

# PLATAFORMA EDUCATIVA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ANTABAMBA 2023

*por Miguel Ángel Jiménez Bustinza*

---

**Fecha de entrega:** 23-ene-2024 03:37p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2210996089

**Nombre del archivo:** 37.\_JIMENEZ\_BUSTINZA\_MIGUEL\_ANGEL\_-\_QUINTA\_REVISION.docx (1.21M)

**Total de palabras:** 26181

**Total de caracteres:** 150075

**1**  
**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

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



**PLATAFORMA EDUCATIVA CLASSROOM Y COMPETENCIA**  
**GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN**  
**ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN**  
**ANTABAMBA 2023**  
**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE**  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:**  
**COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

**AUTOR**

**Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza**

**ASESOR**

**Dra. Sonia Llaquelin Quezada García**

**<https://orcid.org/0000-0003-2370-8418>**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**Las tecnologías de la información y comunicación en los ámbitos educativos**

**TRUJILLO – PERÚ**  
**2023**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señora Decana de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dra. Sonia LLaquelín Quezada García con DNI N°18184207 como asesora del trabajo de investigación titulado “Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023”, desarrollado por el egresado Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza con DNI N° 77047890, del Programa de Estudios de Educación Secundaria de la Carrera Profesional de 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.



-----  
Dra. Sonia Llaquelín Quezada García  
ASESORA

**AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Excmo. 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

**Vicerrector de Investigación (e)**

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

**Secretaria General**

## **DEDICATORIA**

A nuestros seres queridos por el apoyo moral, comprensión y estímulo constante a lo largo de nuestros estudios.

El autor

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por regalarnos el privilegio de la vida y por permitirnos continuar nuestra formación profesional.

A la Universidad Católica de Trujillo y al cuerpo de docentes que han contribuido en nuestra formación, quienes han compartido con sabiduría sus conocimientos y quienes han hecho de cada jornada y experiencia de aprendizaje inolvidable.

El autor

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza <sup>1</sup> con DNI N° 77047890, egresado del Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración, presentación y sustentación de la tesis denominado: Plataforma educativa classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes <sup>1</sup> de una institución educativa en Antabamba 2023.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro 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 los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de mi entera responsabilidad.

*El autor*



---

Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza

DNI: 77047890

## ÍNDICE

Declaratoria de autenticidad .....	ii
Autoridades iversitarias.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Declaratoria de autenticidad.....	vi
Índice general.....	vii
Índice de tablas .....	viii
Índice de figuras .....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. METODOLOGÍA.....	39
2.1. Objeto de estudio .....	39
2.2. Instrumento, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos .....	43
2.3. Análisis de la información.....	44
2.4. Aspectos éticos en investigación .....	44
III. RESULTADOS.....	45
IV. DISCUSIÓN .....	51
V. CONCLUSIONES.....	53
VI. RECOMENDACIONES .....	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	60
ANEXOS .....	71
Anexo 1: Instrumentos de Medición .....	71

## **1** Índice de tablas

Tabla 1 <i>Población de estudiantes en una institución educativa en Antabamba...</i> .....	28
Tabla 2 <i>Prueba de normalidad</i> .....	35
Tabla 3 <i>Prueba de hipótesis</i> .....	36
<b>1</b> Tabla 4 <i>Prueba de correlación Rho de Spearman entre Plataforma educativa classroom y Crea propuesta de valor</i> .....	37
Tabla 5 <i>Prueba de correlación Rho de Spearman entre Plataforma educativa classroom y Aplica habilidades técnicas</i> .....	38
<b>1</b> Tabla 6 <i>Prueba de correlación Rho de Spearman entre Plataforma educativa classroom y Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas</i> .....	39
Tabla 7 <i>Prueba de correlación Rho de Spearman entre Plataforma educativa classroom y Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</i> .....	40

## RESUMEN

Esta investigación titulada: Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa en Antabamba 2023, se realizó con el objetivo de determinar la relación entre Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa en Antabamba 2023. A partir de la perspectiva metodológica, se realizó con el enfoque cuantitativo; ha sido un estudio básico que empleó un diseño correlacional. La población de análisis estuvo conformada por 70 estudiantes. La muestra fue de 35 estudiantes siendo no probabilística. En conclusión, plataforma educativa classroom se relaciona con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa en Antabamba 2023 determinado por el coeficiente de correlación de Rho Spearman donde se tuvo el resultado de 0,879 y un p valor de 0,000 (p valor < 0.05)

**Palabras clave:** Plataforma educativa classroom , gestiona proyectos de emprendimiento, habilidades técnicas, objetivos y metas

## ABSTRACT

This research entitled Classroom educational platform and the competence manages entrepreneurship projects in second-year secondary students in an educational institution in Antabamba 2023, was carried out with the objective of determining the relationship between classroom educational platform and the competence manages entrepreneurship projects in high school students. second year of secondary school in an educational institution in Antabamba 2023. From the methodological perspective, it was carried out with the quantitative approach; It has been an basic study that used a correlational design. The analysis population consisted of 70 students. The sample was 35 students, being non-probabilistic. In conclusion, the classroom educational platform is related to the competence manages entrepreneurship projects in second-year secondary students in an educational institution in Antabamba 2023 determined by the Rho Spearman conversion coefficient where the result was 0.879 and a p value of 0.000. (p-value < 0.05).

Keywords: Classroom platform, manages entrepreneurship projects, technical skills, objectives and goals

## I. INTRODUCCIÓN

Desde el contexto internacional, existe una gran necesidad de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para cualquier tipo de trabajo porque va acompañado de progreso. Sin embargo, los requisitos para el puesto eran muy diferentes a los actuales. De igual modo, esta es una de las principales competencias que deben poseer los egresados de las instituciones de educación (ONU, 2017). Se entiende que han surgido obstáculos dentro de las instituciones educativas en lo que se refiere a la enseñanza en línea ha enfrentado desafíos debido a la incapacidad de algunos individuos para acceder a los recursos de aprendizaje electrónico, destacando una deficiencia en la administración de plataformas educativas. De igual forma esta situación puede considerarse como una oportunidad para desarrollar habilidades adicionales y obtener mayores beneficios para mejorar nuestro papel en la sociedad.

En ese sentido, en el sector educativo, especialmente en relación con la integración de tecnologías de la información y la calidad de la enseñanza. La falta de comprensión en muchos institutos estatales sobre la importancia del uso de plataformas virtuales puede generar un retroceso en la evolución cultural y limitar el avance del país (Heritage, 2018). Esto también coloca a los estudiantes en una posición desfavorable en comparación con aquellos que tienen acceso a instituciones particulares que han adoptado tecnologías educativas. La improvisación por parte de los docentes y la falta de capacitación en el uso de tecnologías de la información son obstáculos importantes. Esta falta de preparación afecta directamente la eficiencia de las clases y la capacidad de los estudiantes para aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas.

El proceso de evaluación y registro manual de notas parece ser un proceso ineficiente y consumir mucho tiempo. La corrección de exámenes y la gestión de registros podrían beneficiarse enormemente de herramientas digitales, pero la falta de habilidades y conocimientos impide su implementación. La falta de enfoque en el proceso de aprendizaje y la lectura directa de información de internet en diapositivas sin comprensión profunda limitan la efectividad del tiempo en clase. La pérdida de tiempo en explicaciones teóricas extensas y la falta de atención a la parte procedimental son preocupantes.

La evaluación centrada únicamente en la parte conceptual, sin abordar la parte procedimental y actitudinal, puede resultar en estudiantes que carecen de habilidades

prácticas y actitudes necesarias para enfrentar el mercado laboral. La falta de interés por parte de los docentes en aprender y utilizar herramientas tecnológicas puede ser un obstáculo para el progreso y la mejora del proceso educativo. En general, estas observaciones señalan la necesidad de una revisión profunda en la forma en que se aborda la enseñanza, la evaluación y la integración de la tecnología en el ámbito educativo para garantizar la preparación efectiva de los estudiantes para el mundo laboral actual.

Al respecto, León y Torres (2020) manifiestan que el cambio en el ámbito laboral y la necesidad de adaptación a nuevas competencias destaca que la educación es un proceso trascendental en la vida de las personas y un agente de cambio para la sociedad. Además, se menciona que la creación de conocimiento científico conduce a la verdad y al desarrollo personal, llevando a la humanidad hacia la prosperidad. El sector laboral está experimentando cambios drásticos con la aparición de nuevos puestos de trabajo. Sin embargo, se subraya que la falta de preparación del personal docente ha generado un desajuste entre las demandas del mercado laboral y las habilidades de la fuerza laboral.

Se expresa que algunos trabajos tradicionales han desaparecido o disminuido su actividad debido a la necesidad de un mayor conocimiento sobre la sociedad, el uso eficiente de los recursos naturales y la gestión de la tecnología. Esto destaca la importancia de la adaptabilidad y la adquisición de nuevas habilidades. Se introduce el concepto de competencia, vinculándolo con el emprendimiento. Se destaca la importancia de la capacidad de innovar, asumir riesgos y gestionar proyectos en diversos ámbitos de la vida.

Se resalta la necesidad de una educación que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos cambiantes del mundo laboral y social, haciendo hincapié en competencias clave y la importancia de la innovación. En referencia al Currículo Nacional de la Educación Básica en Perú, que contempla las competencias con sus respectivas capacidades. La importancia de evaluar y potenciar estas competencias, no solo en términos de aprendizaje estudiantil, sino también en el desempeño docente y la gestión pedagógica. Los medios innovadores en la presentación de actividades, y cómo esto es fundamental para la formación de los estudiantes, especialmente en el contexto de proyectos de emprendimiento económico o social.

En el ámbito local, en la Institución Educativa Julio Ramon Ribeyro de Rosario, se han resuelto diversas dificultades, ya que inicialmente no todos contaban con lo necesario materiales y capital disponible para desarrollo de las clases, a pesar de los intentos realizados, la obtención de conocimientos y la utilización de recursos tecnológicos en las clases son limitadas, avanzan de manera gradual y resultan algo deficientes. En este contexto, es esencial examinar y valorar las contribuciones de la aplicación Plataforma educativa Classroom con el fin de mejorar y maximizar el proceso de enseñanza-aprendizaje para los alumnos de nivel secundario. Además, se destaca varios desafíos y limitaciones que enfrenta el sistema educativo en relación con los recursos y la implementación de avances tecnológicos. Algunos puntos clave que se pueden resaltar: Se menciona que la institución educativa carece de los recursos adecuados para implementar avances tecnológicos que mejoren la enseñanza. La falta de acceso a tecnologías modernas puede afectar la calidad de la educación y la preparación de los estudiantes para el entorno laboral actual. La referencia a la recepción de computadoras con sistemas desactualizados cada tres o cuatro años sugiere un problema de obsolescencia tecnológica. Esto puede afectar la eficacia de la enseñanza, ya que los estudiantes deben encargarse de la instalación de software y trabajar con equipos desactualizados. Los fondos recaudados por las áreas académicas son utilizados para mejorar las condiciones físicas de las aulas y laboratorios. Esto resalta la dependencia de fuentes internas para financiamiento.

Bajo las demostraciones antes citados brota la urgencia de investigar sobre la aplicación de Plataforma educativa Classroom para que de esa manera los docentes y con el objetivo de que la comunidad educativa entienda los beneficios de la Plataforma Educativa Classroom, se plantea la siguiente pregunta fundamental: ¿Cuál es la conexión entre la Plataforma educativa Classroom y la habilidad para gestionar proyectos de emprendimiento en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba en el año 2023? Los problemas específicos fueron ¿Cuál es la correspondencia entre la Plataforma educativa classroom y la Crea propuesta de valor en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023? ¿Cuál es la relación entre la Plataforma educativa classroom y la Aplica habilidades técnicas en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023? ¿Cuál es la relación entre la Plataforma educativa classroom y la Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023? ¿Cuál es la relación que existe entre la Plataforma educativa classroom y la Evalúa

los resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023?

La presente investigación se justifica teóricamente porque explora las teorías, conceptos y principios de Google Classroom y su relación con la adquisición de conocimientos en el espacio de EPT (Educación para el Trabajo) de los estudiantes. La investigación busca proporcionar información detallada sobre las teorías y principios de Google Classroom, lo que puede fundamentar y enriquecer la comprensión de cómo esta plataforma corresponde con las enseñanzas en el área de EPT. Esto puede abrir nuevas perspectivas y sugerir métodos innovadores de aprendizaje. La investigación se propone cooperar con nuevas ideas, conocimientos y definiciones sobre la habilidad para gestionar proyectos emprendedores. También menciona el establecimiento de nuevas metodologías, técnicas y estrategias de aprendizaje, indicando un enfoque en varias facetas.

Se destaca la importancia de la justificación metodológica al mostrar métodos, técnicas e instrumentos que, tras ser validados mediante la evaluación de expertos, podrían servir de referencia para futuras investigaciones análogas en diferentes entornos. Esto sugiere una contribución al campo de la investigación educativa. La investigación no solo busca contribuir al conocimiento teórico sino también aportar con estrategias prácticas, técnicas, métodos y actividades para mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de Google Classroom. Se menciona la posibilidad de ofrecer sugerencias y conclusiones enfocadas a directores y coordinadores académicos.

La justificación práctica destaca la intención de mejorar el aprendizaje tecnológico mediante el uso de las herramientas de Google Classroom. Se espera que estas herramientas permitan un aprendizaje más lúdico, optimizando el tiempo y esfuerzo tanto de estudiantes como de profesores. Se menciona que los resultados de la investigación podrían servir como base para futuras investigaciones y como material didáctico para sesiones de clase. Esto sugiere la posibilidad de aplicar directamente los hallazgos en el entorno educativo. En general, la investigación parece tener un enfoque integral, abordando tanto la teoría como la aplicación práctica de Google Classroom en el contexto de la competencia en gestión de proyectos de emprendimiento en el área de EPT.

La formulación del objetivo general fue determinar la relación entre la Plataforma educativa classroom y gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023. Los objetivos específicos fueron explicar la relación entre la Plataforma educativa classroom y la Crea propuesta de

valor en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023 Explicar la relación entre la Plataforma educativa classroom y la Aplica habilidades técnicas en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023 Explicar la relación entre la Plataforma educativa classroom y la Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023 Explicar la relación entre la Plataforma educativa classroom y la Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023

La formulación de la hipótesis investigación corresponde a Existe relación entre la Plataforma educativa classroom y gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023. En cuanto a la hipótesis nula refiere que no existe relación entre la Plataforma educativa classroom y gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023. Las hipótesis específicas fueron Existe relación entre la Plataforma educativa classroom y la Crea propuesta de valor en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023 Existe relación entre la Plataforma educativa classroom y la Aplica habilidades técnicas en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023 Existe relación entre la Plataforma educativa classroom y la Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023 Existe relación entre la Plataforma educativa classroom y la Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes de segundo de secundaria en una institución educativa de Antabamba 2023.

Sobre el marco teórico, en los antecedentes de la investigación se consideró a Jiménez (2019) proporciona un vistazo claro a los elementos clave de tu tesis, destacando el objetivo, la metodología y los resultados. Objetivo general fue señalar la influencia de Google Classroom en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el curso de Química Analítica en la carrera de Pedagogía. Metodología fue de tipo de Investigación, casi experimental. Enfoque es cuantitativo y correlacional. La muestra de cuarto "A" (Experimental) con 19 estudiantes, Cuarto "B" (Testigo) con 10 estudiantes y 3 docentes. Los resultados de cuarto Semestre "A". La utilización de la prueba de normalidad de Shapiro Wilk. Los resultados indican que la muestra presenta distribución normal. La aplicación de la prueba de normalidad de Shapiro Wilk. Los resultados afirman que la muestra tiene

distribución normal. En conclusión se acepta la hipótesis alternativa (Ha) y se descarta la hipótesis nula (Ho). Se manifiesta influencia entre Google Classroom y el procedimiento de enseñanza y aprendizaje. Este resumen proporciona una visión clara de la metodología utilizada y los resultados obtenidos, concluyendo que existe una incidencia entre el uso de Google Classroom y el asunto de instrucción y aprendizaje en el curso de Química Analítica en la carrera de Pedagogía.

Por otro lado, González (2018), La síntesis de tu tesis ofrece una comprensión clara de los elementos clave de tu investigación. Algunos puntos destacados el objetivo de la Tesis "Determinar la efectividad de las metodologías aplicadas para el aprendizaje colaborativo en la resolución de problemas matemáticos utilizando la plataforma Google Classroom" mediante la utilización de la plataforma Google Classroom. La metodología, del diseño de Investigación es cuasi-experimental. Las medidas utilizadas pretest y pos-test al grupo de estudio que incluye un grupo control (GC). Los resultados de Encuestas expresan que el 61.1% de los estudiantes encuestados afirmó haber disfrutado la forma de trabajar los contenidos matemáticos. El 72.2% de los participantes indica que han experimentado mejoras en su competencia digital. En resumen, la integración de estrategias colaborativas de enseñanza y aprendizaje para la resolución de problemas, a través de la plataforma Google Classroom, resulta en un aumento del rendimiento académico y la motivación en matemáticas para estudiantes de secundaria. Esta síntesis destaca el impacto positivo de la implementación de metodologías colaborativas y el uso de Google Classroom en el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de secundaria, respaldado por los resultados de las encuestas y el análisis de pretest y pos-test.

Rodríguez (2018) quien planteó como objetivo determinar el impacto de los cursos virtuales de educación para la paz en el desarrollo interpersonal y el manejo de conflictos en México. Para ello, participaron en las clases matutinas y vespertinas 350 estudiantes de secundaria, empleó el diseño cuasi – experimental, utilizó como instrumentos un pretest y postest con el mismo grupo de estudio; llegando a la conclusión que es positivo observar que el curso virtual de "Educación para la Paz: Desarrollo Interpersonal y Manejo de Conflictos" está contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales, específicamente en la interacción mutuamente satisfactoria con otros. El énfasis en el desarrollo interpersonal y manejo de conflictos indica que el curso está diseñado para abordar aspectos fundamentales de las habilidades sociales. Estas habilidades son esenciales para la interacción efectiva y positiva con otras personas. El término "cooperar" sugiere que el curso no solo enseña habilidades

sociales, sino que también fomenta la colaboración y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Esta metodología puede ser beneficiosa para la aplicación práctica de las habilidades adquiridas.

La mención de "interacción mutuamente satisfactoria" destaca la importancia de promover relaciones positivas y constructivas. Esto va más allá de simplemente enseñar habilidades, ya que implica aplicar esas habilidades de manera que sea beneficioso para todas las partes involucradas. Relevancia en el Contexto de Educación para la Paz. La inclusión de "Educación para la Paz" sugiere que el curso no solo se centra en las habilidades individuales, sino también en cómo estas habilidades contribuyen al establecimiento y mantenimiento de un entorno pacífico y armonioso. En resumen, la descripción indica que este curso virtual está bien alineado con el desarrollo de habilidades sociales y la promoción de interacciones positivas, lo cual es crucial para el crecimiento personal y la construcción de entornos sociales saludables. Asimismo, se observa que los cursos virtuales influyen positivamente en el desarrollo interpersonal. Por lo tanto, esta investigación aporta gran utilidad para la valoración de las herramientas virtuales, ya que con estas se hace posible que la educación continúe.

Salgado (2018) tuvo como objetivo principal investigar la vivencia de estudiantes y profesores en programas de posgrado llevados a cabo de manera virtual. Su estudio se clasificó como **cuantitativo, consta de 16 estudiantes en dos grupos focales y 10 profesores a cargo de cursos virtuales, se aplicó como instrumento el cuestionario. Luego de los resultados de la indagación, se concluyó que los escolares expresan satisfacción con los cursos virtuales, destacando que aquellos con una organización sólida, retroalimentación adecuada, utilización efectiva de estrategias de enseñanza y atención a las necesidades académicas son los más beneficiosos. Además, se observa que los estudiantes han obtenido una experiencia significativa en los cursos en formato virtual.** En resumen, este estudio resulta valioso al proporcionar una exploración y reflexión sobre cómo mejorar la organización de la enseñanza virtual mediante la implementación de estrategias más eficaces.

Cahuana (2018) explora la incidencia de herramientas de Google (Google Drive y Google Classroom) en el aprendizaje en áreas específicas. Incidencia de Google Drive en el Aprendizaje en EPT – Informática. El propósito es evaluar el impacto de la utilización de Google Drive **en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el ámbito de EPT - Informática.** El enfoque de la investigación es cuantitativo, de carácter básico, con un nivel

descriptivo correlacional causal de grado 7, y adopta un diseño no experimental de tipo transversal. La población objeto de estudio está compuesta por 117 estudiante en empleo de regresión lineal. En conclusión, basada en resultados estadísticos. La utilización de Google Drive influye en el proceso de aprendizaje de los alumnos en áreas específicas (gestión de archivos, gestión de documentos, trabajo con R cuadrado alto y significancia estadística).

Poma (2018) en su tesis Incidencia de Google Classroom en el Aprendizaje por Competencias proporciona una visión clara del objetivo, la metodología y los resultados. El objetivo fue determinar el impacto de la implementación de Classroom y la percepción de su utilidad en el desarrollo de competencias de aprendizaje en los estudiantes. La metodología utilizada se basó en un enfoque cuantitativo. Diseño no experimental, correlacional. La muestra de 65 escolares. Uso de pruebas de normalidad Kolmogorov-Smirnov y prueba de Spearman. Los resultados de la prueba de normalidad indica distribución normal. La prueba de Spearman muestra correlación moderada ( $Rho = 0.614, p = 0.000 < 0.05$ ). En conclusión, existe una relación significativa entre el uso de Google Classroom y la percepción del grado de utilidad en el aprendizaje por competencias de los alumnos. Esta investigación confirma una conexión estadísticamente significativa entre el uso de Google Classroom y la percepción de su utilidad en el aprendizaje por competencias. La utilización de pruebas de normalidad y correlación fortalece la validez de los resultados. La correlación moderada sugiere una relación sustancial entre las variables estudiadas.

Ramos y Tamayo (2018) quienes referencian por el objetivo determinar el impacto del uso de herramientas de aula de Plataforma educativa Classroom para realizar aulas virtuales. Contexto sobre la mejora del desempeño académico de los estudiantes de la Escuela de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional del Callao, estaré encantado de ayudarte. Puedes proporcionar información adicional sobre los enfoques, metodologías o resultados específicos que estás buscando abordar en relación con la mejora del rendimiento académico. Para ello, se llevó a cabo un estudio descriptivo, comparativo y cuantitativo a lo largo del tiempo con un diseño experimental. La muestra consistió en 281 estudiantes, y se llegó a la conclusión de que, antes de la implementación del aula virtual, los estudiantes de la Escuela de Ingeniería de Sistemas obtenían una puntuación media baja de 12.22. Sin embargo, después de utilizar la herramienta de aula de Google, la puntuación académica media aumentó significativamente a 15.35. En resumen, se evidenció que el uso de las herramientas de Google, especialmente las aulas virtuales, resulta fácil y tiene un impacto

considerable en el rendimiento académico. Al respecto, se evidencia que el uso de Plataforma educativa Classroom influye en la ganancia a nivel académico de los estudiantes en esta institución educativa superior. Se destaca la importancia de las aulas virtuales como una alternativa significativa para lograr mejoras sustanciales en el aprendizaje.

Huzco y Romero (2018) el propósito de este estudio fue determinar que las herramientas Google Apps Plataforma educativa Classroom y Google Drive han tenido un impacto en el gestiona proyectos de emprendimiento de los estudiantes de quinto grado de Yanacancha en la Institución Educativa N° 31 del CNI "Nuestra Señora del Carmen" (Pasco). En esta investigación se utilizó un diseño experimental; se aplicó primero una prueba preliminar, y para evaluar la confiabilidad, se empleó la prueba Alfa de Cronbach; los autores concluyeron que, en este estudio se examina la importancia de utilizar las herramientas de Google Apps (en este caso, Google Class y Drive), que son recursos básicos empleados en todos los niveles educativos para que los estudiantes tengan la capacidad de afrontar con éxito las exigencias intelectuales de la vida académica. En cuanto al aprendizaje del alumno, se considera el gestiona proyectos de emprendimiento, ya que es fundamental en el campo de la gestiona proyectos de emprendimiento porque promueve el aprendizaje en grupo y porque los estudiantes pueden practicar lo aprendido en el campo. (p.13) En ese sentido, se comprueba que las herramientas de Google App Plataforma educativa Classroom y Google Drive afectan sustancialmente el gestiona proyectos de emprendimiento de los estudiantes. En dichos escenarios, la investigación aporta un gran valor científico, ya que permite evidenciar el progreso de las tecnologías en el aprendizaje integrado de los estudiantes de forma colaborativa como muestra de un trabajo conjunto y desarrollo de sus competencias.

Peña (2019) presento como objetivo principal de la investigación fue introducir recursos técnicos con el propósito de mejorar el proceso educativo en el Centro de Capacitación del Norte. Se optó por un enfoque empírico, cuantitativo y de diseño experimental, abordando características de descripción, explicación y relevancia. La población objeto constó de 40 colaboradores, a quienes se les administró un cuestionario con preguntas cerradas dicotómicas como instrumento de evaluación. Los resultados indicaron que el 95.00% de los empleados encuestados expresaron insatisfacción con el estado educativo actual, y el 98% manifestó la necesidad de implementar recursos tecnológicos para abordar las problemáticas asociadas con el proceso de enseñanza en el centro de formación. En consecuencia, se concluyó que la introducción de recursos técnicos mejora

significativamente el proceso de capacitación docente, respaldando la noción de que la implementación de equipos contribuye a un mejor aprendizaje y facilita la adquisición de conocimientos.

Jiménez (2020) referenció el propósito de la investigación fue evaluar el impacto del aula Tic en el proceso de aprendizaje de niños en la etapa inicial, así como identificar las características del aula Tic y las actividades docentes que se pueden llevar a cabo en dicho entorno. Este estudio se enmarca en una investigación exploratoria básica, utilizando fichas textuales como instrumento de recopilación de datos. La conclusión principal resalta la importancia de contar con aulas digitales que no solo posean una infraestructura física y tecnológica adecuada, sino también maestros debidamente capacitados, ya que este entorno se presenta como una herramienta potente capaz de mejorar significativamente el proceso educativo. significativamente el aprendizaje de los infantes en el siglo XXI porque estos niños son llamados nativos digitales. Asimismo, se determinó que el aula Tic contribuye a la mejora de los aprendizajes de los estudiantes, por lo que esta investigación sirve como aporte a las próximas investigaciones como fuente de información y recopilación de datos que suman a la transformación de la educación.

Sobre las bases teórico científica, la Plataforma educativa classroom expresa la importancia de la aplicación de Google, específicamente para la creación de aulas virtuales, y menciona algunas de sus ventajas clave. Funciones de la Aplicación Creación de aulas virtuales. Comunicación entre estudiantes y docentes. Almacenamiento y gestión de documentaciones. Compartir archivos y carpetas mediante Google Drive. Organización efectiva de los archivos. Las ventajas del uso son gratuitos y libres de costo. Facilita la creación y gestión de clases, foros, debates, evaluaciones y textos. Permite compartir archivos en diversos formatos de manera ordenada. Contexto Tecnológico en la Educación. Se menciona la importancia de la incorporación de plataformas virtuales para integrar a los estudiantes en el entorno tecnológico actual. La tecnología ha tenido un fuerte impacto en las escuelas, y se destaca como un desafío para los maestros adaptarse y participar en estos esfuerzos cotidianos de las instituciones educativas. Se cita a Vélez (2016) como fuentes que respaldan la importancia de la tecnología en la educación y el requisito de que los educadores se involucren

De acuerdo con Rodríguez (2017) Plataforma educativa Classroom destaca las características y ventajas clave de Google Classroom como plataforma educativa de

aprendizaje mixto. La parte de Google Apps for Education. Google Classroom es parte de la suite Google Apps for Education, que incluye herramientas como Google Docs, Gmail y Google Calendar. Su enfoque inicial era reducir el uso de papel en entornos educativos. Las funciones Principales. Reducción y distribución de actividades. Valoración de contenido. Creación de aulas virtuales dentro de instituciones educativas. Ahorro de Tiempo y Organización. Facilita el ahorro de tiempo en el encargo de tareas y la ordenación de clases. Consiente la comunicación eficiente entre profesores y estudiantes. Accesibilidad y Usabilidad: Gratuita y accesible para su descarga en cualquier dispositivo móvil. Interfaz intuitiva y fácil de usar, especialmente en comparación con otras plataformas. Atractivo para Estudiantes. Se destaca que resulta atractiva para los estudiantes debido a su interfaz parecida a las redes sociales. Incorpora elementos como pizarras para mostrar trabajos, comentarios, fechas importantes y anuncios. Enfoque Didáctico Centrado en la Interacción Social. Se describe como una aplicación didáctica centrada en la interacción social.

Teorías sobre la plataforma virtual classroom. La transformación en la educación, donde el uso de plataformas educativas y en particular Google Classroom juega un papel significativo. La transformación en la Educación: Cambio en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. El docente ahora cuenta con diversas herramientas que permiten a los estudiantes crear contenidos. Se superan las limitaciones de la enseñanza exclusiva en un salón de clases. La educación Remota y Blended Learning. La educación ya no se limita a un espacio físico y se extiende a través de plataformas educativas que permiten el acceso remoto a recursos digitales. El modelo Blendend Learning se presenta como un complemento importante para el aprendizaje presencial. Desarrollo de Competencias. El aprendizaje autónomo del alumno se facilita con la capacidad de gestionar el acceso, monitorear el propio aprendizaje y formular objetivos de aprendizaje. Desarrollo de competencias como la selección y comprensión de la información, uso de estrategias de aprendizaje, entre otros (Alemany, 2018). Google Classroom es una herramienta Virtual en Línea lanzada en 2014, Google Classroom se presenta como una herramienta efectiva y funcional para la gestión de aprendizajes (LMS).

Características Pedagógicas: Amigable y de fácil uso, apta para aprendizaje a distancia, presencial o mixto. Basada en herramientas de Google como Gmail, Google Drive, Docs, entre otras. Funcionalidades Destacadas: Ofrece un muro/tablero donde se publican tareas y mensajes para los estudiantes. Permite la participación y comentarios de estudiantes. Espacio dedicado a actividades, evaluaciones, materiales y comunicados específicamente

para los alumnos matriculados en la asignatura. Variedad de Formatos de Tareas: Las tareas pueden enviarse como archivos adjuntos, desde Google Drive, videos de YouTube o enlaces. La educación se ha diversificado y ampliado su alcance mediante plataformas como Google Classroom, que facilita tanto la enseñanza presencial como la remota, promoviendo el aprendizaje autónomo y el desarrollo de competencias (Proyecto Cártama IES, 2014).

La descripción destaca varias funciones pedagógicas y beneficios asociados con el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Funciones Pedagógicas de Google Classroom: Acceso Integrado a Google Drive. Permite a los profesores guardar, ordenar y sistematizar información en Google Drive. Facilita el compartir de manera organizada la información con los estudiantes. Enriquecimiento de Sesiones de Aprendizaje: Adición de material multimedia para enriquecer las sesiones de aprendizaje. Facilita comentarios, lluvia de ideas y participación colaborativa a través de foros, debates, chats, entre otros. Mejora de la Comunicación. Facilita la comunicación entre docentes y alumnos. Posibilita la interacción en tiempo real mediante correos, mensajes, anotaciones en tareas, correos electrónicos, etc.

Facilita la Atención a la Diversidad: Permite asignar tareas de manera sistemática y selectiva para atender las particularidades de los estudiantes. Ahorro Económico e Institucional: Contribuye a generar ahorros económicos institucionales y de tiempo al emplear documentos digitales. Posibilita la reutilización de material didáctico: Facilita la reutilización de material didáctico al tener los recursos sistematizados y organizados. Disponible en Dispositivos Móviles: La versión APP para móviles y tabletas permite el acceso remoto desde cualquier lugar y en cualquier momento. Diversidad de Aplicaciones en Google Suite: Google Suite ofrece diversas aplicaciones que enriquecen las sesiones de enseñanza y aprendizaje. En conjunto, estas funciones resaltan cómo Google Classroom mejora la eficiencia en la comunicación, promueve la interactividad, facilita la gestión de recursos y fomenta la atención a la diversidad, contribuyendo así a un entorno educativo más dinámico y eficaz (Aruquipa, Reyes, & Chávez, 2018).

En cuanto a las funciones, Amador (2016) señaló que: Plataforma educativa Classroom tiene como objetivo ayudar a los docentes a crear y recibir las tareas de los estudiantes sin utilizar documentos en papel, e incluye algunas funciones que pueden ahorrar tiempo y colaborar entre sí y recibir la información proporcionada destaca aspectos clave de Google Classroom que facilitan la implementación y la interacción efectiva entre profesores

y estudiantes. Facilitadores en Google Classroom: Retroalimentación Inmediata: Proporciona retroalimentación instantánea sobre los avances, desafíos o asignaciones de los estudiantes. Configuración Simple: Los docentes tienen la capacidad de incorporar directamente a los estudiantes o compartir códigos para registrarse. Configuración sencilla que solo toma unos minutos. Según Amador (2016) la agilidad en el proceso ayuda a acelerar el proceso de incorporación de estudiantes al proporcionar códigos para unirse a la clase, según Rodríguez (2017) el tiempo de enseñanza se optimiza al no tener que agregar estudiantes manualmente uno por uno. Reutilización de Contenido: Los anuncios, tareas o preguntas de clases anteriores se pueden reutilizar. La posibilidad de compartir publicaciones entre categorías de archivo facilita la gestión futura.

Flujo de Trabajo Eficiente: Facilita una creciente <sup>1</sup>de trabajo simple y sin documentos en <sup>1</sup>papel. Permite a los profesores elaborar, visualizar y evaluar asignaciones de manera rápida y centralizada. Acceso Flexible para Estudiantes: Los estudiantes pueden realizar <sup>1</sup>tareas, dar seguimiento o revisar desde <sup>1</sup>casa o cualquier parte del mundo. Estos aspectos subrayan la eficiencia y la flexibilidad que Google Classroom aporta al entorno educativo, permitiendo una gestión más ágil y simplificada de las tareas y comunicaciones entre profesores y estudiantes. Las asignaciones estarán ubicadas en una página designada y se almacenarán automáticamente en una carpeta de Google Drive.

Fortalecer la comunicación. Los docentes tienen la opción de realizar anuncios dentro de las clases y varias características y beneficios clave de Google Classroom como plataforma educativa. Las características de Google Classroom: Comunicación Eficiente: Facilita la comunicación entre profesores y alumnos a través de mensajes y discusiones. Permite a los alumnos enviar mensajes de interés general. Posibilita el envío de correos electrónicos individualmente. Anuncios Interactivos: Los comunicados pueden incluir elementos multimedia como <sup>1</sup>videos de YouTube, enlaces a otras páginas <sup>1</sup>web o instrumentos de Google Drive (Rodríguez, 2017). Los maestros pueden <sup>1</sup>enviar notificaciones e iniciar <sup>1</sup>discusiones de inmediato. Compartir Recursos y Actividades: Los estudiantes pueden compartir recursos y responder preguntas en el flujo de actividades. Permite enviar un resumen del trabajo realizado al tutor del alumno. Es gratuito y seguro: No presenta anuncios publicitarios y no emplea la información o datos de los estudiantes con el propósito de realizar publicidad.

Proporcionado de forma gratuita a instituciones educativas que utilizan Google Apps for Education. Interacción Similar a Redes Sociales: Funciona de manera similar a una página de Facebook, donde los miembros del curso pueden comentar, dar me gusta, cargar documentos, compartir enlaces, etc. Control del Maestro: Permite al maestro tener el control, monitorear las actividades de los participantes y mantener un registro histórico de la interacción. Facilita la eliminación, monitoreo de contenido y silenciamiento de participantes en actividades específicas. Integración de Aplicaciones de Google: Permite la integración de todas las aplicaciones de Google (documentos, formularios, diapositivas) en una sola plataforma. Retroalimentación Visual: Proporciona anotaciones directas en los documentos enviados por los estudiantes para comentarios visuales y coloridos. Anotación en Tiempo Real: La función de anotación mejora la colaboración entre pares, permitiendo a los estudiantes hacer observaciones, resaltar contenido y comentar en tiempo real. En resumen, Google Classroom ofrece una plataforma integral y segura que facilita la comunicación, colaboración y gestión eficiente de tareas y recursos en entornos educativos de los demás.

Solución colaborativa. De acuerdo con Huzco y Romero (2018) Plataforma educativa desarrollada por Google que permite a los profesores desarrollar cursos en la plataforma digital y enviar invitaciones a los estudiantes para que se unan y participen. Proporciona un espacio virtual donde los profesores pueden compartir recursos educativos, asignar tareas, evaluar el progreso de los estudiantes y facilitar la comunicación en el entorno educativo. Principales características de Google Classroom: Creación de Cursos: Los profesores pueden crear cursos en línea de forma rápida y sencilla. Invitación de Alumnos: Los profesores pueden invitar a sus alumnos a unirse al curso utilizando códigos de clase o mediante la incorporación directa. Distribución de Tareas: Facilita la asignación y distribución de tareas, actividades y recursos educativos de manera digital. Comunicación: Proporciona herramientas de comunicación para la interacción entre profesores y alumnos, así como entre los propios estudiantes.

Recolección y Evaluación: Permite a los profesores recolectar trabajos y tareas de los estudiantes de forma digital, simplificando el proceso de evaluación. Integración con Google Apps: Está integrado con otras herramientas de Google, como Google Drive, Docs y Gmail, para una experiencia educativa más completa. Seguridad y Privacidad: Ofrece un entorno seguro y protegido, especialmente diseñado para entornos educativos, con garantías

de privacidad. Acceso desde Cualquier Dispositivo: Los estudiantes y profesores pueden acceder a Google Classroom desde cualquier dispositivo con conexión a Internet. Esta herramienta ha ganado popularidad debido a su interfaz intuitiva y a la integración con otras aplicaciones de Google, lo que la hace eficiente y accesible para la gestión de cursos y la colaboración en línea.

Las invitaciones a clases se generan mediante código y los alumnos necesitan acceder a la clase para poder realizar comentarios y publicar. La aplicación es compatible con tabletas y teléfonos móviles, permitiendo a los estudiantes acceder al contenido del curso a través de la aplicación.

Correcto, Google Classroom proporciona a los docentes una plataforma integral para la gestión de clases en línea. Aquí se destacan algunas de las funciones clave que permiten a los docentes crear, asignar y administrar recursos educativos de manera eficiente: Generación de Actividades: Los docentes pueden crear y diseñar diversas actividades directamente desde la plataforma. Asignación de Recursos: Se pueden asignar recursos educativos como documentos, presentaciones, enlaces y videos a los estudiantes. Almacenamiento en Google Drive: La integración con Google Drive permite almacenar y organizar archivos en carpetas específicas relacionadas con cada clase. Calendario Integrado: Utiliza un calendario integrado que facilita la programación de tareas y eventos relacionados con la clase. Variedad de Recursos: Permite la carga de una variedad de recursos multimedia como videos, enlaces web, documentos de texto, presentaciones, entre otros.

Centralización de la Información: Proporciona un espacio centralizado donde los docentes pueden acceder a toda la información de la clase, incluidas las tareas asignadas, los materiales compartidos y los comentarios de los estudiantes. Comentarios y Retroalimentación: Facilita la comunicación bidireccional entre docentes y estudiantes, permitiendo comentarios sobre tareas y proporcionando retroalimentación. Acceso desde Dispositivos Móviles: Puede ser utilizado tanto desde computadoras como desde dispositivos móviles, brindando flexibilidad en el acceso y la gestión de clases en cualquier lugar. La plataforma Classroom busca simplificar la experiencia tanto para los docentes como para los estudiantes, centralizando las herramientas necesarias para la gestión efectiva de cursos en línea.

Además, Iftakhar (2016) contribuye a que esta Plataforma educativa virtual Classroom es extremadamente sencillo de utilizar, cuenta con numerosas funciones compatibles y representa un excelente entorno para la colaboración. Dentro de esta aplicación tecnológica, es posible generar tareas, plantear preguntas y realizar anuncios que los estudiantes pueden recibir de manera conjunta. Algunas prácticas actuales al emplear Google Classroom se fundamentan en estas indicaciones, las cuales resultan muy ventajosas para los usuarios, abarcando los siguientes aspectos.

Resuelve considerablemente la comunicación entre usuarios simplifica la labor en equipo y la realización de tareas individuales. Iftakhar (2016). Puede asistir a los usuarios o estudiantes en la obtención de información laboral altamente estructurada a partir de sus archivos, constituyendo un mecanismo valioso. Iftakhar (2016). Gracias a las diversas áreas que abarca, la colaboración en esta herramienta tecnológica se agilizará significativamente.

Los beneficios pedagógicos, según Huzco y Romero (2018) reconocen los siguientes: Para los profesores: Crea un curso en línea de inmediato. Importa estudiantes a través del código o de la lista de contactos de Google, agrega estudiantes para cada clase. Observa y fomenta la colaboración entre estudiantes. Seguimiento de diferentes grupos en tiempo real desde cualquier dispositivo móvil. Para los estudiantes: Centraliza todos los materiales en un único lugar. Facilita la realización de cursos de manera rápida y práctica. Mantiene una comunicación constante con el profesor o con toda la clase. Formula preguntas al docente y recibe respuestas en tiempo real. Simplifica la entrega de tareas mediante Google Docs, archivos de Drive o enlaces. Permite acceder al contenido del curso desde dispositivos móviles en cualquier momento y lugar. Revisa el contenido compartido de manera exhaustiva para comprender el concepto. Participa e interactúa, promoviendo la colaboración entre compañeros.

De acuerdo a Campos et al. (2019) las extensiones que sustentan la percepción de Google Classroom. La descripción detallada de las dimensiones informativa, práctica, comunicativa y tutorial/evaluativa proporciona una comprensión completa de cómo la plataforma aborda diversas facetas de la enseñanza y el aprendizaje en línea.

Dimensión Informativa: Planificación de actividades y cronograma de desarrollo. Recursos de clase en línea para respaldo (videos, presentaciones, documentos). Material de

trabajo para la semana y espacio de entrega de tareas. Instrumentos de evaluación como rubricas.

Dimensión Práctica. Acceso a través de cuentas de Gmail o GSuite. Posibilidad de uso como profesor o alumno. Facilidad de descarga y acceso desde dispositivos móviles. Dimensión Comunicativa: **Sistematización y orden de la información y recursos educativos**. Creación de carpetas con clases, tareas, etc. Utilización de Google Drive como biblioteca compartida.

Dimensión Tutorial y Evaluativa: **Gestión a través de la pestaña Información**. Descripción detallada de **la clase y título**. Configuración de permisos para carpetas compartidas. Inclusión de materiales y enlaces.

Esta información detallada destaca las características que hacen que Google Classroom sea una herramienta integral para la enseñanza en línea, proporcionando una estructura organizada y funcional para docentes y estudiantes. Además, se resalta la importancia de la accesibilidad y la facilidad de uso como ventajas clave de la plataforma.

Sobre la segunda variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento, señala Logan (1976), sobre el proceso de aprendizaje y algunas teorías relevantes. Se presenta como un procedimiento que genera alteraciones relativamente duraderas en el comportamiento de un individuo que adquiere discernimiento. Destaca la clasificación de nuevos conceptos, la verificación y construcción de hipótesis, la toma de decisiones, la generación de propuestas, la simplificación y la selección de información como elementos esenciales en el proceso. Enfoques Teóricos del Aprendizaje. Hace referencia a teorías del aprendizaje que buscan predecir, controlar y comprender el comportamiento humano. Menciona la perspectiva de la "escuela sociedad del Conocimiento", donde el aprendizaje se ve como un cambio en la estructura psicológica.

Tipos de Aprendizaje: Aprendizaje por condicionamiento: Se basa en experiencias y estímulos repetidos que generan respuestas aprendidas. Aprendizaje por imitación: Los individuos aprenden a través de modelos, y los educadores y padres pueden ser modelos en los primeros años. Aprendizaje de memoria: Enfocado en la adquisición de información externa, donde el docente es el protagonista en el aula. Aprendizaje significativo: Destaca el uso de conocimientos previos para construir nuevos aprendizajes, con el maestro asumiendo un rol de mediador. Aplicación en un Entorno Virtual de Aprendizaje: Se

menciona la investigación centrada en la adquisición de competencias en un entorno virtual de aprendizaje y su influencia en el área de EPT (Educación para el Trabajo). Esta descripción proporciona una visión integral de cómo se concibe el aprendizaje, desde las teorías subyacentes hasta los diferentes enfoques y su aplicación en entornos específicos. (Fairstein y Gyssels, 2004).

La competencia gestiona, proyecta, emprendimiento el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizándolo con eficiencia y eficacia los recursos, tareas, herramientas, métodos y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales y colectivos en atención de resolver una necesidad (MINEDU, 2016). Sobre el aprendizaje en el área de EPT (Educación para el Trabajo). Definición de Aprendizaje en el Área de EPT: El aprendizaje en el área de EPT tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes instrucción en aspectos laborales, tecnológicos, humanistas, científicos y de habilidades para la vida. En la secundaria, se busca que los estudiantes descubran y elijan su vocación y ocupación futura, desarrollen habilidades para la toma de decisiones y la resolución de problemas. Capacidades y Competencias: Capacidades se definen como recursos tales como conocimientos, destrezas y actitudes, necesarios para actuar de manera competente y específica. La competencia implica la articulación de varias capacidades para lograr un objetivo específico en una situación determinada. La competencia en el área de EPT implica gestionar iniciativas de emprendimiento con enfoque económico o social..

Dimensiones de la Competencia en el Área de EPT: Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, que implica la generación de opciones creativas, el trabajo cooperativo, la aplicación de habilidades técnicas y la valoración del emprendimiento a través de los resultados del proyecto. Tipos de Competencias según Tobón (2017) Competencias Básicas: Fundamentales para la vida y se adquieren en los primeros años de vida. Competencias Genéricas: Permiten desenvolverse en diversas ocupaciones, áreas y profesiones. Competencias Específicas: Propias de una profesión. Estos puntos destacan la importancia de desarrollar competencias específicas en el área de EPT, que van más allá de la adquisición de conocimientos y se centran en la aplicación práctica de habilidades en contextos reales.

Estándares de aprendizaje. Son descripciones de los logros de aprendizaje esperados de los estudiantes y constituyen referentes comunes que deben alcanzar a lo largo de su

camino escolar; tienen el propósito de orientar, apoyar y monitorear con el fin de alcanzar la calidad del sistema educativo. (Ministerio de Educación, 2017).

Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada (MINEDU, 2016)

**Crea propuestas de valor:** Genera alternativas de solución creativas e innovadoras a través de un bien o servicio que resuelva o un problema económico, social o ambiental de su entorno; evaluar la oportunidad de sus alternativas de solución. Diseñar una estrategia para poner en marcha una idea implica una planificación detallada que incluya objetivos claros, metas específicas y una asignación efectiva de recursos y tareas. Para desarrollar esta estrategia consiste en desarrollar y lanzar con éxito un proyecto **de emprendimiento económico o social en el área de EPT**. **Los objetivos Específicos:** Definir la Idea de Emprendimiento: Identificar la necesidad o problema que se abordará. Especificar la propuesta única de valor del proyecto. Establecer Metas Cuantificables: Definir metas específicas y medibles para el proyecto, como la cantidad de productos/servicios a ofrecer, la participación de la comunidad, etc.

**Aplica habilidades técnicas:** Es elaborar métodos y estrategias para llevar a cabo los procedimientos de producción aplicando principios técnicos y combinar aquellas herramientas, métodos en función a criterios. Establecer reuniones regulares para compartir actualizaciones y discutir posibles desafíos. **Fomentar la Responsabilidad Individual:** Definir claramente las expectativas y responsabilidades de cada miembro. Establecer plazos e hitos para mantener a todos en el camino correcto. **Reconocimiento y Celebración de Logros:** Reconocer los logros individuales y del equipo. Celebrar hitos importantes para mantener alta la moral y la motivación. Esta estrategia combina una planificación detallada con una dinámica de trabajo cooperativa, centrándose en la eficiencia y la efectividad en la implementación de la idea de emprendimiento en el área de EPT. Realizando labores de manera efectiva y eficiente donde igualmente reflexionamos sobre por la práctica a trabajar.

**Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento:** Generar cambios y tomar decisiones e incorporar mejoras y estrategias que permitan la estabilidad al diseño del proyecto, analizando los posibles impactos en el ambiente y la sociedad. **Dimensionar Recursos Necesarios:** Identificar los recursos financieros, humanos y tecnológicos

requeridos. Establecer acuerdos de colaboración con posibles socios o colaboradores. Diseñar Tareas y Responsabilidades: Desglosar las actividades necesarias para implementar la idea. Asignar responsabilidades a los miembros del equipo, considerando sus habilidades y fortalezas. Desarrollar un Plan de Marketing y Comunicación: Crear estrategias para dar a conocer el proyecto a la comunidad. Utilizar plataformas online y offline para la promoción. Implementar un Sistema de Seguimiento y Evaluación: Establecer indicadores clave de rendimiento (KPIs) para medir el progreso. Programar revisiones periódicas para evaluar y ajustar la estrategia según sea necesario. Estrategia de Trabajo Cooperativo: Identificación de Habilidades Individuales: Realizar un análisis de las habilidades y fortalezas de cada miembro del equipo. Asignar roles y responsabilidades según las habilidades individuales. Establecer Comunicación Efectiva: Implementar herramientas de comunicación, como Google Classroom, para facilitar la interacción y la colaboración.

Los desempeños. Descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias donde los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado.

CNEB (2016) destaca la importancia de la competencia 27, "Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social", en el Currículo Nacional de Educación Básica del Perú. Aquí se enfatiza cómo esta competencia busca desarrollar en los estudiantes habilidades emprendedoras que les permitan llevar a cabo ideas creativas, movilizandolos recursos de manera eficiente y eficaz para resolver necesidades o problemas económicos, sociales o ambientales. Algunos puntos clave que se mencionan son propuesta de Valor. La importancia de que los estudiantes generen propuestas de valor que resuelvan necesidades o problemas en su entorno. Validación de ideas con posibles usuarios para seleccionar la propuesta más adecuada. Aplicación de Habilidades Técnicas: La competencia implica la aplicación de conocimientos técnicos y habilidades para llevar a cabo la producción del bien o la prestación del servicio ideado. Evaluación Continua: Se destaca la importancia de evaluar los procesos y resultados del proyecto emprendedor para tomar decisiones que favorezcan la mejora continua.

La competencia fomenta el trabajo cooperativo, reconociendo que las habilidades, valores y capacidades de los miembros del equipo contribuyen al éxito del proyecto. Educación Emprendedora: Se subraya la necesidad de desarrollar habilidades

emprendedoras en los alumnos para que, al egresar, puedan formar propósitos que les faciliten insertarse en el mundo laboral o crear su propio empleo.

Contexto Mundial del Emprendimiento: Se menciona la posición de Suiza en el índice de Competitividad y se destaca la correlación entre la educación del empresario y la supervivencia de las empresas. Situación del Emprendimiento en el Perú ocupa el puesto 69 en el ranking de países con mayor emprendimiento, y se destaca la necesidad de mejorar la planificación y la educación emprendedora para aumentar la supervivencia de las pequeñas empresas. En general, el texto enfatiza la relevancia del emprendimiento en la educación, subrayando cómo el desarrollo de habilidades emprendedoras puede contribuir al éxito de los estudiantes en el ámbito laboral y económico.

## II. METODOLOGÍA

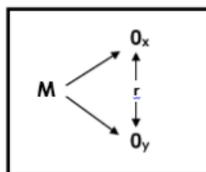
### 2.1. Objeto de estudio

La investigación es de tipo <sup>1</sup> básica, según Hernández et al. (2018), quienes señalaron que este tipo mide, evalúa o recolecta información fundamental acerca de conceptos vinculados con variables, así como su tamaño o composición de un objeto a investigar.

Además, es descriptiva porque mide o recolecta información, para señalar lo que investiga. Describe tendencias de un grupo o población. Consideran a un fenómeno y sus componentes ya que definen variables.

<sup>1</sup> Rodríguez et al (2019) refiere que el método de una investigación, es una estrategia que utiliza el investigador para resolver el problema de investigación y permite ubicar las acciones que deben llevarse a cabo para llevar a cabo un estudio. El enfoque metodológico seleccionado para esta investigación es el hipotético-deductivo, dado que el proceso de desarrollo se mueve de lo general a lo específico (Gallardo, 2017). Es decir, del enunciado general o teórico se va hacia lo particular o concreto. Será usado para redactar el planteamiento del problema y el marco teórico.

El diseño correlacional en investigación se caracteriza por examinar la relación entre dos o más variables sin manipular ninguna de ellas. Según lo que has proporcionado, tu investigación sigue un diseño correlacional, lo que implica que estás buscando establecer relaciones entre diferentes problemas o variables. En este tipo de diseño, se recopilan datos sobre las variables de interés y se analiza la relación entre ellas. Es importante destacar que, debido a la naturaleza correlacional, no se pueden establecer relaciones causales definitivas, solo se pueden identificar asociaciones o correlaciones entre las variables. El siguiente esquema corresponde a <sup>1</sup> este tipo de diseño:



Donde:

M = Representa a la muestra de estudio.

Ox = Observación realizada a la variable 1: Plataforma educativa classroom

Oy = Observación realizada a la variable 2: Gestiona proyectos de emprendimiento

r = Coeficiente de correlación.

La población estuvo conformada por 70 estudiantes de secundaria en una Institución Educativa en Antabamba.

Adicionalmente, este estudio implica la selección de una muestra a través del criterio por conveniencia y oportunista (Gómez, 2019). Es decir, la muestra no es representativa de la población, sino que su elección es por criterio de los investigadores y oportunista debido a que se contaba con la disponibilidad de la estimando una muestra final de 35 estudiantes de secundaria en una Institución Educativa en Antabamba.

Tabla 1

Muestra de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa en Antabamba

Turno	N	%
Varón	20	57,14
Mujer	15	42,86
Total	35	100

Nota: Estudiantes en una institución educativa de Antabamba 2023

Sanchez et al. (2018) cuando se habla de un criterio de conveniencia y oportunista en el contexto de la investigación, significa que la selección de la muestra no sigue un proceso probabilístico riguroso, como el muestreo aleatorio, donde cada elemento tiene una probabilidad conocida de ser seleccionado. En cambio, la elección de los participantes se basa en su disponibilidad y accesibilidad, y no sigue reglas matemáticas o estadísticas estrictas. Este enfoque es común en situaciones en las que los investigadores seleccionan a los participantes de manera más práctica y conveniente, a menudo debido a limitaciones de tiempo, recursos o acceso. Aunque este tipo de muestreo puede facilitar la recolección de datos, es importante reconocer que puede introducir sesgos potenciales, ya que los participantes pueden no representar completamente la población en estudio. Es crucial ser consciente de las limitaciones asociadas con el muestreo por conveniencia y oportunidad al interpretar los resultados y generalizar las conclusiones de la investigación.

## 1 2.2. Instrumento, técnicas, equipos de laboratorio de datos

En realidad, la definición dada por Sánchez et al. (2018) parece estar confundida o incompleta. Las encuestas no suelen basarse únicamente en la observación a través de los sentidos, sino que involucran preguntas estructuradas y sistemáticas formuladas a los participantes con el objetivo de recopilar datos cuantitativos o cualitativos sobre sus opiniones, comportamientos, o características específicas. Una encuesta típicamente implica el uso de cuestionarios o entrevistas estandarizados para obtener información de una muestra representativa de una población. Es una técnica cuantitativa que se centra en recopilar datos numéricos para analizar patrones y tendencias.

La observación social, por otro lado, se refiere a la observación directa de situaciones o comportamientos sociales sin intervención directa en esos contextos. No siempre involucra preguntas estructuradas. Mientras que la observación social puede ser parte de la recopilación de datos en investigación social, las encuestas son una técnica específica que implica la formulación de preguntas a individuos o grupos para obtener información sistemática y estructurada presentes y a las personas en el contexto real en donde desarrollan normalmente sus actividades. En lo que respecta al instrumento... utilizará el cuestionario, la forma de calificación será S: Siempre; | CS: Casi Siempre; | N: Nunca; | CN: Casi Nunca.

## 2.3. Análisis de la información

Las reseñas que se recopilen se analizaron y procesaron mediante el software estadístico SPSS, en su versión 25.

Las herramientas estadísticas que has mencionado son comunes en la investigación cuantitativa y se utilizan para realizar análisis descriptivos e inferenciales. Tablas estadísticas y gráficos: Estos son métodos descriptivos que te permiten resumir y visualizar los datos para obtener una comprensión más clara de las tendencias y patrones.

Pruebas correlacionales: Se utilizan para evaluar la relación entre dos variables. El coeficiente de correlación indica la fuerza y la dirección de la relación entre las variables.

Análisis factorial: Es una técnica multivariada que busca identificar patrones subyacentes entre un conjunto de variables observadas. Puede ayudar a reducir la complejidad de los datos identificando factores subyacentes.

Análisis de regresión: Permite examinar la relación entre una variable dependiente y una o más variables independientes. Se utiliza para predecir el valor de la variable dependiente en función de las variables independientes.

Análisis de fiabilidad: Se utiliza para evaluar la consistencia interna de un instrumento de medición, como una prueba o cuestionario. El coeficiente alfa de Cronbach es comúnmente utilizado para medir la fiabilidad.

Estas herramientas te permitirán explorar y entender las relaciones entre las variables que estás estudiando. Recuerda que la elección de las pruebas dependerá de la naturaleza de tus datos y de tus objetivos de investigación de las variables con sus dimensiones

Figuras: Reflejaron en forma vertiginosa y precisa <sup>1</sup> sobre la información obtenida de los estudiantes en ambas variables.

#### 2.4. Aspectos éticos en investigación

De acuerdo con Barreto (2017) las consideraciones éticas son las acciones de los investigadores que aplican principios morales a un mundo específico de práctica. También, implica la inserción de principios básicos a una variedad de temas que involucran y organizan búsqueda. En ese sentido, la investigación se realizará de acuerdo con la metodología propuesta por el vicerrector de investigación de la universidad católica de Trujillo. Desde el punto ético, se comprueba que en el proyecto se ha utilizado las citas textuales y de resumen enfatiza la importancia de respetar la confidencialidad y el anonimato de los participantes en cualquier estudio de investigación, especialmente cuando se trata de temas como problemas de interés. Se garantiza la privacidad de los participantes es fundamental para la ética en la investigación y para fomentar la participación honesta y abierta.

## RESULTADOS

**Tabla 1**

*Pruebas de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Dimensión formativa	,501	35	,000	,457	35	,000
Dimensión práctica	,476	35	,000	,520	35	,000
Dimensión comunicativa	,334	35	,000	,642	35	,000
Dimensión tutorial y evaluativa	,392	35	,000	,687	35	,000
Crea propuesta de valor	,341	35	,000	,820	35	,003
Aplica habilidades técnicas	,328	35	,000	,775	35	,001
Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas	,423	35	,000	,736	35	,001
Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	,476	35	,000	,709	35	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Nota:** Cuestionario de Plataforma educativa classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

Entendido. La elección de la prueba de Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad de los datos es apropiada, especialmente cuando el tamaño de la muestra es relativamente pequeño, es decir, menos de 50 estudiantes, como mencionas. La prueba de Shapiro-Wilk es una prueba estadística que evalúa si una muestra proviene de una población con distribución normal. Los puntos de Dimensión formativa, Dimensión práctica, Dimensión comunicativa y la dimensión tutorial y evaluativa. De la variable de competencia gestiona proyectos de emprendimiento, así como las dimensiones Crea propuesta de valor, Aplica habilidades técnicas y Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas y Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. Los resultados alcanzaron un nivel de significancia de 0.000, el cual es inferior al umbral de significancia convencional de 0.05. Debido a esta discrepancia con el enfoque convencional, se optó por utilizar el coeficiente de Spearman en lugar de otros métodos.

### Prueba de hipótesis

**Tabla 2**

*Prueba de correlación Rho de Spearman entre Plataforma educativa classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento*

			Competencia gestiona proyectos de emprendimiento	Plataforma educativa classroom
1 Rho de Spearman	Competencia gestiona proyectos de emprendimiento	Coeficiente de correlación	1,000	,879**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	35	35
	Plataforma educativa classroom	Coeficiente de correlación	,879**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	35	35

**Nota:** Cuestionario de Plataforma educativa classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

La relación entre los elementos del análisis se detalla en la Tabla 2. El coeficiente de correlación de Rho-Spearman fue de 0,879, con un valor de p de 0,000 ( $p < 0,05$ ). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Es decir, se determinó la relación entre Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes en una institución educativa en Antabamba 2023.

**Tabla 3**

*Prueba de correlación Rho de Spearman entre Plataforma educativa classroom y Crea propuesta de valor*

			Crea propuesta de valor	Plataforma educativa classroom
Rho de Spearman	Crea propuesta de valor	Coeficiente de correlación	1,000	,892**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	35	35
	Plataforma educativa classroom	Coeficiente de correlación	,892**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	35	35

**Nota:** Cuestionario de Plataforma educativa classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento

La Tabla 3 ilustra la relación entre Plataforma educativa classroom y Crea propuesta de valor. Existe una relación importante implica que, en base a la evidencia recopilada, se puede afirmar que hay una relación significativa entre las variables que se estudiaron. Este resultado respalda la hipótesis de investigación y sugiere que los datos apoyan la presencia de la relación que se propuso inicialmente. Es importante señalar que la aceptación de la hipótesis de investigación no significa necesariamente que la relación sea causal o que se haya demostrado la verdad absoluta. Simplemente indica que, según los datos recopilados y el análisis estadístico realizado, hay suficiente evidencia para respaldar la existencia de la relación propuesta en la

hipótesis de investigación entre Plataforma educativa classroom y la Crea propuesta de valor en una institución educativa en Antabamba 2023

**1**  
**Tabla 4**

*Prueba de correlación Rho de Spearman entre Plataforma educativa classroom y Aplica habilidades técnicas*

			Aplica habilidades técnicas	Plataforma educativa classroom
Rho de Spearman	Aplica habilidades técnicas	<b>5</b> Coeficiente de correlación	1,000	,878**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	35	35
	Plataforma educativa classroom	Coeficiente de correlación	,878**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	35	35

**Nota:** Cuestionario de Plataforma educativa classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

La tabla 4 muestra la relación entre Plataforma educativa classroom y Aplica habilidades técnicas. El coeficiente de correlación de Rho Spearman obtenido fue de 0,878, con un valor de p de 0,000 (significativo a un nivel de confianza del 95%). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se respalda la hipótesis de investigación. En resumen, los resultados indican la presencia de una relación significativa entre las variables analizadas entre plataforma educativa classroom y Aplica habilidades técnicas estimuladora en una institución educativa en Antabamba 2023.

**1**  
**Tabla 5**

**1**  
Prueba de correlación Rho de Spearman entre Plataforma educativa classroom y Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas

			Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas	Plataforma educativa classroom
Rho de Spearman	Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas	Coeficiente de correlación	1,000	,880**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	35	35
	Plataforma educativa classroom	Coeficiente de correlación	,880**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	35	35

**Nota:** Cuestionario de Plataforma educativa classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

La Tabla 5 presenta la **1** relación entre la plataforma educativa Classroom y la colaboración en el logro de objetivos y metas. Se obtuvo un **1** coeficiente de correlación de Rho-Spearman de 0,880, con un valor de p de 0,000 (significativo a un nivel de confianza del 95%). Por lo tanto, **1** se rechaza la hipótesis nula y se respalda la hipótesis de investigación. En otras palabras, la plataforma educativa Classroom está significativamente asociada con la colaboración en la consecución de objetivos y metas en una institución educativa en Antabamba 2023.

1

**Tabla 6**

*Prueba de correlación Rho de Spearman entre Plataforma educativa classroom y Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento*

			Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Plataforma educativa classroom
Rho de Spearman	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	5 Coeficiente de correlación	1,000	,883**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	35	35
	Plataforma educativa classroom	Coeficiente de correlación	,883**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	35	35

*Nota:* Cuestionario de Plataforma educativa classroom y competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

La Tabla 5 exhibe 1 la relación entre la Plataforma educativa Classroom y la evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento. Se ha obtenido un coeficiente de correlación de Rho-Spearman de 0,883, con un valor de p de 0,000 (significativo a un nivel de confianza del 95%). Por ende, la hipótesis nula es rechazada, respaldando así 1 la hipótesis de investigación. En resumen, la plataforma educativa Classroom muestra una relación significativa con 3 Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en una institución educativa en Antabamba 2023.

#### IV. DISCUSIÓN

La Tabla 2 indica la relación entre los componentes del análisis. Se ha obtenido un coeficiente de correlación de Rho-Spearman de 0,879, con un valor de p de 0,000 (significativo a un nivel de confianza del 95%). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se respalda la hipótesis de investigación. En otras palabras, la Plataforma educativa Classroom está significativamente relacionada con el desarrollo según los resultados de este análisis de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes. Los resultados obtenidos en este estudio coinciden con los hallazgos de Ortiz (2016). En particular, se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,988, lo que llevó al rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis general. La conclusión principal fue que existe una correlación intensa y positiva entre la participación en el aula virtual y el progreso en el aprendizaje. Además, se afirmó una relación interna entre el uso del aula virtual y el aprendizaje en aspectos actitudinales, procedimentales y conceptuales en el curso de inglés.

Además, se citan resultados de Jiménez (2019) que respaldan la correlación entre el uso de Google Classroom y el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se menciona que, después de realizar pruebas de normalidad, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, demostrando así la relación entre Google Classroom y el proceso educativo. Estos hallazgos sugieren una consistencia en los resultados entre diferentes estudios y respaldan la idea de que el uso de plataformas virtuales, como Google Classroom, está asociado de manera positiva con el aprendizaje y el proceso de enseñanza en el contexto educativo.

De acuerdo a la hipótesis específica 1, la Tabla 3 ilustra la relación entre Plataforma educativa classroom y Crea propuesta de valor. Por tanto, se rechaza la premisa nula y se acepta la hipótesis de investigación. Es decir, existe una relación importante entre Plataforma educativa classroom y Crea propuesta de valor en una institución educativa en Antabamba 2023. Los resultados obtenidos en este estudio coinciden con los hallazgos de Mori (2019), Campos, Mamani & Umpiri (2019), y González (2018). En el caso de Mori, los resultados del pre-test y post-test del Grupo Experimental y el Grupo Control mostraron un nivel de significancia de  $0.000 < 0.05$ , lo que llevó al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alternativa. La conclusión fue que existe incidencia de Google Classroom en el aprendizaje en el área de Ciencia y Tecnología en alumnos de Quinto de secundaria.

Campos, Mamani & Umpiri (2019) también respaldaron la influencia positiva de Google Classroom en el nivel de logro de competencias en matemáticas, con un resultado significativo de 0.000 menor a 0.05. Se concluyó que el aspecto pedagógico. Coinciden también con González (2018), en la encuesta, el 61.1% de los estudiantes expresó su agrado por el enfoque utilizado para abordar los contenidos matemáticos, mientras que un 72.2% opinó que ha experimentado mejoras en sus habilidades digitales. La conclusión extraída fue que la incorporación de estrategias colaborativas para la resolución de problemas mediante la plataforma Google Classroom contribuye a elevar el desempeño académico y la motivación de los estudiantes de secundaria en matemáticas.

Según, el objetivo específico 2, la tabla 4 muestra la relación entre Plataforma educativa classroom y Aplica habilidades técnicas. El coeficiente de correlación de Rho Spearman fue de 0,878 con un valor de p de 0,000 (valor de p de 0,05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de consulta. Así, existe una relación importante entre Plataforma educativa classroom y Aplica habilidades técnicas en una institución educativa en Antabamba 2023. Cuya información coincide con Almeida et al. (2019), se llegó a la conclusión de que la utilización de Gmail tiene una significativa correlación con el aprendizaje del área de Educación para el Trabajo (EPT) con un valor de p significativo (Bilateral) de 0.000 y un coeficiente de correlación (r) de 0.637 (Bilateral). Asimismo, la aplicación de Google Drive 27 muestra una incidencia significativa con un valor de p (Bilateral) de 0.000 y un coeficiente de correlación (r) de 0.572. Esto indica que los aspectos técnicos de Google Classroom tienen un impacto notable en el proceso de aprendizaje. Coincide con Arias (2020) donde se referencia los hallazgos condujeron a la conclusión de que el uso de exe-learning guarda relación con el proceso de aprendizaje y enseñanza, con un nivel de significancia del 5 %. La prueba de independencia reveló que existe una correlación entre exe-learning y el proceso de aprendizaje. En cuanto a la aplicación de contenidos digitales, se encontró una conexión significativa con el proceso de aprendizaje, también con un nivel de significancia del 5 %. La prueba de independencia indicó que efectivamente existe una relación entre la aplicación de contenidos digitales y el proceso de aprendizaje, validando la importancia de los Aspectos Técnicos de Google Classroom en dicho proceso.

Las hipótesis específicas 3 de la investigación. Se ha realizado un análisis estadístico utilizando el coeficiente de correlación de Rho-Spearman para evaluar la relación entre la Plataforma educativa Classroom y dos variables diferentes: Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas" y "Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. Para ambas hipótesis, has obtenido coeficientes de correlación significativos (0,880 y 0,883 respectivamente) con valores de p de 0,000, lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis de investigación. Esto indica que hay una relación significativa entre el uso de la plataforma educativa Classroom y las dos variables mencionadas: trabajo cooperativo y evaluación de resultados del proyecto de emprendimiento.

Además, has respaldado tus hallazgos al citar estudios previos, como los de Huzco y Romero (2018) y Cahuana (2018), que también encontraron resultados positivos en relación con el uso de herramientas como Google Apps, Classroom y Drive en el aprendizaje colaborativo y la gestión de recursos.

En el caso de la hipótesis 4, mencionas a Rodríguez (2018), quien sostiene que un curso virtual de educación para la paz puede cooperar en el desarrollo de habilidades sociales, lo cual respalda la relación entre la Plataforma educativa Classroom y la capacidad de evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento. Los resultados respaldan la idea de que el uso de la Plataforma educativa Classroom está asociado positivamente con el trabajo cooperativo y la evaluación de resultados en el contexto de proyectos de emprendimiento. Asimismo, se observa que los cursos virtuales influyen positivamente en el desarrollo interpersonal. Por lo tanto, esta investigación aporta gran utilidad para la valoración de las herramientas virtuales, ya que con estas se hace posible que la educación continúe. Salgado (2018) los estudiantes están satisfechos con los cursos virtuales, pues se determina que los cursos con mayor aprovechamiento son los

cursos con mayor organización, retroalimentación, uso de estrategias de enseñanza y necesidades académicas. Además, se identificó que los estudiantes lograron una significativa experiencia en los cursos de modo virtual. Es decir, esta investigación es útil porque permite explorar y reflexionar sobre una mejor organización de la enseñanza virtual en el planteamiento de mejores y efectivas estrategias de enseñanza.

#### **IV. CONCLUSIONES**

De acuerdo al objetivo general, Plataforma educativa classroom se relaciona con el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en una institución educativa en Antabamba 2023, determinado por el coeficiente de correlación de Rho Spearman donde se tuvo el resultado de 0,879 y un p valor de 0,000 ( $p$  valor  $< 0.05$ ) siendo una correlación de significativa.

Sobre el objetivo específico 1, existe relación entre Plataforma educativa classroom y Crea propuesta de valor en una institución educativa en Antabamba 2023 determinado por el coeficiente de correlación de Rho Spearman donde se tuvo el resultado de 0,892 y un p valor de 0,000 ( $p$  valor  $< 0.05$ ) siendo una correlación de significativa.

En cuanto el objetivo específico 2, existe relación entre Plataforma educativa classroom y Aplica habilidades técnicas en una institución educativa en Antabamba 2023 determinado por el coeficiente de correlación de Rho Spearman donde se tuvo el resultado de 0,878 y un p valor de 0,000 ( $p$  valor  $< 0.05$ ) siendo una correlación de significativa.

Según el objetivo específico 3, existe relación entre Plataforma educativa classroom y el nivel de Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas en una institución educativa en Antabamba 2023 determinado por el coeficiente de correlación de Rho Spearman donde se tuvo el resultado de 0,880 y un p valor de 0,000 ( $p$  valor  $< 0.05$ ) siendo una correlación de significativa.

En función al objetivo específico 4, existe relación entre Plataforma educativa classroom y Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en una institución educativa en Antabamba 2023 determinado por el coeficiente de correlación de Rho Spearman donde se tuvo

el resultado de 0,883 y un p valor de 0,000 (p valor < 0.05) siendo una correlación de significativa.

## **V. RECOMENDACIONES**

Se proporciona orientación práctica para diferentes partes interesadas en el contexto de tu investigación sobre la relación entre la Plataforma educativa Classroom y la competencia de gestionar proyectos de emprendimiento en una institución educativa en Antabamba.

Al Personal Directivo. Continuar la investigación en todos los grados estudiantiles para evaluar los esfuerzos específicos en cada nivel. Esto permitirá una comprensión más completa de cómo la plataforma impacta a diferentes grupos de estudiantes.

A los Docentes. Se sugiere fomentar la capacitación en la Plataforma educativa Classroom para desarrollar la competencia de gestionar proyectos de emprendimiento. Proporcionar estrategias efectivas para la integración de la plataforma en el proceso educativo será fundamental.

A los Padres de Familia. Se invita a los padres a continuar participando activamente en la formación de sus hijos, profundizando en el análisis, estudio y aplicación de los conceptos relacionados con la competencia de gestionar proyectos de emprendimiento. Esto destaca la importancia de la colaboración entre la escuela y el hogar en el desarrollo de habilidades clave.

A las Autoridades de Unidades Locales de Educación. Se recomienda a las autoridades locales de educación que promuevan la capacitación en estrategias relacionadas con la Plataforma educativa Classroom a través de actividades integradoras. Esto sugiere un enfoque coordinado y sistemático para mejorar el uso efectivo de la plataforma en el ámbito educativo local.

A los lectores de la Investigación. Se hace un llamado a los lectores de la investigación para reflexionar y actuar en la mejora de los problemas relacionados con la Plataforma educativa Classroom y la competencia de gestionar proyectos de emprendimiento. Este enfoque impulsa la participación activa de la comunidad educativa en la implementación de mejores prácticas. Estas recomendaciones proporcionan una guía práctica para maximizar el impacto positivo de la Plataforma educativa Classroom en el desarrollo de competencias específicas, al mismo tiempo que involucran a diversas partes interesadas en el proceso educativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anex, A. (2018). ¿Por qué fracasan los proyectos en las organizaciones? *Revista Proyectos*, 30(2), 59-73 <http://www.emb.cl/gerencia/articulo.mvc?xid=1275>

Arévalo, F. (2017). *Evaluación del conocimiento sobre el uso de bibliotecas virtuales para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes* [Tesis de licenciatura, Universidad técnica de Machala]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26891>

Arias, F. (2017). El proyecto de investigación. *Revista Sabiduría*, 3(4), 12-16 [https://issuu.com/fidiasgerardoarias/docs/fidias\\_g.\\_arias.\\_el\\_proyecto\\_de\\_inv](https://issuu.com/fidiasgerardoarias/docs/fidias_g._arias._el_proyecto_de_inv)

Artunduaga, C., & M, C. (2018). *Adecuación de las Guías Alimentarias para la población colombiana al ámbito escolar*. Centro de orientación Nutricional de la Universidad Javeriana. [https://repository.ces.edu.co/bitstream/10946/516/2/Proyecto\\_Alimentando\\_Con-sentido.pdf](https://repository.ces.edu.co/bitstream/10946/516/2/Proyecto_Alimentando_Con-sentido.pdf)

Balladares, J. (2017). *Educación digital y formación del profesorado en modalidad semipresencial y virtual (B- Learning y E- Learning)* [Tesis de licenciatura, Universidad de Extremadura]. [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6072/TDUEx\\_2017\\_Balladares\\_Burg](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6072/TDUEx_2017_Balladares_Burg)

- Baustista, E., & Romero, A. (2017). *Propuesta de manual para la ejecución de proyectos de edificaciones en empresas constructoras medianas, aplicando los fundamentos del PMBOK* [Tesis de pregrado, Universidad San Martín de Porres]. [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/3521/bautista\\_romero.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/3521/bautista_romero.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Cabrejos, J. (2017). *Gestión del Aprendizaje Basado en Proyectos y las expectativas de los actores educativos en las instituciones educativas rural en Apurímac – Perú*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14538/Cabrejos\\_FJM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14538/Cabrejos_FJM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Calero, D. (2019). *Ansiedad y depresión en mujeres víctimas de violencia*. [Tesis de Pregrado, Universidad Internacional de Seck] <https://repositorio.uisek.edu.ec/bitstream/123456789/3513/3/Cristina%20Calero%20PROYECTO.pdf>
- Cerna, K., & Cruz, M. (2018). *El aprendizaje cooperativo y el emprendimiento de los estudiantes de la especialidad de tecnología del vestido*[Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3582/TESIS%20-%20CERNA%20HEREDIA-SANTA%20CRUZ%20AGUADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- CNE. (2016). *Hacia un Proyecto Educativo Nacional*. <https://www.cne.gob.pe/uploads/proyecto-educativo/versiones/encarte-hacia-un-proyecto-educativo-nacional.pdf>
- Cobo, S. (2018). *Guía definitiva de la gestión de proyectos. Cuarta Edición Editorial*. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38420/1/T37515.pdf>
- Cohen, J. (2017). *La inteligencia emocional en el aula. Proyectos, estrategias e ideas*. Troquel. [http://extension.uned.es/archivos\\_publicos/webex\\_actividades/4980/ieimaciel01.pdf](http://extension.uned.es/archivos_publicos/webex_actividades/4980/ieimaciel01.pdf)

- CONCYTEC. (20 de abril de 2018). Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. *Reglamento del consejo nacional de ciencia y tecnología*. Lima, Lima, Perú: CONCYTEC.
- Conde, L. (2017). *El diseño y la creatividad: heurística y técnicas de creatividad en la generación de ideas para el proyecto de diseño gráfico: la praxis en el aula en el contexto de la Escuela Superior de Diseño de Madrid*. <https://eprints.ucm.es/39019/1/T37744.pdf>
- Copari, F. (2017). La enseñanza virtual en el aprendizaje de los estudiantes del instituto superior tecnológico de Vilcapaza - Perú. *Revista Scielo*, 5(6), 14-20  
[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2219-71682014000100002](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682014000100002)
- Cruzado, C. (2017). *Percepción del Campo virtual y la satisfacción de los estudiantes de Ingeniería de Sistemas de la Universidad César Vallejo* [Tesis de maestría Docencia, Universidad Cesar Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7619/Cruzado\\_PDLVCF.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7619/Cruzado_PDLVCF.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cuadrao, L. (2017). *El método de enseñanza virtual y su influencia en el aprendizaje de histopatología*. [Tesis doctoral, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/5044>
- Delors, J. (2016). *Los cuatro pilares de la educación. en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*,. [https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918\\_9.pdf](https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf)
- Díaz, V. (2019). *Diseño, desarrollo e implementación de una educación virtual con un currículo de formación integral y contextualizado por competencias en Santiago de Chile*. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109906.pdf>
- Durango, Z. (2021). Niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la Corporación Universitaria Rafael Núñez (Cartagena de Indias). *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 156.174.

Educación, C. N. (2018). *Balances y recomendaciones del Proyecto Educativo Nacional al 2021*.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6079/Proyecto%20Educativo%20Nacional%20al%202021%20balance%20y%20recomendaciones%202017-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

EDUTEKA. (28 de Marzo de 2019). Scratch 3.0: Proyectos, pasión, pares y pasatiempo: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/scratch-3-proyectos-pasion-pares-pasatiempo>

Europea, C. (2017). *Libro verde sobre la convergencia de los sectores de telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnologías de la información sobre sus consecuencias para la reglamentación: en la perspectiva de la sociedad de la información*. <http://www.euskalnet.net/oig/archivo/lvmedia.pdf>

Flores, C. (2020). *La educación virtual frente al Coronavirus*. [Tesis de Maestría, Universidad Ricardo Palma]. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/2263>

García, P. (2017). *Propuesta de Implementación de la Gestión de la Planificación para Proyectos en Base a los Lineamientos del PMBOK del PMI, para la reducción de costos de una empresa de Proyectos*. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica San Pablo] [http://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15475/1/GARC%C3%8DAVELARDE\\_CRUZ\\_PAM\\_IMP.pdf](http://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15475/1/GARC%C3%8DAVELARDE_CRUZ_PAM_IMP.pdf)

Gonzalez, T. (2018). *Modelo para el desarrollo de competencias investigativas con enfoque interdisciplinario en Tecnología de la Salud* [Tesis doctoral, Universidad de Ciencias Médicas de la Habana]. <http://tesis.sld.cu/index.php?P=FullRecord&ID=591>

Griol, D., & Molina, J. (2017). Desarrollo de un servicio de bibliotecario virtual para la interacción multimodal con dispositivos móviles. *Revista Tecnologías* 7(9), 13-16 <http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/view/932>

Gutiérrez, J. (2017). *Educación para la no discriminación*.

Heritage, M. (2018). *Formative Assessment: Making It Happen in the Classroom*. <https://eric.ed.gov/?id=ED579802>

- Institute, P. M. (2017). *Fundamento para la dirección de proyectos - Guía*.  
[https://www.sadamweb.com.ar/news/2016\\_08Agosto/Guia\\_Fundamentos\\_para\\_la\\_Direccion\\_de\\_Proyectos-4ta\\_Edicion.pdf?PMBOX=http://www.sadamweb.com.ar/news/2016\\_08Agosto/Guia\\_Fundam](https://www.sadamweb.com.ar/news/2016_08Agosto/Guia_Fundamentos_para_la_Direccion_de_Proyectos-4ta_Edicion.pdf?PMBOX=http://www.sadamweb.com.ar/news/2016_08Agosto/Guia_Fundam)
- León, D., & Torres, L. (2020). *propuesta de plan de gestión bajo los lineamientos de las buenas prácticas del pmbok® para la dirección de proyectos de construcción en la empresa COVICSA, 2020*. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/27575?show=full>
- Llerena, K. V. (2018). *Propuesta de sistema de gestión enfocado en los lineamientos del PMBOK 5ta edición, en el área de conocimiento de la gestión del alcance para proyectos de construcción por la microempresa: AYH Ingenieros SCRL en la ciudad del cusco*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]  
[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/624837/Llerena\\_%20FV.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/624837/Llerena_%20FV.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López, D. (2019). *Guía de los fundamentos para la dirección de proyectos (PMBOK) en la gestión de proyectos de desarrollo de software en el proyecto especial Corah*. *Revista de Ciencias*, 3(4), 19-23  
<https://revistas.upp.edu.pe/index.php/RICCV/A/article/view/113>
- López, E., & Ortiz, M. (2018). *Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la institución educativa Pozo Nutrias*.  
<https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13553/2127/MAESTRO%20-%20Maribel%20Ort%c3%adz%20Carvajal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, S., & Zamora, M. (2017). *Propuesta pedagógica para el mejoramiento del esquema corporal de los estudiantes* [Tesis de licenciatura, Universidad Libre de Colombia].  
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8946/PROYECTO%20FINAL%2016%20de%20junio%202016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Lossio, F., Martínez, A., & E, M. (2016). *La gestión de proyectos en el Perú*.  
<https://catalogo.iep.org.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=5354>
- Mansilla, D., & González, M. (2017). *El uso de estrategias socioafectivas en el aula virtual de traducción: una propuesta didáctica*. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 11(2), 251-273. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v11n2/a16v11n2.pdf>
- Mena, E. (2021). *Estrategias lúdicas virtuales y resolución de problemas sobre cantidad en cursos de matemática, en estudiantes de pregrado de una universidad privada en lima metropolitana*. <http://igob.edu.pe/ojs/index.php/IGOB/article/view/102>
- Merlo, J. (2017). *Las tecnologías de la participación en las bibliotecas*. *Educación y biblioteca*.  
<http://eprints.rclis.org/10558/1/tecnoparti.pdf>
- Minedu. (2016). *Plan Nacional de Educación Para Todos 2005-2015*. Macole.  
[https://tarea.org.pe/wp-content/uploads/2014/07/PlanNacionalEPT2005\\_2015Peru.pdf](https://tarea.org.pe/wp-content/uploads/2014/07/PlanNacionalEPT2005_2015Peru.pdf)
- Minedu. (2018). *Planeamiento estratégico y Gestión en Instituciones educativas*.  
<http://www.minedu.gob.pe/pdf/proyecto-educativo-institucional.pdf>
- Mosquero, A. (2018). *Influencia de una intervención psicomotriz en el proyecto de aprendizaje de la lecto-escritura en la edad de 5 años*[Tesis doctoral, Universidad de Málaga].  
<http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16788497.pdf>
- Muñoz, D. (2016). *La comprensión lectora a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación*.  
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:84Enw3lnRuAJ:repository.ut.edu.co/bitstream/001/1642/1/Trabajo%2520de%2520Grado%2520-%2520Diana%2520Marcela%2520Mu%25C3%25B1oz%2520Moreno.pdf+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Núñez, P. (2017). *Gestión de proyectos*. *Enciclopedia temática*. <https://bit.ly/2AU2DN5>
- Orellana, D., & Sánchez, M. (2017). *Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa*.  
<https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886011.pdf>

- Pintrich, P., & De Groot, E. (1990). *Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance*.
- Quiñonez, S. Z. (2018). *Percepción de profesores sobre la afectividad en los entornos virtuales en una universidad pública del sureste de México*. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17). <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/378>
- Rowam, C. (2018). *La influencia de la tecnología en el desarrollo del niño*. El blog: El Huffington Post. [https://www.huffingtonpost.es/cris-rowan/influencia-de-la-tecnologia-ninos\\_b\\_4043967.html](https://www.huffingtonpost.es/cris-rowan/influencia-de-la-tecnologia-ninos_b_4043967.html)
- Saavedra, J., Gonzáles, G., & Ruiz, E. (2021). *Programa JADIMOG para las habilidades sociales en estudiantes que reciben educación virtual, Tarapoto, 2021*. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2119>
- Saldaña, C., & Reátegui, S. (2017). *El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo: el aprendizaje basado en proyectos*. [Tesis de licenciatura. Facultad de Educación de la Pontificia]. [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/8917/salda%c3%91a\\_azabache\\_reategui\\_rodas\\_el\\_rol\\_de\\_las\\_habilidades\\_sociales\\_en%20la%20aplicaci%c3%93n\\_%20de\\_un\\_metodo\\_para\\_desarrollar\\_el\\_aprendizaje.pdf?sequence=1&isallowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/8917/salda%c3%91a_azabache_reategui_rodas_el_rol_de_las_habilidades_sociales_en%20la%20aplicaci%c3%93n_%20de_un_metodo_para_desarrollar_el_aprendizaje.pdf?sequence=1&isallowed=y)
- Salgado, E. (2018). *La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado*. <https://www.aacademica.org/edgar.salgado.garcia/2.pdf>
- Santoyo Pardo, J. (2019). *Innovación de video juegos con el software scratch para fortalecer las habilidades de pensamiento creativo en estudiantes de tecnología informática del grado noveno del Instituto Agrícola de Alto Jordán de Vélez Santander Colombia* [Tesis de Magíster, Universidad Privada Norbert Weiner].
- Sevillano, M. (2016). *Métodos de proyectos en: estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=19088>

- Sierra, G. (2019). *Liderazgo docente elaboró una investigación denominada Liderazgo educativo en el siglo XXI, desde la perspectiva del emprendimiento sostenible*. <https://www.redalyc.org/journal/206/20649705007/html/>
- Sierra, J. (2019). *La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria en estudiantes de grado noveno*[Tesis de licenciatura, Universidad EAN]. <https://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/9623/SierraJorge2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Suasti, M. (2018). *Satisfacción de los estudiantes de la enseñanza superior con las clases virtuales - un estudio en la Universidad Técnica de Manabí” en Ecuador*. <https://docplayer.es/160138595-Satisfaccion-de-los-estudiantes-de-la-ensenanza-superior-con-las-clases-virtuales-un-estudio-en-la-universidad-tecnica-de-manabi.html>
- Tejerina Lobo, I. (2019). *Plataforma educativa classroom dramático*. Madrid: Escuela Virtual Miguel de Cervantesa. [http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramatico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_2.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramatico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html)
- Torrego, J., & Villaoslada, E. (2019). *Modelo integrador de regulación de la convivencia y tratamiento de conflictos: Un proyecto que se desarrolla en los centros de España*. Edición Tabanque. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:c1f2ead0-9fda-4055-ae0-f580de5e402d/2010-resumen-modelo-integrado-jc-torrego-pdf.pdf>
- UNESCO. (2017). *Situación Educativa de América Latina y el Caribe: Hacia la educación de calidad para todos, por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago)*. <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/SITIED-espanol.pdf>.
- Vargas, A. (2018). *Propuesta para mejorar la gestión de información de proyectos en el AyA*. [https://repositoriotec.tec.ac.cr/bitstream/handle/2238/10085/propuesta\\_para\\_mejorar\\_gestioninformacion\\_proyectos\\_aya.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositoriotec.tec.ac.cr/bitstream/handle/2238/10085/propuesta_para_mejorar_gestioninformacion_proyectos_aya.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Villegas, M. (2017). *Implementación de una biblioteca virtual para la institución educativa N0 025 República del Ecuador* [Tesis de licenciatura, Universidad los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/10344>
- Villón, J. (2016). *Actitud Emprendedora Empresarial y Capacidad de Creación de Microempresas en Estudiantes del Instituto de Educación Superior Naciones Unidas* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. [https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/9256/Villon\\_tj%20-%20Resumen.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/9256/Villon_tj%20-%20Resumen.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Yucra, E. (2019). *Aprendizaje basado en proyectos y su influencia en el logro de competencias de los estudiantes del ii semestre de electrónica industrial del instituto superior tecnológico público "Pedro P. Díaz" Arequipa, 2018.* <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12419/UPyufeej.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Yuts, O. (2017). *Propuesta de una metodología para dirección de proyectos en la empresa ABC.* <https://repositoriotec.tec.ac.cr/bitstream/handle/2238/9137/Propuesta%20de%20una%20metodolog%C3%ADa%20para%20direcci%C3%B3n%20de%20proyectos%20en%20la%20empresa%20ABC%20Olga%20Yuts%2016.06.17.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Anexo1: Instrumentos de medición y recolección de datos

CUESTIONARIO SOBRE PLATAFORMA EDUCATIVA CLASSROOM

Estimado(a) estudiante reciba un afectuoso saludo.

Comunicarte que estoy realizando la presente encuesta para saber sobre tus intereses y puntos de vista con respecto el aula virtual “Plataforma educativa Classroom” en estudiantes de nivel secundaria de tu institución. Para lo cual te solicito responder las preguntas con sinceridad. Ten en cuenta que es de naturaleza anónima.

Lea de forma detenida y marque con (X) solo una opción por pregunta.

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

<b>VI: Plataforma educativa Classroom</b>					
Nº	Items	1	2	3	4
1	¿Utilizas textos escritos en formato doc o docx en Plataforma educativa Classroom?				
2	¿Utilizas textos en formato pdf en Plataforma educativa Classroom?				
3	¿Utilizas videos en Plataforma educativa Classroom?				
4	¿Utilizas “animaciones” que se encuentran en Plataforma educativa Classroom?				
5	¿Utilizas archivos en formato ppt mediante Plataforma educativa Classroom?				
6	¿Empleas “Organizadores gráficos” presentados en Plataforma educativa Classroom?				
7	¿Visitas sitios web sugeridos en Google				

	Classroom?				
8	¿Participas de los foros de debate planteados desde Plataforma educativa Classroom?				
9	¿Participas en actividades de lectura planteadas en Plataforma educativa Classroom?				
10	¿Participas de búsqueda de información apartir de enlaces proporcionados en Plataforma educativa Classroom?				
11	¿Elaboras proyectos de emprendimiento utilizando información proporcionada en Plataforma educativa Classroom?				
12	¿Participas en Foros presentados en Plataforma educativa Classroom?				
13	¿Revisas tu sistema de mensajería presentada en Plataforma educativa Classroom?				
14	¿Interactúas con emails enviados desde el Plataforma educativa Classroom?				
15	¿Respondes preguntas de los videos que se presentan en Plataforma educativa Classroom?				
16	¿Escuchas audio libros en Google Classroom?				
17	¿Escuchas audios conferencias en Plataforma educativa Classroom?				
18	¿Te motivas con el trabajo tutorial cuando haces uso del Plataforma educativa Classroom?				
19	¿Puedes organizar y dinamizar información para compartirlo mediante Google Classroom?				
20	¿Te adaptas al entorno de Google Classroom?				
21	¿Coordinas con tus pares o amigos para mejorar el desempeño de actividades planteadas en Plataforma educativa Classroom?				

## CUESTIONARIO SOBRE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

Estimado la presente encuesta es anónima y tiene por objetivo que ustedes puedan identificar el logro de sus aprendizajes en el área de educación para el trabajo (EPT).

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa
Nunca -----	1 pto.
A veces -----	2 ptos.
A menudo -----	3 ptos.
Casi siempre -----	4 ptos.
Siempre -----	5 ptos.

Items	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi Siempre (4)	Siempre (5)
<b>GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO</b>					
<b>Crea propuesta de valor:</b> Cuando los estudiantes son capaces de generar alternativas de solución creativas e innovadoras a través de la puesta en marcha de un bien o servicio que resuelva una necesidad.					
1. Conoce cómo identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar.					
2. Conoce cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)					
3. Ha aplicado instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.					
4. Conoce cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros.					
5. Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.					

6. Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento.					
<b>Aplica habilidades técnicas:</b> Cuando los estudiantes operan herramientas, máquinas o programas de software en el proceso de producción de bien o servicio					
7. Conoce las normas de Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.					
8. Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.					
9. Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.					
10. Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.					
<b>Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas:</b> Cuando los estudiantes integran sus esfuerzos para el logro de un objetivo					
11. Cuando realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.					
12. Respeta las normas de convivencia, Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.					
13. Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.					
14. Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.					
<b>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento,</b> determina en qué medida los resultados parciales o finales generaron los cambios en el problema o necesidad no satisfecha.					
15. Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.					
16. En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.					
17. Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.					

18. Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.					
19. Evalúa si el proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.					
20. Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto.					

## Anexo 2: Ficha técnica

<b>Nombre:</b>	Cuestionario sobre Plataforma educativa classroom								
<b>Autor y año:</b>	Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza								
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir la variable Plataforma educativa classroom								
<b>Dimensiones</b>	Dimensión informativa, dimensión práctica, dimensión comunicativa, dimensión tutorial y Evaluativa								
<b>Usuarios:</b>	Estudiantes de secundaria en secundaria								
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	Individual								
<b>Validez:</b> <b>(Presentar la constancia de validación de expertos)</b>	<p>La validación del instrumento se sometió a juicio de expertos de la especialidad de Educación.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Nombre de los expertos</th> <th style="text-align: left;">Opinión</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mg. Romel Carrasco Adrianzen</td> <td>Aplicable</td> </tr> <tr> <td>Mg. Julio Pacherez Estrada</td> <td>Aplicable</td> </tr> <tr> <td>Dr. José Pablo Mendizábal Cotos</td> <td>Aplicable</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre de los expertos	Opinión	Mg. Romel Carrasco Adrianzen	Aplicable	Mg. Julio Pacherez Estrada	Aplicable	Dr. José Pablo Mendizábal Cotos	Aplicable
Nombre de los expertos	Opinión								
Mg. Romel Carrasco Adrianzen	Aplicable								
Mg. Julio Pacherez Estrada	Aplicable								
Dr. José Pablo Mendizábal Cotos	Aplicable								
<b>Confiabilidad:</b> <b>(Presentar los resultados estadísticos)</b>	<p>La confiabilidad se determinó por Alfa de Cronbach a través de la consistencia interna de los puntajes, se obtuvo un valor de 0. 846</p> <p style="text-align: center;"><b>Estadísticas de fiabilidad</b></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Alfa de Cronbach</td> <td style="padding: 5px;">N de elementos</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">,846</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">21</td> </tr> </table>	Alfa de Cronbach	N de elementos	,846	21				
Alfa de Cronbach	N de elementos								
,846	21								

<b>Nombre:</b>	Cuestionario sobre gestión de proyectos de emprendimiento								
<b>Autor y año:</b>	Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza								
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir la variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social								
<b>Dimensiones</b>	Crea propuesta de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas								
<b>Usuarios:</b>	Estudiantes de secundaria en secundaria								
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	Individual								
<b>Validez:</b> <b>(Presentar la constancia de validación de expertos)</b>	<p>La validación del instrumento se sometió a juicio de expertos de la especialidad de Educación.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre de los expertos</th> <th>Opinión</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mg. Romel Carrasco Adrianzen</td> <td>Aplicable</td> </tr> <tr> <td>Mg. Julio Pacherez Estrada</td> <td>Aplicable</td> </tr> <tr> <td>Dr. José Pablo Mendizábal Cotos</td> <td>Aplicable</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre de los expertos	Opinión	Mg. Romel Carrasco Adrianzen	Aplicable	Mg. Julio Pacherez Estrada	Aplicable	Dr. José Pablo Mendizábal Cotos	Aplicable
Nombre de los expertos	Opinión								
Mg. Romel Carrasco Adrianzen	Aplicable								
Mg. Julio Pacherez Estrada	Aplicable								
Dr. José Pablo Mendizábal Cotos	Aplicable								
<b>Confiabilidad:</b> <b>(Presentar los resultados estadísticos)</b>	<p>La confiabilidad se determinó por Alfa de Cronbach a través de la consistencia interna de los puntajes, se obtuvo un valor de 0. 892</p> <p><b>Estadísticas de fiabilidad</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Alfa de Cronbach</th> <th>N de elementos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>,871</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table>	Alfa de Cronbach	N de elementos	,871	20				
Alfa de Cronbach	N de elementos								
,871	20								

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento	Escala demedicación
Plataforma educativa Classroom	Plataforma educativa Classroom es el aula virtual que ha diseñado Google para completar la suite for education, con el objetivo de organizar y mejorar la comunicación entre profesores y alumnos” (Romero, 2019,3)	La plataforma educativa classroom se medirá por medio de las dimensiones informativa, práctica, comunicativa, tutorial y evaluativa.	Dimensión informativa	Textos escritos en formato doc, docx	1-7	Cuestionario	(1) Siempre (2) Casi siempre (3) A veces (4) Nunca
				Textos escritos en formato pdf			
				Utilizas videos			
				Utilizas animaciones			
				Textos en ppt			
				Organizadores gráficos			
				Sitios web			
			Foros de debate	Dimensión práctica	Foros de debate	8-11	
			Lecturas en el aula				
			Buscas información				
Elaboras proyectos de emprendimiento	Dimensión comunicativa	Participas en Foros	12-17				
Revisas Mensajería							
Interactúas en emails							
Respondes preguntas de videos							
Escuchas audio libros							
Escuchas audios conferencias	Motivación	18-21					

Competencia gestiona proyectos de emprendimiento	Consiste en llevar a la acción una idea creativa movilizando con eficiencia los recursos, tareas, herramientas, métodos y técnicas necesarias para alcanzar objetivos individuales y colectivos de atención de resolver una necesidad (MINEDU, 2016)	La segunda variable está estructurada en tres dimensiones: Crea propuesta de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente y para el logro de metas, evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Dimensión tutorial y evaluativa	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="289 703 349 913">Organización y dinamización</td> <td data-bbox="349 703 667 913">Adaptarse a entornos de Plataforma educativa Classroom</td> </tr> <tr> <td data-bbox="289 703 349 913"></td> <td data-bbox="349 703 667 913">Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas con sus pares o amigos para un mejor trabajo.</td> </tr> </table>	Organización y dinamización	Adaptarse a entornos de Plataforma educativa Classroom		Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas con sus pares o amigos para un mejor trabajo.	1-6	Cuestionario	<p>Likert</p> <p>(1) Siempre (2) Casi siempre (3) A veces (4) Nunca</p>
Organización y dinamización	Adaptarse a entornos de Plataforma educativa Classroom										
	Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas con sus pares o amigos para un mejor trabajo.										

<p>resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros. Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.</p> <p>Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento</p>	
<p>Aplica habilidades técnicas</p>	<p>7-10</p> <p>Conoce las normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.</p> <p>Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.</p> <p>Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.</p> <p>Elabora el prototipo</p>



		<p>(exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.</p>	
		<p>Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.</p>	
		<p>En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.</p>	
		<p>Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.</p>	
		<p>Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.</p>	
		<p>Evalúa si el proyecto logró satisfacer las</p>	



Anexo 4: Validez

### **PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

**Estimado Validador:** Mgtr. Julio César Estrada Pacherez

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre Plataforma educativa classroom diseñado por el Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza cuyo propósito es medir la variable Plataforma educativa classroom, el cual será aplicado a estudiantes, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación con mención en Computación e Informática.

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

Gracias por su aporte



---

Firma y datos del estudiante  
Frecia Diana López Delgado  
DNI: 61008662

**JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO**

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Plataforma educativa classroom	Dimensión informativa	Foros de debate Lecturas en el aula Búsquedas de información Elaboración de proyectos de emprendimiento	1 -7	X	
	Dimensión práctica	Foros de debate Lecturas en el aula Búsquedas de información Elaboración de proyectos de emprendimiento	8 -11	X	
	Dimensión comunicativa	Participas en Foros Revisas Mensajería Interactúas en emails Respondes preguntas de videos Escuchas audio libros Escuchas audios conferencias	12 -17	X	
	Dimensión tutorial y evaluativa	Motivación Organización y dinamización Adaptarse a entornos de Plataforma educativa classroom Coordinación con sus pares o amigos para un mejor trabajo.	18-21		
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuesta de valor	Conoce cómo identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar. Conoce cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	1 -6	X	

		<p>Ha aplicado instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.</p> <p>Conoce cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros.</p> <p>Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.</p> <p>Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento</p>			
	Aplica habilidades técnicas	<p>Conoce las normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.</p> <p>Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.</p> <p>Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.</p> <p>Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.</p>	7-10	X	
	Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas	<p>Cuando realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.</p> <p>Respeta las normas de convivencia, seguridad e</p>	11-14	X	

		<p>higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.</p> <p>Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.</p> <p>Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.</p>			
	<p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</p>	<p>Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.</p> <p>En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.</p> <p>Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.</p> <p>Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.</p> <p>Evalúa si el proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.</p> <p>Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto</p>	15 -20		

**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	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Utilizas textos escritos en formato doc o docx en Plataforma educativa classroom ?	x					
2	¿Utilizas textos en formato pdf en Plataforma educativa classroom ?	x					
3	¿Utilizas videos en Plataforma educativa classroom ?	x					
4	¿Utilizas “animaciones” que se encuentran en Plataforma educativa classroom ?	x					
5	¿Utilizas archivos en formato ppt mediante Plataforma educativa classroom ?	x					
6	¿Empleas “Organizadores gráficos” presentados en Plataforma educativa classroom ?	x					
7	¿Visitas sitios web sugeridos en Google <b>Plataforma educativa classroom</b> ?	x					
8	¿Participas de los foros de debate planteados desde Plataforma educativa classroom ?	x					
9	¿Participas en actividades de lectura planteadas en Plataforma educativa classroom ?	x					
10	¿Participas de búsqueda de información a partir de enlaces proporcionados en Plataforma educativa classroom ?	x					
11	¿Elaboras proyectos de emprendimiento utilizando información proporcionada en Plataforma educativa classroom ?	x					
12	¿Participas en Foros presentados en Plataforma educativa classroom ?	x					
13	¿Revisas tu sistema de mensajería presentada en Plataforma educativa classroom ?	x					
14	¿Interactúas con emails enviados desde el Plataforma educativa classroom ?	x					
15	¿Respondes preguntas de los videos que se presentan en Plataforma educativa classroom ?	x					

16	¿Escuchas audio libros en Google Plataforma educativa classroom ?						
17	¿Escuchas audios conferencias en Plataforma educativa classroom ?						
18	¿Te motivas con el trabajo tutorial cuando haces uso del Plataforma educativa classroom ?						
19	¿Puedes organizar y dinamizar información para compartirlo mediante Google						
20	¿Te adaptas al entorno de Google Plataforma educativa classroom ?						
21	¿Coordinas con tus pares o amigos para mejorar el desempeño de actividades planteadas en Plataforma educativa classroom ?						
Total:		21					

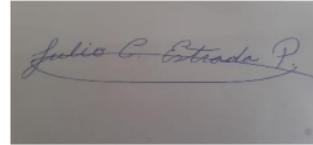
Apellidos y nombres del juez validador Mg. Julio César Estrada

Pacherrez

DNI: 25771134

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Mg. Julio César Estrada Pacherez, con DNI N° 25771134, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 0815921, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es medir la variable Plataforma educativa classroom, a los efectos de su aplicación a estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

MA=Muy adecuado ( ) BA=Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( )

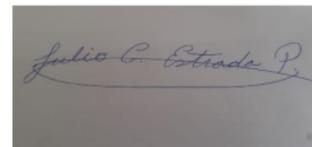
Apellidos y nombres del juez validador Mg. Julio César Estrada

Pacherez

DNI: 25771134

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador:** Mgtr. Romel Adrianzen Carrasco

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre Plataforma educativa classroom diseñado por el Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza cuyo propósito es medir la variable Plataforma educativa classroom , el cual será aplicado a estudiantes, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación con mención en Computación e Informática.

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

Gracias por su aporte



---

Firma y datos del estudiante  
Frecia Diana López Delgado  
DNI: 61008662  
Firma y datos del estudiante

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Plataforma educativa classroom	Dimensión informativa	Foros de debate Lecturas en el aula Búsquedas de información Elaboración de proyectos de emprendimiento	1 -7	X	
	Dimensión práctica	Foros de debate Lecturas en el aula Búsquedas de información Elaboración de proyectos de emprendimiento	8 -11	X	
	Dimensión comunicativa	Participas en Foros Revisas Mensajería Interactúas en emails Respondes preguntas de videos Escuchas audio libros Escuchas audios conferencias	12 -17	X	
	Dimensión tutorial y evaluativa	Motivación Organización y dinamización Adaptarse a entornos de Plataforma educativa classroom Coordinación con sus pares o amigos para un mejor trabajo.	18-21		
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuesta de valor	Conoce cómo identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar. Conoce cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	1 -6	X	

	<p>Ha aplicado instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.</p> <p>Conoce cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros.</p> <p>Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.</p> <p>Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento</p>			
Aplica habilidades técnicas	<p>Conoce las normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.</p> <p>Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.</p> <p>Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.</p> <p>Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.</p>	7-10	X	
Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas	<p>Cuando realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.</p> <p>Respeta las normas de convivencia, seguridad e</p>	11-14	X	

		<p>higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.</p> <p>Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.</p> <p>Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.</p>			
	<p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</p>	<p>Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.</p> <p>En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.</p> <p>Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.</p> <p>Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.</p> <p>Evalúa si el proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.</p> <p>Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto</p>	<p>15 -20</p>		

**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	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Utilizas textos escritos en formato doc o docx en Plataforma educativa classroom ?	x					
2	¿Utilizas textos en formato pdf en Plataforma educativa classroom ?	x					
3	¿Utilizas videos en Plataforma educativa classroom ?	x					
4	¿Utilizas “animaciones” que se encuentran en Plataforma educativa classroom ?	x					
5	¿Utilizas archivos en formato ppt mediante Plataforma educativa classroom ?	x					
6	¿Empleas “Organizadores gráficos” presentados en Plataforma educativa classroom ?	x					
7	¿Visitas sitios web sugeridos en Google <b>Plataforma educativa classroom</b> ?	x					
8	¿Participas de los foros de debate planteados desde Plataforma educativa classroom ?	x					
9	¿Participas en actividades de lectura planteadas en Plataforma educativa classroom ?	x					
10	¿Participas de búsqueda de información a partir de enlaces proporcionados en Plataforma educativa classroom ?	x					
11	¿Elaboras proyectos de emprendimiento utilizando información proporcionada en Plataforma educativa classroom ?	x					
12	¿Participas en Foros presentados en Plataforma educativa classroom ?	x					
13	¿Revisas tu sistema de mensajería presentada en Plataforma educativa classroom ?	x					
14	¿Interactúas con emails enviados desde el Plataforma educativa classroom ?	x					
15	¿Respondes preguntas de los videos que se	x					

	presentan en Plataforma educativa classroom ?						
16	¿Escuchas audio libros en Google Plataforma educativa classroom ?						
17	¿Escuchas audios conferencias en Plataforma educativa classroom ?						
18	¿Te motivas con el trabajo tutorial cuando haces uso del Plataforma educativa classroom ?						
19	¿Puedes organizar y dinamizar información para compartirlo mediante Google						
20	¿Te adaptas al entorno de Google Plataforma educativa classroom ?						
21	¿Coordinas con tus pares o amigos para mejorar el desempeño de actividades planteadas en Plataforma educativa classroom ?						
Total:		21					

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Romel Adrianzen Carrasco

DNI: **45931097**

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.

  
 -----  
**Ma. Romel E. Adrianzen Carrasco**  
 -----

**Firma del Experto Informante.**

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Mg. Romel Adrianzen Carrasco con DNI N° 45931097, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 0126238, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es medir la variable Plataforma educativa classroom , a los efectos de su aplicación a estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

MA=Muy adecuado ( ) BA=Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( )

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Romel Adrianzen Carrasco

DNI: **45931097**

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.

  
-----  
**Mg. Romel E. Adrianzen Carrasco**

**Firma del Experto Informante.**

## PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador:** Dr. José Pablo Mendizábal Cotos

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre Plataforma educativa classroom diseñado por el Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza cuyo propósito es medir la variable Plataforma educativa classroom , el cual será aplicado a estudiantes, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación con mención en Computación e Informática.

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

Gracias por su aporte



---

Firma y datos del estudiante  
Frecia Diana López Delgado  
DNI: 61008662

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Plataforma educativa classroom	Dimensión informativa	Foros de debate Lecturas en el aula Búsquedas de información Elaboración de proyectos de emprendimiento	1 -7	X	
	Dimensión práctica	Foros de debate Lecturas en el aula Búsquedas de información Elaboración de proyectos de emprendimiento	8 -11	X	
	Dimensión comunicativa	Participas en Foros Revisas Mensajería Interactúas en emails Respondes preguntas de videos Escuchas audio libros Escuchas audios conferencias	12 -17	X	
	Dimensión tutorial y evaluativa	Motivación Organización y dinamización Adaptarse a entornos de Plataforma educativa classroom Coordinación con sus pares o amigos para un mejor trabajo.	18-21		
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuesta de valor	Conoce cómo identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar. Conoce cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	1 -6	X	

	<p>Ha aplicado instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.</p> <p>Conoce cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros.</p> <p>Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.</p> <p>Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento</p>			
Aplica habilidades técnicas	<p>Conoce las normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.</p> <p>Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.</p> <p>Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.</p> <p>Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.</p>	7-10	X	
Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas	<p>Cuando realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.</p> <p>Respeta las normas de convivencia, seguridad e</p>	11-14	X	

		<p>higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.</p> <p>Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.</p> <p>Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.</p>			
	<p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</p>	<p>Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.</p> <p>En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.</p> <p>Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.</p> <p>Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.</p> <p>Evalúa si el proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.</p> <p>Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto</p>	<p>15 -20</p>		

**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	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Utilizas textos escritos en formato doc odocx en Plataforma educativa classroom ?	x					
2	¿Utilizas textos en formato pdf en Plataforma educativa classroom ?	x					
3	¿Utilizas videos en Plataforma educativa classroom ?	x					
4	¿Utilizas “animaciones” que se encuentran en Plataforma educativa classroom ?	x					
5	¿Utilizas archivos en formato ppt mediante Plataforma educativa classroom ?	x					
6	¿Empleas “Organizadores gráficos” presentados en Plataforma educativa classroom ?	x					
7	¿Visitas sitios web sugeridos en Google <b>Plataforma educativa classroom</b> ?	x					
8	¿Participas de los foros de debate planteados desde Plataforma educativa classroom ?	x					
9	¿Participas en actividades de lectura planteadas en Plataforma educativa classroom ?	x					
10	¿Participas de búsqueda de información apartir de enlaces proporcionados en Plataforma educativa classroom ?	x					
11	¿Elaboras proyectos de emprendimiento utilizando información proporcionada en Plataforma educativa classroom ?	x					
12	¿Participas en Foros presentados en Plataforma educativa classroom ?	x					
13	¿Revisas tu sistema de mensajería presentada en Plataforma educativa classroom ?	x					
14	¿Interactúas con emails enviados desde el Plataforma educativa classroom ?	x					

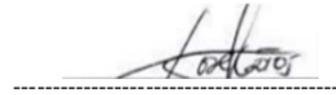
15	¿Respondes preguntas de los videos que se presentan en Plataforma educativa classroom ?	x					
16	¿Escuchas audio libros en Google Plataforma educativa classroom ?						
17	¿Escuchas audios conferencias en Plataforma educativa classroom ?						
18	¿Te motivas con el trabajo tutorial cuando haces uso del Plataforma educativa classroom ?						
19	¿Puedes organizar y dinamizar información para compartirlo mediante Google						
20	¿Te adaptas al entorno de Google Plataforma educativa classroom ?						
21	¿Coordinas con tus pares o amigos para mejorar el desempeño de actividades planteadas en Plataforma educativa classroom ?						
Total:		21					

Apellidos y nombres del juez validador Dr. José Pablo Mendizábal Cotos

DNI: 71139038

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.



**Firma del Experto Informante.**

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Dr. José Pablo Mendizábal Cotos con DNI N° 71139038, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 1789647, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es medir la variable Plataforma educativa classroom , a los efectos de su aplicación a estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

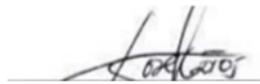
MA=Muy adecuado ( ) BA=Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( )

Apellidos y nombres del juez validador Dr. José Pablo Mendizábal Cotos

DNI: 71139038

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.

  
-----

**Firma del Experto Informante.**

## PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador:** Mgtr. Julio César Estrada Pacherez

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre gestión de proyectos de emprendimiento diseñado por el Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza cuyo propósito es medir la variable gestión de proyectos de emprendimiento, el cual será aplicado a estudiantes, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación con mención en Computación e Informática.

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

Gracias por su aporte



---

Firma y datos del estudiante  
Frecia Diana López Delgado  
DNI: 61008662

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Variables	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Plataforma educativa classroom	Dimensión informativa	Foros de debate Lecturas en el aula Buscas información Elaboras proyectos de emprendimiento	1 -7	X	
	Dimensión práctica	Foros de debate Lecturas en el aula Buscas información Elaboras proyectos de emprendimiento	8 -11	X	
	Dimensión comunicativa	Participas en Foros Revisas Mensajería Interactúas en emails Respondes preguntas de videos Escuchas audio libros Escuchas audios conferencias	12 -17	X	
	Dimensión tutorial y evaluativa	Motivación Organización y dinamización Adaptarse a entornos de Plataforma educativa classroom Coordinación con sus pares o amigos para un mejor trabajo.	18-21		
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuesta de valor	Conoce cómo identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar. Conoce cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	1 -6	X	

		<p>Ha aplicado instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.</p> <p>Conoce cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros.</p> <p>Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.</p> <p>Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento</p>			
	Aplica habilidades técnicas	<p>Conoce las normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.</p> <p>Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.</p> <p>Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.</p> <p>Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.</p>	7-10	X	
	Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas	<p>Cuando realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.</p> <p>Respeta las normas de convivencia, seguridad e</p>	11-14	X	

		<p>higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.</p> <p>Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.</p> <p>Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.</p>			
	<p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</p>	<p>Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.</p> <p>En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.</p> <p>Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.</p> <p>Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.</p> <p>Evalúa si el proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.</p> <p>Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto</p>	<p>15 -20</p>		

**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	Items	M A	BA	A	PA	NA	
1	1. Conoce cómo identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar.	x					
2	2. Conoce cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	x					
3	3. Ha aplicado instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.	x					
4	4. Conoce cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros.	x					
5	5. Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.	x					
6	6. Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento.	x					
7	7. Conoce las normas de Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.	x					
8	8. Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.	x					
9	9. Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.	x					
10	10. Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.	x					
11	11. Cuando realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.	x					

12	12. Respeta las normas de convivencia, Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.	x					
13	13. Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.	x					
14	14. Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.	X					
15	15. Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.	X					
16	16. En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.	X					
17	17. Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.	X					
18	18. Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.	X					
19	19. Evalúa si el proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.	X					
20	20. Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto.	X					
Total:		20					

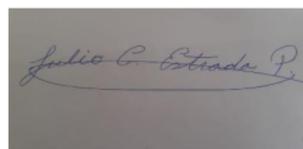
Apellidos y nombres del juez validador Mg. Julio César Estrada

Pacherrez

DNI: 25771134

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.



-----  
Firma del Experto Informante.

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Mg. Julio César Estrada Pacherez, con DNI N° 25771134, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 0815921, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es medir la variable Plataforma educativa classroom , a los efectos de su aplicación a estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

MA=Muy adecuado ( ) BA=Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( )

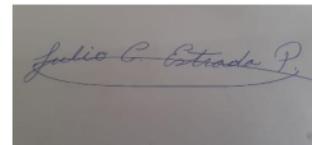
Apellidos y nombres del juez validador Mg. Julio César Estrada

Pacherez

DNI: 25771134

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador:** Mgtr. Romel Adrianzen Carrasco

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre gestión de proyectos de emprendimiento diseñado por el Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza cuyo propósito es medir la variable gestión de proyectos de emprendimiento, el cual será aplicado a estudiantes, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación con mención en Computación e Informática.

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

Gracias por su aporte



---

Firma y datos del estudiante  
Frecia Diana López Delgado  
DNI: 61008662

## **JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO**

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

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre gestión de proyectos de emprendimiento diseñado por el Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza cuyo propósito es medir la variable gestión de proyectos de emprendimiento, el cual será aplicado a estudiantes, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación con mención en Computación e Informática.

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

Gracias por su aporte



---

Firma y datos del estudiante  
Freya Diana López Delgado  
DNI: 61008662

**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	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	1. Conoce cómo identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar.	x					
2	2. Conoce cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	x					
3	3. Ha aplicado instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.	x					
4	4. Conoce cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros.	x					
5	5. Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.	x					
6	6. Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento.	x					
7	7. Conoce las normas de Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.	x					
8	8. Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.	x					
9	9. Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.	x					
10	10. Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.	x					
11	11. Cuando realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.	x					

12	12. Respeta las normas de convivencia, Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.	x					
13	13. Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.	x					
14	14. Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.	X					
15	15. Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.	X					
16	16. En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.	X					
17	17. Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.	X					
18	18. Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.	X					
19	19. Evalúa si el proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.	X					
20	20. Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto.	X					
Total:		20					

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Romel Adrianzen Carrasco

DNI: **45931097**

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.

  
 -----  
**Ma. Romel E. Adrianzen Carrasco**  
 -----

**Firma del Experto Informante.**

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Mg. Romel Adrianzen Carrasco con DNI N° **45931097**, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 0126238, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es medir la variable Plataforma educativa classroom , a los efectos de su aplicación a estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
6. Calidad de redacción de los ítems.	X				
7. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
8. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
9. Congruencia con los indicadores.	X				
10. Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

MA=Muy adecuado ( ) BA=Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( )

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Romel Adrianzen Carrasco

DNI: **45931097**

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.

  
-----  
**Mg. Romel E. Adrianzen Carrasco**  
Firma del Experto Informante.

## PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador:** Dr. José Pablo Mendizábal Cotos

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre gestión de proyectos de emprendimiento diseñado por el Br. Miguel Ángel Jiménez Bustinza cuyo propósito es medir la variable gestión de proyectos de emprendimiento, el cual será aplicado a estudiantes, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Plataforma educativa classroom y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación con mención en Computación e Informática.

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

Gracias por su aporte



---

Firma y datos del estudiante  
Frecia Diana López Delgado  
DNI: 61008662

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

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

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	M A	BA	A	PA	NA	
1	1. Conoce cómo identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno(comunidad) que puedas solucionar.	x					
2	2. Conoce cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	x					
3	3. Ha aplicado instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.	x					
4	4. Conoce cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros.	x					
5	5. Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.	x					
6	6. Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento.	x					
7	7. Conoce las normas de Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.	x					
8	8. Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.	x					
9	9. Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.	x					
10	10. Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.	x					
11	11. Cuando realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.	x					
12	12. Respeta las normas de convivencia, Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.	x					

13	13. Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.	x					
14	14. Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.	X					
15	15. Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.	X					
16	16. En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.	X					
17	17. Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.	X					
18	18. Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.	X					
19	19. Evalúa si el proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.	X					
20	20. Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto.	X					
Total:		20					

**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	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	1. Conoce cómo identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar.	x					
2	2. Conoce cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	x					
3	3. Ha aplicado instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.	x					
4	4. Conoce cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros.	x					
5	5. Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.	x					
6	6. Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento.	x					
7	7. Conoce las normas de Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.	x					
8	8. Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.	x					
9	9. Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.	x					
10	10. Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.	x					
11	11. Cuando realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.	x					
12	12. Respeto las normas de convivencia, Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.	x					

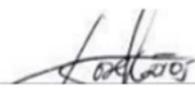
13	13. Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.	x					
14	14. Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.	X					
15	15. Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.	X					
16	16. En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.	X					
17	17. Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.	X					
18	18. Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.	X					
19	19. Evalúa si el proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.	X					
20	20. Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto.	X					
Total:		20					

Apellidos y nombres del juez validador Dr. José Pablo Mendizábal Cotos

DNI: 71139038

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.



**Firma del Experto Informante.**

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Dr. José Pablo Mendizábal Cotos con DNI N° 71139038, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 1789647, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es medir la variable Plataforma educativa classroom , a los efectos de su aplicación a estudiantes de una institución educativa en Antabamba 2023

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

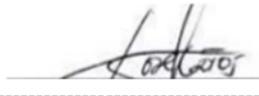
MA=Muy adecuado ( ) BA=Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( )

Apellidos y nombres del juez validador Dr. José Pablo Mendizábal Cotos

DNI: 71139038

Especialidad del validador: Educación Universitaria

29 de junio de 2023.



-----  
**Firma del Experto Informante.**

Anexo 5: Base de datos

VARIABLE I																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	1	2	4	2	2	1	1	2	4	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	4
2	1	2	4	2	2	1	1	2	4	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	4
3	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4
4	4	3	3	4	1	2	4	3	3	4	1	2	1	3	2	2	1	2	4	3	3
5	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4
6	1	2	4	2	2	1	1	2	4	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	4
7	4	3	3	4	1	2	4	3	3	4	1	2	1	3	2	2	1	2	4	3	3
8	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4
9	1	2	4	2	2	1	1	2	4	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	4
10	4	3	3	4	1	2	4	3	3	4	1	2	1	3	2	2	1	2	4	3	3
11	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4
12	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4
13	1	2	4	2	2	1	1	2	4	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	4
14	4	3	3	4	1	2	4	3	3	4	1	2	1	3	2	2	1	2	4	3	3
15	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4
16	4	2	2	1	1	2	4	2	2	1	3	4	2	2	2	1	1	2	4	2	2
17	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	4	1	2	4	3	3	4	4
18	3	4	1	2	4	3	3	4	1	2	1	3	4	2	2	2	2	4	4	2	2
19	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2
20	4	2	2	1	1	2	4	2	2	1	3	4	2	2	2	1	1	2	4	2	2
21	3	4	1	2	4	3	3	4	1	2	1	3	4	4	1	2	4	3	3	4	4
22	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2

23	4	2	2	1	1	2	4	2	1	3	4	2	1	1	2	4	2	2	1	1	2	4	2	2	1	1
24	2	2	1	1	2	4	2	2	2	1	2	2	1	2	4	2	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2
25	4	1	2	4	3	4	4	1	2	4	3	4	2	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	1	2	2
26	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2
27	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	1	1	2	4	2	2	1	1	2	4	2	2
28	2	2	1	1	2	4	2	2	2	1	2	4	2	4	4	4	4	2	4	1	2	4	3	3	4	4
29	4	1	2	4	3	4	4	1	2	4	3	4	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	4	2	2
30	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2
31	1	1	2	4	2	2	1	1	1	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	4	2	2
32	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	4	1	2	4	2	2	4	1	2	4	3	3	4	4
33	2	4	3	3	4	1	2	2	4	3	4	1	2	2	4	3	1	2	2	2	2	2	4	4	2	2
34	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	4	1	2	2	2	2	1	1	2	4	2	2	1	1
35	2	2	1	1	2	4	2	2	2	1	2	2	2	2	4	4	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2

VARIABLE 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	5	2	4	5	2	4	3	2	5	1	5	2	4	3	3	2	5	1	5	2
2	5	2	5	5	2	5	2	2	5	5	5	2	5	2	2	2	5	5	5	2
3	2	4	4	2	4	4	2	4	2	2	2	4	4	2	2	4	2	2	2	4
4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	3
5	2	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4
6	1	2	5	1	2	5	2	2	5	5	1	2	5	2	2	2	5	5	1	2
7	4	3	3	4	3	3	4	1	2	4	4	3	3	4	4	1	2	4	4	3
8	5	4	4	5	4	4	2	2	2	2	5	4	4	2	2	2	2	2	5	4
9	1	2	4	1	2	4	2	2	5	5	1	2	4	2	2	2	5	5	1	2
10	4	3	3	4	1	2	4	3	3	4	1	5	2	4	3	2	5	1	5	2
11	5	2	4	3	2	5	1	5	2	4	3	2	5	1	5	2	4	3	2	5
12	5	2	5	2	2	5	5	2	2	5	2	2	5	5	5	2	5	2	2	5
13	2	4	4	2	4	2	2	2	4	4	2	4	2	2	2	4	4	2	4	2
14	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	2
15	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2
16	1	2	5	2	2	5	5	1	2	5	2	2	5	5	1	2	5	2	2	5
17	4	3	3	4	1	2	4	4	3	3	4	1	2	4	4	3	3	4	1	2
18	5	4	4	2	2	2	2	5	4	4	2	2	2	2	5	4	4	2	2	2
19	1	2	4	2	2	5	5	1	2	4	2	2	5	5	1	2	4	2	2	5
20	4	2	2	1	1	2	4	2	2	1	3	4	2	2	2	1	1	2	4	2
21	3	4	1	2	4	3	3	4	1	2	1	3	4	4	1	2	4	3	3	4
22	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	2
23	4	2	5	2	4	3	2	5	1	5	2	4	3	2	5	1	4	2	2	1
24	2	2	5	2	5	2	2	5	5	5	2	5	2	2	5	5	4	2	2	2

25	4	1	2	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	3	4	1	2
26	2	2	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	2	4	3	2	4	4	2	2	2
27	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	4	2
28	2	2	1	2	5	2	2	2	5	5	1	2	5	2	5	2	2	5	4	4	3	3	4
29	4	1	4	3	3	4	1	2	4	4	3	3	4	4	1	2	4	2	2	4	4	4	2
30	2	2	5	4	4	2	2	2	2	5	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2
31	1	1	1	2	4	2	2	2	5	5	1	2	4	2	2	5	5	1	2	1	2	4	2
32	2	2	5	2	4	3	2	5	1	5	2	4	3	2	5	1	5	1	4	3	3	4	4
33	2	4	5	2	5	2	2	5	5	5	2	5	2	2	5	5	2	5	2	4	4	4	2
34	2	2	2	4	4	2	4	2	2	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	4	2	1
35	2	2	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	2	4	4	2	4	4	2	2	2

Matriz de consistencia?????

FALTAN ANEXOS - VERIFIQUE

Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

Anexo 2: Ficha técnica

Anexo 3: Operacionalización de variables

Anexo 4: Carta de presentación

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

Anexo 6: Consentimiento informado

Anexo 7: Asentimiento informado

Anexo 8: Matriz de consistencia

Anexo 9: Captura de similitud Turnitin

Anexo 4: Carta de presentación



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

Trujillo, 15 de junio del 2023.

**CARTA N°001 -2023/UCT-FH**

Director(a): Lic. Lily Maximo Vera Surquislla

Datos de la I.E.- “Giraldo Contreras Trujillo” – Antabamba - UGEL Antabamba.

LA LIBERTAD. -

Asunto: PRESENTACIÓN DEL (LOS) BACHILLER (ES) PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

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

Ante usted presento a la(s) bachiller(es) **JIMENEZ BUSTINZA MIGUEL ANGEL**, de la Carrera de **EDUCACION SECUNDARIA**, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “PLATAFORMA EDUCATIVA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ANTABAMBA 2023” en su institución los días martes y jueves del mes de julio y agosto del presente año, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

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

Muy respetuosamente,

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

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



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

Antabamba, 15 de junio del 2023

**SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Dirigido a: LIC. LILY MÁXIMO VERA SURQUISLLA  
Director de la I.E.- GIRALDO CONTRERAS TRUJILLO

ANTABAMBA

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente

Ante usted me presento, soy el Br. JIMENEZ BUSTINZA MIGUEL ANGEL, de la Carrera de EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN COMPUTACION E INFORMÁTICA, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "PLATAFORMA EDUCATIVA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ANTABAMBA 2023" en su institución los días 10 y 17 de julio del año 2023, 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,

BR. MIGUEL ANGEL JIMENEZ BUSTINZA  
DNI: 77047890

Lic. Lily Máximo Vera Surquislla  
DIRECTOR  
Resolución  
A.T. 15-06-23

## Anexo 6: Asentimiento informado



### ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “PLATAFORMA EDUCATIVA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIÓN PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ANTABAMBA 2023”.

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente (30 min.). Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio en Antabamba actualmente.

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

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: el bachiller JIMENEZ BUSTINZA MIGUEL ANGEL, a cargo de su asesor DRA. SONIA LLAQUELIN QUEZADA GARCÍA 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 ANTABAMBA, el día 03, del mes julio del 2023,



Firma \_\_\_\_\_

Nombre Lic. Lily Máximo Vera Surquisilla

Documento de identificación No. 31301920

Investigador 1: JIMENEZ BUSTINZA MIGUEL ANGEL

Documento de Identidad: 77047890

Correo institucional o personal: [migueljnb@gmail.com](mailto:migueljnb@gmail.com)

Asesor de la facultad de Humanidades: DRA. SONIA LLAQUELIN QUEZADA GARCÍA

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2370-8418>

Correo institucional: [s.garcia@uct.edu.pe](mailto:s.garcia@uct.edu.pe)

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

# PLATAFORMA EDUCATIVA CLASSROOM Y COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN ANTABAMBA 2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	15%
2	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo