiento, los estudiantes pueden participar como en el enfoque tradicional, estableciendo un vínculo entre los principios de la teoría constructivista y el uso adecuado de las plataformas digitales. Se justifica a nivel práctico ya que el aprovechamiento de las plataformas virtuales en la educación ha revolucionado la dinámica de la enseñanza y el aprendizaje. Equipa a instructores y alumnos con técnicas pedagógicas diversas y avanzadas que son directamente aplicables en entornos de clase tradicionales. Esta transformación permite a los estudiantes convertirse en arquitectos de su propia construcción de conocimientos, creando un enfoque novedoso de la educación que abraza la modernidad. En esencia, las plataformas virtuales presentan un enfoque crítico para mejorar las

experiencias educativas al redefinir el concepto de aprendizaje y renovar el papel del docente a la hora de facilitar los resultados, por otro lado la justificación metodológica de la presente investigación propone que la aplicación de la plataforma Classroom tiene un impacto positivo en el aprendizaje ya que aumenta la asimilación de contenidos y mejora el proceso de aprendizaje. Sin su uso en la educación, los estudiantes tendrán dificultades para adquirir las competencias clave establecidas en el plan de estudios nacional.

El objetivo de la investigación, Determinar si el Uso del Classroom como estrategia didáctica mejora el aprendizaje significativo en estudiantes de una institución educativa en Tocache 2023. Asimismo se formulan los objetivos específicos, Identificar como el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora la dimensión gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023, Reconocer de qué manera el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejoran la dimensión se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023, De qué manera el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023.

La hipótesis general de la investigación, el Uso del Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente el aprendizaje significativo en estudiantes de una institución educativa en Tocache 2023. Asimismo se formulan las hipótesis específicas, El Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente la dimensión gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023, el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente la dimensión se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023, el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023.

Se realizo la búsqueda de antecedentes de investigación en diferentes niveles, tanto internacional, nacional y local,

Empezando con el autor Bayas (2021) en su trabajo titulado “Plataforma Classroom

y su influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del Centro de Admisión y nivelación”, la tesis fue de diseño no experimental, para determinar el nivel de influencia entre dos variables, se realizó el estudio con un grupo de 68 estudiantes y se usó encuestas cuidadosamente diseñadas que constan de 20 preguntas que han sido validadas. Además, se empleó métodos estadísticos como la prueba de Chi cuadrado y calculamos el coeficiente de correlación lineal de Pearson. El resultado del análisis reveló un impacto significativo de Google Classroom en el proceso de aprendizaje. Esta investigación tiene importancia debido a su enfoque en variables específicas y la inclusión de una muestra que puede compararse con estudios anteriores. Sin embargo, vale la pena mencionar que, dado que nuestra investigación se llevó a cabo en un ambiente escolar, existen disparidades notables con los estudios no experimentales.

Por otro lado el autor Sosa (2022) en su investigación denominada “Con un enfoque cuantitativo, se realizó una investigación no experimental descriptiva y exploratoria para analizar las variables de Aprendizaje y Tecnología. Se utilizó una población objetivo de 6 profesores y 179 estudiantes de una institución con sede en República Dominicana, el Liceo Vicente Celestino, siendo el enfoque principal una muestra de 63 estudiantes. El objetivo final del estudio fue establecer la correlación entre tecnología y aprendizaje. Para la administración de este estudio se utilizó una encuesta validada en forma de cuestionario, distribuida vía WhatsApp a los participantes. Tras una evaluación exhaustiva, los hallazgos revelaron que la tecnología sin duda influye en el aprendizaje. La relevancia radica en la presente investigación, lo que me permite abordar variables coincidentes dentro de mi estudio. Una similitud compartida dentro del grupo de muestra, haber trabajado en una escuela, también se superpone con el instrumento y la técnica implementados.

Asimismo, el autor Padilla (2022) en su investigación titulada “Influencia del uso de las TICS para mejorar el aprendizaje de las destrezas de relaciones lógico-matemáticas en niños de 3 a 5 años durante el año lectivo 2020-2021”, tuvo como objetivo investigar el impacto de las TIC en el aprendizaje. El estudio buscó conocer la influencia de dos variables y los sujetos analizados pertenecían a una población juvenil de entre 3 a 5 años de una institución conocida como Unidad Educativa de Colombia. Para obtener una visión más detallada, se implementó una combinación de técnicas de observación que incluían una lista de verificación y un taller participativo, lo que finalmente reveló que, si la exposición a las



TIC ocurría en la primera infancia, se obtenían importantes ventajas de aprendizaje. El método de prueba utilizado fue la prueba T de Student. Las cuestiones abordadas se alinean con las dos variables estudiadas a través de esta investigación en curso. Las premisas del estudio son comparables a un ambiente escolar y mantienen la congruencia de nivel y metodología de investigación.

Finalmente, a nivel internacional el autor Cabezas (2020) en su trabajo titulado “Plataformas virtuales libres y su influencia en el aprendizaje autorregulado en la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco, Guayas. 2020-2021”, en este estudio, se adoptó un diseño cuasiexperimental para explorar la influencia de las plataformas virtuales en el aprendizaje. Para lograrlo, se realizó una investigación preexperimental y postexperimental. Se seleccionaron dos grupos distintos, cada uno compuesto por 25 estudiantes de la Unidad Educativa Antonio Parra en Colombia. El objetivo principal de esta investigación fue evaluar los efectos de estas variables mediante la utilización de una encuesta en línea. Los resultados revelaron una disparidad significativa entre los dos grupos, validando así la hipótesis alternativa. Específicamente, el grupo experimental mostró una mejora notable del 84,18%, mientras que el grupo tradicional mostró una mejora de apenas el 69,13%. Al final, el experimento arrojó un valor de significancia de 0,000, lo que indica que las plataformas virtuales tienen un profundo impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Además, la investigación se alinea con las variables objetivo, exhibe valores estadísticos consistentes y es comparable en calidad a otros estudios en el campo.

A nivel nacional, tenemos a Campos et al. (2020) en su investigación titulada “Uso de la plataforma en línea Google classroom y su influencia en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de I.E. Julio C. Tello, Arequipa, 2019”, para este estudio de investigación se seleccionó un grupo de 40 estudiantes de la Institución Educativa Julio C. Tello de Arequipa, el objetivo de nuestra investigación fue comprender cómo el uso de la plataforma Classroom impacta el aprendizaje. El diseño de la investigación fue cuasiexperimental, con pruebas previas y posteriores realizadas en dos grupos de estudiantes. Se aplicó un instrumento de validación para medir las variables de estudio, y los resultados indican un valor de p de 0,485, el cual es mayor que el nivel de estudio. Al aceptar la hipótesis nula, podemos concluir que no existe diferencia significativa. Para analizar muestras con un tamaño inferior a 50 se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk. Este estudio tiene importancia ya

que ayuda a abordar las preocupaciones en mi investigación actual. Las variables investigadas se correlacionan fuertemente con la muestra elegida, que comparte similitudes con el entorno escolar donde se realiza la investigación. Esta similitud se extiende tanto al nivel de educación como a la herramienta de investigación empleada.

También tenemos al autor Rivera (2021) con un trabajo denominado “Influencia de la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes, CETPRO PÚBLICO HUARAL – Huaral, 2021”, con diseño preexperimental, se buscó evaluar la influencia de la plataforma Aula Virtual en el aprendizaje de los estudiantes. Específicamente, el objetivo fue examinar el impacto de la plataforma en una muestra de 200 personas de Huaral, dentro de una población de 240 participantes. A través del trabajo explicativo, se investigó los efectos de esta herramienta digital en los resultados educativos de los estudiantes. CETPRO. El enfoque de investigación utilizó un cuestionario validado como herramienta de recolección de datos que fue evaluado por cuatro expertos. Los resultados demostraron un efecto favorable de la plataforma Classroom en el aprendizaje basado en competencias, un análisis estadístico utilizando la prueba de Wilcoxon arrojó un valor de  $p$  de 0,000 entre la prueba previa y la prueba posterior, validando la hipótesis alternativa.

Por otro lado el autor Silva (2018) en su trabajo denominado “Influencia de la plataforma Classroom en el aprendizaje significativo de psicopatología, en la carrera profesional de psicología, de la Universidad Peruana Los Andes – Filial Lima, en el año 2018-I”, se usó un enfoque en la investigación experimental y el diseño preexperimental, la disertación buscó explorar la correlación entre Classroom y su impacto en el aprendizaje, para esta investigación se seleccionó un grupo de 37 estudiantes de la Universidad Peruana de los Andes en Lima, mediante el uso de una encuesta educativa, se descubrió que el valor  $p$  excedía 0,05. Esto sugiere que la incorporación de la plataforma Classroom tiene el potencial de fomentar una comprensión más profunda de diversos temas. Además, los resultados de la investigación me facilitarán abordar cuestiones comparables asociadas con las variables estudiadas, ya que el valor  $p$  de ambos estudios muestra resultados superiores a 0,05.

Por su parte el autor Vigo (2022) en su trabajo denominado “La plataforma Moodle

y su influencia en el aprendizaje de ofimática en estudiantes de educación superior tecnológica, Trujillo 2020”, siendo el objetivo examinar el impacto de las plataformas virtuales en el aprendizaje utilizando una muestra de 148 estudiantes de Educación Superior Técnica de Trujillo. Se empleó el enfoque cuantitativo y el diseño explicativo para determinar las relaciones entre las variables. Para garantizar la validez, cinco expertos validaron los hallazgos. La prueba realizada para determinar la normalidad de las plataformas virtuales y de aprendizaje reveló que no seguían una distribución normal, el valor de significancia, que se obtuvo a partir de un análisis bilateral, equivale a 0,00, lo que indica falta de conformidad, además, se calculó que el valor p resultante era 0,000, lo que enfatiza aún más una fuerte correlación con un coeficiente de Spearman de 0,720. Estos hallazgos enfatizan la importancia de esta metodología de investigación, ya que se alinea con la importancia de determinar el ajuste de las variables para mi estudio.

A nivel local existe poca información al respecto, Amasifuen (2022) en su investigación, se centró en escrutar los efectos de las herramientas de Google y la gestión administrativa dentro de un establecimiento escolar de San Martín. Esta investigación empírica empleó métodos de correlación causal y cuantitativa con un grupo de participantes de 66 profesionales. En el estudio científico, se empleó un método de encuesta para recopilar datos e investigar la correlación entre diferentes aspectos de las herramientas de Google y la gestión administrativa. La indagación los llevó a descubrir que implementar la utilización de Google Tools tiene un impacto significativo en mejorar la gestión gerencial de un establecimiento académico ubicado en San Martín para el año 2022. Esto fue autenticado mediante un valor de regresión logística de 74,2% y un valor de  $p = 0,000$  durante nuestra prueba de razón de verosimilitud. Por lo tanto, la utilización de estas herramientas en el sistema educativo es imperativa para optimizar la eficacia de la gestión y guiar a la comunidad académica hacia el logro de sus objetivos.

Asimismo, tenemos al autor Agüero (2018) señala en su tesis, que la atención se centró en comprender cómo la participación en el aula afecta el proceso de aprendizaje. El objetivo era determinar si la participación en el aula conduce a un aprendizaje significativo. El estudio involucró una población de 840 estudiantes de la Facultad de Psicología de la Universidad Peruana Los Andes, de la cual se seleccionó una muestra de 119 estudiantes para su análisis. Las pruebas estadísticas se realizaron mediante el programa SPSS, con un

nivel de significancia fijado en  $\alpha=0,05$ . Los resultados revelaron que la participación en el aula tuvo un impacto significativo en el aprendizaje, representando el 74,5% de los resultados observados. Esta investigación es valiosa ya que aborda cuestiones relevantes para mi investigación actual, donde se toman en cuenta variables comparables, aunque en un entorno escolar.

Para Dávila (2019) realizó una investigación usando la plataforma Google Sites, fue objeto de un artículo científico que examinó su eficacia en la enseñanza de ciencia, tecnología y medio ambiente a estudiantes de cuarto grado. El estudio reconoció el valor inherente de Google Sites como herramienta educativa y concluyó que proporciona a los profesores una plataforma para diseñar actividades atractivas que fomenten el aprendizaje independiente. Para facilitar el aprendizaje significativo y cultivar habilidades de pensamiento crítico, los educadores deben emplear técnicas, materiales y herramientas innovadoras. Al aprovechar la funcionalidad de Google Sites, los docentes pueden anticipar un impacto positivo en la variable administrativa y fomentar el desarrollo de la creatividad y la innovación entre los estudiantes.

De forma más específica, Tarango et al. (2019) en su investigación tuvieron como objetivo comparar la efectividad de dos plataformas virtuales en el proceso educativo, Google Classroom y Chamilo, un investigador profundiza en la experiencia de aprendizaje e identifica las características distintivas de ambas plataformas. Utilizando una metodología reflexiva, exploratoria y descriptiva, el investigador realiza un estudio de tres etapas, delineando las fortalezas y limitaciones de cada plataforma didáctica virtual. Tras el análisis, se reveló que la plataforma virtual Google Classroom superó a Chamilo por un ligero margen. Dependiendo del enfoque que adoptes, ambas plataformas tienen distintos pros y contras que las convierten en herramientas útiles. Además, la aplicación de cada plataforma viene con sus propios métodos de evaluación y puede emplearse en varios sistemas de aprendizaje para obtener resultados óptimos.

Se realizó una búsqueda exhaustiva de diferentes de datos empezando con la variable Google classroom según Guevara et al. (2019), nos menciona que la creación de aulas virtuales a través de la plataforma gratuita Classroom puede despertar el interés y la motivación entre los estudiantes, ya que ofrece herramientas interactivas para facilitar la interacción dinámica entre profesor y alumno. Es una excelente manera de cultivar el

conocimiento en el aula. Prado et al. (2020) hace referencia que la plataforma Classroom es una colección de instrumentos digitales que las instituciones educativas pueden utilizar para revolucionar su enseñanza y su flujo de trabajo.

La plataforma Classroom juega un papel importante en la educación, enfatizando su importancia, según Guevara et al. (2019) en tiempo real, los profesores en el aula pueden hacer anuncios, hacer preguntas y mencionar la importancia de la plataforma Classroom para que los estudiantes reciban retroalimentación, todo lo cual mejora la comunicación, por su parte el autor Sosa et al.(2021) mencionan que el aula tiene importancia porque aumenta la eficacia de las funciones del docente, sirviendo como medio para trabajar en equipo para producir, coordinar, comunicar y regular tareas. Igualmente, beneficioso para los académicos, proporciona la capacidad de intercambiar archivos y producir documentos a través de Internet.

La plataforma Classroom tiene varias ventajas, Según Kraus et al. (2019) el aprendizaje colaborativo, el trabajo en grupo y la comunicación también son prioridades. La plataforma Classroom ofrece numerosos beneficios a los usuarios, se fomenta la consulta en línea para estimular un debate animado entre los estudiantes y una mejor organización de los materiales de estudio, la plataforma proporciona mayor seguridad, la facilidad de configuración es otra ventaja y finalmente, la eliminación del papeleo contribuye a la eficiencia general del sistema. Para el autor República (2022) la plataforma Classroom ofrece ventajas como enviar calendarios de exámenes, compartir materiales complementarios de preparación para la clase y tareas a los estudiantes y además, esta plataforma proporciona actualizaciones e información constantes a los estudiantes en caso de inasistencia, lo que la convierte en una herramienta ventajosa de utilizar.

Se considero tres dimensiones, siendo la primera el aspecto pedagógico, según Varani (2016) la plataforma Classroom ha demostrado ser una herramienta valiosa para la educación, específicamente en sus aspectos pedagógicos. El objetivo de esta plataforma era facilitar una mejor comunicación y participación entre estudiantes y profesores a través de la creación de aulas virtuales, en las que se pueden compartir recursos educativos, completar tareas y evaluarlas. Cada profesor debe asumir la responsabilidad de gestionar sus lecciones de forma independiente, a pesar de que se requiere una cuenta de una institución educativa

para acceder a Classroom, ya que las funciones de gestión no están centralizadas ni automatizadas, si bien la plataforma se caracteriza por su agilidad y dinamismo, no está exenta de desafíos, como la posibilidad de una sobrecarga de tareas docentes.

La segunda dimensión con respecto al aspecto Técnico de Requetetic (2018) mencionan que para facilitar la interacción profesor-alumno, los componentes técnicos de Classroom son cruciales. El papel orientador y de apoyo del docente en la plataforma es fundamental. Para obtener acceso, se debe crear una cuenta de Gmail e iniciar sesión para iniciar una sesión. La aplicación Classroom también se puede descargar en teléfonos inteligentes con la posibilidad de elegir entre la interfaz de estudiante y profesor. Los estudiantes se unen a una clase creada por un profesor o el profesor puede configurar su propia sesión. Si bien facilita significativamente el proceso de envío de tareas, la plataforma es sorprendentemente fácil de navegar. Tanto profesores como estudiantes pueden organizar rápidamente sus actividades, compartir recursos interactivos y exámenes a través de Google Form, los servicios de la plataforma son de uso gratuito.

La tercera dimensión hace referencia a la Gestión de recursos y organización de los contenidos, según Aruquipa (2018) señala que, a través de la Gestión de Recursos y la Organización de Contenidos, la plataforma Classroom permite la organización de sesiones educativas como se mencionó. Esta plataforma proporciona una gran cantidad de herramientas tecnológicas útiles, incluida la oportunidad de establecer tareas y evaluaciones dentro de carpetas específicas. Además, se ofrece una amplia biblioteca de recursos tecnológicos avanzados para ayudar en la preparación de rúbricas, tareas e incluso la aplicación práctica diaria. En última instancia, este recurso proporciona un nivel sin precedentes de eficiencia y flexibilidad. Acceder a carpetas compartidas es crucial para gestionar recursos y organizar la plataforma Classroom, según Campos et al. (2019) se recomienda encarecidamente el uso de Google Drive para esta tarea ya que ofrece la misma oportunidad tanto a profesores como a estudiantes. Las carpetas para el aula se generan automáticamente, constituyendo una biblioteca virtual para que tanto profesor como alumno almacenen y compartan sus materiales. Estas carpetas se guardan en la unidad y el estudiante puede acceder a ellas rápidamente. Agregar contenido a estas carpetas se realiza abriendo la pestaña "Agregar materiales", donde el usuario puede ingresar un título y adjuntar una variedad de documentos, URL y enlaces a sitios web. La opción "Publicar" después de este

proceso permite a los estudiantes ver el contenido de las carpetas de Google Drive.

Con respecto al aprendizaje significativo se tomó en cuenta a diversos autores, tales como García y Fonseca (2015) la estructura cognitiva es donde la información se organiza e integra en el aprendizaje, con énfasis en el conocimiento y la integración de nuevos contenidos o conocimientos de estructuras previas del alumno, por su parte, Schunk (2012) señala que el aprendizaje puede definirse como un proceso transformador que provoca alteraciones duraderas en el comportamiento humano, contribuyendo a la adquisición de conocimientos. Su aspecto fundamental radica en la categorización de ideas novedosas, involucrando la validación y formulación de hipótesis, la toma de decisiones, la generación de recomendaciones, así como la simplificación y selección de información con la que los estudiantes se involucran en situaciones de la vida real. Es a través de este proceso que los estudiantes se hacen cargo de su propio aprendizaje, incorporando elementos nuevos o modificados, y determinando la clasificación de cada concepto dentro de diferentes categorías. La naturaleza de este conocimiento autoconstruido varía según el enfoque educativo particular empleado, ya sea tradicional o progresista.

Se han considerado tres dimensiones para la variable aprendizaje significativo, siendo la primera dimensión, Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social según el Ministerio de Educación (2016) con el objetivo de proporcionar un remedio eficaz para los problemas económicos, ambientales y sociales de nuestra sociedad, los estudiantes llevan a cabo esquemas y actividades inventivos para ayudar a lograr las metas y objetivos en cuestión. Este enfoque fomenta el estudio y la exploración colaborativos, donde se aborda un problema particular relacionado con sus preocupaciones y su entorno, considerando al mismo tiempo la practicidad y utilidad de las tareas individuales de los estudiantes. El proceso implica agrupar individuos, cada uno de los cuales está equipado con diferentes competencias y capacidades en el manejo de diversas aplicaciones de software que les permiten desarrollar diversos enfoques.

La segunda dimensión, Se desenvuelve en los entornos virtuales generado por las Tics según el Ministerio de Educación (2016) según sus intereses, los estudiantes adaptan y disponen los recursos tecnológicos a sus necesidades. Los entornos virtuales se gestionan con honestidad y ética. Se utilizan diversos formatos al crear elementos virtuales. Las

sesiones de aprendizaje digital se mejoran gradualmente según el uso de cada estudiante. Todas estas acciones surgen de la interpretación individual de cada alumno.

Finalmente, la tercera dimensión, Gestiona su aprendizaje de manera autónoma según el Ministerio de Educación (2016) a través de la aplicación de recursos educativos digitales, el estudiante puede emprender un aprendizaje autodirigido y activo, resultando en el logro de las tareas asignadas a través de diversos enfoques estratégicos. Esta técnica requiere automotivación, seguimiento de la comprensión y un enfoque de aprendizaje bien definido para alcanzar el nivel esperado de comprensión y logro. La utilización de diversas sesiones de aprendizaje y pautas autoimpuestas permiten un aprendizaje sostenido y significativo que culmina en el resultado deseado.



## II. METODOLOGÍA

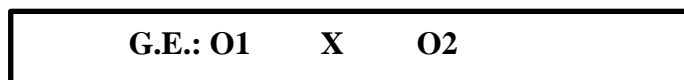
### 2.1. Enfoque y Tipo

La investigación adopta un enfoque cuantitativo, el procesamiento estadístico de datos se logra reuniéndolos con un instrumento específico. De acuerdo con Mendoza (2017) las investigaciones cuantitativas implican un conjunto secuencial de procedimientos destinados a probar hipótesis específicas.

### 2.2. Diseño de Investigación

El diseño considerado en la presente investigación es preexperimental ya que se usó la plataforma Google classroom como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje significativo. Sobre este tipo de investigación Zamora (2012) dice que se mantiene el criterio de comparación de grupos como elemento primordial para la inferencia de hipótesis, sin embargo, la falta de aleatorización no permite asegurar la exclusión de factores extraños de confusión.

Diagrama



Donde:

O1 = pretest (aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo)

X = Plataforma Google classroom (variable independiente)

O2 = Pos test (aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo)

### 2.3. Población, muestra y muestreo

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del nivel secundario. Para Hernández et al, (2018) la población es el total de los miembros de una comunidad que cumplen con criterios como características y cualidades comunes.

**Tabla 1***Población “Las Palmeras”*

Grado	Hombres	Mujeres
1°	13	12
2°	12	11
3°	13	12
4°	12	14
5°	15	16
TOTAL	62	65

Para Hernández et al (2018) las características de una población se estudian mediante operaciones matemáticas realizadas sobre un conjunto que comúnmente se denomina muestra. Este enfoque comienza con la recopilación de datos de una pequeña fracción de la población. Se considero como muestra a 31 estudiantes del quinto grado de secundaria.

**Tabla 2***Muestra de la institución educativa “Las palmeras”*

Grado	Hombres	Mujeres
5°	15	16
TOTAL	15	16

Con respecto al muestreo, Según Gómez (2018) señala que es utilizado para determinar los valores de las variables o para respaldar una hipótesis sobre la tasa de distribución de la población, el muestreo es una técnica utilizada por los científicos para identificar una muestra finita de un conjunto finito o infinito. Para la investigación se consideró un muestreo no probabilístico por conveniencia considerando los siguientes criterios de inclusión y exclusión.

**Criterio de Inclusión:** se consideró a los estudiantes de quinto grado, ya que ellos conocen muchos más el manejo de las herramientas digitales y por ende su funcionamiento e importancia.

**Criterio de Inclusión:** No se consideró a los demás grados, ya que ellos al ser menores,

algunos no cuentan con celular o equipos tecnológicos y muy aparte de ellos el manejo de plataformas es menor que de sus compañeros de quinto grado.

#### **2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

La investigación utilizó la técnica de la encuesta. Para Arias (2020) es un entendimiento común este uso de métodos de investigación cuantitativos para adquirir datos mientras se mantiene la coherencia en el proceso de recopilación. Sin embargo, a menudo no se reconoce cuán instrumentales son estas técnicas para guiar la dirección de la investigación. Se usó el cuestionario, esta herramienta de investigación consta de una serie de preguntas que están diseñadas para evaluar la variable de estudio.

El instrumento utilizado fue el cuestionario, Según Hernández et al (2018) la herramienta utilizada por los investigadores es el cuestionario que consta de una mezcla de ítems, cada uno de los cuales presenta un formato abierto o cerrado, que se distribuyen para que el participante los autoadministre o los complete con la ayuda del entrevistador.

#### **2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Para garantizar una comprensión integral de los resultados, se procedió a realizar un vaciado de datos de la aplicación del pretest y así conocer el nivel de conocimiento que se tiene del uso de la plataforma de Google classroom y como esta incide de manera directa en su aprendizaje, posteriormente después de realizar sesiones de aprendizaje sobre el classroom se aplicó otro cuestionario (postest), en donde se evidenció un cambio el cual se procesó y se realizó la estadística descriptiva, la cual se mostró en tablas y figuras, tanto de manera general como en cada dimensión. Para la contrastación de hipótesis se realizó la estadística inferencial en donde se realizó una prueba de normalidad la que dio como resultado una distribución no paramétrica usando la prueba T de Wilcoxon en donde se comparan medias, modas y medianas entre el pre y postest.

## **2.6. Aspectos éticos en investigación**

De gran importancia para este estudio son los principios éticos que incluyen la confidencialidad, el respeto y el honor a las personas. Igualmente, significativos son los principios que impactan los derechos de propiedad intelectual. Todos los datos de investigación utilizados en este proyecto fueron únicamente para fines académicos. Estos principios éticos dirigen acciones que fortalecen nuestros valores.

**Principio de beneficencia:** Con el objetivo de mejorar las posibles ventajas y mitigar los peligros potenciales, esta investigación intenta emplear el aula como táctica para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

**Principio de justicia:** El trato justo e igualitario es un aspecto intrínseco del derecho en cuestión. Los sujetos del estudio deben recibir un trato imparcial y equitativo de principio a fin; como tal, el proceso de selección debe ser imparcial y estar libre de comportamientos discriminatorios hacia cualquiera de los participantes, lo que debe dar como resultado una asignación equitativa de ventajas y peligros. Quienes opten por no participar o abandonen la investigación durante el transcurso del estudio no deberán sufrir ninguna consecuencia negativa.

**Principio de la integridad:** En su búsqueda de llevar a cabo sus responsabilidades profesionales, el investigador otorga un valor significativo a completar cada tarea con precisión. Demostrar eficiencia, confiabilidad, veracidad y mostrar respeto por las relaciones de confianza cultivadas en su campo son aspectos críticos de su trabajo. Junto a estos principios, el investigador también destaca la importancia de defender la integridad, ya que establece un sentido de obligación para el estudiante.

### III. RESULTADOS

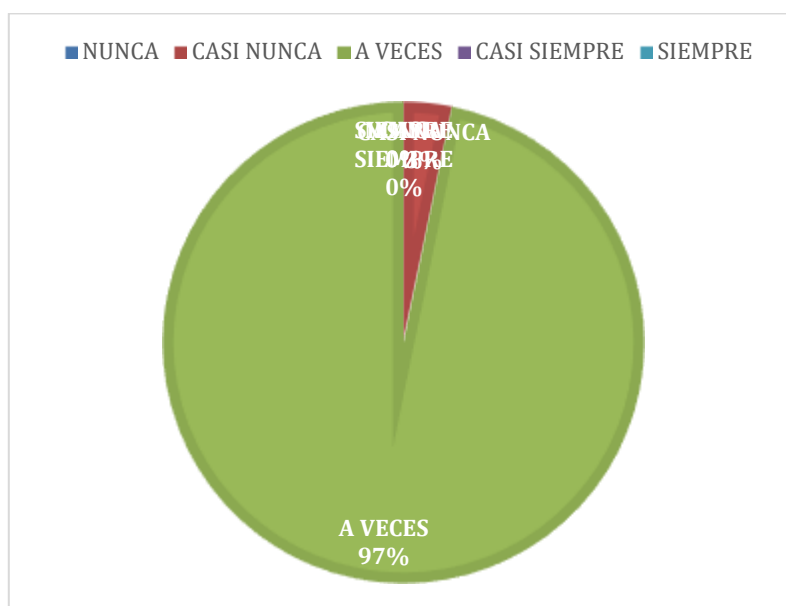
**Tabla 3**

*Nivel de aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del pretest*

Nivel	VARIABLE 1	
	f	%
NUNCA	0	0.0%
CASI NUNCA	1	3.2%
A VECES	30	96.8%
CASI SIEMPRE	0	0.0%
SIEMPRE	0	0.0%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Figura 1**

*Porcentaje de aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del pretest*



Con respecto a la tabla 3 y la figura 1 después de la aplicación del pretest, el mayor nivel de estudiantes se encuentra en “a veces” con una frecuencia de 30 que representa el 96.8%, asimismo el nivel “casi nunca” los estudiantes tienen una frecuencia de 1 que representa el 3.2%.

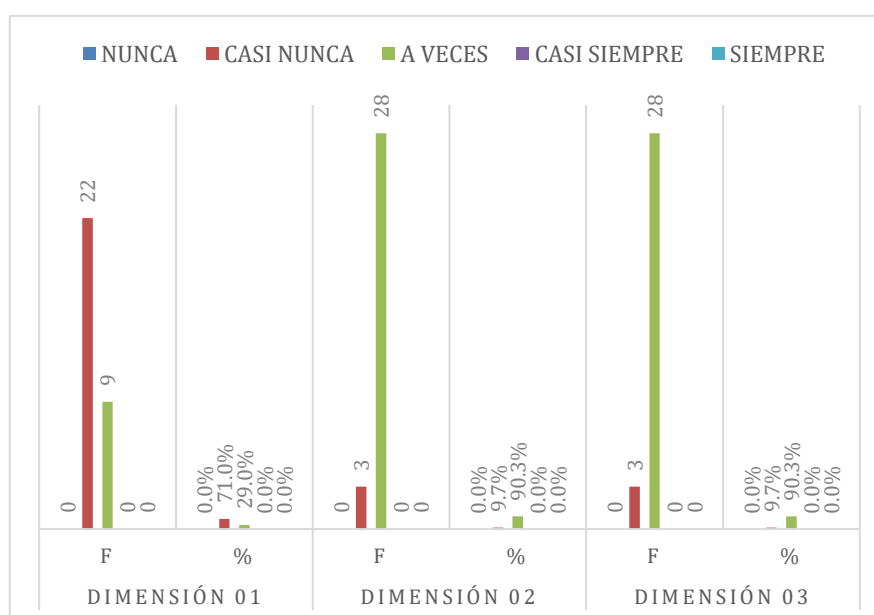
**Tabla 4**

*Nivel de aprendizaje significativo por cada dimensión en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del pretest*

Nivel	Gestiona Proyectos de Emprendimiento		Se desenvuelve en entornos virtuales Generados por las tics		Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	
	f	%	f	%	f	%
<b>NUNCA</b>	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
<b>CASI NUNCA</b>	22	71.0%	3	9.7%	3	9.7%
<b>A VECES</b>	9	29.0%	28	90.3%	28	90.3%
<b>CASI SIEMPRE</b>	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
<b>SIEMPRE</b>	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
<b>TOTAL</b>	31	100%	31	100.0%	31	100.0%

**Figura 2**

*Porcentaje de aprendizaje significativo por cada dimensión en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del pretest*



El nivel “casi nunca”, con una frecuencia de 22 que representa el 71%, y el nivel “a veces”, con una frecuencia de 9 que representa el 29%, tienen el mayor número de estudiantes según la tabla 4 y la figura 2 en lo que respecta al Gestionar. Dimensión Proyectos de Emprendimiento.

En los entornos virtuales generados por las tics, el mayor número de estudiantes, como se muestra en la tabla 4 y la figura 2, se ubica en el nivel “a veces” con una frecuencia de 28. Esto representa una mayoría significativa del 90,3%.

La dimensión Gestiona su aprendizaje de forma autónoma, según tabla 4 y figura 2, tiene el mayor número de estudiantes ubicados en el nivel “a veces” con una frecuencia de 28, lo que representa el 90,3%.

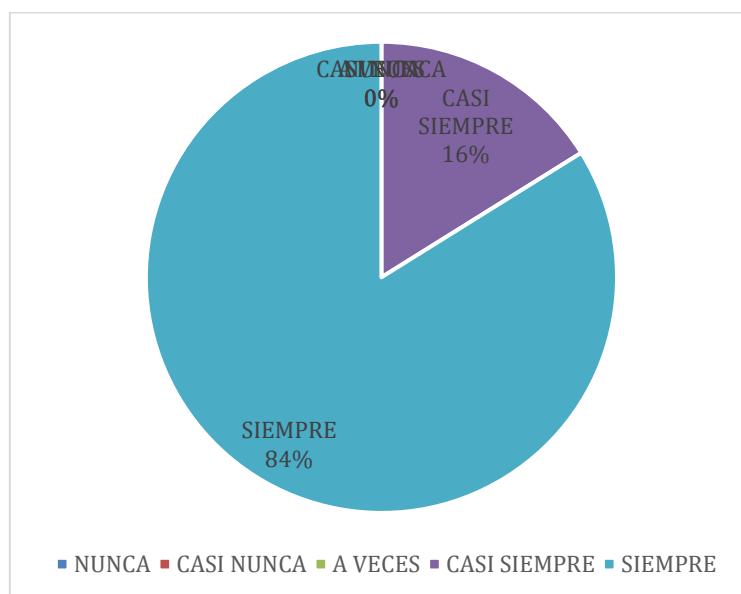
**Tabla 5**

*Nivel de aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del postest*

Nivel	VARIABLE 2	
	f	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	5	16%
SIEMPRE	26	84%
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Figura 3**

*Porcentaje de aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del postest*



Con base en los datos presentados en la Tabla 5 y la Figura 3, se puede observar que luego de la implementación del postest, la mayoría de los estudiantes alcanzaron el nivel más alto de desempeño, como lo indica la frecuencia de 26, correspondiente al 84%. Además, una proporción menor de estudiantes, representada por una frecuencia de 5, o 16%, alcanzó el nivel de "casi siempre".

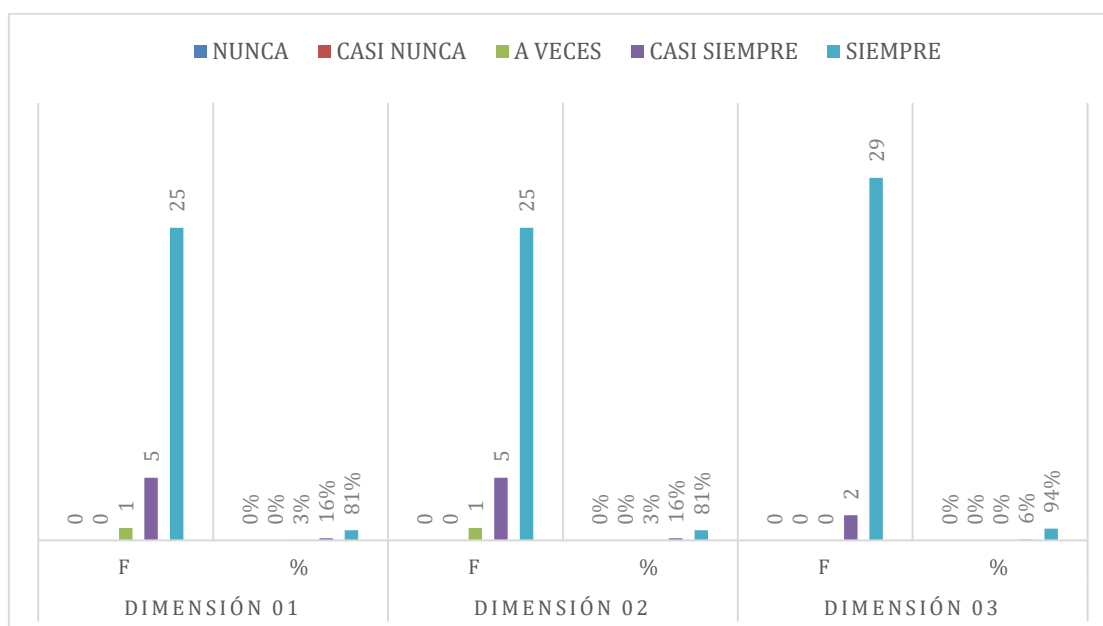
**Tabla 6**

*Nivel de aprendizaje significativo por cada dimensión en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del postest*

Nivel	Gestiona Proyectos de Emprendimiento		Se desenvuelve en entornos virtuales Generados por las tics		Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	
	f	%	f	%	f	%
<b>NUNCA</b>	0	0%	0	0%	0	0%
<b>CASI NUNCA</b>	0	0%	0	0%	0	0%
<b>A VECES</b>	1	3%	1	3%	0	0%
<b>CASI SIEMPRE</b>	5	16%	5	16%	2	6%
<b>SIEMPRE</b>	25	81%	25	81%	29	94%
<b>TOTAL</b>	31	100%	31	100%	31	100%

**Figura 4**

*Porcentaje de aprendizaje significativo por cada dimensión en el área de educación para el trabajo después de la aplicación del postest*





Con base en los datos presentados en la tabla 6 y la figura 4, se puede observar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en la categoría "siempre" cuando se trata de gestionar proyectos de emprendimiento. Este grupo cuenta con 25 alumnos, lo que supone el 81% del total. Además, hay un porcentaje menor de estudiantes, alrededor del 16%, que se enmarcan en la categoría "casi siempre", con una frecuencia de 5. Por último, hay una minoría de estudiantes, que representa sólo el 3%, que se categorizan como "a veces " cuando se trata de gestionar proyectos de emprendimiento, con una frecuencia de 1.

Respecto a la tabla 6 y figura 4, en lo que respecta a la dimensión Se desarrolla en entornos virtuales creados por tics, la mayoría de los estudiantes se ubica en el nivel "siempre", con una frecuencia de 25, representando el 81% del total. Además, hay un menor número de estudiantes en el nivel "casi siempre", con una frecuencia de 5, lo que representa el 16%. Por último, existe una minoría de estudiantes en el nivel "a veces", con una frecuencia de 1, lo que supone el 3% del total.

Con base en los datos presentados en la tabla 6 y la figura 4, se puede observar que la mayoría de los estudiantes, aproximadamente el 94%, tiene la capacidad de gestionar su propio aprendizaje de forma autónoma. Específicamente, el mayor número de estudiantes, con una frecuencia de 29, exhibe consistentemente esta habilidad. Además, un porcentaje menor de estudiantes, que representa el 6%, demuestra esta habilidad "casi siempre", como lo indica una frecuencia de 2.

**Tabla 7**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	,137	31	,147	,978	31	,760
POSTEST	,170	31	,022	,889	31	,004

a. Corrección de significación de Lilliefors

Con respecto a la tabla 7, la prueba de normalidad indica que de acuerdo con el número de integrantes se usara la prueba de Shapiro Wilk y con el nivel de significancia mayor a 0.05 los resultados no siguen una distribución normal y se usara la prueba Rh-Spearman.

## Prueba de Hipótesis

### Hipótesis General

Ha. El Uso del Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente el aprendizaje significativo en estudiantes de una institución educativa en Tocache 2023.

Ho. El Uso del Classroom como estrategia didáctica no mejora significativamente el aprendizaje significativo en estudiantes de una institución educativa en Tocache 2023.

**Tabla 8**

*Prueba de rangos de Wilcoxon de pretest y postest*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	31 <sup>b</sup>	16,00	496,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	31		

a. POSTEST < PRETEST  
b. POSTEST > PRETEST  
c. POSTEST = PRETEST

**Tabla 9**

*Prueba estadística de prueba Z de Pretest y Postest*

	POSTEST - PRETEST
Z	-4,862 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon  
b. Se basa en rangos negativos.

Con respecto a la tabla 8 y tabla 9 al aplicar la prueba Z tanto al pretest como al postest, se obtiene como resultado -4,862 siendo evidente un cambio entre ambos instrumentos y con un nivel de significancia de 0.000 evidencia ser significativo.

### Hipótesis Específica 01

Ha. El Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente la dimensión gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023

Ho. El Uso de Classroom como estrategia didáctica no mejora significativamente la dimensión gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023

**Tabla 10**

*Prueba de rangos de Wilcoxon de la dimensión Gestiona proyectos de emprendimiento en pretest y postest*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D1_POS - D1_PRE	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	31 <sup>b</sup>	16,00	496,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	31		

a. D1\_POS < D1\_PRE  
b. D1\_POS > D1\_PRE  
c. D1\_POS = D1\_PRE

**Tabla 11**

*Prueba estadística de prueba Z de Pretest y Postest de la dimensión Gestiona proyectos de emprendimiento*

	D1_POS - D1_PRE
Z	-4,866 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Con respecto a la tabla 10 y tabla 11 al aplicar la prueba Z tanto al pretest como al postest, se obtiene como resultado -4,866 siendo evidente un cambio entre ambos instrumentos y con un nivel de significancia de 0.000 evidencia ser significativo.

### **Hipótesis Especifica 02**

Ha. El Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente la dimensión se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023.

Ho. El Uso de Classroom como estrategia didáctica no mejora significativamente la

dimensión se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023.

**Tabla 12**

*Prueba de rangos de Wilcoxon de la dimensión Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic en pretest y postest*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D2_POS - D2_PRE	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	31 <sup>b</sup>	16,00	496,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	31		

a. D2\_POS < D2\_PRE  
b. D2\_POS > D2\_PRE  
c. D2\_POS = D2\_PRE

**Tabla 13**

*Prueba estadística de prueba Z de Pretest y Postest de la dimensión Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic*

	D2_POS - D2_PRE
Z	-4,865 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon  
b. Se basa en rangos negativos.

Con respecto a la tabla 12 y tabla 13 al aplicar la prueba Z tanto al pretest como al postest, se obtiene como resultado -4,865 siendo evidente un cambio entre ambos instrumentos y con un nivel de significancia de 0.000 evidencia ser significativo.

### **Hipótesis Específica 03**

Ha. El Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023.

Ho. El Uso de Classroom como estrategia didáctica no mejora significativamente la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma en estudiantes de una institución

educativa de Tocache 2023.

**Tabla 14**

*Prueba de rangos de Wilcoxon de la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma en pretest y postest*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D3_POS - D3_PRE	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	31 <sup>b</sup>	16,00	496,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	31		

a. D3\_POS < D3\_PRE  
b. D3\_POS > D3\_PRE  
c. D3\_POS = D3\_PRE

**Tabla 15**

*Prueba estadística de prueba Z de Pretest y Postest de la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma*

	D3_POS - D3_PRE
Z	-4,867 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon  
b. Se basa en rangos negativos.

Con respecto a la tabla 14 y tabla 15 al aplicar la prueba Z tanto al pretest como al postest, se obtiene como resultado -4,867 siendo evidente un cambio entre ambos instrumentos y con un nivel de significancia de 0.000 evidencia ser significativo.

#### IV. DISCUSIÓN

Los resultados demuestran que después de la aplicación del postest, el mayor nivel de estudiantes se encuentra en “siempre” con una frecuencia de 26 que representa el 84%, también el nivel “casi siempre” con una frecuencia de 5 que representa el 84%. Asimismo, la prueba Z evidencia un resultado de se obtiene como resultado  $-4,862$  siendo evidente un cambio entre ambos instrumentos y con un nivel de significancia de 0.000 evidencia ser significativo. Así mismo el autor Cabezas (2020) en su trabajo titulado “Plataformas virtuales libres y su influencia en el aprendizaje autorregulado en la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco, Guayas. 2020-2021”, el resultado demostró una mejora del 84,18%, mientras que el grupo tradicional mostró apenas un 69,13%. Al final, el valor de significancia del experimento fue 0,000, concluyendo que las plataformas virtuales potencian el aprendizaje de los estudiantes. También en el trabajo del autor Rivera (2021) con un trabajo denominado “Influencia de la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes, CETPRO PÚBLICO HUARAL – Huaral, 2021”, los resultados demostraron un efecto favorable de la plataforma Classroom en el aprendizaje basado en competencias. Un análisis estadístico utilizando la prueba de Wilcoxon arrojó un valor de p de 0,000 entre la prueba previa y la prueba posterior, validando la hipótesis alternativa. De la misma forma el autor Silva (2018) en su trabajo denominado “Influencia de la plataforma classroom en el aprendizaje significativo de psicopatología, en la carrera profesional de psicología, de la Universidad Peruana Los Andes – Filial Lima, en el año 2018-I”, utilizando un cuestionario educativo, se encontró que el valor p era superior a 0,05. Esto indica que la integración de la plataforma Classroom puede conducir a una comprensión más profunda de las materias. Además, los resultados de la investigación me facilitarán abordar cuestiones comparables asociadas con las variables estudiadas, ya que el valor p de ambos estudios muestra resultados superiores a 0,05.

Asimismo, Vigo (2022) en su trabajo denominado “La plataforma Moodle y su influencia en el aprendizaje de ofimática en estudiantes de educación superior tecnológica, Trujillo 2020”, tras realizar una prueba de normalidad, se estableció que existe una fuerte correlación entre las dos variables. El valor de significancia bilateral de la prueba es 0,00, lo que sugiere que las plataformas virtuales y el aprendizaje no siguen una distribución normal. Además, el valor de p obtenido es 0,000, acompañado de un coeficiente de Spearman de

0,720, también tenemos el trabajo de Amasifuen (2022) quien, en su investigación, se centró en escrutar los efectos de las herramientas de Google y la gestión administrativa dentro de un establecimiento escolar de San Martín. Obtuvo un resultado de valor de regresión logística de 74,2% y un valor de  $p = 0,000$  durante nuestra prueba de razón de verosimilitud. Por lo tanto, la utilización de estas herramientas en el sistema educativo es imperativa para optimizar la eficacia de la gestión y guiar a la comunidad académica hacia el logro de sus objetivos y finalmente Agüero (2018) con el propósito de evaluar en qué medida Classroom impacta el aprendizaje, se realizó una tesis, los resultados, evaluados utilizando el programa SPSS con un nivel de significancia  $\alpha=0,05$ , indicaron que la participación en Classroom condujo a un aumento significativo del aprendizaje del 74,5%. Considero que esta investigación es valiosa ya que aborda cuestiones relevantes para mi investigación actual, donde se toman en cuenta variables comparables, aunque en un entorno escolar.

Todos los antecedentes mencionados anteriormente lo único que hacen es reforzar los datos obtenidos previamente ya que evidencia que el uso de herramientas digitales, en este caso el Google Classroom mejora el aprendizaje de cualquier área del campo académico en cualquiera de los niveles, tanto de educación básica como de educación superior.

## V. CONCLUSIONES

Primera. Se ha observado que la utilización del Aula como método de enseñanza potencia el aprendizaje profundo, arrojando una mejora sustancial de -4,862. La diferencia entre los dos enfoques es claramente evidente, con un notable nivel de significancia de 0,000. Este hallazgo proporciona evidencia contundente de su efectividad entre los estudiantes de un establecimiento educativo ubicado en Tocache en el año 2023.

Segunda. Con un resultado de -4.866, se evidenció que el uso de Aula como estrategia docente mejoró significativamente la dimensión gestiona proyectos de emprendimiento, mostrando su nivel de significancia de 0.000 en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023.

Tercera. Se evidencia un cambio de -4.865 entre ambos instrumentos, con un nivel de significancia de 0.000, lo que indica que el uso de Classroom como estrategia docente mejora la dimensión desarrollada en los entornos virtuales generados por las TIC. Esta significancia se observa en estudiantes de una institución educativa en Tocache 2023.

Cuarta. El Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma con un resultado de -4,867 siendo evidente un cambio entre ambos instrumentos y con un nivel de significancia de 0.000, se evidencia de ser significativo en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023.



## **VI. RECOMENDACIONES**

Primera. Se recomienda a los docentes tomar en cuenta los resultados de la investigación, ya que existe una mejoría cuando se aplica Google Classroom para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, esto se debe replicar como estrategia en todos los demás grados del nivel secundario.

Segunda. Se debe incentivar el uso de plataformas digitales, para eso se debe capacitar a los docentes, no solo de manera asíncrona como realiza el ministerio de educación, sino capacitaciones dirigidas por personal especialista de Ugel y gestionar una certificación, de esta manera incentivar la asistencia de docentes a las capacitaciones.

Tercera. Insertar en el PEI como necesidad el uso de plataformas virtuales en beneficio del aprendizaje de los estudiantes de la institución educativa.

## VII. REREFENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Agüero López, C. M. (2018). La influencia del flipped classroom en el proceso de aprendizaje en los alumnos de la Carrera Profesional de Psicología. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/398>
- Amasifuen Vásquez, D. J. (2022). Uso de herramientas de Google para la mejora de la administración directiva de una institución educativa de San Martín, 2021.
- Antón, y Sánchez. (2020). Metodología mixta Flipped Classroom y Aprendizaje Basado en Proyectos para el aprendizaje de la geometría analítica en Secundaria. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*, 38(2), 135–156. <https://doi.org/10.14201/et2020382135156>
- Aparicio-Gómez, y Ostos-Ortiz. (2020). Aprendizaje continuo. Universidad Santo Tomás. <https://acortar.link/b06zkt>
- Arias Gonzáles, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*.
- Aruquipa, M., Chávez, B., & Reyes, R. (2018). Teaching Learning Process Improvement Tools Applying Google. v.4, pp.19-29. <https://docplayer.es/114432824-Mejoramiento-del-proceso-ensenanza-aprendizaje-aplicando-herramientas-google-teaching-learningprocess-improvement-tools-applying-google.html>
- Avilés, M. (2021). Google Classroom y el Aprendizaje en el área de EPT bajo la percepción de los estudiantes de 5to de secundaria en la IEP San Antonio Marianistas. Bellavista - Callao, 2020. In Universidad César Vallejo. <https://acortar.link/PP1pfi>
- Bayas Huilcapi, A. (2021). Plataforma classroom y su influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del Centro de Admisión y nivelación, Universidad Técnica de Babahoyo, Año 2020.

- Cabezas Elizondo, N. E. (2020). Plataformas virtuales libres y su influencia en el aprendizaje autorregulado en la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco, Guayas. 2020-2021. Universidad Tecnica de Babahoyo.
- Campos Mamani, M. R., Mamani Umpire, H. B., & Umpiri Huamani, J. C. (2020). Uso de la plataforma en línea Google classroom y su influencia en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de I.E. Julio C. Tello, Arequipa, 2019. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10124>
- Comité de investigación. (2016). *Código de ética*. Chimbote.
- Dávila Rojas, O. M. (2019). Google Sites como herramienta didáctica online en el aprendizaje significativo del área de ciencia, tecnología y ambiente en estudiantes de cuarto grado de educación secundaria. *HAMUT AY*, 6(1), 33. <https://doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1573>
- Downes, S. (2007), "What Connectivism is", *Half an hour*. Documento electrónico: <http://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html> (acceso 18 de noviembre de 2014).
- García Gajardo, F., & Fonseca Grandón, G. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico Superios: Un estudio comparado. v.15, págs.1,26. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i3.21072>
- Gómez Degraes, Á. (2018). Muestreo Estadístico. Fundación para la investigación social avanzada. <https://isdfundacion.org/2018/10/10/que-es-y-para-quesirve-el-muestreo-estadistico/>
- Guevara Maldonado, L. A., Magaña Domínguez, E. A., & Picasso Hinojosa, A. L. (2019). El uso de Google classroom como apoyo para el docente. p.5.
- Hernandez Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2019). Metodología de la Investigación. Universidad de Celaya.

- Kraus, G., Formichella, M. M., & Alderete, M. V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario.
- Mendoza Torre, C. P. (2017). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. (U. de C. U. T. L. Bajío (ed.)).
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Basica Regula. p.82.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-laeducacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2018). *Encuesta nacional a docentes*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/politicas/docencia/encuesta-nacional-a-docentes-endo.php>
- Padilla Terán, V. M. (2022). Influencia del uso de las TICS para mejorar el aprendizaje de las destrezas de relaciones lógico matemáticas en niños y niñas de 3 a 5 años de edad durante el año lectivo 2020-2021.  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12096>
- Prado Prado, S. S., García Herrera, D. G., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, vol.5, p.11.
- República. (2022). La plataforma de Google está pensada para mejorar la relación entre alumnos y docentes. <https://republica.gt/vive-guatemala/2019-5-23-23-52-46-cuales-son-los-beneficios-de-usar-google-classroom>
- Requetetic. (2018). Requetetic.com. Recuperado el 02 de 02 de 2019. Obtenido de <http://www.requetetic.com/blog/nueva-version-google-classroom/>
- Rivera Yábar, O. (2021). Influencia de la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes, CETPRO PÚBLICO

HUARAL – Huaral, 2021. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68476>

Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa*.

Silva Cubillas, M. (2018). *Influencia de la plataforma classroom en el aprendizaje significativo de psicopatología, en la carrera profesional de psicología, de la Universidad Peruana Los Andes – Filial Lima, en el año 2018-I*.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12848/1462>

Sosa Agurto, J. M., Panta-Carranza, K. M., & Aquino Trujillo, J. Y. (2021). *Aplicación de aula virtual Google Classroom en el ámbito educativo: Una revisión sistemática*. Polo de conocimiento, v.6, pg.503.

Tarango, J., Machin-Mastromatteo, J. D., & Romo-González, J. R. (2019). *Evaluación según diseño y aprendizaje de Google Classroom y Chamilo*. Revista De Investigación Educativa De La REDIECH, Vol (10), N°19.  
[https://doi.org/10.33010/ie\\_rie\\_rediech.v10i19.518](https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.518)

UNESCO. (2020). *La UNESCO agrupa a las organizaciones internacionales, la sociedad civil y el sector privado en una amplia coalición para asegurar que #LaEducaciónContinúa*.

Varani, G. (2016). *Gestionando el campus virtual escolar con Classroom*. I Congreso Virtual internacional de Educación, Innovación y TIC, págs.547-553.

Vigo Pinedo, A. P. (2022). *La plataforma Moodle y su influencia en el aprendizaje de ofimática en estudiantes de educación superior tecnológica*, Trujillo 2020.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/85384>

Zambrano-Zambrano, Y., y García-Vera, C. (2020). *Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador*.  
<https://doi.org/>: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1215>

Zamora, O. (2012). *Curso de estadística aplicada a las ciencias sociales*.  
[https://berniecl.weebly.com/uploads/7/2/5/3/72531/diseos\\_de\\_investigacion\\_2012.pdf](https://berniecl.weebly.com/uploads/7/2/5/3/72531/diseos_de_investigacion_2012.pdf)

## Anexos

### Anexo 01. Instrumento de recolección de la información

#### Instrumento 01

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Nunca</b>	<b>Casi Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>

	<b>Dimensión Gestiona Proyectos de Emprendimiento</b>	1	2	3	4	5
<b>1</b>	Utilizando la plataforma Google Classroom se generan alternativas de solución.					
<b>2</b>	Trabajas de manera cooperativa para lograr objetivos en foros, chat y otras herramientas que te brinde Google Classroom.					
<b>3</b>	Aplicas el dominio de habilidades tecnológicas, como uso de software, dominio de la PC, etc.					
<b>4</b>	Utiliza la plataforma para dar a conocer sus emprendimientos haciendo uso de PPT					
<b>5</b>	Crea Grupos de interés haciendo uso de Google Classroom para sus proyectos de emprendimiento.					
	<b>Dimensión Se Desenvuelve en Entornos Virtuales Generados por las Tic</b>					
<b>6</b>	Utilizando Google Classroom, personaliza creativamente los entornos virtuales de forma ordenada.					
<b>7</b>	La información, como gestionarla y sistematizarla, se analiza y organiza desde entornos virtuales.					
<b>8</b>	Utilizar textos en formato pdf en Google Classroom					
<b>9</b>	Utilizar videos durante tus presentaciones de Google					

	Classroom					
10	Utilizas animaciones que se encuentren en la plataforma Google Classroom.					
11	Interactúas en entornos virtuales como PADLET, WAKELET, MEET, HANGOUT.					
12	Varios objetos son creados por ti, utilizando Google Classroom, en formatos como diseños gráficos y diagramas, entre otros.					
	<b>Dimensión Gestiona su Aprendizaje de Manera Autónoma</b>					
13	Eres capaz de reflexionar sobre los conocimientos que son entregados y de aquellos que se necesita para una óptima formación.					
14	Se logra un aprendizaje basado en tu autoaprendizaje					
15	Te motivas con tu propio trabajo durante el desarrollo de tus clases en Google Classroom.					
16	Eres capaz de adaptarte al nuevo aprendizaje y entorno cambiante de Google Classroom.					
17	Coordinas con tus amigos aspectos a mejorar en el desempeño de actividades de Google Classroom.					
18	Utilizando Google Classroom logras tus objetivos y organizas acciones para lograr tu aprendizaje.					
19	Con Google Classroom, se realiza un seguimiento de su progreso de aprendizaje y se logran sus objetivos.					



**Anexo 02**  
**Ficha Técnica**

<b>Nombre original del instrumento</b>	Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo
<b>Autor y Año</b>	
	Adaptación: Br. Leví Eslith Castro Burgas y Br. Magvis Eleazar Arteaga Correa
<b>Objetivo del instrumento</b>	Conocer el conocimiento que se tiene sobre como Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo.
<b>Usuarios</b>	Estudiantes del quinto año de educación secundaria
<b>Forma de administración o modo de aplicación</b>	Se aplico el instrumento de manera presencial en la institución educativa.
<b>Validez</b>	
<b>Confiabilidad</b>	Se obtuvo como resultado un nivel de significancia de 0.8704.

### Anexo 03

**Cuadro de Operacionalización de Variables**

<b>Variables</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Escala de Medición</b>
Google Classroom	Según Kraus et al. (2019) la plataforma Classroom ofrece numerosos beneficios para los usuarios, como se describe a continuación: Eliminación de papeleo; facilidad de configuración; mayor seguridad; fomentar el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo para una mejor organización de los materiales de estudio, también se fomenta la consulta online.; la comunicación es una prioridad; y se estimula un animado debate entre los estudiantes.	Se medirá como el estudiante realice el uso de la plataforma Google classroom, mediante su interacción, tanto individual como grupal.	<p>Aspecto Pedagógico</p> <p>Aspecto Técnico</p> <p>Gestión de Recursos y Organización de los contenidos</p>	<p>Planificación de actividades</p> <p>Consolidación del aprendizaje</p> <p>Generación de Instrumentos de evaluación</p> <p>Accesos a la plataforma</p> <p>Accesos a los ejercicios y evaluaciones</p> <p>Uso del Drive y Carpeta</p> <p>Uso de Materiales</p> <p>Acceso a los recursos</p>			
Aprendizaje	Schunk (2012) señala que el aprendizaje puede definirse como un proceso transformador	Se medirá a través de las capacidades de	Gestiona Proyectos de emprendimiento	Genera alternativas creativas de solución para su emprendimiento	5	Cuestionario	Likert Nunca (1)

Significati vo	que conduce a cambios duraderos en el comportamiento humano, destinados a cultivar el conocimiento. El núcleo de este proceso radica en la capacidad de categorizar ideas novedosas, al mismo tiempo que se validan y formulan hipótesis. Implica tomar decisiones informadas, generar recomendaciones, simplificar información compleja y seleccionar hechos relevantes con los que los estudiantes puedan interactuar en contextos del mundo real. En esta dinámica, los estudiantes se hacen cargo de su propio viaje de aprendizaje, construyendo continuamente nuevos conocimientos o modificando elementos existentes. Cada concepto está formado por varias categorías, influenciadas	la competencia digital y como la combinación de estas logran en aprendizaje deseado en el estudiante	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic  Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Evalúa los resultados del trabajo realizado  Personaliza los entornos virtuales de aprendizaje en la plataforma  Interactúa en los entornos virtuales  Comprende que necesita aprender  Organiza acciones para lograr su aprendizaje.	7  7		Casi Nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
-------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	--	------------------------------------------------------------------

	<p>por los enfoques progresistas e innovadores de la educación contemporánea. En definitiva, el proceso de autoconstrucción allana el camino para la adquisición de conocimientos.</p>						
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--

Anexo 04  
Carta de Presentación



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

Trujillo, 16 de noviembre del 2023

**CARTA N°539-2023/UCT-FH**

Directora: RISALDA MORÓN VALLE

I.E. N° 0248 LAS PALMERAS – LAS PALMERAS- UGEL TOCACHE  
SAN MARTIN

**Asunto: PRESENTACIÓN DE LAS BACHILLERES PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.**

De mi especial consideración:

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

Ante usted presento a las bachilleras CASTRO BURGAS LEVI ESLITH Y ARTEAGA CORREA MAGVIS ELEAZAR, de la Carrera de *EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA*, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN TOCACHE 2023" en su institución los días 16, 17, 20 y 21 del mes noviembre del presente año, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

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

Muy respetuosamente,



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

## Anexo 05

### Carta de Autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



**LEE. N° 0248 LAS PALMERAS**  
Creada el 26 - 03 - 1982 R.Z. N° 0182 MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
CÓDIGO MODULAR: INICIAL 1561554; PRIMARIA 0603183; SECUNDARIA 1530377  
LAS PALMERAS - NUEVO PROGRESO - TOCACHE - SAN MARTIN



*"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"*

### CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0248**

**LAS PALMERAS**

#### **Hace Constar:**

Que, Levi Eslith Castro Burgas con DNI N° 74068719 y Magvis Eleazar Arteaga Correa con DNI N°76697196, en calidad de estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo de la Facultad de Humanidades, realizo y aplico los instrumentos de investigación que lleva como título **"USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN TOCACHE 2023"** para optar el título de licenciatura en Educación Secundaria con Mención en Computación e Informática.

Se expide la presente constancia a petición de la parte interesada para los fines que crea conveniente.

Las Palmeras, 21 de noviembre del 2023



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UNO DEL TOCACHE  
*[Firma]*  
Lic. Risperda Morón Valt  
DIRECTORA

## Anexo 06

### Consentimiento Informado



#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 16/ Noviembre / 2023

RISALDA MORON VALLE

Directora de la IE

I.E. 0248 LAS PALMERAS, NUEVO PROGRASO, TOCACHE, SAN MARTIN

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Levi Eslith Castro Burgas con DNI N° 74068719 y Br. Magvi Arteaga Correa con DNI N° 76697196, estudiantes del programa de estudios de Educación Secundaria de la Facultad de Humanidades, quienes desarrollarán el proyecto de tesis titulado: “USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN TOCACHE 2023” con la asesoría del Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva.

Para ello requiere la autorización y acceso para aplicar el instrumento: Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo para Medir el nivel de conocimiento que se tiene sobre como Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo de los estudiantes del nivel secundario a los participantes de la muestra de estudiantes de 5to grado de secundaria y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

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

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



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

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

## Anexo 07

### Asentimiento Informado



#### ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN TOCACHE 2023”

Lo que te proponemos hacer es diligencia de un Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

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

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: Br. Levi Eslith Castro Burgas y Br. Magvi Arteaga Correa, a cargo de su asesor Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

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

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

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

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Suyubamba, el día 16, del mes noviembre de 2023,

Firma \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_

Documento de identificación No. \_\_\_\_\_



Investigador 1: Levi Eslith Castro Burgas

Documento de Identidad: 74068719

Correo institucional o personal: levitcastro15@gmail.com

Investigador 2: Magvi Arteaga Correa

Documento de Identidad: 76697196

Correo institucional o personal: magviseleazar@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

ORCID: <http://Orcid.org/0000-0002-4953-3452>

Correo institucional: h.velasquez@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Anexo 08

Matriz de Consistencia

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN TOCACHE 2023	<p>General: ¿De qué manera el Uso del Classroom como estrategia didáctica mejora el aprendizaje significativo en estudiantes de una institución educativa en Tocache 2023?</p> <p>Específicos: ¿De qué manera el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejorar la dimensión gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023?, ¿De qué manera el</p>	<p>General: Uso del Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente el aprendizaje significativo en estudiantes de una institución educativa en Tocache 2023.</p> <p>Específico: El Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente la dimensión gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución</p>	<p>General: Determinar si el Uso del Classroom como estrategia didáctica mejora el aprendizaje significativo en estudiantes de una institución educativa en Tocache 2023.</p> <p>Específico: Identificar como el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora la dimensión gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023, Reconocer de qué</p>	<p>Google Classroom</p> <p>Aprendizaje Significativo</p>	<p>Aspecto Pedagógico</p> <p>Aspecto Técnico</p> <p>Gestión de Recursos y Organización de los contenidos</p> <p>Gestiona Proyectos de emprendimiento</p> <p>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic</p> <p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p>	<p><b>Tipo:</b> Aplicado</p> <p><b>Método:</b> Hipotético - deductivo</p> <p><b>Diseño:</b> Experimental</p> <p><b>Población y muestra:</b> La población son 65 estudiantes de toda la institución educativa y la muestra son 31 estudiantes del quinto grado.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos de recojo de datos:</b> la técnica fue la encuesta y el</p>

	<p>Uso de Classroom como estrategia didáctica mejorar la dimensión se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023?, ¿De qué manera el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejorar la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023?.</p>	<p>educativa de Tocache 2023, el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente la dimensión se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023, el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora significativamente la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023.</p>	<p>manera el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejoran la dimensión se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023, De qué manera el Uso de Classroom como estrategia didáctica mejora la dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma en estudiantes de una institución educativa de Tocache 2023.</p>			<p>instrumento fue el cuestionario</p> <p><b>Métodos de análisis de Investigación:</b> Se uso el análisis de la estadística descriptiva y la estadística inferencial.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Anexo 09

### Validación de Expertos



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

#### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador Dr. Moreno Larios Felipe Jesús**

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, diseñado por los bachilleres Levi Eslith Castro Burgas y Magvi Arteaga Correa, cuyo propósito es medir el nivel de conocimiento que se tiene sobre como Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, el cual será aplicado a estudiantes de quinto grado de secundaria, 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:

USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN  
TOCACHE 2023

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

LICENCIADO EN EDUCACION 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.

Gracias por su aporte

Magvi Arteaga Correa  
DNI N° 76697196

Levi Eslith Castro Burgas  
DNI N° 74068719



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**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	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Google Classroom	Aspecto Pedagógico	Planificación de actividades Consolidación del aprendizaje Generación de Instrumentos de evaluación			
	Aspecto Técnico	Accesos a la plataforma Accesos a los ejercicios y evaluaciones			
	Gestión de Recursos y Organización de los contenidos	Uso del Drive y Carpeta Uso de Materiales Acceso a los recursos			
Aprendizaje Significativo	Gestiona Proyectos de emprendimiento	Genera alternativas creativas de solución para su emprendimiento Evalúa los resultados del trabajo realizado	5	X	
	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por <a href="#">las tic</a>	Personaliza los entornos virtuales de aprendizaje en la plataforma Interactúa en los entornos virtuales	7	X	
	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Comprende que necesita aprender Organiza acciones para lograr su aprendizaje.	7	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**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	MA	BA	A	PA	NA	
1	Utilizando la plataforma Google Classroom se generan alternativas de solución.	X					
2	Trabajas de manera cooperativa para lograr objetivos en foros, chat y otras herramientas que te brinde Google Classroom.	X					
3	Aplicas el dominio de habilidades tecnológicas, como uso de software, dominio de la PC, etc.	X					
4	Utiliza la plataforma para dar a conocer sus emprendimientos haciendo uso de PPT	X					
5	Crea Grupos de interés haciendo uso de Google Classroom para sus proyectos de emprendimiento.	X					
6	Utilizando Google Classroom, personaliza creativamente los entornos virtuales de forma ordenada.	X					
7	La información, como gestionarla y sistematizarla, se analiza y organiza desde entornos virtuales	X					
8	Utilizar textos en formato pdf en Google Classroom	X					
9	Utilizar videos durante tus presentaciones de Google Classroom	X					
10	Utilizas animaciones que se encuentren en la plataforma Google Classroom	X					
11	Interactúas en entornos virtuales como PADLET, WAKELET, MEET, HANGOUT	X					
12	Varios objetos son creados por ti, utilizando Google Classroom, en formatos como diseños gráficos y diagramas, entre otros.	X					
13	Eres capaz de reflexionar sobre los conocimientos que son entregados y de aquellos que se necesita para una óptima formación.	X					
14	Se logra un aprendizaje basado en tu autoaprendizaje	X					



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

15	Te motivas con tu propio trabajo durante el desarrollo de tus clases en Google Classroom	X					
16	Eres capaz de adaptarte al nuevo aprendizaje y entorno cambiante de Google Classroom.	X					
17	Coordinas con tus amigos aspectos a mejorar en el desempeño de actividades de Google Classroom.	X					
18	Utilizando Google Classroom logras tus objetivos y organizas acciones para lograr tu aprendizaje.	X					
19	Con Google Classroom, se realiza un seguimiento de su progreso de aprendizaje y se logran sus objetivos.	X					
Total:							

**Evaluated by:** Moreno Larios Felipe Jesús

**D.N.I.:** 45529400

**Fecha:** 02/11/2023

**Firma:**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Felipe Jesús Moreno Larios, con Documento Nacional de Identidad N.º 45529400, de profesión Docente, grado académico Doctor, con código de colegiatura 1545529400, labor que ejerzo actualmente como director de la IE N.º 80224 – Angasllancha.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, cuyo propósito es medir el nivel de conocimiento que se tiene sobre como Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, a los efectos de su aplicación a estudiantes de quinto grado de secundaria.

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

No adecuado ( )

Trujillo, a los 02 días del mes de noviembre del 2023

Apellidos y nombres: Moreno Larios Felipe Jesús DNI: 45529400 Firma:





## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador Mg. Luz María Del Pilar Gutiérrez Chotón**

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, diseñado por los bachilleres Leví Eslith Castro Burgas y Magvi Arteaga Correa, cuyo propósito es medir el nivel de conocimiento que se tiene sobre como Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, el cual será aplicado a estudiantes de quinto grado de secundaria, 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:

USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN  
TOCACHE 2023

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

LICENCIADO EN EDUCACION 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.

Gracias por su aporte

Magvi Arteaga Correa  
DNI N° 76697196

Leví Eslith Castro Burgas  
DNI N° 74068719



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### 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	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Google Classroom	Aspecto Pedagógico	Planificación de actividades Consolidación del aprendizaje Generación de Instrumentos de evaluación			
	Aspecto Técnico	Accesos a la plataforma Accesos a los ejercicios y evaluaciones			
	Gestión de Recursos y Organización de los contenidos	Uso del Drive y Carpeta Uso de Materiales Acceso a los recursos			
Aprendizaje Significativo	Gestiona Proyectos de emprendimiento	Genera alternativas creativas de solución para su emprendimiento Evalúa los resultados del trabajo realizado	5	X	
	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por <a href="#">las tic</a>	Personaliza los entornos virtuales de aprendizaje en la plataforma Interactúa en los entornos virtuales	7	X	
	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Comprende que necesita aprender Organiza acciones para lograr su aprendizaje.	7	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**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	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Utilizando la plataforma Google Classroom se generan alternativas de solución.	X					
2	Trabajas de manera cooperativa para lograr objetivos en foros, chat y otras herramientas que te brinde Google Classroom.	X					
3	Aplicas el dominio de habilidades tecnológicas, como uso de software, dominio de la PC, etc.	X					
4	Utiliza la plataforma para dar a conocer sus emprendimientos haciendo uso de PPT	X					
5	Crea Grupos de interés haciendo uso de Google Classroom para sus proyectos de emprendimiento.	X					
6	Utilizando Google Classroom, personaliza creativamente los entornos virtuales de forma ordenada.	X					
7	La información, como gestionarla y sistematizarla, se analiza y organiza desde entornos virtuales	X					
8	Utilizar textos en formato pdf en Google Classroom	X					
9	Utilizar videos durante tus presentaciones de Google Classroom	X					
10	Utilizas animaciones que se encuentren en la plataforma Google Classroom	X					
11	Interactúas en entornos virtuales como PADLET, WAKELET, MEET, HANGOUT	X					
12	Varios objetos son creados por ti, utilizando Google Classroom, en formatos como diseños gráficos y diagramas, entre otros.	X					
13	Eres capaz de reflexionar sobre los conocimientos que son entregados y de aquellos que se necesita para una óptima formación.	X					
14	Se logra un aprendizaje basado en tu autoaprendizaje	X					



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

15	Te motivas con tu propio trabajo durante el desarrollo de tus clases en Google Classroom	X					
16	Eres capaz de adaptarte al nuevo aprendizaje y entorno cambiante de Google Classroom.	X					
17	Coordinas con tus amigos aspectos a mejorar en el desempeño de actividades de Google Classroom.	X					
18	Utilizando Google Classroom logras tus objetivos y organizas acciones para lograr tu aprendizaje.	X					
19	Con Google Classroom, se realiza un seguimiento de su progreso de aprendizaje y se logran sus objetivos.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Gutiérrez Chotón Luz María Del Pilar

**D.N.I.:** 40943841

**Fecha:** 02/11/2023

**Firma:**

  
Mg. Luz María Gutiérrez Chotón



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Luz María Del Pilar Gutiérrez Chotón, con Documento Nacional de Identidad N.º 40943841, de profesión Docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 1540943841, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución Educativa 82070 Abraham Valdelomar.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, cuyo propósito es medir el nivel de conocimiento que se tiene sobre como Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, a los efectos de su aplicación a estudiantes de quinto grado de secundaria.

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

Trujillo, a los 02 días del mes de noviembre del 2023

Apellidos y nombres: Gutiérrez Chotón Luz María Del Pilar DNI: 40943841 Firma:

  
Mg. Luz María Gutiérrez Chotón



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador** Dra. Julissa Humbertina Iglesias Pretel

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, diseñado por los bachilleres Levi Eslith Castro Burgas y Magvi Arteaga Correa, cuyo propósito es medir el nivel de conocimiento que se tiene sobre como Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, el cual será aplicado a estudiantes de quinto grado de secundaria, 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:

USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN  
TOCACHE 2023

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

LICENCIADO EN EDUCACION 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.

Gracias por su aporte

Magvi Arteaga Correa  
DNI N° 76697196

Levi Eslith Castro Burgas  
DNI N° 74068719



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### 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	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Google Classroom	Aspecto Pedagógico	Planificación de actividades Consolidación del aprendizaje Generación de Instrumentos de evaluación			
	Aspecto Técnico	Accesos a la plataforma Accesos a los ejercicios y evaluaciones			
	Gestión de Recursos y Organización de los contenidos	Uso del Drive y Carpeta Uso de Materiales Acceso a los recursos			
Aprendizaje Significativo	Gestiona Proyectos de emprendimiento	Genera alternativas creativas de solución para su emprendimiento Evalúa los resultados del trabajo realizado	5	X	
	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por <u>las tic</u>	Personaliza los entornos virtuales de aprendizaje en la plataforma Interactúa en los entornos virtuales	7	X	
	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Comprende que necesita aprender Organiza acciones para lograr su aprendizaje.	7	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**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	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Utilizando la plataforma Google Classroom se generan alternativas de solución.	X					
2	Trabajas de manera cooperativa para lograr objetivos en foros, chat y otras herramientas que te brinde Google Classroom.	X					
3	Aplicas el dominio de habilidades tecnológicas, como uso de software, dominio de la PC, etc.	X					
4	Utiliza la plataforma para dar a conocer sus emprendimientos haciendo uso de PPT	X					
5	Crea Grupos de interés haciendo uso de Google Classroom para sus proyectos de emprendimiento.	X					
6	Utilizando Google Classroom, personaliza creativamente los entornos virtuales de forma ordenada.	X					
7	La información, como gestionarla y sistematizarla, se analiza y organiza desde entornos virtuales	X					
8	Utilizar textos en formato pdf en Google Classroom	X					
9	Utilizar videos durante tus presentaciones de Google Classroom	X					
10	Utilizas animaciones que se encuentren en la plataforma Google Classroom	X					
11	Interactúas en entornos virtuales como PADLET, WAKELET, MEET, HANGOUT	X					
12	Varios objetos son creados por ti, utilizando Google Classroom, en formatos como diseños gráficos y diagramas, entre otros.	X					
13	Eres capaz de reflexionar sobre los conocimientos que son entregados y de aquellos que se necesita para una óptima formación.	X					
14	Se logra un aprendizaje basado en tu autoaprendizaje	X					





UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

15	Te motivas con tu propio trabajo durante el desarrollo de tus clases en Google Classroom	X					
16	Eres capaz de adaptarte al nuevo aprendizaje y entorno cambiante de Google Classroom.	X					
17	Coordinas con tus amigos aspectos a mejorar en el desempeño de actividades de Google Classroom.	X					
18	Utilizando Google Classroom logras tus objetivos y organizas acciones para lograr tu aprendizaje.	X					
19	Con Google Classroom, se realiza un seguimiento de su progreso de aprendizaje y se logran sus objetivos.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Iglesias Pretel Julissa Humbertina

**D.N.I.:** 27171681

**Fecha:** 02/11/2023

**Firma:**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Julissa Humbertina Iglesias Pretel, con Documento Nacional de Identidad N.º 27171681, de profesión Docente, grado académico Doctor, con código de colegiatura 1527171681, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución Educativa N° 82604-Chepate-Cascas.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, cuyo propósito es medir el nivel de conocimiento que se tiene sobre como Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, a los efectos de su aplicación a estudiantes de quinto grado de secundaria.

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

No adecuado ( )

Trujillo, a los 02 días del mes de noviembre del 2023

Apellidos y nombres: Iglesias Pretel Julissa Humbertina DNI: 27171681 Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador Dra. Maria Antonieta Azañedo Suárez**

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, diseñado por los bachilleres Levi Eslith Castro Burgas y Magvi Arteaga Correa, cuyo propósito es medir el nivel de conocimiento que se tiene sobre como Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, el cual será aplicado a estudiantes de quinto grado de secundaria, 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:

USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN  
TOCACHE 2023

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

LICENCIADO EN EDUCACION 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.

Gracias por su aporte

Magvi Arteaga Correa  
DNI N° 76697196

Levi Eslith Castro Burgas  
DNI N° 74068719



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**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
Google Classroom	Aspecto Pedagógico	Planificación de actividades Consolidación del aprendizaje Generación de Instrumentos de evaluación			
	Aspecto Técnico	Accesos a la plataforma Accesos a los ejercicios y evaluaciones			
	Gestión de Recursos y Organización de los contenidos	Uso del Drive y Carpeta Uso de Materiales Acceso a los recursos			
Aprendizaje Significativo	Gestiona Proyectos de emprendimiento	Genera alternativas creativas de solución para su emprendimiento Evalúa los resultados del trabajo realizado	5	X	
	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por <a href="#">las tic</a>	Personaliza los entornos virtuales de aprendizaje en la plataforma Interactúa en los entornos virtuales	7	X	
	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Comprende que necesita aprender Organiza acciones para lograr su aprendizaje.	7	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**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	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Utilizando la plataforma Google Classroom se generan alternativas de solución.	X					
2	Trabajas de manera cooperativa para lograr objetivos en foros, chat y otras herramientas que te brinde Google Classroom.	X					
3	Aplicas el dominio de habilidades tecnológicas, como uso de software, dominio de la PC, etc.	X					
4	Utiliza la plataforma para dar a conocer sus emprendimientos haciendo uso de PPT	X					
5	Crea Grupos de interés haciendo uso de Google Classroom para sus proyectos de emprendimiento.	X					
6	Utilizando Google Classroom, personaliza creativamente los entornos virtuales de forma ordenada.	X					
7	La información, como gestionarla y sistematizarla, se analiza y organiza desde entornos virtuales	X					
8	Utilizar textos en formato pdf en Google Classroom	X					
9	Utilizar videos durante tus presentaciones de Google Classroom	X					
10	Utilizas animaciones que se encuentren en la plataforma Google Classroom	X					
11	Interactúas en entornos virtuales como PADLET, WAKELET, MEET, HANGOUT	X					
12	Varios objetos son creados por ti, utilizando Google Classroom, en formatos como diseños gráficos y diagramas, entre otros.	X					
13	Eres capaz de reflexionar sobre los conocimientos que son entregados y de aquellos que se necesita para una óptima formación.	X					
14	Se logra un aprendizaje basado en tu autoaprendizaje	X					



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

15	Te motivas con tu propio trabajo durante el desarrollo de tus clases en Google Classroom	X					
16	Eres capaz de adaptarte al nuevo aprendizaje y entorno cambiante de Google Classroom.	X					
17	Coordinas con tus amigos aspectos a mejorar en el desempeño de actividades de Google Classroom.	X					
18	Utilizando Google Classroom logras tus objetivos y organizas acciones para lograr tu aprendizaje.	X					
19	Con Google Classroom, se realiza un seguimiento de su progreso de aprendizaje y se logran sus objetivos.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Azañedo Suárez María Antonieta

**D.N.I.:** 18225853

**Fecha:** 02/11/2023

**Firma:**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, María Antonieta Azañedo Suárez, con Documento Nacional de Identidad N.º 18225853, de profesión Docente, grado académico Doctor, con código de colegiatura 1518225853, labor que ejerzo actualmente como Docente en la Institución Educativa Marcial Acharan y Smith - Trujillo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario del aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, cuyo propósito es medir el nivel de conocimiento que se tiene sobre como Google Classroom mejora el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo, a los efectos de su aplicación a estudiantes de quinto grado de secundaria.

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

Trujillo, a los 02 días del mes de noviembre del 2023

Apellidos y nombres: Azañedo Suárez María Antonieta DNI: 18225853 Firma:

**Anexo 09**  
**Informe de turnitin**

**USO DEL CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL  
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA  
INSTITUCION EDUCATIVA EN TOCACHE 2023**

**INFORME DE ORIGINALIDAD**



**FUENTES PRIMARIAS**

<b>1</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica de Trujillo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>

Excluir citas: Activo

Excluir coincidencias: < 1%

Excluir bibliografía: Activo