

PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JOSÉ DE LOURDES 2023

por jose garcia puse

Fecha de entrega: 20-dic-2023 07:44p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2263415234

Nombre del archivo: TESIS_GARC_A_PUSE_JOSE.docx (10.14M)

Total de palabras: 17436

Total de caracteres: 91468

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

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



**PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE
EMPRESARIADO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE SAN JOSÉ DE LOURDES 2023**

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

AUTOR

Br. José García Puse

ASESOR

Mg. Celina Pérez Mena

<https://orcid.org/0000-0002-5888-8714>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO - PERÚ

2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Celina Perez Mena con DNI N° 16712856, como asesor de la tesis titulada “Plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución Educativa de San José de Lourdes 2023” desarrollada por los egresados José García Puse con DNI N° 46758327 del programa de estudios de educación secundaria con mención en Computación e informática; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

.....
Celina Pérez Mena
Asesora

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

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

Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la Universidad
Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI
Vicerrectora Académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación(e)

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada para mi Padre quien no está físicamente, pero desde la eternidad sé que me cuida y me guía mi padre querido,

Este logro es en tu honor Padre, porque fue gracias a tu amor y dedicación que aprendí a nunca rendirme.

Mi corazón aún llora por tu ausencia, pero sé que estás orgulloso de mí desde donde estás.

Te extraño profundamente y esta dedicatoria es mi pequeña forma de decirte que nunca te olvidaré Papá

A mi Madre también gracias por apoyarme siempre, siempre estas para todos nosotros tus hijos te amo mucho y esto te lo dedico con mucho amor.

AGRADECIMIENTO

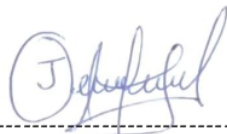
En primer lugar, le doy gracias a Dios, por darme la vida y la oportunidad de tener una linda experiencia en mi prestigiosa universidad, gracias a la UCT por formarme y convertirme en un docente la cuál siempre fue mi sueño desde pequeño, Gracias también a mi asesora de tesis quien estuvo siempre pendiente de mi proyecto de tesis desde el inicio en este trabajo, Gracias a la vida por este nuevo triunfo. gracias a todas las personas que me apoyaron y creyeron en la realización de esta tesis.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, José García Puse, con DNI N°46758327, egresado del Programa de Estudios de Educación Secundaria con mención en Computación e Informática, de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulada: “Plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de una Institución Educativa de San José de Lourdes 2023”, el cual consta de un total de 96 páginas, en las que se incluye 11 tablas y 5 figuras, más un total de 44 páginas en anexos.

Dejo 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 mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

El autor



José García Puse
DNI 46758327

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA	27
2.1 Enfoque y tipo	27
2.2 Diseño de investigación	27
2.3 Población, muestra y muestreo	28
2.4 Técnica e instrumentos de recojo de datos	28
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	29
2.6 Aspectos éticos en investigación	30
III. RESULTADOS	31
IV. DISCUSIÓN	42
V. CONCLUSIONES	45
VI. RECOMENDACIONES	46
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS	53
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información	53
Anexo 2: Ficha técnica	57
Anexo 3: Operacionalización de variables	86
Anexo 4: Carta de presentación	88
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	89
Anexo 6: Consentimiento informado	90
Anexo 7: Asentimiento informado	91
Anexo 8: Matriz de consistencia	93
Anexo 9: Captura de similitud Turnitin	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población por grado y sexo	28
Tabla 2. Niveles obtenidos de la Plataforma Classroom en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	31
Tabla 3. Niveles obtenidos en las dimensiones de la Plataforma Classroom en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	32
Tabla 4. Niveles obtenidos de la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	33
Tabla 5. Niveles obtenidos en las dimensiones de la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes.....	34
Tabla 6. Prueba de normalidad aplicada a variables y dimensiones en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	35
Tabla 7. Prueba de correlación aplicada a variables y dimensiones en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	35
Tabla 8. Prueba de correlación entre la Plataforma Classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	37
Tabla 9. Prueba de correlación entre la cultura digital y la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	38
Tabla 10. Prueba de correlación entre el sistema de aprendizaje y la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	39
Tabla 11. Prueba de correlación entre el sistema de evaluación y la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Esquema de diseño de investigación	27
Figura 2. Niveles obtenidos de la Plataforma Classroom en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	31
Figura 3. Niveles obtenidos en las dimensiones de la Plataforma Classroom en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	32
Figura 4. Niveles obtenidos de la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	33
Figura 5. Niveles obtenidos en las dimensiones de la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes	34

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito de determinar la relación que existe entre plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023. La pesquisa se llevó a cabo mediante un enfoque cuantitativo, de tipo básica, con el método hipotético – deductivo y diseño no experimental, descriptivo correlacional; además la población estaba dispuesta por 279 estudiantes de ellos se tomó a 43 estudiantes como parte de la muestra, además se empleó la técnica de la encuesta a través de dos instrumentos que fue adaptado y validado por juicio de expertos. Asimismo, se sustrajo la validez mediante los valores de 0,925 y 0,925 para ambas variables mediante el alfa de Cronbach. En cuanto a los resultados descriptivos se evidenció que, el 44.2% usaron la plataforma Classroom en un nivel bajo, el 41.9% en nivel medio y el 14.0% en el máximo nivel, en cuanto a gestión de proyectos de emprendimiento, se verificó que, el 30.2% adopta en un nivel bajo, el 51.2% en nivel medio y el 18.6% en alto; por otro lado, para los resultados inferenciales se mostró que existe una correlación positiva considerable entre plataforma Classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento con valor numérico de $r = 0.620$ y $p = 0.001$, este siendo menor a 0.05, en efecto, se acepta la hipótesis de investigación.

Palabras clave: Classroom, digital, emprendimiento, gestión de proyectos.

ABSTRACT

The purpose of the research was to determine the relationship between the Classroom platform and the management of entrepreneurship projects in students in the fourth year of secondary school at the Ricardo Palma Educational Institution in San José de Lourdes 2023. The research was carried out through a quantitative approach, basic type, with the hypothetical-deductive method and non-experimental design, descriptive-correlational; also the population consisted of 279 students of whom 43 students were taken as part of the sample, also used the technique of the survey through two instruments that was adapted and validated by expert judgment. Also, the validity was subtracted by means of the values of 0.925 and 0.925 for both variables by means of Cronbach's alpha. Regarding the descriptive results, it was found that 44.2% used the Classroom platform at a low level, 41.9% at a medium level and 14.0% at the highest level; in terms of entrepreneurship project management, it was verified that 30.2% adopted it at a low level, 51.2% at a medium level and 18. On the other hand, for the inferential results it was shown that there is a considerable positive correlation between Classroom platform and entrepreneurship project management with a numerical value of $r = 0.620$ and $p = 0.001$, this being less than 0.05, in effect, the research hypothesis is accepted.

Key words: Classroom, digital, entrepreneurship, project management.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto actual, la habilidad restringida para aprender que presentan ciertos estudiantes se vincula con su escasa participación y las múltiples distracciones, aspectos que inciden de manera negativa en su rendimiento escolar. Tales condiciones pueden mermar la curiosidad y el entusiasmo de los alumnos, afectando su desarrollo educativo. A pesar de las técnicas pedagógicas utilizadas o la ausencia de respaldo familiar, la facultad de los estudiantes para manifestar sus conocimientos adquiridos resulta crucial para su triunfo académico (Miranda, 2022).

En cuanto a nivel internacional, una investigación global efectuada en Argentina revela que Google Classroom es altamente valorado en el ámbito de la educación elemental, incluso cuando algunos maestros carecen de la capacitación necesaria para manejar plataformas digitales. De acuerdo con Kraus et al. (2019), un 90% de los educadores opina que su facilidad de uso contribuye a una mejor disposición de los materiales didácticos y estimula la implicación estudiantil. El estudio resalta su impacto positivo en la estructuración de los contenidos (66%), la participación activa (68%) y la colaboración grupal (89%). Es considerado un instrumento esencial para potenciar la comunicación y el trabajo conjunto entre docentes y discentes.

Mientras tanto, el estudio realizado en España sobre la interacción de los niños y adolescentes de 11 a 17 años con la tecnología informa que un cuarto de ellos podría estar dándole un uso inapropiado, además, en un 12% de los participantes indica que su aprovechamiento académico ha disminuido, y un 4,5% reporta que han sacrificado tiempo valioso de interacción social con amigos debido al empleo de las TIC, así mismo, la investigación subraya la importancia de implementar medidas preventivas y educativas para promover un manejo más efectivo de las TIC. Por otro lado, recomienda que los docentes desempeñen un rol orientador, facilitando un aprendizaje significativo dentro de un ambiente educativo positivo (Díaz et al., 2020).

En el Perú, según Gamarra et al. (2021), los datos del MINEDU indican que existe inequidad en el acceso a una educación de excelencia, dado que, a pesar de que la cobertura educativa es del 99,22%, la infraestructura varía enormemente, dado que sólo el 71,2% de las escuelas cuentan con servicios básicos frente al 21,9% en las regiones rurales. En cuanto a las TIC, la disponibilidad de Internet en primaria es del 37,9% y del 71,0% en secundaria.

A pesar de que el 97,9% de los instructores posee un teléfono móvil, el 62,8% carece de formación en TIC. En tanto, según Gómez y Escobar (2021), la educación virtual a través de plataformas como aula sufre desafíos debido a la falta de recursos tecnológicos, lo que dificulta el aprendizaje de los estudiantes sin conexión a Internet y constituye una dificultad clave en el avance educativo.

Además, Perú es conocido internacionalmente por su dinamismo empresarial, caracterizado por la alta cantidad de emprendimientos que surgen anualmente, aunque muchos de ellos operan de manera informal. No obstante, la generación de ingresos para empleados y negocios resulta deficiente, reflejándose en una limitada productividad cada año. De acuerdo con el Instituto Peruano de Economía - IPE (2019), regiones como Huancavelica, Cajamarca y Huánuco figuran entre las áreas con menor nivel de competitividad y prosperidad en Perú. La insuficiencia de habilidades limita la explotación adecuada de los recursos disponibles, sean estos humanos, materiales, económicos o del entorno, lo que frena el desarrollo económico en Huancavelica. Por otro lado, Huaytará es el punto de partida para los cultivadores de camélidos sudamericanos que ofrecen fibra de alpaca a costos módicos, en un contexto similar al de la comunidad de Pilpichaca, también caracterizada por limitados recursos económicos. Además, se dedican al cultivo de paltas y una diversidad de frutas, como el Sanki, con el propósito de comercializarlo en la localidad ya sea como una refrescante bebida o como postre (Quispe, 2022).

En el ámbito local, se llevó a cabo un estudio en un colegio secundario de Piura que cuenta con aproximadamente 100 estudiantes. Durante este lapso, Zoom fue la herramienta predominante, enfocándose principalmente en compartir documentos y crear espacios colaborativos. Pese a que una minoría de los docentes hacía uso de Aula, se evidenció un marcado déficit en la capacitación sobre plataformas digitales avanzadas. Dicha plataforma disponía de diversos materiales como asignaciones, videos y encuestas de Google Form, los cuales promovían la interacción y el aprendizaje conjunto entre alumnos y maestros, buscando una experiencia educativa más interactiva y profunda. Por ende, se planteó como meta proporcionar una formación continua a los profesores en el manejo de Classroom, integrando la gestión educativa con los estudiantes dentro de una estrategia de crecimiento económico.

Por tal motivo se planteó la pregunta de investigación general como: ¿Cuál es la relación que existe entre plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento

en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?

De la misma manera se planteó las preguntas específica de la siguiente manera: ¹ ¿Cuál es el nivel de la plataforma Classroom en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?, ¿Cuál es el nivel de gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?, ¿Cuál es la relación que existe entre cultura digital y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?, ¿Cuál es la relación que existe entre sistema de aprendizaje y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?, ¿Cuál es la relación que existe entre sistema de evaluación y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?

En cuanto a la justificación teórica de este estudio es esencial para ¹ explorar la interacción entre la plataforma Classroom de educación y la administración de proyectos en el ámbito empresarial. La intención es optimizar el emprendimiento y fortalecer las competencias estudiantiles, además, es esencial que los educadores enfatizan la importancia de desarrollar habilidades de gestión de emprendimiento en los adolescentes, permitiéndoles involucrarse activamente con su entorno, enfrentar los desafíos cotidianos y el ingreso económico para sus familias con beneficio de mejorar para sus condiciones a través del empleo de la plataforma Classroom.

En la perspectiva práctica, la plataforma Classroom puede ser clave en la gestión de iniciativas emprendedoras, ya que puede contribuir al avance educativo y facilitar que docentes y estudiantes implementen técnicas de enseñanza más efectivas. Además, puede transformar tanto la manera en que los estudiantes aprenden como la labor docente, representando un enfoque significativo para el progreso educativo. Es fundamental tener en cuenta que, mediante el uso de la plataforma Classroom, los estudiantes se conviertan en arquitectos de su propio conocimiento y deben ser los principales artífices de su emprendimiento en los negocios.

Para la justificación metodológica de este estudio radica en profundizar el entendimiento del material educativo y fomentar una experiencia de aprendizaje más

estimulante y activa. La ausencia de la plataforma Classroom en la educación de proyectos de emprendimiento podría obstaculizar que los estudiantes adquieran las competencias requeridas por el Currículo Nacional.

Por otro lado, se hace mención los objetivos de investigación, en tanto el objetivo general es: Determinar la relación que existe entre plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

En cuanto a los objetivos específicos se menciona lo siguiente: Identificar el nivel de la plataforma Classroom en estudiantes de secundaria en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023. Identificar el nivel de gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023. Determinar la relación que existe entre cultura digital y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023. Determinar la relación que existe entre sistema de aprendizaje y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023. Determinar la relación que existe entre sistema de evaluación y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

Así mismo, la hipótesis general es: Existe relación entre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

De la misma manera, las hipótesis específicas se mencionan a continuación como: Existe relación entre la cultura digital y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023. Existe relación entre el sistema de aprendizaje y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023. Existe relación entre el sistema de evaluación y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

Por su parte en el fundamento teórico, se considera los antecedentes como es el caso de estudios internacionales. En tanto, Vecilla (2022), en su tesis desarrollado en Ecuador. Su

pesquisa se centró en evaluar cómo la plataforma Classroom afecta a los estudiantes de tercer grado, utilizando un método experimental causal y una muestra de 45 estudiantes. Se aplicó un cuestionario de 18 ítems, con las primeras 9 preguntas dirigidas a Classroom y las restantes 9 al rendimiento académico, validado mediante encuestas. Los resultados mostraron una correlación significativa (con un valor de 0.000, menor que 0.05) entre el uso de Classroom y el rendimiento académico, evidenciando su influencia positiva en la mejora del desempeño estudiantil. Classroom, como herramienta tecnológica de fácil acceso para la enseñanza y comunicación, contribuye significativamente al aprendizaje y al desarrollo de habilidades cotidianas. El estudio también resalta el rol crucial de Classroom en facilitar una comunicación más efectiva entre profesores y estudiantes, incrementando la eficacia en la enseñanza y el dominio en el manejo de esta herramienta tecnológica.

Pilla (2022), su investigación desarrolló en Ecuador. La pesquisa se centró en evaluar la influencia del método Flipped Classroom en el proceso educativo de Estudios Sociales en alumnos de cuarto grado. Se realizó un análisis de estudios previos que evidencian los beneficios de este método para estimular el interés, la motivación y la creatividad de los estudiantes, contribuyendo así a un aprendizaje más profundo. La metodología mixta del estudio abarcó tanto un análisis documental como de campo, mediante el uso de encuestas y entrevistas con un profesor y 45 alumnos de cuarto grado. Tras analizar y organizar los resultados, se aplicó la prueba de Chi-cuadrado para comprobar las hipótesis planteadas. Se concluye que el método Flipped Classroom es fundamental para el aprendizaje, ya que fomenta una participación más activa de los estudiantes en su formación, involucrándolos en actividades previas, durante y posteriores a las clases, lo cual favorece su desempeño en estudios sociales.

Vega (2021), tesis desarrollado en Ecuador, su objetivo de la investigación fue llevar a cabo un enfoque mixto de carácter descriptivo y no experimental, el cual involucró a 5 profesores y 160 estudiantes de tercer año de bachillerato, para un total de 165 individuos. Los resultados obtenidos indicaron que la mayoría de los jóvenes estaban entre las edades de 16 y 20 años, y que el 57% de ellos tenía un conocimiento superior al promedio en los temas proporcionados por los profesores. Además, los estudiantes participaron activamente en las actividades planificadas y demostraron un buen rendimiento académico. Por su parte, los profesores hicieron uso de diversas herramientas de evaluación, tales como

observaciones, simulaciones, estudios de caso y entrevistas, las cuales influyeron en la creación de una Guía de Emprendimiento dirigida a los alumnos.

Romero (2019), tesis desarrollado en Ecuador. La investigación se propuso resaltar el valor de Google Classroom como medio didáctico para potenciar la escritura en inglés de los estudiantes. Se contó con la participación de 41 estudiantes y se recabaron datos cualitativos a través de encuestas y un cuestionario Likert de opciones múltiples. Los métodos inductivos, sintéticos y empíricos se emplearon para el análisis de datos, realizado en Google Forms y Microsoft Excel en línea. Los hallazgos confirmaron la relevancia de Google Classroom como herramienta educativa para el desarrollo de la escritura en alumnos de secundaria, destacando cómo los recursos tecnológicos de la plataforma promueven una participación activa de docentes y alumnos. Esto indica que tal estrategia podría extenderse a la enseñanza de otras disciplinas académicas. El estudio también enfatiza la contribución significativa de las TIC en la educación virtual y la importancia de utilizar eficazmente las plataformas en línea para elevar la calidad educativa.

Mientras tanto en el ámbito nacional, Salinas y Muñoz (2023) tesis desarrollado en La Libertad. Su intención de la investigación fue identificar cómo el uso de Classroom incide en la gestión de proyectos empresariales entre los alumnos de secundaria. Se adoptó una metodología cuantitativa con un diseño transversal correlacional, seleccionando a un grupo de docentes como muestra. Se administraron dos encuestas con escalas de valoración para recoger datos, una centrada en Classroom y otra en la dirección de proyectos empresariales. Los datos mostraron una conexión directa y notable entre el uso de Classroom y la gestión de proyectos, con un coeficiente de correlación de 0.812 y una significancia de 0,0 lo que implica que un uso más eficaz de Classroom se asocia con una mejor gestión de proyectos empresariales en la educación secundaria.

Cubas y Terrones (2023), en su tesis, su finalidad de la investigación fue determinar la relación entre la gestión de proyectos de emprendimiento y el uso de la plataforma Classroom por parte de los estudiantes de secundaria. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y un diseño correlacional transversal no experimental. Los sujetos de estudio fueron los profesores de secundaria. Para recabar datos sobre la plataforma Classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento, se emplearon dos encuestas valorativas. La conclusión principal indicó la ausencia de una relación directa entre el uso de Classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes mencionados.

Esta conclusión se basó en los resultados de la prueba de Rho de Spearman, que mostró un p-valor de 0.459 y un coeficiente de correlación de -0.140, lo que sugiere una correlación no significativa.

Rimari (2023), tesis desarrollado en Lima. Su meta del estudio fue explorar cómo el uso de Classroom se relaciona con la habilidad digital de maestros de primaria. Se siguió un enfoque cuantitativo, con un diseño transversal no experimental y correlacional. Participaron 33 maestros de primaria, a quienes se les aplicaron encuestas con cuestionarios. Los hallazgos mostraron una correlación significativa y moderadamente positiva entre la cultura digital y la competencia digital de los maestros, con un coeficiente de Pearson de 0.641**. Se encontró una relación significativa y moderada entre el sistema de aprendizaje y la competencia digital con un coeficiente de 0.659**. Además, se descubrió una correlación alta y significativa entre el sistema de evaluación y la competencia digital, con un coeficiente de 0.849**. Se concluyó que hay una relación importante entre Classroom y la competencia digital docente, confirmada por un valor de p de 0.001, menor a 0.05.

Miranda (2022), en su tesis desarrollado en Lima. La meta de la investigación fue evaluar cómo la plataforma Aula afecta el proceso educativo de estudiantes en una escuela. Participaron 61 alumnos de nivel secundario y se recabó información mediante un cuestionario. Se adoptó una metodología cuantitativa y explicativa. Los hallazgos indicaron que el uso de Aula tuvo un efecto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. El valor t de 0,525** corroboró la importancia de este efecto, desestimando la hipótesis nula y confirmando la hipótesis planteada en la investigación.

Zuñiga (2022), en su tesis desarrollado en Lima. Su finalidad de la investigación fue determinar la relación entre el empleo de Classroom y el rendimiento comunicativo de alumnos de cuarto grado. Se optó por un enfoque cuantitativo con un diseño correlacional no experimental. El estudio se efectuó con 60 estudiantes de dos clases distintas de cuarto de primaria. La encuesta se usó como método de recolección de datos y el cuestionario como instrumento principal. La fiabilidad de las variables se midió con el coeficiente Alpha de Cronbach, logrando un resultado de 0.943** para el uso de Classroom y de 0.929** para el aprendizaje comunicativo, evidenciando alta fiabilidad. El análisis reveló una correlación significativa entre el uso de Classroom y el aprendizaje, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.653** y un valor de p inferior a 0.05.

Peché (2019), su tesis lo elaboró en Lima. Su propósito de la investigación fue analizar la conexión entre las competencias sociales y la aptitud en la administración de proyectos emprendedores en alumnos de quinto de secundaria. Se utilizó un diseño correlacional con 128 estudiantes como muestra. Se aplicaron dos instrumentos de medición: uno para las competencias sociales y otro para la habilidad en gestión de proyectos, ambos personalizados para el estudio. Los hallazgos indicaron una asociación significativa y moderada entre las variables, invalidando la hipótesis nula con un coeficiente de correlación tau_b de Kendall de 0.561**.

A nivel regional, Quintana (2022), en su tesis, su propósito de la investigación fue examinar el impacto de Google Classroom en la mejora de competencias desde la visión docente en el centro Sagrado Corazón de Jesús de Piura durante el año 2021. Se adoptó una metodología cualitativa descriptiva y correlacional, complementada con una encuesta mediante Google Formularios a 50 educadores. Los hallazgos revelaron una utilización predominante de Google Classroom por los docentes (96%) y una notable eficacia en el fomento de competencias. La fiabilidad de las variables Google Classroom y desarrollo de habilidades fue confirmada por el coeficiente alfa de Cronbach (0.89 y 0.95, respectivamente). Se encontró una correlación significativa (0.725) entre las variables, con un p-valor menor a 0.01, validando así las hipótesis y metas del estudio.

Calderón (2021), en su tesis planteó su propósito con la finalidad de esta investigación fue determinar cómo el modelo educativo Flipped Classroom afecta la comprensión lectora de los alumnos. Se optó por un diseño metodológico no experimental y correlacional de nivel básico, con 82 estudiantes participantes. Para la recolección de datos, se aplicaron dos encuestas: una para evaluar la adopción del Flipped Classroom y otra para la comprensión lectora. Los resultados mostraron una correlación positiva y notable entre el aprendizaje en el aula y fuera de ella, así como la valoración del método educativo, con la comprensión lectora a niveles literales, inferenciales y críticos. En conclusión, el estudio reveló una fuerte relación positiva entre el uso del Flipped Classroom y el avance en la comprensión lectora, cubriendo distintas facetas de esta destreza.

Flores (2021), en su tesis. La meta del estudio consistió en explorar la relación entre las habilidades genéricas y la iniciativa emprendedora de los estudiantes universitarios. Se analizó una muestra de 150 estudiantes mediante un método cuantitativo y un diseño correlacional descriptivo no experimental. La recolección de datos se realizó a través de

encuestas con cuestionarios de 19 y 22 ítems, basados en escalas de Likert. Expertos confirmaron la validez y alta confiabilidad de los instrumentos. Los resultados evidenciaron una correlación significativa y moderada ($\rho=0.521$, $p=0.000$) entre las competencias genéricas y el emprendimiento, resaltando la importancia de las destrezas instrumentales, sistémicas e interpersonales en la actividad emprendedora. Por tanto, se concluye que las competencias genéricas son un indicador predictivo positivo para el fomento del espíritu emprendedor entre los estudiantes.

Espinoza (2018), en su tesis, su investigación tuvo como meta evaluar la conexión entre las cualidades emprendedoras de los estudiantes y su habilidad para crear proyectos de negocio. Se utilizó un diseño transversal no experimental en un estudio aplicado y correlacional. La técnica de recolección de datos fue una encuesta mediante un cuestionario específico. Se estudió a todos los estudiantes matriculados, seleccionando una muestra de 226 alumnos a través de un muestreo estratificado. Los datos estadísticos revelaron una relación significativa entre las características emprendedoras de los estudiantes y su habilidad para iniciar empresas. El nivel de significancia fue de 0.00 y el coeficiente de correlación de Spearman de 0.517**, indicando una relación moderada y positiva entre las variables. Los resultados sugieren que un incremento en las destrezas emprendedoras de los estudiantes está vinculado con un aumento en la creación de proyectos empresariales.

En cuanto a las bases teóricas científicas, la plataforma Classroom, según la definición de Gámez et al. (2020), es una herramienta educativa virtual gratuita que facilita la creación de aulas virtuales. Esta plataforma se caracteriza por su capacidad para fomentar una interacción dinámica y activa entre profesores y estudiantes, gracias al uso de diversas herramientas interactivas que están a disposición de los usuarios. Por su parte, Prado et al. (2020) describen esta plataforma como un conjunto de herramientas digitales disponibles para entidades educativas, que facilitan un aprendizaje y trabajo con un enfoque más novedoso. Además, Ledo y Ruiz (2010), citados por Campos et al. (2020), definen a Classroom como un sitio web que ofrece una variedad de herramientas organizadas y metodológicas destinadas a la educación, simplificando la administración de cursos y el intercambio de información mediante el uso de recursos como el correo electrónico, foros, chats y videoconferencias, entre otros.

Las teorías cognitivas son la base que sustenta la justificación del uso de la Plataforma Classroom. Según Leflore (2000), mencionado por Henao y Zapata (2001), la

creación de contenidos educativos digitales se apoya en una diversidad de perspectivas, técnicas y tácticas. Dentro de estos métodos se incluye la aplicación de recursos didácticos como los mapas mentales y conceptuales, además de criterios diseñados para estimular y reactivar los conocimientos previamente adquiridos. Estos recursos resultan sumamente beneficiosos y constituyen una orientación clave para el desarrollo efectivo de materiales de aprendizaje en plataformas online.

En el contexto de la educación en línea, el constructivismo se presenta como una metodología clave para el diseño de actividades pedagógicas. Siguiendo los fundamentos de Leflore (2000), este enfoque considera al alumno como un agente activo en la construcción de su conocimiento, buscando darle sentido a su aprendizaje. Se alienta la interacción entre pares y la solución de problemas como elementos cruciales del proceso educativo. Cada persona desarrolla su propio marco mental para comprender el mundo. En plataformas virtuales, se recomienda integrar prácticas que permitan a los estudiantes aplicar sus propias técnicas, como los mapas mentales, y asumir la responsabilidad de entender los contenidos a través de representaciones externas que expresen sus concepciones internas.

Así mismo, la importancia del uso de la plataforma Classroom según Guevara et al. (2019) destacan el papel crucial de Classroom en la optimización de la comunicación dentro del ámbito educativo. Esta plataforma permite a los educadores hacer anuncios, formular interrogantes y ofrecer feedback instantáneo a los alumnos. De acuerdo con Sosa et al. (2021), estas características contribuyen significativamente a la eficiencia y al mejoramiento de las actividades docentes, apoyando en procesos como la creación, organización, comunicación y administración de tareas. Classroom también proporciona a los estudiantes una opción práctica para el intercambio de archivos y la elaboración de documentos de manera online.

En la investigación de Kraus et al. (2019), se resaltan múltiples beneficios de usar Classroom, incluyendo su configuración intuitiva que mejora la organización del contenido académico. Esta plataforma también impulsa la interacción entre docentes y discentes, minimiza la necesidad de manejo de documentos físicos, incrementa la protección de la información privada y estimula la realización de consultas en línea, debates, proyectos en equipo y el aprendizaje en conjunto. Por otro lado, República (2022) añade otras ventajas significativas como la simplicidad para distribuir los horarios de exámenes y asignaciones,

la posibilidad de compartir recursos adicionales para el estudio y la capacidad de mantener informados a los alumnos, incluso durante las faltas.

Además, en sus dimensiones como cultura digital, Riverón (2016) sugirió examinar cómo la cultura y la tecnología se influyen mutuamente, prestando atención a los aspectos éticos, estéticos, culturales y sociales de las tecnologías de información y comunicación. Bajo esta óptica, la cultura digital implica el dominio de conocimientos para utilizar eficazmente el ciberespacio en la educación, incentivando el desarrollo de metodologías didácticas alineadas con esta cultura. Por ende, se acepta que la cultura digital potencia las metodologías de enseñanza al ofrecer recursos educativos que se integran con la plataforma Classroom.

Para la dimensión ² sistema de aprendizaje, para Gutiérrez (2018) define el sistema de aprendizaje como el proceso de adquirir habilidades orientadas a solucionar problemas, lo cual involucra entender, identificar, estructurar y recordar conocimientos ya obtenidos para abordar nuevos conceptos. En el ámbito de la educación primaria, esto significa ajustar el conocimiento pedagógico para que se alinee con la plataforma Classroom, reconociendo su valor y aplicándolo en la enseñanza y el aprendizaje de alumnos y maestros.

Asimismo para la dimensión sistema de evaluación, según Cippec (2019), la finalidad de este enfoque es comprender el funcionamiento de un sistema de supervisión y evaluación que proporciona datos relevantes para la toma de decisiones, con el objetivo de incrementar la eficacia de los docentes a través de la retroalimentación del proceso educativo. Así, el propósito del sistema de evaluación de los docentes es elevar el nivel de la enseñanza en el aula, brindando contribuciones constructivas que mejoren el desempeño de los educadores y la calidad de la educación en la plataforma Classroom.

¹ En cuanto a la variable gestión de proyectos de emprendimiento se definió según el Ministerio de Educación (2016), la esencia radica en la experiencia adquirida en la gestión de proyectos por empresarios, ya sean del ámbito económico o social. Se destaca que, mediante su involucramiento en el desarrollo de bienes o servicios, los estudiantes colaboran para idear soluciones viables frente a los retos y problemas ambientales.

Según el Ministerio de Educación (2016), al enfrentar distintas circunstancias, los estudiantes aplican su saber, destrezas y disposiciones para utilizar los recursos requeridos y ejecutar la tarea con eficacia. Dichos elementos son vistos como recursos y constituyen

operaciones fundamentales, en contraste con las competencias, que implican operaciones de mayor complejidad.

Hidalgo (2014) distingue al emprendedor como alguien capaz de emprender nuevas iniciativas en áreas variadas, incluyendo la política, la economía o el sector social. No obstante, en el contexto empresarial, se refiere a aquellos que fundan negocios o compañías. Beltrán (2011) señala que los emprendimientos buscan lograr ganancias económicas en un periodo determinado, usualmente partiendo de cero y basándose en ideas sostenibles con apoyo financiero del mercado.

El proceso emprendedor se inicia con una idea de un producto o servicio, concebida desde la visión del emprendedor, quien avanza su empresa a través de estrategias y la exploración de mercados tal vez no tan saturados. En este marco, la figura del emprendedor es vital para la economía, dado que el bienestar y dinamismo de una nación se vinculan directamente con la competitividad de sus negocios. Por ello, es esencial que el emprendimiento y la educación estén interconectados; los programas educativos deben ir más allá de la teoría emprendedora y fomentar un entendimiento profundo de la economía local (Borja et al., 2020).

Por otro lado, según Alcaraz (2011), ser emprendedor significa tener ciertas características que impulsan a un individuo a actuar de manera particular. Son estas cualidades las que facilitan la demostración de competencias para reconocer, establecer y lograr metas de manera efectiva.

Además, Aguilar (2014) caracteriza a los emprendedores como pioneros que inician su trayectoria desde donde se encuentran, aprendiendo por sí mismos y asumiendo riesgos, diferenciándose de aquellos que se resisten al cambio. Asimismo, Caldas et al. (2016) los definen como individuos que emprenden acciones novedosas y creativas, con frecuencia arriesgándose. También, Alcaraz (2011) los identifica como cualquier persona involucrada en la economía que realice actividades de carácter innovador, así como aquellos que rechazan seguir las prácticas y rutinas comúnmente aceptadas.

Para el enfoque del área de educación para el trabajo, el Ministerio de Educación (2016), se considera a los estudiantes como agentes de cambio con la capacidad de generar influencia en los ámbitos social y económico, mediante la creación e implementación de proyectos emprendedores que propician impactos beneficiosos en su comunidad. Esta competencia les facilita el acceso a oportunidades laborales y a la educación superior,

permitiéndoles un desarrollo exitoso tras concluir su formación básica. Los estudiantes que opten por integrarse al mercado de trabajo después de la educación secundaria deberían poseer habilidades técnicas y capacidades interpersonales desarrolladas, para optimizar sus posibilidades de empleo acorde a sus intereses.

En el marco de nuestro programa educativo nacional, la sección dedicada a la educación para el trabajo adopta una metodología pedagógica enfocada en el emprendimiento, la enseñanza de aspectos financieros y sociales, y la capacitación para el trabajo y la cotidianidad. La finalidad de este enfoque es promover un crecimiento completo de los estudiantes, ayudándoles a definir sus objetivos personales, preparándolos para aportar a su comunidad y propiciar una transformación consciente y responsable (Ministerio de Educación, 2016).

La Pedagogía del Emprendimiento, al promover la Educación para el Trabajo (EPT), se caracteriza por incentivar la inventiva y el liderazgo en los estudiantes. Este enfoque no solo busca equipar a los jóvenes para el futuro, sino también inspirarlos a seguir un rumbo claro hacia adelante, impulsando la formulación de un plan de vida respaldado por las herramientas adecuadas para lograr sus metas. Es crucial que, como parte de esta estrategia, los estudiantes inicien proyectos que resuenen con sus intereses, capacidades y pasiones, particularmente en la adolescencia, una etapa de exploración y cimentación de las bases de su proyecto de vida, mientras se promueve su involucramiento activo en la sociedad (Ministerio de Educación, 2016).

De acuerdo con la descripción del Ministerio de Educación (2016), la Competencia 27 va más allá de la mera creación de empresas. Consiste en emprender una serie de acciones estratégicas con un fin claro, integrándolas al contexto socioeconómico para finalmente establecer un negocio. Es esencial que el estudiante inicie este proceso con una introspección personal, fomentando una autoconfianza que le motive a iniciar proyectos, tomar decisiones y, cuando sea necesario, enfrentar riesgos, invirtiendo su tiempo y recursos con determinación para alcanzar sus metas. Esto captura la quintaesencia de la Pedagogía del Emprendimiento.

El Ministerio de Educación (2016) establece los cimientos de la Pedagogía del Emprendimiento, resaltando elementos esenciales. Entre estos, se encuentra el fomento del autoconcepto y el liderazgo, que comprenden la visión personal del mundo, los principios individuales, el conocimiento de uno mismo y la autoaceptación, los cuales motivan a la

acción. Se subraya también la relevancia de la interacción y el trabajo conjunto, incentivando el compartir experiencias e información, lo que mejora las capacidades individuales y puede actuar como estímulo recíproco. Se pone énfasis en la importancia de la disposición a tomar riesgos, promoviendo la resistencia ante la frustración, la constancia en los empeños y la valoración de los fallos como lecciones valiosas. Finalmente, se enfatiza el efecto significativo de los emprendimientos al brindar respuestas a desafíos o requerimientos existentes en su entorno inmediato.

La Competencia 27, establecida en el Currículo Nacional de Educación Básica, se centra en la administración de iniciativas emprendedoras, tanto económicas como sociales, y se desarrolla durante los ciclos VI y VII de la educación secundaria. Esta habilidad emerge como una solución a las demandas detectadas en la comunidad, ya sean económicas o sociales, retando a los estudiantes a idear y crear respuestas originales e innovadoras. Además, promueve la implementación de estas propuestas mediante el uso diverso de recursos, técnicas y tácticas de forma eficaz y eficiente para alcanzar metas personales o colectivas (Ministerio de Educación, 2017).

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2017), el estudio de esta competencia pone énfasis en fomentar el trabajo colaborativo como solución a los retos del contexto. Esto conlleva la generación de iniciativas ajustadas a las exigencias detectadas, ya sean productos o servicios que demanden la utilización de recursos, destrezas y decisiones tácticas para garantizar su pertinencia y factibilidad. Paralelamente, las destrezas requeridas para el desarrollo de esta competencia son vistas como aspectos cruciales en el estudio, además, considera como dimensiones los siguientes:

La dimensión de generación de propuestas de valor, consiste en identificar soluciones originales y novedosas para atender demandas insatisfechas o desafíos sociales reconocidos, concretándose en la oferta de productos o servicios. Este proceso incluye un análisis crítico para asegurar la pertinencia de dichas soluciones, las cuales son corroboradas por los beneficiarios o afectados potenciales. Para materializar la propuesta, se elabora un plan estratégico que se alinea con las metas y objetivos ya definidos, considerando los recursos esenciales y las tareas necesarias para su implementación.

Para la dimensión de empleo de habilidades técnicas, se refiere al uso de conocimientos especializados en técnicas para realizar los procesos requeridos en la

fabricación de productos o la prestación de servicios. Se alcanza a través del manejo efectivo de las herramientas, equipos o programas informáticos adecuados.

En la dimensión de colaboración para la consecución de objetivos implica la conjunción de esfuerzos para lograr metas comunes. La estructura del grupo se fundamenta en las aportaciones de cada miembro, con la asignación de funciones y obligaciones concretas. Se incentiva el análisis conjunto del trabajo efectuado, generando un clima de armonía y bienestar que estimula la aceptación de distintas opiniones y enfoques.

Además, la dimensión de análisis de resultados del proyecto emprendedor implica examinar la relación entre los logros alcanzados y la necesidad o desafío que se planteó al inicio. Utilizando los datos recabados, se realizan ajustes y mejoras en la planificación del proyecto. Asimismo, se persigue la perdurabilidad del emprendimiento a lo largo del tiempo, estableciendo tácticas que aseguren su mantenimiento y persistencia.

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque y tipo

La indagación fue de un enfoque cuantitativo, según Hernández et al. (2014), este método se basa en la recolección de datos para contrastar hipótesis, facilitando así la identificación de patrones de comportamiento y la confirmación de las teorías planteadas. Dicho método se desarrolla a través de una serie de etapas y comprobaciones sistemáticas, donde cada paso es esencial y no puede ser omitido. Al finalizar, el propósito de la investigación es proyectar los hallazgos de una muestra hacia un grupo más amplio.

La investigación fue catalogada como básica, ya que su propósito es expandir el conocimiento previo y fortalecer los hallazgos obtenidos en estudios previos (Hernández y Mendoza, 2018).

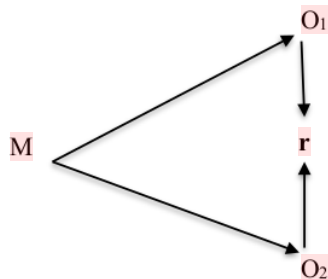
La indagación se fundamentó en el método hipotético-deductiva para el escrutinio, facilitando una evaluación inferencial de la información para cotejar las hipótesis sugeridas con la teoría y la sabiduría acumulada. Inicialmente, se formularon supuestos, luego se procedió a una confrontación, y finalmente se arribó a un veredicto global sustentado en la evidencia recopilada (Gallardo, 2017).

2.2 Diseño de investigación

El diseño utilizado en esta pesquisa fue de naturaleza descriptiva, correlacional y no experimental. De acuerdo con Hernández et al. (2014), este método de investigación se enfoca en determinar la relación entre dos variables o conceptos clave, bien sea en un conjunto particular de sujetos o en un contexto problemático específico.

Figura 1

Esquema de diseño de investigación



Nota. M: Muestra del estudio; O1: Plataforma Classroom; O2: Gestiona proyectos de emprendimiento; r: asociación entre O₁ y O₂.

2.3 Población, muestra y muestreo

La población estuvo constituido por 279 estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes. En el contexto de una investigación, el término población se refiere al grupo total de individuos que son el foco del estudio (López, 2019).

1

Tabla 1

Distribución de la población por grado y sexo

Grado y sección	Hombres	Mujeres	Total
Primero	47	41	88
Segundo	27	24	51
Tercero	27	30	57
Cuarto	23	20	43
Quinto	21	19	40
Total	145	134	279

1
Nota. Elaborada con la nómina oficial de matrícula de la Institución Educativa año 2023.

Por otro lado, la muestra estuvo conformado por 43 educandos del cuarto año de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes. La muestra se describe como un subconjunto específico del grupo completo, o sea, una fracción de datos que pertenece a una población más grande (López, 2021).

En la investigación se aplicó el método de selección de muestreo intencionada y no probabilística. La selección de participantes se enfocó en los estudiantes de cuarto año de secundaria (Rodríguez y Mendivelso, 2018).

1

2.4 Técnica e instrumentos de recojo de datos

En la pesquisa se determinó a través de una encuesta. De acuerdo con García et al. (1993), la encuesta constituye un método de investigación estructurado que comprende la recolección y análisis de datos de una selección de casos que reflejan una

población amplia, con la finalidad de explorar, sondear, pronosticar o dilucidar ciertas particularidades.

Asimismo se aplicó dos instrumentos. Según Hernández et al. (2010) destacan que el cuestionario es un instrumento clave en la metodología de la investigación científica, creado con el propósito de medir una o más variables y recabar datos que permitan dar respuesta a los interrogantes planteados en un estudio.

Por otro lado, se adaptó un cuestionario para la variable plataforma Classroom realizado por Rimari (2023), el cual constó de 20 ítems distribuidos en tres dimensiones. Esta adaptación tuvo como objetivo recopilar información sobre tres áreas específicas: la cultura digital, que se evalúa mediante dos indicadores; el sistema de aprendizaje, también valorado con dos indicadores; y el sistema de evaluación, para el cual se consideran tres indicadores.

De la misma manera, para la segunda variable sobre gestión de proyectos de emprendimiento, se adaptó el instrumento desarrollado por Quispe (2022) dado que consta de 16 ítems, divididos en cuatro dimensiones distintas. Estas dimensiones se enfocan en dos indicadores que evalúan la generación de propuestas valiosas e innovadoras, dos indicadores destinados a evaluar las habilidades técnicas demostradas, otros dos indicadores que miden la capacidad para trabajar en equipo con el fin de cumplir metas y objetivos, y finalmente, dos indicadores más que se centran en la capacidad de evaluar los resultados de proyectos emprendedores con el propósito de implementar mejoras.

La investigación se llevó a cabo utilizando escalas Likert de selección múltiple que incluían las opciones “1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre y 5 = Siempre”. Además, la validez del cuestionario fue corroborada por expertos con conocimiento en la materia, y la confiabilidad se estableció mediante el coeficiente Alfa de Cronbach.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

En el estudio se aplicaron métodos estadísticos descriptivos e inferenciales para el análisis de los datos recabados. Se emplearon programas de estadística como SPSS v27 y Microsoft Excel para la elaboración de tablas y representaciones gráficas. Además, se efectuaron cálculos descriptivos de la variable principal y sus distintas

dimensiones. Hernández y Mendoza (2018) indican que se adoptarán perspectivas lógicas y estadísticas para la interpretación de la información en esta investigación.

2.6 Aspectos éticos en investigación

El informe Belmont (1979) se empleó como referencia para garantizar la adhesión a normas éticas, en particular el respeto hacia los individuos. Los estudiantes recibieron información detallada sobre los fines del estudio y se consiguió la autorización de los padres para la participación de sus hijos, dándoles la libertad de completar el cuestionario conforme a su situación individual. Se aseguró la protección de la dignidad de los participantes con la aplicación anónima de los cuestionarios. También se cumplieron los trámites administrativos necesarios para lograr el visto bueno de la institución y salvaguardar la confidencialidad de los sujetos en la recopilación de datos. Tras concluir el estudio, se organizaron y presentaron las conclusiones siguiendo criterios como los de la APA. Ojeda et al. (2007) sostienen que las comunidades éticas estructuradas afectan la conducta del investigador y fomentan la creación de conocimiento veraz.

III. RESULTADOS

3.1 Presentación y análisis de resultados

3.1.1 Resultados en la variable Plataforma Classroom

Tabla 2

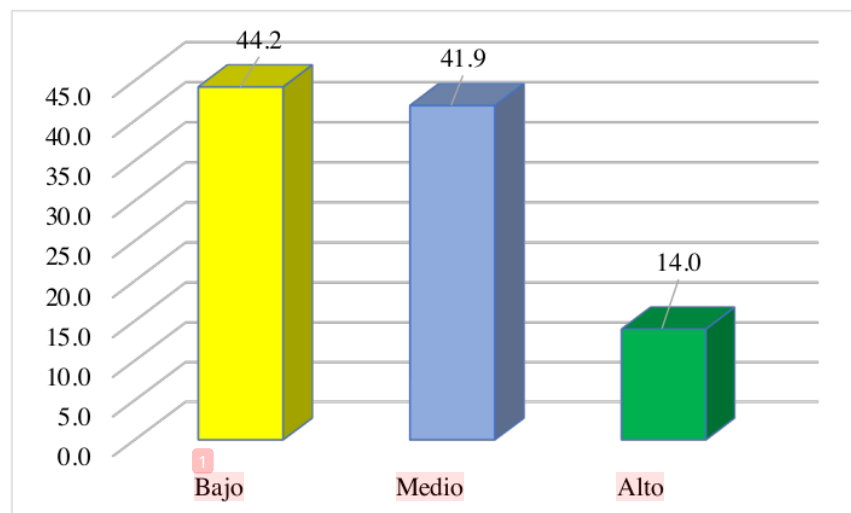
Niveles obtenidos de la Plataforma Classroom en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes

Nivel	n	%
Bajo	19	44.2
Medio	18	41.9
Alto	6	14.0
Total	43	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados.

Figura 2

Niveles obtenidos de la Plataforma Classroom en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes



Nota. Elaborada con la data de la Tabla 2.

En la Tabla 2 y Figura 2 se observa que 44.2 % de estudiantes usa la Plataforma Classroom en un nivel bajo, el 41.9 % en un nivel medio y el 14.0 % en un nivel alto. Dichos porcentajes son equivalentes a 19, 18 y 6 estudiantes respectivamente.

Tabla 3

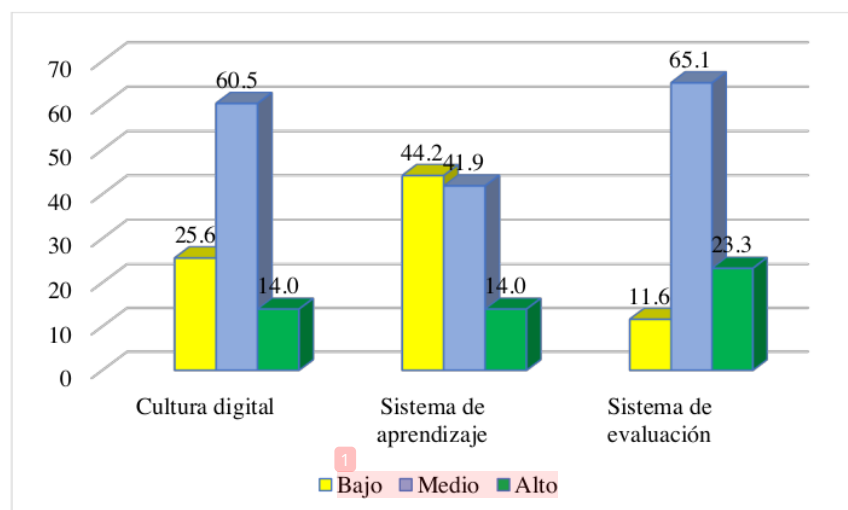
Niveles obtenidos en las dimensiones de la Plataforma Classroom en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes

Nivel	Cultura digital		Sistema de aprendizaje		Sistema de evaluación	
	n	%	n	%	n	%
Bajo	11	25.6	19	44.2	5	11.6
Medio	26	60.5	18	41.9	28	65.1
Alto	6	14.0	6	14.0	10	23.3
Total	43	100.0	43	100.0	43	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados.

Figura 3

Niveles obtenidos en las dimensiones de la Plataforma Classroom en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes



Nota. Elaborada con la data de la Tabla 3.

En la Tabla 3 y Figura 3 se observa que 25.6 % de estudiantes percibe la cultura digital en un nivel bajo, el 60.5 % en un nivel medio y el 14.0 % en un nivel alto. Para el sistema de aprendizaje el 42.2 % se encuentra en un nivel bajo, el 41.9 % en un nivel medio y el 14.0 % en un nivel alto. Por último, en el sistema de

evaluación el 11.6 % se encuentra en un nivel bajo, el 65.1 % en un nivel medio y el 23.3 % en un nivel alto.

3.1.2 Resultados en la variable gestión de proyectos de emprendimiento

Tabla 4

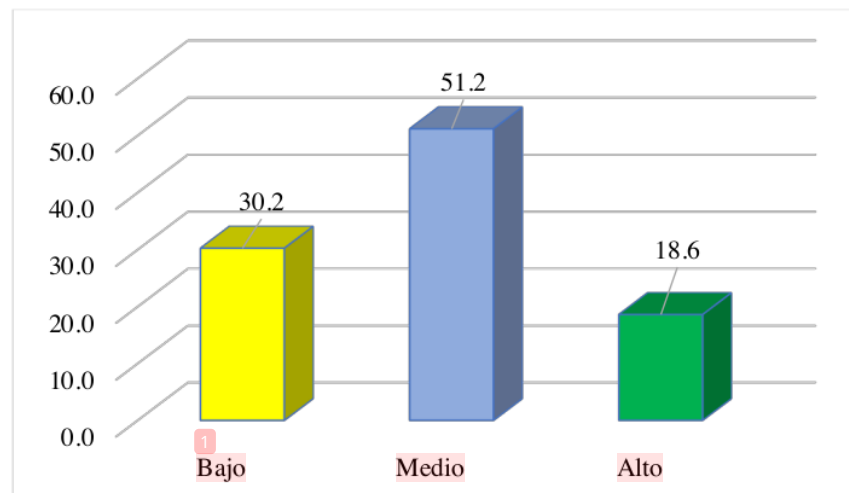
Niveles obtenidos de la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes

Nivel	n	%
Bajo	13	30.2
Medio	22	51.2
Alto	8	18.6
Total	43	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados.

Figura 4

Niveles obtenidos de la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes



Nota. Elaborada con la data de la Tabla 4.

De la Tabla 4 y Figura 4 se verifica que 30.2 % de estudiantes percibe la gestión de proyectos de emprendimiento económico en un nivel bajo, el 51.2 % en un

nivel medio y el 18.6 % en un nivel alto valores que son equiparables a 13, 28 y 8 estudiantes correspondientemente.

Tabla 5

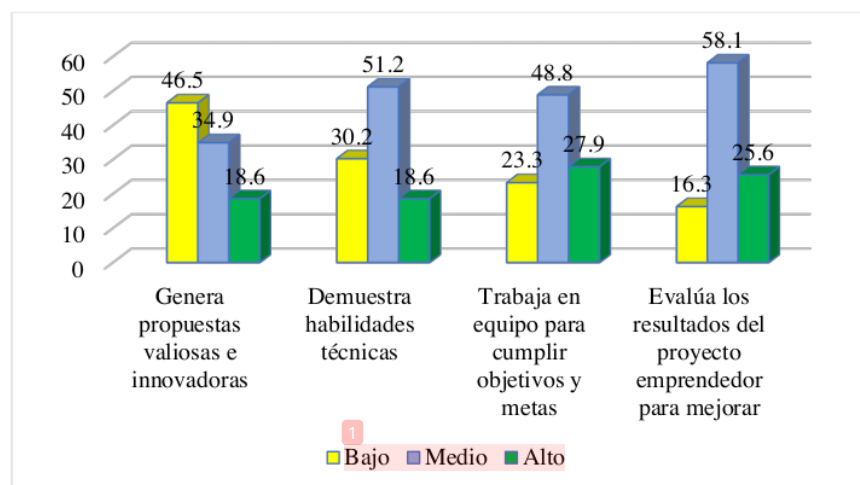
Niveles obtenidos en las dimensiones de la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes

Nivel	Genera propuestas valiosas e innovadoras		Demuestra habilidades técnicas		Trabaja en equipo para cumplir objetivos y metas		Evalúa los resultados del proyecto emprendedor para mejorar	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Bajo	20	46.5	13	30.2	10	23.3	7	16.3
Medio	15	34.9	22	51.2	21	48.8	25	58.1
Alto	8	18.6	8	18.6	12	27.9	11	25.6
Total	43	100.0	43	100.0	43	100.0	43	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados.

Figura 5

Niveles obtenidos en las dimensiones de la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes



Nota. Elaborada con la data de la Tabla 5.

En la Tabla 5 y Figura 5 se observa que 46.5 % de estudiantes percibe la generación de propuestas valiosas e innovadoras en un nivel bajo, el 34.9 % en un nivel medio y el 18.6 % en un nivel alto. Para la demostración de habilidades técnicas el 30.2 % se encuentra en un nivel bajo, el 51.2 % en un nivel medio y el 18.6 % en un nivel alto. En tanto para el trabajo en equipo para cumplir objetivos y metas el 23.3 % se encuentra en un nivel bajo, 48.8 % en un nivel medio y el 27.9 % en un nivel alto. Por último, para la evaluación de resultados del proyecto emprendedor para mejorar el 16.3 % se encuentra en un nivel bajo, el 58.1 % en un nivel medio y el 25.6 % en un nivel alto.

3.1.3 Prueba de normalidad

Tabla 6

Prueba de normalidad aplicada a variables y dimensiones en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes

VARIABLES Y DIMENSIONES	ESTADÍSTICO	GL	SIG.
Plataforma Classroom	,954	43	,081
Cultura digital	,973	43	,397
Sistema de aprendizaje	,947	43	,046
Sistema de evaluación	,972	43	,370
Gestión de proyectos de emprendimiento	,981	43	,681

Nota. Elaborada con la base de datos y sistematizada con SPSS V27.

La Tabla 6 muestra la prueba de Shapiro Wilk aplicada a las variables y dimensiones involucradas en las hipótesis. Dicha prueba muestra que sus puntuaciones no siguen una distribución normal dado que algunas significatividades no todas superan el valor teórico de ,05 por tanto para comprobar las correlaciones existentes se aplico la prueba no paramétrica de Rho de Spearman.

3.1.4 Prueba de correlación a variables y dimensiones

Tabla 7

Prueba de correlación aplicada a variables y dimensiones en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes

Variables y dimensiones		Gestión de proyectos de emprendimiento
	Coefficiente de correlación	,620**
Plataforma Classroom	Sig. (bilateral)	<,001
	N	43
	Coefficiente de correlación	,583**
Cultura digital	Sig. (bilateral)	<,001
	N	43
	Coefficiente de correlación	,496**
Sistema de aprendizaje	Sig. (bilateral)	<,001
	N	43
	Coefficiente de correlación	,627**
Sistema de evaluación	Sig. (bilateral)	<,001
	N	43

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

La Tabla 7 muestra la prueba de Rho de Spearman aplicada para verificar las correlaciones observados los siguiente: Entre la Plataforma Classroom y Gestión de proyectos de emprendimiento se tiene una correlación positiva considerable entre la dimensión cultura digital y la gestión de proyectos de emprendimiento la correlación es positiva considerable , entre el sistema de aprendizaje y gestión de proyectos de emprendimiento la correlación es positiva media, y entre el sistema de evaluación y la gestión de proyectos de emprendimiento la correlación es positiva considerable (Mondragón, 2014).

3.2 Prueba de hipótesis

3.2.1 Entre la Plataforma Classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento

Formulación de hipótesis

H₀: No existe relación entre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H₁: Si existe relación entre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

Estadístico de contraste

Rho de Spearman por la falta de normalidad entre las puntuaciones

Nivel de significancia

$$\alpha = .050$$

Resultados

Tabla 8

Prueba de correlación entre la Plataforma Classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes

Rho de Spearman		Gestión de proyectos de emprendimiento
Plataforma	Coeficiente de correlación	,620**
Classroom	Sig. (bilateral)	<,001
	N	43

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

Decisión

La Tabla 8 muestra una correlación positiva considerable entre la Plataforma Classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento con rho = ,620 y una significancia de p = ,001 la cual es menor al valor teórico de ,05 por tanto se acepta la hipótesis de investigación establecida.

3.2.2 Entre la dimensión cultura digital y la gestión de proyectos de emprendimiento

Formulación de hipótesis

H₀: No existe relación entre la cultura digital y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H₁: Si existe relación entre la cultura digital y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

Estadístico de contraste

Rho de Spearman por la falta de normalidad entre las puntuaciones

Nivel de significancia

$$\alpha = .050$$

Resultados

Tabla 9

Prueba de correlación entre la cultura digital y la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes

Rho de Spearman		Gestión de proyectos de emprendimiento
	Coefficiente de correlación	,583**
Cultura digital	Sig. (bilateral)	<,001
	N	43

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

Decisión

La Tabla 9 muestra una correlación positiva considerable entre la cultura digital y la gestión de proyectos de emprendimiento con rho = ,538 y una significancia de p = ,001 la cual es menor al valor teórico de ,05 por tanto se acepta la hipótesis de investigación establecida.

3.2.3 Entre la dimensión sistema de aprendizaje y la gestión de proyectos de emprendimiento

Formulación de hipótesis

H₀: No existe relación entre el sistema de aprendizaje y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H₁: Si existe relación entre el sistema de aprendizaje y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

Estadístico de contraste

Rho de Spearman por la falta de normalidad entre las puntuaciones

Nivel de significancia

$$\alpha = .050$$

Resultados

Tabla 10

Prueba de correlación entre el sistema de aprendizaje y la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes

Rho de Spearman		Gestión de proyectos de emprendimiento
Sistema de aprendizaje	Coefficiente de correlación	,496**
	Sig. (bilateral)	<,001
	N	43

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

Decisión

La Tabla 10 muestra una correlación positiva media entre el sistema de aprendizaje y la gestión de proyectos de emprendimiento con rho = ,496 y una significancia de p = ,001 el cual es menor al valor teórico de ,05 por tanto se acepta la hipótesis de investigación establecida.

3.2.4 Entre la dimensión sistema de evaluación y la gestión de proyectos de emprendimiento

Formulación de hipótesis

H₀: No existe relación entre el sistema de evaluación y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H₁: Si existe relación entre el sistema de evaluación y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.

$$H_1: r_1 > 0$$

Estadístico de contraste

Rho de Spearman por la falta de normalidad entre las puntuaciones

Nivel de significancia

$$\alpha = .050$$

Resultados

Tabla 11

Prueba de correlación entre el sistema de evaluación y la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes

Rho de Spearman		Gestión de proyectos de emprendimiento
Sistema de evaluación	Coefficiente de correlación	,627**
	Sig. (bilateral)	<,001
	N	43

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

Decisión

La Tabla 11 muestra una correlación positiva considerable entre el sistema de aprendizaje y la gestión de proyectos de emprendimiento con $\rho = ,627$ y una significancia de $p = ,001$ el cual es menor al valor teórico de $,05$ por tanto se acepta la hipótesis de investigación establecida.

IV. DISCUSIÓN

En cuanto a este apartado sobre el análisis descriptivo de la variable plataforma Classroom se evidenció en un nivel bajo, el 41.9 % en un nivel medio y el 14.0 % en un nivel alto. Dichos porcentajes son equivalentes a 19, 18 y 6 estudiantes respectivamente. Estos resultados fueron emparentados por los que obtuvo Miranda (2022), quién obtuvo como valores de 19.0% en el nivel bajo, el 70.7% en medio y 10.3% en nivel alto, de la misma manera según Cubas y Terrones (2023), indican que el 39% se determinan en el nivel a veces, el 50% en el nivel casi siempre y 11% en el nivel siempre. La interpretación de estos datos numéricos indica que, aunque hay una proporción considerable de estudiantes que no utilizan la plataforma Classroom con frecuencia, hay una tendencia hacia un uso más regular según los datos más recientes de Cubas y Terrones. Esto refleja una evolución en la adopción de herramientas digitales en el entorno educativo o variaciones en las metodologías de enseñanza que incentivan el uso de la plataforma.

En cuanto a las dimensiones de la variable plataforma Classroom, un 25.6% de los estudiantes tiene una percepción básica de la cultura digital, mientras que la mayoría, un 60.5%, se sitúa en un nivel medio y un 14.0% en un nivel alto. En cuanto al sistema de aprendizaje, un 42.2% de los alumnos muestra un dominio bajo, un 41.9% un dominio medio y un 14.0% un dominio alto. Finalmente, en lo que respecta al sistema de evaluación, un 11.6% de los estudiantes se ubica en un nivel bajo, la mayoría, un 65.1%, en un nivel medio y un 23.3% en un nivel alto. En conjunto, estos datos subrayan la necesidad de políticas y programas dirigidos a mejorar la competencia digital de los estudiantes, optimizar los sistemas de aprendizaje y evaluación, y garantizar que todos los estudiantes tengan las habilidades necesarias para tener éxito en un entorno educativo cada vez más digitalizado. La inversión en capacitación y recursos, así como la adaptación de las prácticas pedagógicas para incorporar efectivamente la tecnología, serán clave para lograr estos objetivos.

En cuanto a la descripción de la variable gestiona proyectos de emprendimiento, se mostró que un 30.2% de los estudiantes tiene una comprensión baja en la gestión de proyectos de emprendimiento económico, mientras que más de la mitad, un 51.2%, muestra una comprensión media y un 18.6% posee un alto nivel de entendimiento en esta área. Estos resultados fueron comparados con los obtenidos por Quispe (2022), quien obtuvo que el 65.0% de los participantes en la encuesta se clasifican en un nivel regular en cuanto a la

gestión de proyectos de emprendimiento, mientras que el 31.7% alcanza un nivel bueno y solo el 3.3% se considera en un nivel deficiente. Estos hallazgos subrayan la importancia de desarrollar programas educativos que se centren en elevar la gestión de proyectos en el emprendimiento, con el objetivo de preparar a los estudiantes para los desafíos del mercado laboral actual y fomentar una cultura de innovación y autoempleo. Además, resaltan la necesidad de estrategias de enseñanza diferenciadas que puedan atender a los distintos niveles de comprensión y habilidad entre los estudiantes.

Para las dimensiones de gestiona proyectos de emprendimiento, se constata que un 46.5% de los estudiantes considera que su capacidad para crear ideas innovadoras y de valor es baja, mientras que un 34.9% se percibe en una capacidad media y un 18.6% en alta. Respecto a las habilidades técnicas, un 30.2% se califica en un nivel bajo, un 51.2% en un nivel intermedio y un 18.6% en un nivel alto. En cuanto al trabajo en equipo orientado a lograr metas, un 23.3% se ve en un nivel bajo, un 48.8% en un nivel medio y un 27.9% en un nivel alto. Asimismo, en la evaluación y mejora de resultados de proyectos emprendedores, un 16.3% se encuentra en un nivel bajo, un 58.1% en un nivel medio y un 25.6% en un nivel alto. Estos resultados fueron comparados con los hallazgos de Quispe (2022) su encuesta revela que más de la mitad de los participantes, un 58.3%, demuestra una buena habilidad para generar propuestas de valor, mientras que un 31.7% muestra una habilidad promedio y un 10% una habilidad deficiente en esta área. En términos de aplicar habilidades técnicas, casi la mitad, un 48.3%, se califica como bueno, un 46.7% como regular y un pequeño 5% como bajo. Respecto al trabajo en equipo para lograr metas, un 43.3% se considera bueno, un 48.3% regular y un 8.3% bajo. De la misma manera, en la evaluación de resultados de proyectos, un 41.7% se valora como bueno, un 40% como regular y un 18.3% como bajo. Los resultados subrayan la necesidad de una formación emprendedora completa que incluya creatividad, habilidades técnicas, trabajo en equipo y análisis crítico. Programas de mentoría y talleres de innovación son clave para potenciar estas competencias y mejorar la gestión de proyectos emprendedores.

En cuanto al análisis del nivel inferencial de la investigación, se identifica una fuerte correlación positiva entre el uso de la Plataforma Classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento, con un coeficiente de correlación $\rho = 0.620^{**}$ y un valor de significancia $p = 0.001$, que es inferior al umbral teórico de 0.05, lo que lleva a la aceptación de la hipótesis de investigación propuesta. Las teorías cognitivas proporcionan una base sólida para el uso

de la Plataforma Classroom, facilitando la creación de contenidos educativos digitales mediante herramientas como mapas mentales y conceptuales. Según Leflore (2000), es crucial reactivar el conocimiento previo para lograr un aprendizaje en línea efectivo. Desde la perspectiva constructivista, el estudiante es un agente activo en la construcción de su propio conocimiento, lo que resalta la importancia del aprendizaje significativo. En este contexto, la integración del emprendimiento con la educación cobra vital importancia; los programas educativos deben extenderse más allá de la teoría del emprendimiento para promover una comprensión profunda de la economía local (Borja et al., 2020). Esta interconexión es fundamental para preparar a los estudiantes no solo para el éxito académico, sino también para el impacto económico y social en sus comunidades.

De manera similar, existe una fuerte correlación positiva entre la cultura digital y la gestión de proyectos de emprendimiento, con un $\rho = 0.538$ y un valor de significancia $p = 0.001$, también por debajo del umbral teórico, resultando en la aceptación de la hipótesis. Además, se observa una correlación positiva moderada entre el sistema de aprendizaje y la gestión de proyectos de emprendimiento, con un $\rho = 0.496^{**}$ y un valor de significancia $p = 0.001$, menor al valor teórico, por lo que se acepta la hipótesis. Finalmente, se confirma una fuerte correlación positiva entre el sistema de aprendizaje y la gestión de proyectos de emprendimiento, con un $\rho = 0.627$ y un valor de significancia $p = 0.001$, aceptándose la hipótesis establecida. En relación con el marco teórico Riverón (2016) destaca la importancia de entender la interacción entre cultura y tecnología, enfatizando la necesidad de dominar conocimientos digitales para mejorar la educación. La cultura digital fomenta metodologías de enseñanza innovadoras, integrando recursos educativos con plataformas como Classroom. Gutiérrez (2018) ve el aprendizaje como un proceso de adquisición de habilidades para resolver problemas, implicando la adaptación del conocimiento pedagógico a herramientas digitales como Classroom. Por su parte Cippec (2019) resalta que un sistema de evaluación eficaz proporciona retroalimentación valiosa para mejorar la práctica docente y la calidad educativa en plataformas digitales. Por otro lado, Hidalgo (2014) define a los emprendedores como individuos que inician proyectos en diversos campos, como la política y la economía, y específicamente en el ámbito empresarial, a quienes crean empresas. Beltrán (2011) describe los emprendimientos como esfuerzos por obtener beneficios económicos en un tiempo específico, partiendo de ideas innovadoras y con respaldo financiero.

V. CONCLUSIONES

Los estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes en un 44.2 % perciben el uso de la Plataforma Classroom en un nivel bajo, el 41.9 % en un nivel medio y el 14.0 % en un nivel alto.

Para gestión de proyectos de emprendimiento económico el 30.2 % de estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes se encuentra en un nivel bajo, el 51.2 % en un nivel medio y el 18.6 % en un nivel alto.

En los estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes se encontró una correlación positiva considerable con $\rho = ,620$ y una significancia de $p = ,001$ el cual es menor al valor teórico de $,05$ por tanto se aceptó la hipótesis alterna.

Se encontró una correlación positiva considerable entre la cultura digital y la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes con valores de $\rho = ,538$ y una significancia de $p = ,001$ la cual es menor al valor teórico de $,05$ por tanto se aceptó la hipótesis alterna.

Entre el sistema de aprendizaje y la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes se encontró una correlación positiva media entre con $\rho = ,496$ y una significancia de $p = ,001$ el cual es menor al valor teórico de $,05$ por tanto se aceptó la hipótesis alterna.

La correlación entre el sistema de aprendizaje y la gestión de proyectos de emprendimiento en los estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes es positiva considerable con $\rho = ,627$ y una significancia de $p = ,001$ el cual es menor al valor teórico de $,05$ por tanto se aceptó la hipótesis alterna.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda que los centros de enseñanza secundaria comprometidos con la organización de actividades y eventos educativos fomenten y comuniquen efectivamente las ventajas de utilizar la Plataforma Classroom para desarrollar y llevar a cabo iniciativas emprendedoras que tengan impacto en la economía y, consecuentemente, en la sociedad.

Se recomienda que los docentes en Instituciones Educativas participen activamente en grupos responsables del avance educativo y se integren al uso de la plataforma Classroom. Estos grupos servirían como espacios de reflexión sobre la plataforma y las tácticas de enseñanza virtual, buscando potenciar las competencias requeridas para optimizar la Educación para el Trabajo.

Se recomienda incrementar la formación sobre la gestión de múltiples proyectos empresariales, tanto en los aspectos económicos como sociales, en numerosas instituciones educativas. Este esfuerzo facilitaría que una mayor cantidad de estudiantes adquieran conocimientos y apliquen estrategias asociadas a la plataforma, lo cual contribuiría al desarrollo de competencias profesionales.

Se recomienda el uso de medios de difusión confiables, como la publicación en una página web, para la divulgación de los resultados del estudio. Esto permitiría que educadores de variados niveles educativos tengan acceso a la información y la apliquen como guía en sus contextos, favoreciendo así el fortalecimiento de habilidades profesionales diversas.

VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, J. (2014). *Diario Emprendedor*. Penguin Random House. La Casa del Libro.
<https://www.casadellibro.com/libro-diario-emprendedor/9788403014046/2238351>
- Alcaraz, R. (2011). *El emprendedor de éxito*. McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Belmont, I. (1979). Principios y guías éticos para la protección de los sujetos humanos de investigación. *Comisión nacional para la protección de los sujetos humanos de investigación biomédica y del comportamiento*. USA, 18.
- Beltrán, G. (2011). *Proyectos de Emprendimiento*. Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Borja, A., Carvajal, H. y Vite, H. (2020). Modelo de emprendimiento y análisis de los factores determinantes para su sostenibilidad. *Revista Espacios*, 41(24), 183-196.
<https://w.revistaespacios.com/a20v41n24/a20v41n24p15.pdf>
- Caldas, E., Gregorio, A., y Hidalgo, L. (2016). *Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial 4º ESO (LOMCE)*. Editorial Editex.
<https://books.google.com.pe/books?id=hBD-CwAAQBAJ&pg=PA134&dq=creacion+de+empresa+2016+emprendedores&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwir1unohvPTAhVCwiYKHZx6CNsQ6AEIJzAB#v=onepage&q=creacion%20de%20empresa%202016%20emprendedores&f=false>
- Calderón, E. E. (2021). *Flipped classroom y comprensión lectora en estudiantes de una Escuela Superior Piura, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79964/Calderon_GEE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- CIPPEC (2019). *Sistemas de evaluación*. <https://bit.ly/3rFsimc>
- Cubas y Terrones (2023). *Plataforma classrom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria en instituciones educativas, Utcubamba 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].
<https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/4124/Tesis%20de%20CUBAS%20RUPAY%20AYDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz-Vicario, A., Mercader Juan, C., y Gairín Sallán, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. *Revista electrónica de investigación educativa*, 21. DOI:
<https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e07.1882>

- Espinoza, C. (2018). *Perfil emprendedor de los estudiantes de la Universidad Católica Sedes Sapientiae y su relación con la generación de iniciativas empresariales en el distrito de Chulucanas – 2017* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34018/Espinoza_HC.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Flores, I. A. (2021). *Competencias genéricas y emprendimiento en estudiantes de una Universidad Nacional de Sullana, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/70302/Flores_SIA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación*. Universidad Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdfhttps://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Gamarra Salas, J., Chávez Espinoza, W. A., y Segundo Carpio, L. U. (2021). Evaluación de la usabilidad percibida de Google Classroom, Drive y Meet en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco durante la pandemia del COVID-19. *Interfases*, 14(014), 118-137. <https://doi.org/10.26439/interfases2021.n014.5412>
- Gámez, F. D. G., Magaña, E. C., Rivas, E. S., y del Río, R. P. (2020). Efectos sobre la metodología Flipped Classroom a través de Blackboard sobre las actitudes hacia la estadística de estudiantes del Grado de Educación Primaria: Un estudio con ANOVA mixto. *Texto Livre*, 13(3), 121-139. DOI: <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25107>
- García, M., Ibáñez, J., y Alvira, F. (1993). El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación. *Alianza Universidad Textos*, 141-70.
- Gómez-Arteta, I., y Escobar-Mamani, F. (2021). Virtual education in times of pandemic: increasing social inequality in Peru. In *SciELO Preprints*. <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.1996>
- Guevara, L., Magaña, E., y Picasso, A. (2019). El uso de Google Classroom como apoyo para el docente. *Revista Conisen*. Recuperado el, 29. <https://www.antiguo.conisen.mx/memorias2019/memorias/5/P717.pdf>

- Gutiérrez Tapias, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar: su relación con el desarrollo emocional y aprender a aprender. *Tendencias pedagógicas*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/150986/9129-20198-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill, 12, 20.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6^a ed.). Mc Graw Hill Education.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta. Mc Graw Hill.
- Hidalgo, L. (2014). La cultura del emprendimiento y su formación. *Revista Alternativas*, 15(1), 46-50. <https://www.redalyc.org/pdf/5523/552357189003.pdf>
- Instituto Peruano de Economía (2019). *Huánuco, Cajamarca y Huancavelica: las regiones más pobres y menos competitivas*. IPB. <https://www.ipe.org.pe/portal/huanuco-cajamarca-y-huancavelica-las-regiones-mas-pobres-y-menos-competitivas/>
- Kraus, G., Formichella, M. M., y Alderete, M. V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista iberoamericana de tecnología en educación y educación en tecnología*, (24), e09. <https://doi.org/10.24215/18509959.24.e09>
- Kraus, M. M., Formichella, M. V. y Alderete. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 24, 79-90. doi: 10.24215/18509959.24.e09
- Leflore, D. (2000). Theory supporting design guide lines for web-based instruction. En: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- López, J. (2021). *Economipedia, muestra*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/muestra-estadistica.html>
- López, J. (9 de Octubre de 2019). *Economipedia, población*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/poblacion-estadistica.html>
- Ministerio de Educación (2017). *Programa curricular de Educación Secundaria*. MINEDU Educación para el Trabajo. <https://www.ugelsanchezcarrion.gob.pe/wordpress/wp-content/uploads/2019/06/programa-secundaria-17-abril.pdf>

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica Regula*. 82. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Miranda, E. P. (2022). *El uso de plataforma Classroom y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100215/Miranda_VE P-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Miranda, E. P. (2022). *El uso de plataforma Classroom y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100215/Miranda_VE P-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ojeda, J., Quintero, J., Machado, I. (2007). La ética en la investigación. *Telos*, 9(2), 345-357. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99318750010>
- Peché, A. M. (2019). *Habilidades sociales y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Santa Rosa, Chorrillos, 2019* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/39594>
- Pilla, J. J. (2022). *El Flipped Classroom y el aprendizaje significativo de la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de la unidad educativa Fiscomisional Fray Bartolomé de las Casas, parroquia Salasaca* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35726/1/Trabajo%20de%20integracion%20curricular%20final%20Pilla%20Jerez%20Jazmina%20Johanna.pdf>
- Prado, S. S. P., Álvarez, J. C. E., Zurita, I. N., y Herrera, D. G. G. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 4-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696087>
- Quintana, S. (2022). *Google Classroom y logro de competencias desde la perspectiva docente de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús. Piura, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].

- https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84270/Quintana_CS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe, A. (2022). *Gestión educativa y la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en las instituciones educativas, provincial de Huaytará - Huancavelica, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77490/Quispe_HA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- 1 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>
- Rimari, M. S. C. (2023). *Plataforma Classroom y competencia digital docente en una institución educativa primaria - Ate Vitarte - Lima -2022* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/60c30d10-9a26-46ef-ad3b-8eee298ef8c3/content>
- Riverón, G. (2016). La cultura digital en la sociedad moderna. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 4(8), 1-6. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7242782>
- Rodríguez, M., y Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de Corte Transversal. *Revista Médica Sanitas*, 21(3), 141-146. <https://doi.org/10.26852/01234250.20>
- Romero, V. J. (2021). *Uso de la plataforma google Classroom para desarrollar la habilidad de escritura en el idioma inglés en estudiantes de bachillerato* [Tesis de Maestría, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador]. <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/5705/ROMERO%20RUIZ%20VIVIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salinas, F. S., y Muñoz, C. F. (2023). *Plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de secundaria distrito de Paranday 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. <https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/4065/Tesis%20de%20SALINAS%20TORRES%20FLOR%20SARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sosa, J. M., Panta, K. M., y Aquino, J. Y. (2021). Aplicación de aula virtual Google Classroom en el ámbito educativo: Una revisión sistemática. *Polo del Conocimiento*,

6(1),

499-519.

<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2160/4313>

Vecilla, S. R. (2022). *La plataforma classroom y su influencia en el rendimiento académicos de los estudiantes de tercero de BGU de la U.E. Marina Castillo de Yépez, Ventanas* [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador]. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/12412/C-UTB-CEPOS-TIE-000055.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vega, M. P. (2021). *Diseño de una guía de emprendimiento para optimizar la calidad del aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes de la unidad educativa Cardenal de la Torre en el año lectivo 2020-2021* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18550/Vega%20Carvajal-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zúñiga, L. A. (2022). *Uso del Classroom y Aprendizaje en el área de Comunicación en estudiantes del 4to grado de la I.E. Internacional Elim 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/92318/Z%c3%ba%c3%bliga_CLA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

CUESTIONARIO SOBRE PLATAFORMA CLASSROOM

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

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

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
1	Consideras que la plataforma Classroom ofrece una gestión de fácil adaptación.					
2	Crees que es fácil crear temas, materiales de clase o tareas en la plataforma Classroom.					
3	Piensas que la plataforma Classroom fomenta una cultura digital e innovadora en tu labor docente.					
4	Te parece que la plataforma Classroom te permite subir o crear recursos virtuales como apoyo didáctico.					
5	Has experimentado mejoras en tu competencia docente gracias al intercambio de archivos digitales que facilita la plataforma Classroom.					
6	Sientes que la creatividad y motivación en tu trabajo se ven estimulados por el material didáctico y los recursos disponibles en la plataforma Classroom.					
7	Crees que el uso de Classroom mejora tu capacidad para crear actividades digitales.					
8	Sientes que eres más eficiente al explorar y comprender mejor la plataforma.					
9	Notas que tu aprendizaje individual se vuelve más activo e interactivo con la plataforma.					
10	Crees que el uso de la plataforma mejora la comunicación colaborativa recíproca.					
11	Consideras que el aprendizaje colectivo mejora la ejecución de actividades educativas en línea.					
12	Consideras que la plataforma refuerza tu trabajo colaborativo en diferentes ámbitos, ya sea formal, informal o basado en la web.					

13	Consideras la recopilación y creación de tareas en la plataforma Classroom son consistentes con su fundamentación teórica.					
14	Consideras que las actividades desarrolladas en la plataforma se adaptan a las exigencias de su competencia digital.					
15	Consideras que el alcance y estructura del trabajo docente en la plataforma cumple las expectativas.					
16	Consideras que la plataforma Classroom mantiene organizado el contenido educativo.					
17	Consideras que la plataforma Classroom facilita el trabajo diario docente con espacios interactivos.					
18	Consideras que el manejo de la plataforma Classroom mejora la comunicación del espacio virtual					
19	Consideras que la plataforma perfecciona el proceso de enseñanza aumentando la comunicación en medios virtuales.					
20	Consideras que la plataforma Classroom conecta y comunica al docente con su aula educativa en tiempo real.					

1 CUESTIONARIO SOBRE GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

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

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

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	Reconoces los desafíos de tu entorno socioeconómico.					
2	Tienes ideas para proyectos que pueden ayudar a solucionar estos problemas.					
3	Haces un plan para tu proyecto, pensando en lo que quieres lograr.					
4	Participas en eventos y competencias como Crea y Emprende para aprender más sobre cómo ser un buen emprendedor.					
5	Sabes qué recursos tienes para empezar un proyecto que ofrece un producto o servicio.					
6	Sigues de cerca el proyecto, usando planes, haciendo cosas, revisando y viendo cómo va desarrollándose.					
7	Al hacer un producto o servicio, se usa una herramienta llamada Diagrama de Operaciones (DOP) para organizar todo.					
8	Usas programas como Power Point y Excel para calcular cuánto cuesta hacer el proyecto y para mostrar el proyecto a otras personas.					
9	Empleas habilidades sociales para hablar con la comunidad y con las personas que están involucradas en el proyecto.					
10	Tomas el papel de líder en el equipo, tomando responsabilidades y dando tareas a los demás en el equipo.					
11	Compartes ideas o propuestas novedosas con tu equipo de trabajo.					
12	Escuchas con empatía las ideas de los demás y muestras tolerancia frente a las observaciones y/o sugerencias de los docentes o compañeros.					
13	Identificas los aspectos clave para garantizar la calidad del servicio o del producto que has propuesto en tu proyecto de emprendimiento.					
14	Reflexionas sobre las dificultades o posibles errores encontrados en tu proyecto de emprendimiento y los consideras como una oportunidad de mejora.					
15	Implementas el control de calidad al inicio, durante y al final del proceso de producción del producto.					

16	Propones mejoras a tus proyectos para garantizar su sostenibilidad a largo plazo.					
----	---	--	--	--	--	--

Anexo 2: Ficha técnica

Ficha técnica del plataforma Classroom

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de plataforma Classroom
Autor y año:	Original: Rimari (2023) Adaptación: García (2023) en base a la operacionalización de la teoría y se conforma de 20 ítems distribuidos en: 3 dimensiones 2 indicadores de cultura digital. 2 indicadores de sistema de aprendizaje. 3 indicadores de sistema de evaluación.
Objetivo del instrumento:	Determinar el nivel de la Plataforma Classroom
Usuarios:	Estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individualmente de manera física en un tiempo de 20 minutos
Validez:	Bastante adecuado según la coincidencia de juicio de expertos
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach: ,925

Ficha técnica de gestión de proyectos de emprendimiento

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de gestión de proyectos de emprendimiento
Autor y año:	Original: Quispe (2022) Adaptación: García (2023) en base a la operacionalización de la teoría y se conforma de 16 ítems distribuidos en: 4 dimensiones 2 indicadores de genera propuestas valiosas e innovadoras.. 2 indicadores de demuestra habilidades técnicas. 2 indicadores de trabaja en equipo para cumplir objetivos y metas. 2 indicadores de evalúa los resultados del proyecto emprendedor para mejorar.
Objetivo del instrumento:	Determinar el nivel de gestión de proyectos de emprendimiento.
Usuarios:	Estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individualmente de manera física en un tiempo de 20 minutos
Validez:	Bastante adecuado según la coincidencia de juicio de expertos
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach: ,925

Validación de juicio de expertos



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Onan Betue Huamán Villasante

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Cuestionario de Plataforma Classroom y Cuestionario de Gestiona Proyectos de Emprendimiento**, diseñado por las Br. José García Puse con el propósito de medir **la relación que existe entre Plataforma Classroom y Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, el cual será aplicado a **estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JOSÉ DE LOURDES 2023**.

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

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

Gracias por su aporte

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'José García Puse'.

Br. José García Puse



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Plataforma Classroom	Cultura digital	- Comprende y usa la plataforma correctamente - Aprovecha los recursos disponibles	1 - 6	X	
	Sistema de aprendizaje	- Aprendizaje individual - Aprendizaje colectivo	7 - 12	X	
	Sistema de evaluación	- Crea y recopila tareas de manera eficiente - Mantiene la organización en el trabajo - Mejora la comunicación en el aula	13- 20	X	
Gestiona proyectos de emprendimiento	Genera propuestas valiosas e innovadoras	- Propone soluciones para necesidades o problemas identificados - Diseña estrategias para viabilizar las soluciones propuestas	1- 4	X	
	Demuestra habilidades técnicas	- Ejecuta procesos productivos o de prestación de servicios - Utiliza recursos TIC en dichos procesos	5-8	X	
	Trabaja en equipo para cumplir objetivos y metas	- Trabaja en equipo - Promueve un clima favorable	9-12	X	
	Evalúa los resultados del proyecto emprendedor para mejorar	- Toma decisiones para mejorar el proyecto y proponer estrategias - Garantiza la sostenibilidad del proyecto con sus sugerencias	13-16	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE PLATAFORMA CLASSROOM

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

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

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

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Consideras que la plataforma Classroom ofrece una gestión de fácil adaptación.		X				
2	Creas que es fácil crear temas, materiales de clase o tareas en la plataforma Classroom.		X				
3	Piensas que la plataforma Classroom fomenta una cultura digital e innovadora en tu labor docente.		X				
4	Te parece que la plataforma Classroom te permite subir o crear recursos virtuales como apoyo didáctico.		X				
5	Has experimentado mejoras en tu competencia docente gracias al intercambio de archivos digitales que facilita la plataforma Classroom.		X				
6	Sientes que la creatividad y motivación en tu trabajo se ven estimulados por el material didáctico y los recursos disponibles en la plataforma Classroom.		X				
7	Crees que el uso de Classroom mejora tu capacidad para crear actividades digitales.		X				
8	Sientes que eres más eficiente al explorar y comprender mejor la plataforma.		X				
9	Notas que tu aprendizaje individual se vuelve más activo e interactivo con la plataforma.		X				
10	Crees que el uso de la plataforma mejora la comunicación colaborativa recíproca.		X				
11	Consideras que el aprendizaje colectivo mejora la ejecución de actividades educativas en línea.		X				
12	Consideras que la plataforma refuerza tu trabajo colaborativo en diferentes ámbitos, ya sea formal, informal o basado en la web.		X				
13	Considera la recopilación y creación de tareas en la plataforma Classroom son consistentes con su fundamentación teórica.		X				
14	Consideras que las actividades desarrolladas en la plataforma se adaptan a las exigencias de su competencia digital.		X				
15	Consideras que el alcance y estructura del trabajo docente en la plataforma cumple las expectativas.		X				
16	Consideras que la plataforma Classroom mantiene organizado el contenido educativo.		X				
17	Consideras que la plataforma Classroom facilita el trabajo diario docente con espacios interactivos.		X				
18	Consideras que el manejo de la plataforma Classroom mejora la comunicación del espacio virtual		X				
19	Consideras que la plataforma perfecciona el		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

	proceso de enseñanza aumentando la comunicación en medios virtuales.							
20	Consideras que la plataforma Classroom conecta y comunica al docente con su aula educativa en tiempo real.		X					
Total:			40					

Evaluado por: Onan Betue Huamán Villasante **DNI:** 42027454 **Fecha:** 10-10-23 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

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

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

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

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Reconoces los desafíos de tu entorno socioeconómico.		X				
2	Tienes ideas para proyectos que pueden ayudar a solucionar estos problemas.		X				
3	Haces un plan para tu proyecto, pensando en lo que quieres lograr.		X				
4	Participas en eventos y competencias como Crea y Emprende para aprender más sobre cómo ser un buen emprendedor.		X				
5	Sabes qué recursos tienes para empezar un proyecto que ofrece un producto o servicio.		X				
6	Sigues de cerca el proyecto, usando planes, haciendo cosas, revisando y viendo cómo va desarrollándose.		X				
7	Al hacer un producto o servicio, se usa una herramienta llamada Diagrama de Operaciones (DOP) para organizar todo.		X				
8	Usas programas como Power Point y Excel para calcular cuánto cuesta hacer el proyecto y para mostrar el proyecto a otras personas.		X				
9	Empleas habilidades sociales para hablar con la comunidad y con las personas que están involucradas en el proyecto.		X				
10	Tomas el papel de líder en el equipo, tomando responsabilidades y dando tareas a los demás en el equipo.		X				
11	Compartes ideas o propuestas novedosas con tu equipo de trabajo.		X				
12	Escuchas con empatía las ideas de los demás y muestras tolerancia frente a las observaciones y/o sugerencias de los docentes o compañeros.		X				
13	Identificas los aspectos clave para garantizar la calidad del servicio o del producto que has propuesto en tu proyecto de emprendimiento.		X				
14	Reflexionas sobre las dificultades o posibles errores encontrados en tu proyecto de emprendimiento y los consideras como una oportunidad de mejora.		X				
15	Implementas el control de calidad al inicio, durante y al final del proceso de producción del producto.		X				
16	Propones mejoras a tus proyectos para garantizar su sostenibilidad a largo plazo.		X				
Total:			32				

Evaluado por: Onan Betue Huamán Villasante **DNI:** 42027454 **Fecha:** 10-10-23 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Onan Betue Huamán Villasante**, con Documento Nacional de Identidad N° 42027454, de profesión profesor en Educación primaria, grado académico de Maestría en Gestión y Acreditación Educativa, con código de colegiatura 1042027454, labor que ejerzo actualmente como docente de aula de la Institución Educativa 50838 Mariano Melgar de Huancacocha.

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

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

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

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 10 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: Huamán Villasante Onan Betue DNI: 42027454 Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Onan Betue Huamán Villasante**, con Documento Nacional de Identidad N° 42027454, de profesión profesor en Educación primaria, grado académico de Maestría en Gestión y Acreditación Educativa, con código de colegiatura 1042027454, labor que ejerzo actualmente como docente de aula de la Institución Educativa 50838 Mariano Melgar de Huancacocha.

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


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

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

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 10 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: Huamán Villasante Onan Betue DNI: 42027454 Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Rodri Demus De la Cruz Rodríguez

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Cuestionario de Plataforma Classroom y Cuestionario de Gestiona Proyectos de Emprendimiento**, diseñado por las Br. José García Puse con el propósito de medir **la relación que existe entre Plataforma Classroom y Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, el cual será aplicado a **estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JOSÉ DE LOURDES 2023**.

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

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

Gracias por su aporte

Br. José García Puse



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Plataforma Classroom	Cultura digital	- Comprende y usa la plataforma correctamente - Aprovecha los recursos disponibles	1 - 6	X	
	Sistema de aprendizaje	- Aprendizaje individual - Aprendizaje colectivo	7 - 12	X	
	Sistema de evaluación	- Crea y recopila tareas de manera eficiente - Mantiene la organización en el trabajo - Mejora la comunicación en el aula	13- 20	X	
Gestiona proyectos de emprendimiento	Genera propuestas valiosas e innovadoras	- Propone soluciones para necesidades o problemas identificados - Diseña estrategias para viabilizar las soluciones propuestas	1- 4	X	
	Demuestra habilidades técnicas	- Ejecuta procesos productivos o de prestación de servicios - Utiliza recursos TIC en dichos procesos	5-8	X	
	Trabaja en equipo para cumplir objetivos y metas	- Trabaja en equipo - Promueve un clima favorable	9-12	X	
	Evalúa los resultados del proyecto emprendedor para mejorar	- Toma decisiones para mejorar el proyecto y proponer estrategias - Garantiza la sostenibilidad del proyecto con sus sugerencias	13-16	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE PLATAFORMA CLASSROOM

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

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

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

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Consideras que la plataforma Classroom ofrece una gestión de fácil adaptación.		X				
2	Creas que es fácil crear temas, materiales de clase o tareas en la plataforma Classroom.		X				
3	Piensas que la plataforma Classroom fomenta una cultura digital e innovadora en tu labor docente.		X				
4	Te parece que la plataforma Classroom te permite subir o crear recursos virtuales como apoyo didáctico.		X				
5	Has experimentado mejoras en tu competencia docente gracias al intercambio de archivos digitales que facilita la plataforma Classroom.		X				
6	Sientes que la creatividad y motivación en tu trabajo se ven estimulados por el material didáctico y los recursos disponibles en la plataforma Classroom.		X				
7	Crees que el uso de Classroom mejora tu capacidad para crear actividades digitales.		X				
8	Sientes que eres más eficiente al explorar y comprender mejor la plataforma.		X				
9	Notas que tu aprendizaje individual se vuelve más activo e interactivo con la plataforma.		X				
10	Crees que el uso de la plataforma mejora la comunicación colaborativa recíproca.		X				
11	Consideras que el aprendizaje colectivo mejora la ejecución de actividades educativas en línea.		X				
12	Consideras que la plataforma refuerza tu trabajo colaborativo en diferentes ámbitos, ya sea formal, informal o basado en la web.		X				
13	Considera la recopilación y creación de tareas en la plataforma Classroom son consistentes con su fundamentación teórica.		X				
14	Consideras que las actividades desarrolladas en la plataforma se adaptan a las exigencias de su competencia digital.		X				
15	Consideras que el alcance y estructura del trabajo docente en la plataforma cumple las expectativas.		X				
16	Consideras que la plataforma Classroom mantiene organizado el contenido educativo.		X				
17	Consideras que la plataforma Classroom facilita el trabajo diario docente con espacios interactivos.		X				
18	Consideras que el manejo de la plataforma Classroom mejora la comunicación del espacio virtual		X				
19	Consideras que la plataforma perfecciona el		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

	proceso de enseñanza aumentando la comunicación en medios virtuales.							
20	Consideras que la plataforma Classroom conecta y comunica al docente con su aula educativa en tiempo real.		X					
Total:			40					

Evaluado por: Rodri Demus De la Cruz Rodríguez **DNI:** 41229417 **Fecha:** 10-10-23 **Firma:** *Robri*



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

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°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Reconoces los desafíos de tu entorno socioeconómico.		X				
2	Tienes ideas para proyectos que pueden ayudar a solucionar estos problemas.		X				
3	Haces un plan para tu proyecto, pensando en lo que quieres lograr.		X				
4	Participas en eventos y competencias como Crea y Emprende para aprender más sobre cómo ser un buen emprendedor.		X				
5	Sabes qué recursos tienes para empezar un proyecto que ofrece un producto o servicio.		X				
6	Sigues de cerca el proyecto, usando planes, haciendo cosas, revisando y viendo cómo va desarrollándose.		X				
7	Al hacer un producto o servicio, se usa una herramienta llamada Diagrama de Operaciones (DOP) para organizar todo.		X				
8	Usas programas como Power Point y Excel para calcular cuánto cuesta hacer el proyecto y para mostrar el proyecto a otras personas.		X				
9	Empleas habilidades sociales para hablar con la comunidad y con las personas que están involucradas en el proyecto.		X				
10	Tomas el papel de líder en el equipo, tomando responsabilidades y dando tareas a los demás en el equipo.		X				
11	Compartes ideas o propuestas novedosas con tu equipo de trabajo.		X				
12	Escuchas con empatía las ideas de los demás y muestras tolerancia frente a las observaciones y/o sugerencias de los docentes o compañeros.		X				
13	Identificas los aspectos clave para garantizar la calidad del servicio o del producto que has propuesto en tu proyecto de emprendimiento.		X				
14	Reflexionas sobre las dificultades o posibles errores encontrados en tu proyecto de emprendimiento y los consideras como una oportunidad de mejora.		X				
15	Implementas el control de calidad al inicio, durante y al final del proceso de producción del producto.		X				
16	Propones mejoras a tus proyectos para garantizar su sostenibilidad a largo plazo.		X				
Total:			32				

Evaluado por: Rodri Demus De la Cruz Rodríguez **DNI:** 41229417 **Fecha:** 10-10-23 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Rodri Demus De la Cruz Rodríguez**, con Documento Nacional de Identidad N° 41229417, de profesión Licenciado en Educación Secundaria con Mención en Ciencias Matemáticas, grado académico de Master en Investigación en la Enseñanza y el Aprendizaje de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas, con código de colegiatura 1541229417, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

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

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

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

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 10 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: De la Cruz Rodríguez Rodri Demus **DNI:** 41229417 **Firma:** *Rodri*



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Rodri Demus De la Cruz Rodríguez**, con Documento Nacional de Identidad N° 41229417, de profesión Licenciado en Educación Secundaria con Mención en Ciencias Matemáticas, grado académico de Master en Investigación en la Enseñanza y el Aprendizaje de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas, con código de colegiatura 1541229417, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

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

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

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

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 10 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: De la Cruz Rodríguez Rodri Demus **DNI:** 41229417 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Cesar Huilca Moreno

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Cuestionario de Plataforma Classroom y Cuestionario de Gestiona Proyectos de Emprendimiento**, diseñado por las Br. José García Puse con el propósito de medir **la relación que existe entre Plataforma Classroom y Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico**, el cual será aplicado a **estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JOSÉ DE LOURDES 2023**.

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

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

Gracias por su aporte

Br. José García Puse



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Plataforma Classroom	Cultura digital	- Comprende y usa la plataforma correctamente - Aprovecha los recursos disponibles	1 - 6	X	
	Sistema de aprendizaje	- Aprendizaje individual - Aprendizaje colectivo	7 - 12	X	
	Sistema de evaluación	- Crea y recopila tareas de manera eficiente - Mantiene la organización en el trabajo - Mejora la comunicación en el aula	13-20	X	
Gestiona proyectos de emprendimiento	Genera propuestas valiosas e innovadoras	- Propone soluciones para necesidades o problemas identificados - Diseña estrategias para viabilizar las soluciones propuestas	1- 4	X	
	Demuestra habilidades técnicas	- Ejecuta procesos productivos o de prestación de servicios - Utiliza recursos TIC en dichos procesos	5-8	X	
	Trabaja en equipo para cumplir objetivos y metas	- Trabaja en equipo - Promueve un clima favorable	9-12	X	
	Evalúa los resultados del proyecto emprendedor para mejorar	- Toma decisiones para mejorar el proyecto y proponer estrategias - Garantiza la sostenibilidad del proyecto con sus sugerencias	13-16	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE PLATAFORMA CLASSROOM

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

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

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

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Consideras que la plataforma Classroom ofrece una gestión de fácil adaptación.		X				
2	Crees que es fácil crear temas, materiales de clase o tareas en la plataforma Classroom.		X				
3	Piensas que la plataforma Classroom fomenta una cultura digital e innovadora en tu labor docente.		X				
4	Te parece que la plataforma Classroom te permite subir o crear recursos virtuales como apoyo didáctico.		X				
5	Has experimentado mejoras en tu competencia docente gracias al intercambio de archivos digitales que facilita la plataforma Classroom.		X				
6	Sientes que la creatividad y motivación en tu trabajo se ven estimulados por el material didáctico y los recursos disponibles en la plataforma Classroom.		X				
7	Crees que el uso de Classroom mejora tu capacidad para crear actividades digitales.		X				
8	Sientes que eres más eficiente al explorar y comprender mejor la plataforma.		X				
9	Notas que tu aprendizaje individual se vuelve más activo e interactivo con la plataforma.		X				
10	Crees que el uso de la plataforma mejora la comunicación colaborativa recíproca.		X				
11	Consideras que el aprendizaje colectivo mejora la ejecución de actividades educativas en línea.		X				
12	Consideras que la plataforma refuerza tu trabajo colaborativo en diferentes ámbitos, ya sea formal, informal o basado en la web.		X				
13	Considera la recopilación y creación de tareas en la plataforma Classroom son consistentes con su fundamentación teórica.		X				
14	Consideras que las actividades desarrolladas en la plataforma se adaptan a las exigencias de su competencia digital.		X				
15	Consideras que el alcance y estructura del trabajo docente en la plataforma cumple las expectativas.		X				
16	Consideras que la plataforma Classroom mantiene organizado el contenido educativo.		X				
17	Consideras que la plataforma Classroom facilita el trabajo diario docente con espacios interactivos.		X				
18	Consideras que el manejo de la plataforma Classroom mejora la comunicación del espacio virtual		X				
19	Consideras que la plataforma perfecciona el		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

	proceso de enseñanza aumentando la comunicación en medios virtuales.							
20	Consideras que la plataforma Classroom conecta y comunica al docente con su aula educativa en tiempo real.		X					
Total:			40					

Evaluado por: Cesar Huilca Moreno **DNI:** 42463564 **Fecha:** 10-10-23 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

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°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Reconoces los desafíos de tu entorno socioeconómico.		X				
2	Tienes ideas para proyectos que pueden ayudar a solucionar estos problemas.		X				
3	Haces un plan para tu proyecto, pensando en lo que quieres lograr.		X				
4	Participas en eventos y competencias como Crea y Emprende para aprender más sobre cómo ser un buen emprendedor.		X				
5	Sabes qué recursos tienes para empezar un proyecto que ofrece un producto o servicio.		X				
6	Sigues de cerca el proyecto, usando planes, haciendo cosas, revisando y viendo cómo va desarrollándose.		X				
7	Al hacer un producto o servicio, se usa una herramienta llamada Diagrama de Operaciones (DOP) para organizar todo.		X				
8	Usas programas como Power Point y Excel para calcular cuánto cuesta hacer el proyecto y para mostrar el proyecto a otras personas.		X				
9	Empleas habilidades sociales para hablar con la comunidad y con las personas que están involucradas en el proyecto.		X				
10	Tomas el papel de líder en el equipo, tomando responsabilidades y dando tareas a los demás en el equipo.		X				
11	Compartes ideas o propuestas novedosas con tu equipo de trabajo.		X				
12	Escuchas con empatía las ideas de los demás y muestras tolerancia frente a las observaciones y/o sugerencias de los docentes o compañeros.		X				
13	Identificas los aspectos clave para garantizar la calidad del servicio o del producto que has propuesto en tu proyecto de emprendimiento.		X				
14	Reflexionas sobre las dificultades o posibles errores encontrados en tu proyecto de emprendimiento y los consideras como una oportunidad de mejora.		X				
15	Implementas el control de calidad al inicio, durante y al final del proceso de producción del producto.		X				
16	Propones mejoras a tus proyectos para garantizar su sostenibilidad a largo plazo.		X				
Total:			32				

Evaluado por: Cesar Huilca Moreno **DNI:** 42463564 **Fecha:** 10-10-23 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

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

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


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

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

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 10 días del mes de octubre del 2023

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



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

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

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

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

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

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 10 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: Huilca Moreno Cesar

DNI: 42463564

Firma:

1
Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,925	20

Estadísticas de total de elemento

Ítems	Media de escala si	Varianza de escala	Correlación total de Alfa de Cronbach si	
	el elemento se ha	si el elemento se ha	elementos	el elemento se ha
	suprimido	suprimido	corregida	suprimido
I1	62,63	172,287	,444	,924
I2	62,44	170,729	,551	,922
I3	62,33	164,653	,669	,919
I4	61,79	174,455	,407	,925
I5	62,53	168,731	,568	,922
I6	62,21	166,265	,724	,918
I7	61,77	170,659	,561	,922
I8	62,00	167,857	,691	,919
I9	62,02	170,928	,622	,920
I10	62,00	173,381	,475	,923
I11	61,86	170,932	,578	,921
I12	62,12	174,343	,438	,924
I13	62,21	171,027	,710	,919
I14	62,16	171,378	,653	,920
I15	62,00	168,810	,622	,920
I16	62,02	161,642	,813	,916
I17	61,88	167,058	,666	,919
I18	61,79	166,788	,648	,920
I19	61,93	168,876	,629	,920
I20	61,93	171,305	,460	,924

Estadísticas de fiabilidad				
Alfa de Cronbach		N de elementos		
,925		16		
Estadísticas de total de elemento				
Ítems	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	48,67	122,701	,625	,921
P2	48,63	121,001	,590	,922
P3	48,40	122,673	,496	,924
P4	49,00	118,810	,646	,920
P5	48,93	113,400	,758	,917
P6	48,98	116,833	,682	,919
P7	49,35	117,328	,699	,919
P8	48,47	121,350	,514	,924
P9	48,86	118,409	,705	,919
P10	49,00	118,286	,626	,921
P11	48,65	118,566	,590	,922
P12	48,37	120,763	,544	,923
P13	48,70	116,597	,756	,917
P14	48,60	119,959	,656	,920
P15	48,86	120,932	,637	,921
P16	48,53	120,302	,654	,920

Base de datos de la Plataforma Classroom

ID	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20
1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5
2	1	1	1	4	2	3	4	5	5	5	5	4	3	4	4	3	3	5	5	1
3	1	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3
4	1	2	1	5	1	2	3	3	3	3	2	4	2	3	2	1	1	3	2	4
5	3	4	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	2	3	4	4	1	2	5	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2
7	3	4	2	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	2	4	2	3	2	4	2
8	2	2	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3
9	3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4
10	2	3	3	3	5	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
11	3	4	3	5	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	5	3	4	5
12	4	3	3	3	1	1	3	3	2	1	2	2	3	3	2	3	4	2	3	3
13	3	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4
14	3	3	5	4	3	3	3	4	3	4	5	4	3	3	2	3	4	3	4	5
15	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	3	3	3	3
16	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	5	5	5	4
17	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3
18	3	4	4	5	1	4	4	4	4	4	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5
19	3	3	4	5	3	4	5	5	4	2	2	4	4	3	5	5	5	5	4	4
20	2	3	1	5	3	3	5	3	3	3	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1
21	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	2	4	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4
24	3	2	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3
25	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	5
26	1	1	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
27	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
28	3	2	3	3	2	3	5	3	2	5	5	3	5	3	3	5	5	5	3	5
29	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
30	4	3	5	4	4	5	5	5	4	3	4	4	3	4	5	5	4	5	5	5
31	2	3	3	4	2	3	4	3	4	5	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4

32	1	2	1	1	1	2	3	1	3	3	4	4	3	4	2	2	1	3	3	4
33	2	3	1	3	1	4	2	2	1	5	4	2	3	2	4	2	4	2	3	2
34	2	2	3	3	3	3	2	1	4	2	4	2	3	3	4	2	3	3	4	3
35	1	2	3	2	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	5	2	3
36	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	5	5	5	4	2
37	2	2	3	3	3	5	4	3	3	3	4	5	3	3	2	3	3	5	2	1
38	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3
39	3	4	3	5	3	3	5	3	3	4	4	1	3	3	2	5	3	4	5	1
40	4	4	5	4	4	4	4	4	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3
41	5	3	3	5	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3
42	5	3	3	3	1	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3
43	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	5	5	4	4	3	4

Leyenda:

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

Base de datos de la gestión de proyectos de emprendimiento

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

32	2	3	3	3	1	1	1	2	2	2	1	4	1	2	2	1
33	3	2	4	2	2	4	2	5	2	1	4	4	2	3	2	3
34	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4
35	3	3	5	2	2	1	2	4	2	3	2	2	2	3	2	2
36	3	3	3	2	2	2	2	2	2	5	5	5	4	2	3	3
37	3	3	3	2	2	2	2	5	2	5	3	5	2	3	3	4
38	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3
39	3	5	4	1	4	3	1	3	3	3	1	4	3	4	3	2
40	2	3	3	3	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	3
41	3	3	2	3	3	5	3	2	4	3	4	2	4	4	3	2
42	4	4	4	4	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3
43	4	5	5	4	5	4	3	3	4	3	5	5	3	4	4	3

Leyenda:

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

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Plataforma Classroom	Según Huamán (2020), Classroom es una herramienta de Google que facilita a los docentes la gestión de tareas educativas mediante actividades académicas, como la creación de documentos, permitiendo adaptarse a situaciones de enseñanza semipresencial o en línea.	La variable está compuesta por las siguientes dimensiones para su mejor estudio, como cultura digital, sistema de aprendizaje y sistema de evaluación que será medida mediante un cuestionario.	Cultura digital	- Comprende y usa la plataforma correctamente. - Aprovecha los recursos disponibles.	1 – 6	Cuestionario	Ordinal: 1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre
Gestión de proyectos emprendimiento o económico	Según Beltrán (2011), los proyectos emprendedores buscan lograr ganancias económicas en un tiempo específico, a menudo comenzando desde cero. Estos proyectos pueden nacer cuando se tiene una idea que es factible y tiene	Esta variable está determinada por las siguientes dimensiones como: generar propuestas e innovadoras, habilidades técnicas.	Genera propuestas e innovadoras. Demuestra habilidades técnicas.	- Propone soluciones para necesidades o problemas identificados. - Diseña estrategias para viabilizar las soluciones propuestas - Ejecuta procesos productivos o de prestación de servicios.	1 – 4 5 – 8	Cuestionario	Ordinal: 1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre

5: Siempre

potencial para tener éxito en el mercado, siempre y cuando se cuente con el financiamiento adecuado.	habilidades y técnicas, trabaja en equipo para cumplir objetivos, evalúa los resultados del proyecto emprendedor, estos serán medida con un cuestionario.	- Utiliza recursos TIC en dichos procesos.
	Trabaja en equipo para cumplir objetivos y metas.	- Trabaja en equipo - Promueve un clima favorable
	Evalúa los resultados del proyecto emprendedor para mejorar.	- Toma decisiones para mejorar el proyecto y proponer estrategias.
		- Garantiza la sostenibilidad del proyecto con sus sugerencias.

Anexo 4: Carta de presentación



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, 20 de octubre de 2023

CARTA N°472-2023/UCT-FH

Directora: Prof. Roxana M. Aguirre Maticorena

I.E: Ricardo Palma N°16520- San José de Lourdes- UGEL San Ignacio

Asunto: PRESENTACIÓN DEL BACHILLER GARCÍA PUSE JOSÉ 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 al bachiller *GARCÍA PUSE JOSÉ*, de la Carrera de *EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA*, quien desea realizar su trabajo de investigación denominado “*Plataforma classroom y gestion de proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa de San José de Lourdes 2023*” en su institución los días 7 y 8 del mes de 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 Benedicto XVI



C.M. 1027844858
DIRECTORA

Recibido 03/11/2023
Hora: 9:55 AM

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



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

San José de Lourdes, 6 de noviembre de 2023

CARTA N° 030-2023/IE RCP-S-J-L
Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI
Presente. -

Por intermedio del presente documento autorizo a JOSE GARCIA PUSE bachiller en Educación Secundaria con mención en: Computación e Informática, egresado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, responsable de la investigación titulada: "PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JOSÉ DE LOURDES 2023"

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es determinar la relación de la plataforma classroom y la gestión de proyectos de emprendimiento, además comprendo que los estudiantes participarán de manera voluntaria previo consentimiento informado, independientemente de mi autorización.

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

Ante cualquier duda o consulta respecto a la investigación se deben contactar al investigador responsable GARCIA PUSE JOSE con número de celular 948653556, ante algún reclamo referido a la vulneración de los derechos de los participantes.

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

.....
Prof. ROXANA M. AGUIRRE MATICORENA
Director

Dirección: Calle Ricardo Palma SN Sector Santa Rosa; Ubicado en: San José de Lourdes

Anexo 6: Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 20 de octubre de 2023

Prof. Roxana M. Aguirre Maticorena
Director
Institución Educativa Ricardo Palma N°16520- SJL- UGEL San Ignacio.
Presente.

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. García Puse José, estudiante del programa de estudios de Educación Secundaria con mención en: Computación e Informática, quien desarrollará el proyecto de tesis titulado: "PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JOSÉ DE LOURDES 2023" con la asesoría de la MG. PEREZ MENA CELINA

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: Cuestionario sobre Plataforma Classroom y Cuestionario sobre Gestión de Proyectos de Emprendimiento a los participantes del cuarto grado de secundaria quienes constituirán la muestra y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

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

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



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



Prof. Roxana M. Aguirre Maticorena
C.M. 1027844858
DIRECTORA

Recibido 03/11/2023
Hora: 9:55 AM

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

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Anexo 7: Asentimiento informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estoy invitando a participar en el proyecto de investigación: "PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JOSÉ DE LOURDES 2023".

Lo que te propongo es hacer diligencia de unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 40 minutos. Te solicito 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 conformo: bachiller García Puse José, a cargo de mi asesora **MG. PEREZ MENA CELINA** 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 San José de los Rios, el día 06, del mes Noviembre de 2023.

Firma 
Nombre Maria Vanessa Quispe Vargas
Documento de identificación N°. 60544989

Investigador: García Puse José
Documento de Identidad: 46758327
Correo institucional o personal: josegp27@hotmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Mg: Pérez Mena Celina
ORCID: orcid.org/0000-0002-5888-8714
Correo institucional: c.perez@uct.edu.pe
Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Anexo 8: Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
Plataforma Classroom y gestión de proyectos emprendimiento en estudiantes de una Institución Educativa San José de Lourdes 2023	<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre plataforma Classroom y gestión de proyectos emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de la plataforma Classroom en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe relación entre la plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Existe relación entre la cultura digital y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación que existe entre plataforma Classroom y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de la plataforma Classroom en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p>	<p>Plataforma Classroom</p>	<p>Cultura digital</p> <p>Sistema de aprendizaje</p> <p>Sistema de evaluación</p> <p>Genera propuestas valiosas e innovadoras.</p> <p>Demuestra habilidades técnicas.</p> <p>Trabaja en equipo para cumplir objetivos y metas.</p> <p>Evalúa los resultados del proyecto</p>	<p>Tipo</p> <p>Básica</p> <p>Métodos</p> <p>Método hipotético – deductivo</p> <p>Diseño</p> <p>No experimental, descriptivo, correlacional</p> <p>Tipología</p> <p>Plataforma Classroom</p>

<p>secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?</p>	<p>1 Existe relación entre el sistema de aprendizaje y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p>	<p>estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p>	<p>emprendedor para mejorar.</p>	<p>de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p>
<p>¿Cuál es la relación que existe entre cultura digital y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?</p>	<p>2 Existe relación entre el sistema de evaluación y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p>	<p>1 Determinar la relación que existe entre cultura digital y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p>		<p>La muestra fueron los 43 estudiantes de cuarto de secundaria.</p> <p>Técnica e instrumentos de recolección de datos Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p> <p>Método de análisis de investigación – Estadística descriptiva para tablas y figuras.</p> <p>– Estadística inferencial para pruebas de normalidad, pruebas de hipótesis, pruebas de correlación.</p>
<p>¿Cuál es la relación que existe entre sistema de aprendizaje y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023?</p>	<p>3 Existe relación entre el sistema de evaluación y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p>	<p>1 Determinar la relación que existe entre sistema de aprendizaje y gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes de cuarto de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma de San José de Lourdes 2023.</p>		
<p>¿Cuál es la relación que existe entre sistema de evaluación y gestión de proyectos de emprendimiento en</p>		<p>Determinar la relación que existe entre sistema de evaluación y gestión de proyectos de</p>		

estudiantes de cuarto de
secundaria de la
Institución Educativa
Ricardo Palma de San José
de Lourdes 2023?

emprendimiento en
estudiantes de cuarto de
secundaria de la
Institución Educativa
Ricardo Palma de San José
de Lourdes 2023.

Anexo 9: Captura de similitud Turnitin

PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JOSÉ DE LOURDES 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

16%

2

apirepositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

PLATAFORMA CLASSROOM Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JOSÉ DE LOURDES 2023

INFORME DE GRADEMARK

NOTA FINAL

COMENTARIOS GENERALES

/1

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32

PÁGINA 33

PÁGINA 34

PÁGINA 35

PÁGINA 36

PÁGINA 37

PÁGINA 38

PÁGINA 39

PÁGINA 40

PÁGINA 41

PÁGINA 42

PÁGINA 43

PÁGINA 44

PÁGINA 45

PÁGINA 46

PÁGINA 47

PÁGINA 48

PÁGINA 49

PÁGINA 50

PÁGINA 51

PÁGINA 52

PÁGINA 53

PÁGINA 54

PÁGINA 55

PÁGINA 56

PÁGINA 57

PÁGINA 58

PÁGINA 59

PÁGINA 60

PÁGINA 61

PÁGINA 62

PÁGINA 63

PÁGINA 64

PÁGINA 65

PÁGINA 66

PÁGINA 67

PÁGINA 68

PÁGINA 69

PÁGINA 70

PÁGINA 71

PÁGINA 72

PÁGINA 73

PÁGINA 74

PÁGINA 75

PÁGINA 76

PÁGINA 77

PÁGINA 78

PÁGINA 79

PÁGINA 80

PÁGINA 81

PÁGINA 82

PÁGINA 83

PÁGINA 84

PÁGINA 85

PÁGINA 86

PÁGINA 87

PÁGINA 88

PÁGINA 89

PÁGINA 90

PÁGINA 91

PÁGINA 92

PÁGINA 93

PÁGINA 94

PÁGINA 95

PÁGINA 96
