



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

El uso de plataforma Classroom y su influencia en el aprendizaje de
estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.

AUTORA:

Miranda Villanueva, Elizabeth Pilar (orcid.org/0000-0002-7997-8065)

ASESOR:

Mg. Vilcapoma Perez, Cesar Robin (orcid.org/0000-0003-3586-8371)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación de todos los niveles

LIMA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A mis padres por guiarme hacia el camino de la superación.

Mi esposo e hijo por apoyarme y aprender más de la vida a su lado.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios por brindarme la salud tanto física y mental para continuar con mis estudios y también por haberme puesto en mi camino a las personas indicadas que me orientan y me motivan a continuar con mis estudios de la maestría.

A los docentes de Escuela Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, quien con su experiencia y preparación me brindaron la formación académica para mi adecuada preparación.

A mi asesor, el Mg. César Robin Vilcapoma Pérez, que con su amplia formación y experiencia me oriento en mi trabajo de investigación.

Así también a la Institución Educativa Particular Gran Almirante Miguel Grau por su apoyo en la aplicación del instrumento de investiga

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	16
3.1 Tipo y Diseño de investigación	16
3.2 Variables y operacionalización	17
3.3. Población, muestra y muestreo	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5. Procedimiento	19
3.6. Métodos de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS	44

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Estadística de fiabilidad Variable Google Classroom	19
Tabla 2. Estadística de fiabilidad Variable Aprendizaje	19
Tabla 3. Sexo de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.	21
Tabla 4. Edades de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.	22
Tabla 5. Frecuencia del uso del Classroom por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra	23
Tabla 6. Nivel de Aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.	24
Tabla 7. Coeficiente de Tau B de Kendall para las variables uso de la plataforma Classroom en el Aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.	26
Tabla 8. Prueba de Wald sobre la influencia del uso de la plataforma Classroom en el Aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.	27
Tabla 9. Coeficiente de Tau B de Kendall para la dimensión Aspecto Pedagógico y la variable Aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra	28
Tabla 10. Prueba de Wald sobre la influencia de la dimensión Aspecto Pedagógico y la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra.	29
Tabla 11. Coeficiente de Tau B de Kendall para la dimensión Aspecto Técnico y la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra.	30

		Pág.
Tabla 12	Prueba de Wald sobre la influencia de la dimensión Aspecto Técnico y la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra	31
Tabla 13	Coeficiente de Tau B de Kendall para la dimensión Gestión de Recursos y Organización de Contenidos y la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra.	32
Tabla 14.	Prueba de Wald sobre la influencia de la dimensión Gestión de Recursos y Organización de Contenidos y la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra	33

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1: Sexo de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.	21
Figura 2: Edades de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.	22
Figura 3: Frecuencia del uso del Classroom por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.	23
Figura 4: Nivel de Aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra	24

RESUMEN

El trabajo de investigación titulado “El uso de plataforma Classroom y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra”, en la cual indica que las plataformas virtuales forman parte del desarrollo en la educación permitiendo a los maestros y estudiantes desplegar mejores métodos de enseñanza y mejorar los niveles de aprendizaje de los estudiantes, de esta manera para determinar la influencia entre el uso de la plataforma classroom y aprendizaje , se utilizó la técnica de la encuesta realizada a 61 estudiantes del nivel secundario, para la recolección de datos se empleó un cuestionario. Siendo una investigación de enfoque cuantitativo y de nivel explicativo. El objetivo fue establecer la influencia del uso de la plataforma Classroom en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra. Concluyéndose que uso de la plataforma Classroom influye en el Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra. Además, el valor $t=0,525$ confirma que la influencia es significativa rechazándose la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de investigación.

Palabras clave: Plataforma Classroom, Aprendizaje, Aspecto Pedagógico

ABSTRACT

The research work entitled "The use of the Classroom platform and its influence on the learning of students of an educational institution in Puente Piedra", in which it indicates that virtual platforms are part of the development in education allowing teachers and students to deploy better teaching methods and improve the learning levels of the students, in this way to determine the influence between the use of the classroom platform and learning, the technique of the survey carried out on 61 students of the secondary level was used, for the collection of data, a questionnaire was used. Being an investigation of quantitative approach and explanatory level. The objective was to establish the influence of the use of the Classroom platform on the learning of students from an educational institution in Puente Piedra. Concluding that the use of the Classroom platform influences the learning of students of an Educational Institution of Puente Piedra. In addition, the value $t= 0.525$ confirms that the influence is significant, rejecting the null hypothesis and accepting the investigation hypothesis.

Keywords: Classroom Platform, Learning, Pedagogical Aspect

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, los bajos niveles de aprendizaje es constante en algunos alumnos debido a que no trabajan en el aula y no prestan atención a las explicaciones realizadas por los profesores de esta manera interrumpen constantemente las clases distrayendo al resto. En los estos últimos años, este problema se fue incrementado, esta situación es muy preocupante porque algunos alumnos vienen de la primaria cada vez menos interesados, si estos problemas persisten los resultados académicos de los estudiantes serán desfavorables. De esta manera podemos indicar que una serie de factores está relacionado al bajo nivel de aprendizaje, factores como la metodología del profesor y los problemas de los estudiantes sobre todo la falta de apoyo familiar. En otras palabras, se puede indicar que los bajos niveles de aprendizaje han sido superadas si el estudiante demuestra todo lo aprendido en clase.

A nivel internacional el estudio realizado en Argentina menciona que hay un grupo reducido de maestros que no se encuentran capacitados con respecto al uso de plataformas virtuales, a pesar de ello, el uso del Google Classroom ha sido bien recibido en estudiantes de nivel primaria donde se determina que el 90% de docentes encuestados consideran que el Google Classroom es fácil de usar y permite acceder a los materiales, además motiva la participación fuera del horario de clases, de igual modo, un elevado porcentaje de los docentes concuerda que el Classroom fomenta el 89% de trabajo colaborativo, además el estudiante participa en un 68% y ayuda a organizar el material en un 66%, En este sentido, los entrevistados manifiestan que el Google Classroom es un gran aliado en la educación ya que mejora la comunicación y trabajo colaborativo entre el estudiante y docente. Formichella & Alderete (2019). En el contexto español en la investigación realizada con respecto al uso y abuso de las TIC en los estudiantes, se enfoca que 1 de cada 4 estudiantes de 11 a 17 años podrían estar haciendo un uso inadecuado de las TIC, en este estudio el 12% de los estudiantes afirma que disminuyó en su rendimiento escolar y un 4.5 % haber reducido el tiempo de pasar con sus amigos a causa de las TICS, los resultados nos indican

que los adolescentes son un grupo en que el uso de las TICS, tiene un elevado riesgo, para ello es necesario insistir al estudiante en la prevención e información de un adecuado uso de las TICS, los docentes deben actuar como guías y aprovechar las TICS de manera positiva en las escuelas para reforzar un aprendizaje significativo. Díaz Vicario et al.(2020).

A nivel nacional, el Perú, al igual que el resto del mundo, fue afectado por la pandemia del COVID-19, con la cancelación de las clases presenciales brindadas en los colegios de todos los niveles educativos y el cambio a la enseñanza virtual. Hernández (Hernández Requena, s. f.) En este contexto, las aplicaciones educativas virtuales tomaron mayor protagonismo, para ello la Universidad San Antonio del Cusco realizó un cuestionario sobre la usabilidad del Google Classroom a una población de 1150 docentes y 19000 estudiantes los cuales respondieron un total de 211 participantes, 137 estudiantes y 74 docentes. En este sentido, el resultado de dicho estudio muestra que la usabilidad de la aplicación es buena, dado el contexto de la pandemia, el uso de las herramientas del Google Classroom es un recurso tecnológico apropiado para la enseñanza aprendizaje y dicha herramienta es fácil de usar y aprender. Gamarra Salas et al. (2021). Perú sigue siendo un país con acceso desigual a servicios educativos de calidad. Según los datos estadísticos del MINEDU acerca de la calidad educativa del Perú, en el último censo, la tasa de cobertura relacionada a la educación fue del 99,22% de la población en edad escolar. También hay que tener en cuenta la infraestructura disponible de cada institución, al respecto el 71 2 % de los colegios cuentan con 3 servicios: agua, alcantarillado y electricidad, en las zonas rurales, solo el 21,9% de los establecimientos educativos cuentan con estos servicios. En cuanto a las TIC, el 71,0% de los establecimientos educativos de nivel secundarias y solo el 37,9% de los colegios de nivel primaria tienen acceso a Internet. Por otro lado, el 97,9% de los docentes posee un teléfono móvil, mientras que el 24,8% tiene solo un teléfono móvil básico. En el campo de las TIC, el 62.8% de los docentes no ha recibido ninguna capacitación o educación en el uso de las TIC, si se trata de estudiantes sin conexión a internet, esta situación es difícil de mejorar en la educación, sin embargo, la educación virtual ha comenzado a impartirse a través de la Plataforma Classroom,

donde solo pueden acceder los alumnos que cuenten con los recursos técnicos necesarios, dificultando de esta manera su aprendizaje. Gómez & Escobar (1996).

En relación con ello se realizará la presente investigación en la institución educativa I.E.P. Gran Almirante Miguel Grau ubicada en el distrito de Puente Piedra corresponde a la Ugel 04, la institución está conformada por tres niveles inicial, primaria y secundaria y cuenta con aproximadamente 500 estudiantes, de esta manera podemos mencionar que durante el periodo 2020 y 2021, debido a la pandemia del COVID 19, origino que las clases sean de manera remota, en estos años el colegio trabajo con la plataforma virtual Zoom, teniendo este un limitado uso de esta plataforma virtual debido a las pocas actualizaciones donde solo te permite compartir archivos y crear salas de trabajo, sin embargo una de las debilidades más resaltantes que se puede apreciar en el colegio es que no se capacita a todos los docentes para trabajar con otras plataformas virtuales que presenten más actualizaciones para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, solo un grupo reducido de docentes usa la PlataformaVirtual de Classroom que permite dejar tareas, videos relacionados a la clases, crear exámenes a través del Google Form y sobre todo facilita un trabajo colaborativo entreel estudiante y docente de esa manera se puede realizar un aprendizaje más dinámicoy significativo en los estudiantes del colegio Miguel Grau.

Así mismo podemos indicar como relevancia social es que este trabajo de investigación ayudara a muchos colegios del distrito de Puente Piedra a fomentar el uso de la plataforma Classroom ,donde se podría generar clases más interactivas entre el docente y estudiante del distrito de Puente Piedra ,además de incentivar un adecuado aprendizaje de los estudiantes, ya que esta plataforma presenta una gran diversidad de herramientas que permite complementar las clases de los estudiantes, su uso seria fundamental en el aprendizaje , siendo esta plataforma gratuita y fácil de usarlo.

Así mismo podemos indicar como relevancia profesional lo importante que es este trabajo de investigación para los docentes permitiendo usar el Classroom como un apoyo didáctico dónde se puede enviar las tareas, textos, imágenes, presentaciones

multimedia al estudiante, esto refiere que el docente rompa las estructuras mentales y adopte una nueva forma de enseñanza donde permita al docente familiarizarse con la tecnología cambiando una enseñanza tradicional y de esta manera desarrollara nuevas prácticas pedagógicas que se encuentran relacionados con el uso de la plataforma virtual Classroom.

De esta manera de acuerdo con lo expresado anteriormente, se plantea como problema general lo siguiente: ¿Cómo influye el uso de plataforma Classroom en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra? Al mismo tiempo se redactó los problemas específicos: a) ¿Cómo influye el aspecto pedagógico del uso de la plataforma Classroom en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra? b) ¿Cómo influye el aspecto técnico del uso de la plataforma Classroom en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra? c) ¿Cómo influye la gestión de recursos y organización de contenidos del uso de la plataforma Classroom en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra?

Así mismo, este trabajo de investigación se sustenta en una justificación teórica, ya que se ha verificado que la teoría del conectivismo de Downes (2014) menciona que cuando se da una integración de la tecnología en el proceso educativo conduce a una mejor calidad del aprendizaje, así mismo el autor Siemens (2004) como citado Gutiérrez (2012) indica que la teoría del conectivismo consiste en la interacción de las tecnologías en el campo educativo, permitiendo una interacción y conexión entre el docente y estudiante a través de diferentes herramientas digitales, además a ello podemos incluir a Hernández (s. f.) menciona que la teoría constructivista tiene la finalidad de formar o elaborar nuevos conocimientos enfocándose en actividades basadas en experiencias previas de personas. El constructivismo proporciona una nueva forma de asimilación del conocimiento en esta nueva era de información que está motivada por plataformas digitales donde el estudiante tiene a su alcance el acceso a una información ilimitada y muy rápida, sino que ofrece la posibilidad de desarrollar un aprendizaje autónomo determinando una conexión entre el uso efectivo de las plataformas digitales y la teoría constructivista permitiendo de esta manera la

construcción de su conocimiento, de la misma forma en la justificación práctica las plataformas virtuales forman parte del desarrollo en la educación permitiendo a los maestros y estudiantes desplegar mejores métodos de enseñanza aplicadas en las aulas, además han cambiado el método de aprendizaje de los estudiantes, así como también el trabajo del docente encontrando una manera importante de trabajar en la mejora de la educación. Hay que tener en cuenta que, con el uso de las plataformas virtuales, los estudiantes se convierten en modeladores de su conocimiento y deben ser ellos los que construyan a su aprendizaje, por otro lado la justificación metodológica de la presente investigación propone una mejora en la asimilación de los contenidos y el aprendizaje se hace más dinámica e interesante, en ese sentido, en caso de que no se aplique el uso de plataforma Classroom en la educación, los estudiantes no asimilaban de manera significativa las competencias que indica el Currículo Nacional.

Asimismo, en la presente investigación se formuló el objetivo general: Establecer la influencia del uso de la plataforma Classroom en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra. De la misma manera, los objetivos específicos de la investigación se redactaron de la siguiente manera: a) Establecer la influencia del aspecto pedagógico del uso de la plataforma Classroom en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra, b) Establecer la influencia del aspecto técnico del uso de la plataforma Classroom en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra, c) Establecer la influencia de la gestión de recursos y organización de contenidos del uso de la plataforma Classroom en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.

Finalmente, se pudo redactar la hipótesis general de la investigación: El uso de la plataforma Classroom influye de manera directa y significativa en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra. Por otro lado, también se pudieron redactar las siguientes hipótesis específicas: a) El aspecto pedagógico del uso de la plataforma Classroom influye de manera directa y significativa en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra, b) El aspecto técnico del uso de la plataforma Classroom influye de manera directa y

significativa en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra, c) La gestión de recursos y organización de contenidos del uso de la plataforma Classroom influye de manera directa y significativa en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.

II.MARCO TEÓRICO

En cuanto a los antecedentes internacionales, tenemos a Cuvi (2017) cuyo trabajo de investigación cuantitativo de nivel explicativo y diseño no experimental sobre la plataforma educativa Google y su influencia en el aprendizaje, tiene como objetivo conocer la calidad de la educativa, mediante el uso de la plataforma Classroom y empleando a una población de 12 profesores y 160 estudiantes del colegio Diez de Agosto , provincia de Los Ríos ,Ecuador obteniendo una muestra de 113 personas en la cual se empleó una encuesta validada donde obtuvo como resultado que las variables de estudio influye significativamente. La presente investigación tiene coincidencia con una de las variables trabajadas, además empleo un instrumento que es la encuesta siendo esta aplicada también en un colegio, se puede señalar que esta investigación tiene el mismo enfoque trabajado.

De la misma forma el autor Bayas (2021) en su tesis de investigación no experimental e investigación casual se trata de estudiar las variables plataforma Classroom y aprendizaje con una población que fue conformada por todos los estudiantes de la Universidad de Babahoyo de Ecuador obteniendo una muestra de 68 estudiantes , teniendo como objetivo determinar el grado de influencia que puede existir entre dos variables para ello se utilizó encuestas validadas de 20 pregunta se aplicó una prueba de Chi cuadrado y un coeficiente de correlación lineal Pearson se obtuvo como resultado que el Google Classroom influye significativamente con el aprendizaje. Con respecto al trabajo de investigación es relevante debido a que se ajusta a las variables trabajadas, así mismo presenta una muestra parecida pero mi trabajo se realizó en un colegio, además ambas investigaciones son no experimentales.

Al mismo tiempo el autor Sosa (2022) en su investigación no experimental de tipo descriptivo, explorativo con un enfoque cuantitativo trata de estudiar las variables Tecnología y Aprendizaje para ello se utilizó una población de 6 maestros y 179 estudiantes del colegio Liceo Vicente Celestino en República Dominicana, cuya muestra de 63 estudiantes tuvo como principal objetivo determinar la influencia de la tecnología y el aprendizaje para ello se utilizó una encuesta validada y el instrumento

que se uso fue un cuestionario fue enviado por el WhatsApp a los estudiantes y docentes de esta manera se obtuvo como resultado que las Tecnologías influye en el Aprendizaje. La presente investigación es relevante porque permitirá abordar temas de mi presente investigación que tiene una coincidencia con una de sus variables así mismo el tipo de muestra es parecida siendo estas trabajadas en un colegio además tiene una coincidencia con el instrumento y técnica trabajada.

De la misma forma el autor Padilla (2022) en su tesis de nivel explicativo, enfoque mixto cualitativo y cuantitativo con estudio documental sobre la influencia de las Tics en el aprendizaje, tiene como objetivo determinar la influencia en las dos variables y se utilizó una población de niños cuyo rango de edad fue 3 a 5 años de la Unidad Educativa de Colombia se pudo utilizar una lista de cotejo y un taller participativo a través de la observación, se obtuvo como resultado de que las Tics influyen significativamente en el aprendizaje de los niños si se desarrolla en temprana edad para ello se empleó la Prueba T de student. La presente investigación me permitirá abordar temas por tener una coincidencia con las dos variables estudiadas se puede señalar que el trabajo también fue realizado en un colegio y presenta un mismo nivel y enfoque de investigación.

Así mismo el autor Cabezas (2020) en su tesis de nivel explicativo, diseño cuasi experimental con estudio pre- experimental y post experimental sobre la influencia de plataformas virtuales en el aprendizaje se utilizó dos grupos de 25 estudiantes cada uno de la Unidad Educativa Antonio Parra de Colombia, en la cual tuvo como principal objetivo determinar la influencia de dichas variables, empleandose una encuesta en línea obteniendo como resultado que la diferencia de los dos grupos es significativo y se aprueba la hipótesis alternativa donde el grupo experimental obtuvo 84.18% y el grupo tradicional obtuvo 69.13%, siendo el valor de significancia de ,000 concluyendo que las plataformas virtuales mejora el aprendizaje de los alumnos. Con respecto al trabajo de investigación es relevante porque se ajusta a una de las variables trabajadas además tiene una coincidencia en cuanto al valor de significancia de ambas variables inclusive tienen el mismo nivel de investigación

En lo que respecta a los antecedentes nacionales, tenemos a Campos et al.(2020) en su trabajo de investigación explicativo de diseño cuasi experimental con pre prueba y post prueba en dos grupos de estudiantes sobre el uso de la plataforma Classroom y su influencia en el aprendizaje, determinando como objetivo el uso de la Classroom y su influye en el aprendizaje, utilizando como población a 40 estudiantes del Institución Educativa Julio C. Tello de Arequipa, en esta investigación se usó una muestra de tipo no probabilístico y se aplica un instrumento de validación, cuyo resultado demuestra la influencia de dichas variables de estudio, cuyo resultado indica que p-valor es 0,485lo cual es mayor que el nivel de estudio de esta manera se puede aceptar la hipótesis nula, se aplicó el Shapiro-Wilk para muestras que son menores a 50. Dicha investigación es relevante porque permitirá abordar temas en mi presente investigación debido a que tienen una coincidencia con las variables trabajadas, además la muestra es muy parecida y el trabajo también se realiza en un colegio algo semejante ocurre con el nivel e instrumento de investigación.

Así mismo el autor Rivera (2021) en su trabajo de nivel explicativo y diseño pre-experimental sobre la plataforma virtual Classroom y aprendizaje, tuvo como objetivo principal determinar la influencia de la plataforma Classroom en el aprendizaje, utilizando una población de 240 estudiantes del CETPRO público, Huaral tiene como muestra a 200 estudiantes que fueron encuestados , utilizando el cuestionario como herramienta para recolección de datos, validado por cuatro expertos, se obtuvo como resultado que la plataforma Classroom influye favorable en el aprendizaje por competencias, empleando para la investigación una Prueba estadística de Wilcoxon $p=0,000$ entre el Pre Test y Post Test donde se acepta la hipótesis alterna. La presente investigación es relevante ya que se ajusta a las variables, además tiene una coincidencia en la técnica, instrumento y nivel de investigación, pero mi trabajo se realiza en un colegio.

De la misma forma el autor Silva (2018) en la tesis de investigación experimental y diseño pre experimental con una evaluación de post test sobre la Plataforma Classroom y la influencia en el aprendizaje, tuvo como objetivo establecer la eficacia entre dos variables y utilizando una población de 37 alumnos de la Universidad

Peruana de los Andes, Lima donde se utilizó un cuestionario educacional se obtuvo como resultado fue un p-valor es superior a 0,05 por lo que al utilizar la plataforma Classroom aumenta el aprendizaje significativo. Con respecto al trabajo de investigación permitirá abordar temas en mi presente investigación debido a que tienen coincidencias con las variables y el p-valor de ambos trabajos tiene resultados mayores a 0.05.

Por su parte el autor Vigo (2022) en su tesis sobre el enfoque cuantitativo y el diseño explicativo de las plataformas virtuales y la influencia en el aprendizaje, tuvo como objetivo determinar las relaciones entre las variables utilizando una muestra 148 estudiante de Educación Superior Técnica de la ciudad de Trujillo en la cual utilizó 5 expertos validadores que obtuvo como resultado a través de una prueba de normalidad cuyo valor de significancia bilateral = 0,00 indicando que las plataformas virtuales y el aprendizaje no presentan una distribución normal y el p-valor obtenido es 0.000 con valor un coeficiente de Spearman cuyo resultado fue 0.720 se puede determinar de esta manera que existe una significancia alta entre las dos variables. En dicha investigación es importante por la metodología trabajada debido a que tiene una coincidencia con el valor de significancia, así mismo una de las variables se ajusta a mi investigación.

De la misma forma el autor Agüero (2018) en su tesis de nivel explicativo y de método descriptivo sobre la influencia del Classroom en el proceso de aprendizaje tuvo como objetivo evaluar en qué medida el Classroom, contribuye en lograr un aprendizaje significativo y utilizando como población a 840 estudiantes de la facultad de psicología de la Universidad Peruana Los Andes, se trabajó con una muestra de 119 estudiantes de dicha casa de estudios, la información fue procesada por el programa SPSS obtuvo un nivel de significancia $\alpha=0,05$ teniendo como resultado que el Classroom influye hasta 74.5 % en el aprendizaje. La presente investigación es relevante porque permitirá abordar temas en mi presente investigación debido a que las variables se ajustan al trabajo, además el resultado obtenido es muy parecido pero mi trabajo se realiza en un colegio.

Plataforma classroom según Guevara, Magaña et al. (2019) la plataforma Classroom es una plataforma de educación virtual gratuita que permite la creación de aulas virtuales facilitando una interacción más dinámica entre el estudiante y docente mediante el uso de diversas herramientas interactivas que ayudan a gestionar el conocimiento, despertar la motivación e interés de cada uno de los estudiantes, asimismo, Prado y García et al. (2020) define la plataforma Classroom como un conjunto de herramientas digitales proporcionados a los centros Educativos para una innovadora manera de aprender y trabajar por su parte, para Ledo y Ruiz, (2010), citado por Campos y Mamani et al. (2020) establece que la plataforma Classroom es un sitio web informático que proporciona diversas herramientas metodológicas y sistemáticas con fines educativos, así como crear, gestionar cursos integrales y facilitar el intercambio de información o contenidos de las sesiones trabajadas en clase, a través de correo electrónico, foros, chats, videoconferencias, etc.

Importancia de la plataforma Classroom según Guevara Maldonado et al. (2019) menciona que la importancia de la plataforma Classroom es mejora la comunicación en el aula; los profesores pueden hacer anuncios, preguntas y retroalimentación en tiempo real para los estudiantes, por su parte el autor Sosa et al.(2021) indica que la importancia de Classroom se debe a que facilita y mejora las actividades que realizaran los docentes, con el fin de cooperar en la creación,organizar, comunicar y gestionar las tareas; es una gran alternativa para los estudiantes ya que le permite compartir archivos y crear documentos en línea.

Ventajas de la plataforma Classroom: Según Kraus et al.(2019) indica los siguientes ventajas de la plataforma Classroom: Fácil de configurar; permite una mejor organización de los materiales de estudio; fomenta la comunicación; elimina el papeleo; brinda mayor seguridad; fomenta la consulta en línea, el debate entre los estudiantes, los trabajos en grupo y el aprendizaje colaborativo. Para el autor República (2022) las ventajas de usar la plataforma Classroom son la facilidad de enviar horarios de exámenes y tareas a los estudiantes, compartir materiales adicionales para preparar las sesiones de clase y mantener constantemente actualizado e informado al estudiante en caso de inasistencia.

Aspecto Pedagógico de la plataforma Classroom según Varani (2016) menciona que los aspectos pedagógicos de la plataforma Classroom es de mucha ayuda para la educación, entro en circulación el mes de agosto de 2014 cuyo objetivo fue crear aulas virtuales, trabajar de manera interactiva entre el alumnos y profesores facilitando una mejor comunicación, además de distribuir, recursos educativos, completar tareas y rubricas de evaluación. Como parte del paquete "Google Apps for Education", se requiere una cuenta de institución educativa para usar Classroom, sin embargo, sus funciones de gestión no están centralizadas ni automatizadas por ello cada profesor debe gestionar sus lecciones de forma independiente. Esta plataforma puede ser ágil y dinámica, pero también presenta dificultades como la sobrecarga de tareas docentes. Para el Proyecto IES Cartima (2016) los aspectos pedagógicos de Classroom consiste en publicar contenido (documentos, notas, tareas, etc.) y asignar tareas a los estudiantes. Otra herramienta de este tipo que encontramos en el Classroom el Google Drive, Google Docs y Gmail; Classroom brinda un muro virtual donde compartimos, publicamos mensajes y asignamos sesiones de trabajo a los alumnos, además los profesores pueden comentar y colocar una calificación al estudiante.

Aspecto Técnico de la plataforma Classroom para Requetetic (2018) los aspectos técnicos de la plataforma Classroom es la preparación y capacitación del docente quien tiene como función orientar y apoyar al estudiante, para acceder a la plataforma Classroom se necesita crear una cuenta de Gmail, luego se debe iniciar la sesión ingresando a la cuenta con el correo electrónico de Gmail, también se puede descargar el aplicativo al celular y se debe seleccionar el ítem si es maestro o estudiante. El Classroom te permite ingresar a la clase ya creada por el docente, y por otro lado permite al maestro crear sus propias sesiones de clase, además facilita el envío rápido de las tareas, el uso de la plataforma es libre, fácil de usar, permite compartir recursos interactivos, examen a través del Google Form, así como una rápida organización de los docentes y estudiantes.

Gestión de recursos y organización de los contenidos según Aruquipa (2018) la Gestión de recursos y organización de contenidos lo define como el ordenamiento de las sesiones de aprendizaje, la plataforma Classroom es un recurso tecnológico muy útil, ya que facilita la creación de carpetas, tareas y evaluaciones. Además, brinda recursos tecnológicos útiles para la elaboración de las tareas, rubricas y sobre todo el envío de tareas o fichas aplicativas diarias. Por su parte, Campos et al.(2019) establece que la gestión de recursos y organización de los contenidos de la plataforma Classroom podemos encontrar un recurso importante como el Google drive que permite al docente y los estudiantes acceder a varias carpetas que pueden ser compartidas para toda el aula, cada una de estas carpetas se crea de manera automática; estas carpetas pueden ser usadas como una biblioteca donde el docente y estudiante pueden guardar su material de trabajo; estos materiales y carpetas se guardan en el drive para ser compartidos y facilitar su acceso para que el estudiante pueda observar y compartir los materiales dejados en el Google drive, así mismo, para agregar materiales en dichas carpetas hay que dar Click en la pestaña Añadir materiales e introducir un título además de adjuntar documentos, direcciones URL, incluso enlaces de sitios web, para publicar tus trabajos: se da Click en la opción Publicar y de esa manera el estudiante puede ingresar y visualizar las carpetas dejadas en el Google Drive.

Aprendizaje el autor García y Fonseca (2015) define que el aprendizaje significa organizar e integrar la información en la estructura cognitiva, enfatizando la importancia del conocimiento e integrar nuevos contenidos o conocimiento de las estructuras previas de la asignatura por su parte, Zapata (s. f.) define que el aprendizaje es una serie de procesos que adquiere o cambia ideas, destrezas, habilidades, comportamientos o valores, así mismo, Schunk (2012) define el aprendizaje como un proceso que origina cambios relativamente permanentes en el comportamiento humano con el fin de desarrollar el conocimiento; la esencia es clasificar los nuevos conceptos como el proceso de validar y establecer hipótesis, tomar decisiones, generar recomendaciones, simplificar y seleccionar información con el fin de que el estudiante interactúe con hechos reales. Los alumnos organizan su propio

aprendizaje, que pueden ser elementos nuevos o modificados, cada uno de los conceptos están determinados por categorías, dependiendo de la escuela activa o nueva, este es el proceso de autoconstrucción de conocimiento.

Tipos de aprendizaje para Orosco (2015) los tipos de aprendizaje son: aprendizaje por Condicionamiento: los estudiantes aprenden a través de experiencias y estímulos repetidos. Los reflejos condicionados producen respuestas aprendidas, a través del aprendizaje por imitación: El esfuerzo por aprender es esencialmente a través de un modelo apoyándose de los procesos cognitivos miméticos del sujeto siendo los padres son modelos a seguir en los primeros años, aprendizaje memorístico este aprendizaje busca únicamente el acceso a la información y/o datos de personas externas, independientemente del conocimiento o desarrollo previo de las habilidades del estudiante en el aula, el protagonista es el profesor, aprendizaje Significativo: Básicamente cuando los estudiantes utilizan sus conocimientos previos esto ayuda a construir otros aprendizajes en este aprendizaje el maestro es solo un mediador. Estilos de aprendizaje: Según Educrea (2016) indica que el estilo de aprendizaje consiste en la estrategia preferida de un estudiante y está asociado con la forma de recopilar, interpretar, organizar y comprender nueva información en otras palabras son rasgos cognitivos, emocionales y fisiológicos que determinan cómo los estudiantes perciben, interactúan y reaccionan al ambiente de aprendizaje, el estilo de aprendizaje es, en última instancia, cómo nuestro cerebro procesa la información y cómo se ve influenciado por la percepción de cada individuo para lograr un aprendizaje efectivo y significativo.

Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social según el Ministerio de Educación (2016) los estudiantes realizan clases prácticas con ideas innovadoras usando los recursos y tareas que facilitaran la realización de los objetivos y metas para una adecuada solución a nuestras necesidades y/o problemas sociales, económicos y ambientales, además conlleva a un aprendizaje cooperativo, de buscar soluciones de un determinado problema que se encuentra relacionado a sus necesidades y entorno, tomando en cuenta la viabilidad y la pertinencia de los estudiantes quienes envían de manera individual sus tareas, organizar el trabajo en grupo teniendo en cuenta las

destrezas y habilidades de cada alumno y de esa manera manejar las diferentes herramientas del software que permita elaborar diferentes estrategias.

Se desenvuelve en los entornos virtuales generado por las Tics según el Ministerio de Educación (2016) cada estudiante interpreta, modifica los recursos tecnológicos organiza de manera pertinente los entornos virtuales, de acuerdo con sus intereses, los entornos virtuales se gestionan y administra de manera ética creando elementos virtuales con formato diverso, además de la creación de sesiones de aprendizaje digitales que son mejorados poco a poco de acuerdo con el uso que da cada estudiante.

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma según el Ministerio de Educación (2016) el estudiante será capaz de realizar un aprendizaje autónomo, donde el estudiante forma parte de un rol activo en su formación, esto implica que el estudiante a través del autoaprendizaje y el uso apropiado de los recursos educativos digitales lograra la realización de las tareas elaborando diferentes estrategias que permite alcanzar las metas establecidas para un aprendizaje significativo, realizando un seguimiento del alcance de su aprendizaje a través del desarrollo las sesiones de aprendizaje, definiendo las pautas necesarias para consolidar el aprendizaje y lograr los resultados deseados.

III. METODOLOGÍA (Enfoque, Nivel y Corte)

La investigación adopta un enfoque cuantitativo, en el que los datos se recopilan utilizando un instrumento y luego se procesan estadísticamente. De acuerdo con Mendoza (2017) se considera que una investigación es cuantitativa cuando se describe un conjunto de procedimientos organizados secuencialmente para probar ciertas hipótesis, donde cada paso precede al siguiente, y no podemos evitar los pasos, en estricto orden, se esboza parte de la idea y, una vez esbozada, se crean las preguntas y objetivos de investigación. En cuanto al nivel de investigación se utiliza una explicativa, el objetivo es determinar la influencia entre dichas variables estudiadas. En referencia a esto, Moreno (2018) sostiene que la investigación explicativa tiene como objetivo visualizar cómo se relacionan los fenómenos, determinando que, si existe relación entre las dos variables estudiadas, además se pretende evaluar la relación causal que entre dos o más conceptos, categorías o grados de relación entre dos variables. Utiliza un corte transversal esto quiere decir que los datos se recopilan en una determinada ocasión Hernández y Mendoza (2019) define que el corte transversal son aquellos en los que todos los datos se recogen en un único punto en el tiempo, y se utiliza un único corte o medición para el análisis y descripción del comportamiento de las unidades de información, no pretende medir la progresión de un fenómeno en el tiempo, sólo pretende producir resultados en un momento determinado. En este sentido, los estudios transversales pretenden estudiar los efectos de una o más variables poblacionales en un momento dado.

3.1. Tipo y diseño de investigación: La tesis corresponde a una investigación básica, ya que como objetivo reconfirmar as teorías existentes y ampliar sus conceptos. Villada (2008) planteo que la investigación básica es aquella que parte de un marco teórico; el objetivo es formar nuevas teorías o modificar teorías existentes, mejorando así el conocimiento científico. Finalmente, en cuanto al diseño del estudio, destacamos el usode un diseño no experimental, debido a que no se dio manipulación ni alteración de las variables. Dzul (s. f.) se refiere a que el estudio no es experimental es cuando no se da una manipulación de las variables. Únicamente se basa en observar los fenómenos tal como ocurren en su contexto natural y luego en su análisis.

3.2. Variables y operacionalización: En el trabajo de investigación se considera el uso de las siguientes variables:

Variable 1: Según Guevara, Magaña et al. (2019) la plataforma Classroom es una plataforma de educación virtual gratuita que permite la creación de aulas virtuales facilitando una interacción más dinámica entre el estudiante y docente mediante el uso de diversas herramientas interactivas que ayudan a gestionar el conocimiento y brindar una motivación despertando el interés de los estudiantes, asimismo, Prado y García et al. (2020) define la plataforma Classroom como un conjunto de herramientas digitales proporcionados a los centros Educativos para una innovadora manera de aprender. Las dimensiones tomadas en cuentas para la plataforma Classroom fueron: Aspecto pedagógico de la plataforma Classroom, aspecto técnico de la plataforma Classroom y Gestión de Recursos y organización de contenidos.

Variable 2: García y Fonseca (2015) define que el Aprendizaje significa organizar e integrar la información en la estructura cognitiva, enfatizando la importancia del conocimiento e integrar nuevos contenidos o conocimiento de las estructuras previas de la asignatura por su parte, Zapata (s. f.) define que el aprendizaje es una serie de procesos que adquiere o cambia ideas, destrezas, habilidades, comportamientos o valores. Las dimensiones tomadas en cuentas para el aprendizaje son: gestiona proyectos de emprendimiento, se desenvuelve en los entornos virtuales, gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

3.3. Población, muestra y muestreo

Como población se tomó a 61 alumnos del 1er grado de secundaria de la I.E.P Gran Almirante Miguel Grau.

Muestra: Según Hernandez y Mendoza (2019) una muestra es un grupo o conjunto de operaciones matemáticas empleadas para estudiar la distribución de ciertas características de una población iniciando con la observación de una pequeña fracción de la población considerada.

La muestra está conformada por 61 estudiantes del colegio Miguel Grau, siendo esta una investigación censal, donde se tomará en cuenta a toda la población.

Población N = 61 estudiantes.

Criterio de exclusión: Según Arias y Villaís (2016) indica que el criterio de exclusión son aquellos participantes que no fueron tomados en criterio de selección de una investigación.

De esta manera en la investigación fueron excluidos tres estudiantes debido a que el día que se realizó la encuesta no asistieron porque se encontraban resfriados.

Muestreo: Según Gómez (2018) indica que el muestreo es un proceso o conjunto de técnicas que consiste en estimar una muestra finita de un conjunto finito o infinito, con el fin de determinar los valores de las variables o confirmar una hipótesis sobre la forma de una determinada tasa de distribución de la población.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos: En esta parte del informe destacamos que la técnica empleada es una encuesta, la herramienta es el cuestionario estructurado que obtuvo información de la matriz de operacionalización correspondiente. Estas herramientas son medidas mediante una escala politómica denominada escala de Likert, donde 5 = siempre, 4 = casi siempre, 3 = a veces, 2 = casi nunca y 1 = nunca.

En cuanto a la primera herramienta que mide la plataforma Classroom, se muestra que esta herramienta incluye 17 ítems, y para validarla se requiere de la opinión de tres expertos, dos metodólogos y un temático, quienes comprobaron idoneidad, pertinencia y claridad. de cada uno de estos puntos, podrán aplicarse encuestas de opinión. Por confiabilidad, esto se logró aplicando una prueba piloto de 10 colaboradores o estudiantes de la población. Luego, de la prueba de confiabilidad se obtiene el Alfa de Cronbach = 0,715 indicando que la herramienta es confiable.

Tabla 1

Resultado de confiabilidad de Alfa de Cronbach de la variable Google Classroom

Alfa de Cronbach	N de elementos
,715	17

Fuente: Reporte del SPSS par el estudio

La segunda variable, aprendizaje, consta de 22 ítems, la misma variable que ha sido objeto de una valoración experta válida, que también califica la herramienta como aplicable. En cuanto a la confiabilidad de la herramienta también se aplica el alfa de Cronbach, este valor da un valor de 0.930, según lo cual se concluye que la herramienta que mide la variable aprendizaje es confiable.

Tabla 2

Resultado de confiabilidad de Alfa de Cronbach de la variable Aprendizaje

Alfa de Cronbach	N de elementos
,930	22

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

3.5. Recolección: De esta manera se elaboró un cuestionario, el cual fue trabajado en aula por los colaboradores o estudiantes que conformaron la muestra de la investigación. Previamente se realizó una coordinación con el director de la institución para firmar la carta de consentimiento y poder de esta manera recolectar los datos necesarios para la investigación.

3.6. Método de análisis de datos: Con respecto al análisis estadístico del estudio, se menciona que las tablas y figuras utilizadas para el análisis descriptivo permiten detallar las características de la muestra de estudio y son relevantes para el análisis inferencial, se utiliza Rho Spearman para el contraste análisis con la hipótesis de investigación. Este procedimiento se realiza con el software estadístico SPSS V21.

3.7. Aspectos éticos: Para desarrollar este estudio primero se debe tener en cuenta que fue formulado por el investigador, donde las opiniones de los entrevistados solo participaron y respondieron de forma anónima, pero con responsabilidad, se ha cumplido. Por ello, los resultados y desarrollos de este estudio son honestos y transparentes. De igual forma, las contribuciones de los autores han sido apreciadas, citadas y referenciadas correctamente, finalmente; los datos recogidos por las herramientas no han sido alterados ni manipulados y pertenecen a datos correctos y reales.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Como se muestra en la tabla 3 y figura 1, se puede observar que la frecuencia del número de estudiantes varones es 27, representando el 46.6% en comparación con las estudiantes mujeres que tuvo una frecuencia de 31 representando el 53.4% del total de estudiantes. De esta manera se observar que existe una diferencia mínima entre el número de hombres y mujeres.

Tabla 3

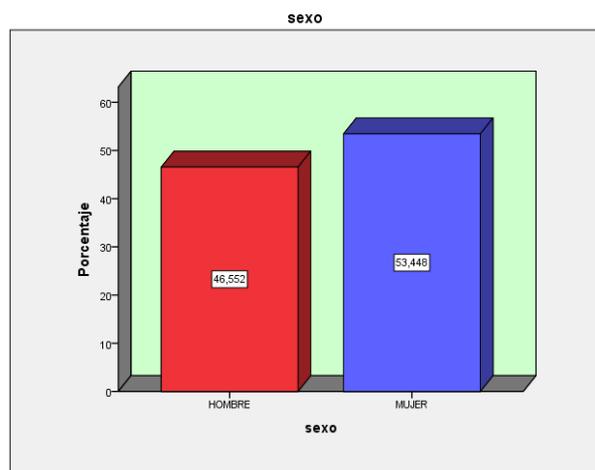
Sexo de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
HOMBRE	27	46,6	46,6	46,6
MUJER	31	53,4	53,4	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Figura 1

Sexo de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.



Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

De esta manera, tenemos en la tabla 4 y figura 2, se aprecia que los estudiantes de las edades de 12 y de 13 años tienen una frecuencia de 54, los mismos que representan el 93.1 % de los estudiantes encuestados por otro lado los estudiantes de las edades de 14 años fueron 4, los mismos que representaban el 6.9% del total de estudiantes

Tabla 4

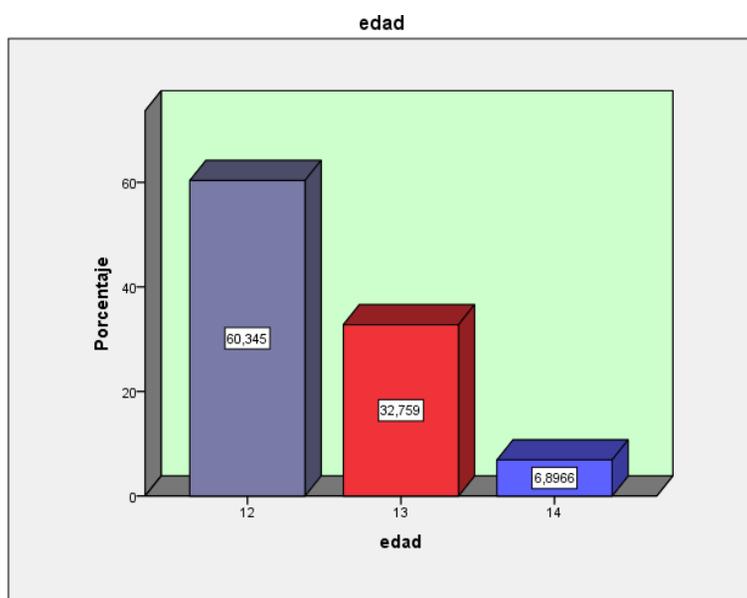
Edades de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
12	35	60,3	60,3	60,3
13	19	32,8	32,8	93,1
14	4	6,9	6,9	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Figura 2

Edades de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.



Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Así mismo, en la tabla 5 y figura 3, se aprecia que la frecuencia de uso del Classroom de los niveles Medio y Alto son 52, los mismo que representan 89.7% de los estudiantes encuestados mientras que los estudiantes que frecuentan el uso del Classroom como Alto son solo 6, los mismos que representan el 10.3% del total.

Tabla 5

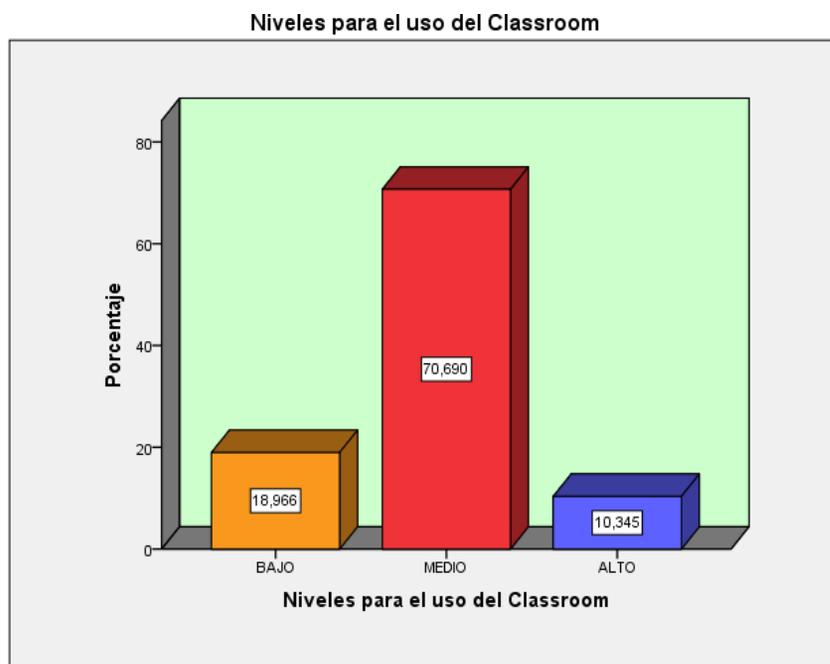
Frecuencia del uso del Classroom por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	11	19,0	19,0	19,0
MEDIO	41	70,7	70,7	89,7
ALTO	6	10,3	10,3	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Figura 3

Frecuencia del uso del Classroom por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.



Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Finalmente, respecto a la variable Aprendizaje, se puede deducir que en la tabla 6 y figura 4, que en total son 52 de los estudiantes que evidencian un Aprendizaje Alto y Aprendizaje Medio, los que representan 89.6%, por otro lado; solo 6 de los estudiantes se verifica un Aprendizaje Bajo, representando un 10.3% del total.

Tabla 6

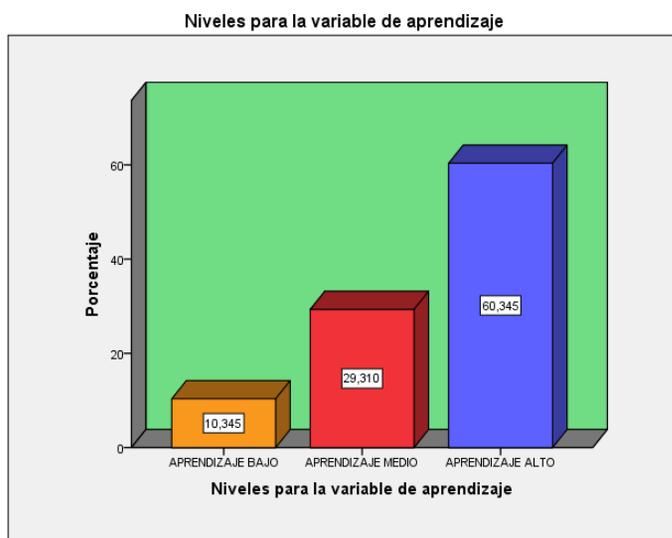
Nivel de Aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
APRENDIZAJE BAJO	6	10,3	10,3	10,3
APRENDIZAJE MEDIO	17	29,3	29,3	39,7
APRENDIZAJE ALTO	35	60,3	60,3	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Figura 4

Nivel de Aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau, Puente Piedra.



Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Análisis inferencial

Prueba de hipótesis

Hipótesis general:

H₁: El uso de la plataforma Classroom influye significativamente en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.

H₀: El uso de la plataforma Classroom no influye significativamente en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5%

Estadístico de Prueba: Tau B de Kendall y la Regresión logística ordinal

Como se puede observar en la Tabla 7, se ha obtenido un valor sig= 0.000 de acuerdo con la regla de decisión, podemos demostrar que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación la cual establece que el uso de la plataforma Classroom influye en el Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra. Además, el valor t= 0,525 confirma que la influencia es significativa.

Tabla 7

Coefficiente de Tau B de Kendall para las variables uso de la plataforma Classroom en el Aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.

		Valor	Error típ. asint. ^a	T aproximada ^b	Sig. aproximada
Ordinal por ordinal	Tau-b de Kendall	,525	,076	4,853	,000
N de casos válidos		58			

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

De la manera similar, en la tabla 8, podemos observar en la prueba de Wald que se han obtenido valores sig < 0.05, corroborando que el uso de la plataforma Classroom influye en el Aprendizaje, además el valor de Nagelkerke obtenido indica en qué medida el uso de la plataforma Classroom influye en el Aprendizaje siendo esta influencia del orden del 37.1%.

Tabla 8

Prueba de Wald sobre la influencia del uso de la plataforma Classroom en el Aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.

		Estimación	Error típ.	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza 95%		
								Límite inferior	Límite superior
Umbral	[NIVELESV2 = 1]	-20,621	,655	990,443	1	,000	-21,905	-19,336	
	[NIVELESV2 = 2]	-18,184	,334	2969,816	1	,000	-18,838	-17,530	
Ubicación	[NIVELESV1=1]	-20,155	,787	655,884	1	,000	-21,697	-18,612	
	Nagelkerke	,371							

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Prueba de hipótesis específica 1:

H1: El aspecto pedagógico del uso de la plataforma Classroom influye significativamente en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.

H0: El aspecto pedagógico del uso de la plataforma Classroom no influye significativamente en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5%

Estadístico de Prueba: Tau B de Kendall y la Regresión logística ordinal

En la siguiente tabla 9 podemos ver que el valor sig= 0.000 por regla de decisión, podemos mostrar que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis específica nula y aceptar la hipótesis específica de investigación la cual establece que la dimensión Aspecto Pedagógico influye significativamente la variable Aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra. Además, el valor t= 0,507 confirma que la influencia es significativa.

Tabla 9

Coeficiente de Tau B de Kendall para la dimensión Aspecto Pedagógico y la variable Aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra

		Valor	Error típ. asint. ^a	T aproximada ^b	Sig. aproximada
Ordinal por ordinal	Tau-b de Kendall	,507	,083	5,135	,000
N de casos válidos		58			

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Por otro lado, en la Tabla 10, se obtuvo los valores sig < 0.05 lo cual evidencia que la dimensión Aspecto Pedagógico influye en el Aprendizaje, además el índice de Nagelkerke nos indica en qué medida la dimensión Aspecto Pedagógico influye en el Aprendizaje siendo esta influencia del orden del 35.5%.

Tabla 10

Prueba de Wald sobre la influencia de la dimensión Aspecto Pedagógico y la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra.

		Estimación	Error típ.	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza 95%		
								Límite inferior	Límite superior
Umbral	[NIVELESV2 = 1]	-4,984	1,160	18,455	1	,000	-7,258	-2,710	
Ubicación	[NIVELESDIM1=1]	-4,358	1,235	12,448	1	,000	-6,778	-1,937	
Nagelkerke		,355							

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Prueba de hipótesis específica 2:

H1: El Aspecto Técnico del uso de la Plataforma Classroom influye significativamente en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra

H0: El Aspecto Técnico del uso de la Plataforma Classroom no influye significativamente en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5%

Estadístico de Prueba: Tau B de Kendall y la Regresión logística ordinal

En la siguiente tabla 11, podemos ver que el valor sig= 0.000 que, por regla de decisión, podemos mostrar que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis específica nula y aceptar la hipótesis específica de investigación la cual establece que la dimensión Aspecto Técnico influye significativamente en la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra. Además, el valor t= 0,498 confirma que la influencia es significativa.

Tabla 11

Coeficiente de Tau B de Kendall para la dimensión Aspecto Técnico y la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra.

	Valor	Error típ. asint. ^a	T aproximada ^b	Sig. aproximada
Ordinal por ordinal Tau-b de Kendall	,498	,107	4,051	,000
N de casos válidos	58			

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Por otro lado, en la Tabla 12, se ha obtenido valores sig < 0.05 lo cual confirma que la dimensión Aspecto Técnico influye en el Aprendizaje, además el índice de Nagelkerke nos indica en qué medida la dimensión Aspecto Técnico influye en el Aprendizaje siendo esta influencia del orden del 34.6%.

Tabla 12

Prueba de Wald sobre la influencia de la dimensión Aspecto Técnico y la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra.

		Estimación	Error típ.	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza 95%	
								Límite inferior Límite superior
Umbral	[NIVELESV2 = 1]	-3,703	,704	27,648	1	,000	-5,083	-2,323
	[NIVELESV2 = 2]	-1,248	,400	9,755	1	,002	-2,031	-,465
	[NIVELESDIM2=1]	-4,192	1,128	13,806	1	,000	-6,404	-1,981
Ubicación	[NIVELESDIM2=2]	-1,623	,622	6,807	1	,009	-2,842	-,404
Nagelkerke		,346						

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Prueba de hipótesis específica 3:

H1: La Gestión de Recursos y Organización de Contenidos del uso de la plataforma Classroom influye significativamente en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra

H0: La Gestión de Recursos y Organización de Contenidos del uso de la plataforma Classroom no influye significativamente en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5%

Estadístico de Prueba: Tau B de Kendall y la Regresión logística ordinal

En la siguiente tabla 13, podemos ver que el valor sig= 0.001 y por la regla de decisión podemos mostrar que existe evidencia estadística suficiente para rechazar la hipótesis específica nula y aceptar la hipótesis específica de investigación la cual establece que la dimensión Gestión de Recursos y Organización de Contenidos influye significativamente en la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra. Además, el valor t= 0,369 confirma que la influencia es significativa.

Tabla 13

Coeficiente de Tau B de Kendall para la dimensión Gestión de Recursos y Organización de Contenidos y la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra.

		Valor	Error típ. asint. ^a	T aproximada ^b	Sig. aproximada
Ordinal por ordinal	Tau-b de Kendall	,369	,110	3,244	,001
N de casos válidos		58			

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

Por otro lado, en la Tabla 14, se obtuvo valores sig < 0.05 lo cual confirma que la dimensión Gestión de Recursos y Organización de Contenidos influye en el Aprendizaje, además el índice de Nagelkerke nos indica en qué medida la dimensión Gestión de Recursos y Organización de Contenidos influye en el Aprendizaje siendo esta influencia del orden del 19.6%.

Tabla 14

Prueba de Wald sobre la influencia de la dimensión Gestión de Recursos y Organización de Contenidos y la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra.

		Estimación	Error típ.	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza 95%	
						Límite inferior		Límite superior
Umbral	[NIVELESV2 = 1]	-3,499	,766	20,864	1	,000	-5,000	-1,998
	[NIVELESV2 = 2]	-1,503	,627	5,744	1	,017	-2,732	-,274
Ubicación	[NIVELESDIM3=1]	-2,340	,803	8,488	1	,004	-3,914	-,766
Nagelkerke		,196						

Fuente: Reporte del SPSS para el estudio

V. DISCUSIÓN

En este capítulo se analizarán y discutirán los resultados obtenidos en los antecedentes serán analizados y discutidos, y se compararan con teorías y resultados de los antecedentes internacionales y nacionales considerados en el estudio, lo que ha permitido establecer como objetivo principal es establecer la influencia del uso de la plataforma Classroom en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra. En cuanto a la hipótesis general acerca del uso de la plataforma Classroom influye de manera directa y significativa en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra, en cuanto a los resultados obtenidos en la Prueba Tau B de Kendall, indica que en las dos variables existe una relación. De esta forma, al comparar con la hipótesis general se obtiene el nivel significancia de $\text{sig} = 0.000$ siendo este valor menor a 0.05, por lo que existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis de investigación (H_1). Estos resultados coinciden con la investigación de Cuvi (2017) quien resumió en su investigación la calidad de la educación, mediante el uso de la plataforma Classroom además demostró la influencia de estas dos variables, siendo el Classroom un complemento en la función del docente contribuyendo en un adecuado aprendizaje. De la misma manera los resultados se asemejan con la investigación de Sosa (2022) que determino la influencia de la tecnología y el aprendizaje, demostrando que existe una mejora en el aprendizaje del estudiante debido al uso de las tecnologías. Por su parte el autor Bayas (2021) en su trabajo de investigación determina la importancia de usar la plataforma Classroom para mejorar e innovar el aprendizaje. De la misma forma esto se comprueba con las investigaciones de Padilla (2022) quien explico que las Tics tiene una influencia significativa en el aprendizaje en los estudiantes. Así mismo se puede señalar los resultados de Cabezas (2020) realizados en su investigación determina la influencia de las plataformas virtuales en el aprendizaje obteniendo como resultado una diferencia significativa dichas variables. De esta manera se puede determinar que el uso del Classroom puede brindar una gran variedad de oportunidades, donde los estudiantes producen conocimiento activamente, forman ideas compartidas y construir de esa manera su propio aprendizaje. El uso del Classroom representa una estrategia innovadora que facilita la interacción y la colaboración entre el estudiante y docente

donde se promueve el aprendizaje. Lo anterior mencionado el autor Campos et al.(2020) discrepa ya que en su investigación determinar el uso de línea Google Classroom y la influencia en el aprendizaje, obteniéndose como resultado que p-valor resultante es 0,485 por lo tanto se acepta la hipótesis nula, se aplicó el Shapiro-Wilk para muestras menores de 50. Se determina de esta manera que no existe una relación entre las dos variables. Por el contrario Ledo y Ruiz, (2010), citado por Campos y Mamani et al. (2020) discrepa los resultados obtenidos por el autor quien comprobó la influencia significativa entre las dos variables debido a que la plataforma es un sitio web informático que proporciona diversas herramientas metodológicas ,óptimas y sistemáticas con fines educativos, así como crear y gestionar cursos integrales e línea, y facilitar un adecuado aprendizaje .Así mismo el autor Rivera (2021) coincide con el autor debido a que en su investigación explica que Classroom ejerce una influencia favorable en el aprendizaje llegando a una conclusión de que ambas variables si influyen positivamente usando para ello una Prueba estadística de Wilcoxon $p=0,000$. De la misma forma el autor Sosa et al.(2021) indica que la importancia de Classroom en el aprendizaje se debe a que facilita y mejora las actividades que realizaran los docentes, con el fin de cooperar en la creación, organizar, comunicar y gestionar las tareas; mejorando de esa manera su aprendizaje. También se puede señalar a Silva (2018) pretende determinar la eficacia entre las dos variables, se realizó un cuestionario educacional obteniendo como resultado p-valor es mayor a 0,05 por lo tanto el uso de plataforma Classroom incrementa el aprendizaje significativo. Por tal motivo Guevara Maldonado et al. (2019) menciona la importancia de la plataforma Classroom que es mejora la comunicación en el aula; además los profesores pueden hacer preguntas y retroalimentación en tiempo real para los estudiantes. Por su parte el trabajo de investigación de Vigo (2022) que obtuvo un resultado de $Rho=0.720$, siendo este valor mayor 0 en tal sentido se determina que las plataformas virtuales influyen significativamente en el aprendizaje . Similar circunstancia acontece con Agüero (2018) cuya finalidad fue determinar la influencia del Classroom en el proceso de aprendizaje tuvo como resultado que el Classroom influye en el proceso de aprendizaje teniendo como finalidad lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, asimismo Guevara Maldonado et al. (2019) refuerza lo dicho por los autores resaltando que el uso de la plataforma Classroom influye significativamente en el

aprendizaje , de la misma forma Educrea (2016) refuerza lo anterior dicho por el autor , indicando que los estilos de aprendizaje se refiere a la estrategia preferida de un estudiante y está asociado con la forma de recopilar, interpretar, organizar y comprender nueva información en otras palabras son rasgos cognitivos, emocionales y fisiológicos que determinan cómo los estudiantes perciben, interactúan y reaccionan al ambiente de aprendizaje por lo cual el Ministerio de Educación (2016) concuerda con el autor que cada estudiante interpreta, modifica los recursos tecnológicos organiza de manera pertinente los entornos virtuales, de acuerdo con sus intereses, los entornos virtuales se gestionan y administra de manera ética creando elementos virtuales con formato diverso, además de la creación de sesiones de aprendizaje digitales son mejorados poco a poco de acuerdo con el uso que da cada estudiante.

De igual forma, en la hipótesis específica 1: Para saber si la dimensión Aspecto Pedagógico tiene un efecto significativo en la variable Aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra se determina que de acuerdo a los resultados obtenidos en la Prueba Tau B de Kendall se obtuvo un valor obtenido $\text{sig} = 0.000$ siendo este valor que es menor a $\alpha = 0,05$, lo que indica que hay suficientes evidencias estadísticas para rechazar la hipótesis específica nula y aceptar la hipótesis específica de investigación de esta manera se determinó que había significación entre las dos variables , por otro lado se ha obtenido en la Prueba de Wald el valor $\text{sig} < 0.05$ lo cual confirma que el Aspecto Pedagógico influye en el Aprendizaje, además el índice de Nagelkerke nos indica que esta influencia es del orden del 35.5%. Por lo consiguiente se obtuvo que el Aspecto Pedagógico influye en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra. Por su parte Varani (2016) quien resumió en su investigación que los Aspectos Pedagógicos de la plataforma Classroom es de gran ayuda en la educación, cuyo objetivo es trabajar de manera interactiva entre el alumnos y profesores facilitando una mejor comunicación y aprendizaje. En igual forma el autor Downes (2016) menciona que cuándo se da una integración de la tecnología en el proceso educativo tiene como propósito dar una mejor calidad de aprendizaje al estudiante.

Por su parte en la hipótesis específica 2: Acerca de la dimensión Aspecto Técnico influye significativamente en la variable Aprendizaje de estudiantes de una institución educativa

de Puente Piedra, de acuerdo con la información obtenida en la Prueba Tau B de Kendall se obtuvo un valor $\text{sig} = 0.000$ siendo este valor menor a $\alpha = 0,05$ indicando que existe evidencia estadística para rechazar la hipótesis específica nula y aceptar la hipótesis específica de investigación de esta forma se ha determinado que existe una significancia entre las dos variables. Se observa en la Prueba de Wald el valor $\text{sig} < 0.05$ lo cual confirma que el Aspecto Técnico influye en el Aprendizaje, además el índice de Nagelkerke nos indica que esta influencia es del orden del 34.6%, así mismo se determina que Aspecto Técnico influye significativamente en la variable Aprendizaje en tal sentido el Aspecto Técnico mejora el aprendizaje de los estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra. Inclusive Requetetic (2018) indica que los aspectos técnicos de la plataforma Classroom es la preparación y capacitación del docente quien tiene como función orientar y apoyar al estudiante, para acceder a la plataforma Classroom . En tal sentido este concepto es reforzada por la teoría del conectivismo del autor Siemens (2004) como citado Gutiérrez (2012) indicando de esta manera que el conectivismo consiste en la interacción de las tecnologías en el campo educativo, permitiendo una interacción y conexión entre el docente y estudiante a través de diferentes herramientas digitales que permita un fácil aprendizaje.

De la misma forma se puede señalar en la hipótesis específica 3: Sobre la dimensión La Gestión de Recursos y Organización de Contenidos del uso de la plataforma Classroom influye significativamente en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra se obtuvo en Prueba Tau B de Kendall tiene un $\text{sig} = 0.001$ y por la regla de decisión, podemos indicar que hay suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis específica nula y aceptar la hipótesis específica de esta manera se determinó que existe una significancia entre las dos variables. Se observamos en la prueba de Wald el valor $\text{sig} < 0.05$ lo cual confirma que el Aspecto Técnico influye en el Aprendizaje, además el índice de Nagelkerke nos indica que esta influencia es de alrededor del 19.6%, así mismo se determina que la dimensión de Gestión de Recursos y Organización de Contenidos influye significativamente en la variable Aprendizaje Gestión de Recursos y Organización de Contenidos en la variable Aprendizaje. Similar circunstancias acontece Aruquipa (2018) quien resalta la importancia de la Gestión de recursos y organización de contenidos como el ordenamiento de las sesiones de

aprendizaje indicando que la plataforma Classroom es un recurso tecnológico muy útil, ya que facilita la creación de carpetas, tareas y evaluaciones. Existe cierta similitud con el trabajo de Campos et al.(2019) quien establece que la gestión de recursos y organización de los contenidos de la plataforma Classroom podemos encontrar un recursos importantes que permite al docente y los estudiantes acceder a varias carpetas creadas de manera autónoma y facilitar su acceso para que el estudiante pueda observar y compartir los materiales por otro lado estas definiciones y resultados son reforzados por el autor Hernández (s. f.) a través de la teoría constructivista que se centra en la en la formación o elaboración construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencias de las personas proporcionando un nueva forma de asimilación el conocimiento en esta nueva era de información que está motivada por los plataformas digitales donde el estudiante no sólo tienen a su alcance el acceso a una información ilimitada de manera rápida. Existe cierta similitud con lo indicado por Ministerio de Educación (2016) que indica que los estudiantes realizan clases prácticas con ideas innovadoras usando los recursos y tareas que facilitaran la realización de los objetivos y metas para una adecuada solución a nuestras necesidades y/o problemas sociales, económicos y ambiental , además conlleva a un aprendizaje cooperativo, de buscar soluciones de un determinado problema que se encuentra relacionado a sus necesidades y entorno, tomando en cuenta la viabilidad y la pertinencia de los estudiantes quienes envían de manera individual sus tareas, organizan trabajos en equipo tomando en cuenta las habilidades y destrezas de cada alumnos y de esa maneramanejar las diferentes herramientas del software que permita elaborar diferentes estrategias de aprendizaje. En general, notamos coincidencias similitudes y ciertas contradicciones entre los resultados obtenidos por cada uno de los autores tanto en los objetivos, antecedentes, así como en la hipótesis general como en las hipótesis específicas.

VI. CONCLUSIONES.

PRIMERO. Se obtuvo un valor sig= 0.000 de acuerdo con la regla de decisión, podemos demostrar que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación la cual establece que el uso de la plataforma Classroom influye en el Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra. Además, el valor $t= 0,525$ confirma que la influencia es significativa.

SEGUNDO. Se obtuvo un valor sig= 0.000 y por la regla de decisión, podemos mostrar que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis específica nula y aceptar la hipótesis específica de investigación la cual establece que la dimensión Aspecto Pedagógico influye significativamente la variable Aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra. Además, el valor $t= 0,507$ confirma que la influencia es significativa.

TERCERO. Se obtuvo un valor sig= 0.000 que, por regla de decisión, podemos mostrar que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis específica nula y aceptar la hipótesis específica de investigación la cual establece que la dimensión Aspecto Técnico influye significativamente en la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra. Además, el valor $t= 0,498$ confirma que la influencia es significativa.

CUARTA. Se obtuvo un valor sig= 0.001 y por la regla de decisión podemos mostrar que existe evidencia estadística suficiente para rechazar la hipótesis específica nula y aceptar la hipótesis específica de investigación la cual establece que la dimensión Gestión de Recursos y Organización de Contenidos influye significativamente en la variable Aprendizaje de estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra. Además, el valor $t= 0,369$ confirma que la influencia es significativa.

VII. RECOMENDACIONES.

Primera. Se recomienda al director el uso de la plataforma Classroom por que permitirá un aprendizaje más dinámico, además de una evaluación y comunicación más rápida. Permitirá a los estudiantes y docentes comunicarse en tiempo real.

Segunda. Se recomienda al director incentivar el uso y la implementación constante de plataformas virtuales como el Google Classroom para mejorar el nivel de aprendizaje del estudiante enfocándose al diseño curricular.

Tercera. El director de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau debería brindar facilidades a los docentes para el desarrollo de las competencias transversales “Desarrollo en entornos virtuales” establecidas en la Curricula Nacional donde cada docente aplique los entornos virtuales en su propia área.

Cuarta. El director de la Institución Educativa Privada Gran Almirante Miguel Grau debería impulsar y capacitar a los docentes para el uso de los Entornos Virtuales sobre todo el uso de la plataforma Classroom de esta manera los docentes podrán manejar las tecnologías y de esa manera conocer nuevas ideas innovadoras para una adecuada enseñanza – aprendizaje. Se recomienda también manejar o gestionar un portal Institucional donde también se asesore a los padres de familia y estudiantes de cómo usar e indicar los beneficios del uso de la Plataform Classroom en el Aprendizaje de los estudiantes de dicho colegio.

REFERENCIAS

- Agüero López, C. M. (2018). La influencia del flipped classroom en el proceso de aprendizaje en los alumnos de la Carrera Profesional de Psicología. **<https://hdl.handle.net/20.500.12848/398>**
- Altagracia Sosa, Y. (2022). Influencia de la Tecnología en el Proceso de enseñanza aprendizaje de la ciencia en el segundo ciclo del Nivel Secundaria del Liceo Vicente Celestino Duarte, Los Llanos, San Pedro de Macosís. Período escolar 2020-2021.
- Aruquipa, M., Chávez, B., & Reyes, R. (2018). Teaching Learning Process Improvement Tools Applying Google. v.4, pp.19-29. **<https://docplayer.es/114432824-Mejoramiento-del-proceso-ensenanza-aprendizaje-aplicando-herramientas-google-teaching-learning-process-improvement-tools-applying-google.html>**
- Bayas Huilcapi, A. (2021). Plataforma classroom y su influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del Centro de Admisión y nivelación, Universidad Técnica de Babahoyo, Año 2020.
- Cabezas Elizondo, N. E. (2020). Plataformas virtuales libres y su influencia en el aprendizaje autorregulado en la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco, Guayas. 2020-2021. Universidad Tecnica de Babahoyo.
- Campos Mamani, M., Mamani Umpire, H., & Umpiri Huamani, J. (2019). Uso de la plataforma en línea Google classroom y su influencia en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de la I.E. Julio C. Tello, Arequipa, 2019. **<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10124>**
- Campos Mamani, M. R., Mamani Umpire, H. B., & Umpiri Huamani, J. C. (2020). Uso de la plataforma en línea Google classroom y su influencia en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de I.E. Julio C. Tello, Arequipa, 2019. **<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10124>**
- Cuvi Fernandez, V. L. (2017). Plataforma educativa Classroom y su influencia en el

aprendizaje significativo a estudiantes de la Unidad Educativa Diez de Agosto, Cantón Montalvo Provincia Los Ríos. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/4150>

Díaz Vicario, A., Mercader Juan, C., & Gairín Sallán, J. (2020). Uso problemático de las TIC en adolescentes. v.21. <https://doi.org/https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e07.1882>

Dzul Escamilla, M. (s. f.). Aplicación básica de los métodos científicos. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf

Educrea. (2016). Estilos y Metodologías de Aprendizaje. <https://educrea.cl/estilos-y-metodologias-de-aprendizaje/>

Formichella, M. M., & Alderete, M. V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. <https://doi.org/https://doi.org/10.24215/18509959.24.e09>

Gamarra Salas, J., Chávez Espinoza, W., & Segundo Carpio, L. (2021). Evaluación de la usabilidad percibida de Google Classroom, Drive y Meet en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco durante la pandemia del COVID-19. Revista de la carrera de Ingeniería de sistemas. <https://doi.org/https://doi.org/10.26439/interfases2021.n014.5412>

García Gajardo, F., & Fonseca Grandón, G. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico Superiores: Un estudio comparado. v.15, págs.1,26. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i3.21072>

Gómez Arteta, I., & Escobar Mamani, F. (1996). Educación virtual en tiempos de pandemia: Incremento de la desigualdad social en el Perú. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.1996>

Gómez Degraives, Á. (2018). Muestreo Estadístico. Fundación para la investigación social avanzada. <https://isdfundacion.org/2018/10/10/que-es-y-para-que-sirve-el-muestreo-estadistico/>

Guevara Maldonado, L. A., Magaña Domínguez, E. A., & Picasso Hinojosa, A. L.

- (2019). El uso de Google classroom como apoyo para el docente. p.5.
- Gutiérrez Campos, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. p.113.
- Hernández Requena, S. (s. f.). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. Educrea.
- Hernandez Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2019). Metodología de la Investigación. Universidad de Celaya.
- J, A. G., MÁ, V. K., & MG, M. N. (2016). Metodología de la investigación. Revista Alergia México, v.62.
- Kraus, G., Formichella, M. M., & Alderete, M. V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, sección de Google Classroom y su implementación en.
- Marín Villada, A. (2008). Clasificación de la investigación. <https://metinvestigacion.wordpress.com/>
- Mendoza Torre, C. P. (2017). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. (U. de C. U. T. L. Bajío (ed.)).
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Basica Regula. p.82. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Moreno Galindo, E. (2018). No Title. Metodología de la Investigación. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2018/04/investigacion-correlacional.html>
- Orosco Buele, S. del R. (2015). Estrategia didácticas para el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Estudios Sociales de la Educación general Básica Media, en la Unidad Educativa Marieta de Veintimilla, Loja, periodo 2014-2015. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15145/1/TESIS SANDRAOROSCO BUELE.pdf>

Padilla Terán, V. M. (2022). Influencia del uso de las TICS para mejorar el aprendizaje de las destrezas de relaciones lógico matemáticas en niños y niñas de 3 a 5 años de edad durante el año lectivo 2020-2021.

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12096>

Prado Prado, S. S., García Herrera, D. G., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, vol.5, p.11.

República. (2022). La plataforma de Google está pensada para mejorar la relación entre alumnos y docentes. **<https://republica.gt/vive-guatemala/2019-5-23-23-52-46-cuales-son-los-beneficios-de-usar-google-classroom>**

Rivera Yábar, O. (2021). Influencia de la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes, CETPRO PÚBLICO HUARAL – Huaral, 2021. **<https://hdl.handle.net/20.500.12692/68476>**

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

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

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

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

Zapata-Ros, M. (s. f.). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. n, Universidad de Alcalá, España.

ANEXOS

Anexo 01

Matriz de operalización de las variables

TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES					
VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Independiente: <u>Uso de plataforma classroom</u>	Según Vélez (2016), indica que Google Classroom es un software libre, gratuito; es parte de la suite de Google Apps para la educación, disponible para cuentas personales de Gmail, sus funcionalidades son las de registro, creación de cuentas de docentes y estudiantes, creación de una clase o curso, administración de estudiantes de manera individual o grupal	El uso de plataforma <u>classroom</u> que las dimensiones Aspectos pedagógicos, Aspectos técnicos y Aspectos técnicos será medida a través de: Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario	Aspectos pedagógicos	Planificador de Actividades	ORDINAL Escala de Likert SIEMPRE (5) CASI SIEMPRE (4) A VECES (3) CASI NUNCA (2) NUNCA (1)
				Consolidación del Aprendizaje	
				Instrumentos de Evaluación	
			Aspectos Técnicos	Acceso con cuenta de Correo	
				Acceso virtual a clases	
				Acceso a resultados y evaluación	
			Gestión de recursos y organización de contenidos	Acceso a materiales	
				Usos de URL (videos, Web)	
				Publicar tus trabajos	

Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
VARIABLE APRENDIZAJE	(Marzano., et al 1992) indica que el aprendizaje siempre constituye un proceso complejo, que finalmente se expresa en una modificación de la conducta, ocurren de manera gradual e interconectada y confluyen una serie de factores internos y externos que lo aceleran o entorpecen	El aprendizaje que las dimensiones, Gestiona Proyectos de emprendimiento, Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC., Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario	Gestiona Proyectos de emprendimiento	Evalúa los resultados de tu trabajo	ORDINAL Escala de Likert SIEMPRE (5) CASI SIEMPRE (4) A VECES (3) CASI NUNCA (2) NUNCA (1)
				Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	
				Aplica habilidades técnicas	
			Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales	
				Personaliza entornos virtuales	
				Gestiona información del entorno virtual	
			Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Comprende que necesita aprender.	
				Organiza acciones para alcanzar su aprendizaje	
				Seguimiento del avance de su aprendizaje	

Fuente: adapto del autor Avilés Ojeda, Milton

Anexo 02

Instrumento de recolección de datos

<p>INSTRUCCIONES. La información que nos proporcionas será solo de conocimiento del investigador por tanto evalúa el Uso del Classroom en tu institución educativa, en forma objetiva y veraz respondiendo las siguientes interrogantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por favor no deje preguntas sin contestar. - Marca con un aspa en solo uno de los recuadros correspondiente a la escala siguiente: 						
(1) NUNCA	(2) CASI NUNCA	(3) A VECES	(4) CASI SIEMPRE	(5) SIEMPRE		
DIMENSIÓN 1: ASPECTOS PEDAGÓGICOS					Escala de Valoración	
	ITEMS					
		1	2	3	4	5
1	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con un ítem planificador de actividades que orientan las clases de la semana para que puedas lograr tu aprendizaje.	N	CN	AV	CS	S
2	El profesor planifica las clases en el cuaderno de notas digital de Classroom.	N	CN	AV	CS	S
3	El profesor realiza anuncios de las actividades a realizar en el tablón o muro que se encuentra en el Classroom.	N	CN	AV	CS	S
4	Accedes a fuentes complementarias de información para reforzar tu aprendizaje (investigaciones, artículos, blog)	N	CN	AV	CS	S
5	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con una rubrica de evaluación que te orienta sobre los logros alcanzados en tu aprendizaje.	N	CN	AV	CS	S
6	El docente utiliza videos para motivar el aprendizaje de los estudiantes en sus clases.	N	CN	AV	CS	S
DIMENSIÓN 2: ASPECTOS TÉCNICOS					Escala de Valoración	
7	Utilizas correo electrónico (Gmail) para comunicarme con el docente y compañeros.	N	CN	AV	CS	S

8	<u>Classroom</u> te permite el acceso a dispositivos móviles como alternativa en tus clases virtuales de aprendizaje.	N	CN	AV	CS	S
9	<u>Meet de Classroom</u> te permite un acceso virtual a clases, de fácil uso y participación en logro de tu aprendizaje.	N	CN	AV	CS	S
10	<u>Classroom</u> te permite el acceso a recursos como formularios, que apoyan el logro de tu aprendizaje.	N	CN	AV	CS	S
11	<u>Classroom</u> te permite el acceso a resultados y evaluación comentada y/o publicada por el docente en un entorno personalizado de Aprendizaje	N	CN	AV	CS	S
DIMENSIÓN 3: GESTIÓN DE RECURSOS Y ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS		Escala de Valoración				
12	<u>Classroom</u> te permite el acceso a materiales de documentos, presentaciones, imágenes y otros, para el logro de tu aprendizaje.	N	CN	AV	CS	S
13	Participas en trabajos de investigación en grupo donde hacen uso de las TIC.	N	CN	AV	CS	S
14	<u>Classroom</u> permite reproducir videos enviados por el docente y refuerza lo aprendido en clase.	N	CN	AV	CS	S
15	<u>Classroom</u> te permite el uso de URL como <u>youtube</u> y otros <u>Links</u> que complementan la clase en favor de tu aprendizaje.	N	CN	AV	CS	S
16	Participas enviando archivos adjuntos de tarea a través de la plataforma virtual (Google <u>Classroom</u>) Reproduces videos enviados por el docente y refuerza lo aprendido en clase.	N	CN	AV	CS	S
17	<u>Classroom</u> te permite Publicar tus trabajos organizados en actividades por semana para un mejor aprendizaje.	N	CN	AV	CS	S

Instrumento de recolección de datos

INSTRUCCIONES. La información que nos proporcionas será solo de conocimiento del investigador por tanto evalúa el Uso del Classroom en tu institución educativa, en forma objetiva y veraz respondiendo las siguientes interrogantes.

- Por favor no deje preguntas sin contestar.
- Marca con un aspa en solo uno de los recuadros correspondiente a la escala siguiente:

(1) NUNCA	(2) <u>CASI NUNCA</u>	(3) <u>A VECES</u>	(4) CASI SIEMPRE	(5) SIEMPRE
-----------	-----------------------	--------------------	------------------	-------------

DIMENSIÓN 1: GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO		Escala de Valoración				
	ITEMS	1	2	3	4	5
1	En tu aprendizaje virtual se generan alternativas creativas de solución haciendo uso de la plataforma de Google Classroom.	N	CN	AV	CS	S
2	En tu aprendizaje virtual se hace un seguimiento de las tareas enviadas al Classroom.	N	CN	AV	CS	S
3	En tu aprendizaje virtual como resultado de tu trabajo se califica con rubricas en el Classroom.	N	CN	AV	CS	S
4	En este aprendizaje virtual se puede trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas usando chat, comentarios (foros), y otros en la plataforma de aprendizaje de Google Classroom.	N	CN	AV	CS	S
5	En este aprendizaje virtual se puede trabajar en grupo para realizar un aprendizaje cooperativo.	N	CN	AV	CS	S
6	En las asignaturas se aplica habilidades técnicas como dominio de Software educativo, haciendo uso del entorno de Google Classroom.	N	CN	AV	CS	S
7	Classrom permite una participación más interactiva entre el docente.	N	CN	AV	CS	S
8	Classroom permite fácil acceso y manejo de los materiales y actividades.	N	CN	AV	CS	S

DIMENSION 2: SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.		Escala de Valoración				
9	En las asignaturas se Interactúa en entornos virtuales como, MEET, Presentaciones y otros en un entorno de Google Classroom.	N	CN	AV	CS	S
10	En las asignaturas se evalúa los resultados de tu trabajo para mejorar tu diseño haciendo uso del entorno de Google Classroom.	N	CN	AV	CS	S
11	Puedes acceder a la información en todo momento y pueden presentar sus tareas.	N	CN	AV	CS	S
12	En las asignaturas se personaliza los entornos virtuales de forma creativa y ordenada haciendo uso del Google Classroom.	N	CN	AV	CS	S
13	Classroom permite un aprendizaje personalizado de acuerdo a las preferencias de cada estudiante.	N	CN	AV	CS	S
14	En las asignaturas se gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información en un entorno de Google Classroom.					
15	Los entornos virtuales fortalecen tu aprendizaje.	N	CN	AV	CS	S
DIMENSION 3: GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA		Escala de Valoración				
16	Comprendes: "que necesitas aprender" para poder resolver tu tarea (Conocimientos y habilidades) haciendo uso de Google Classroom.	N	CN	AV	CS	S
17	Tienes acceso a las tecnologías para resolver tus tareas y mejorar tu aprendizaje	N	CN	AV	CS	S
18	El uso del Classroom incentivan tu autoaprendizaje.	N	CN	AV	CS	S
19	Organizas acciones para alcanzar tu aprendizaje y alcanzar tus metas (organizarse y ser eficiente) haciendo uso de Google Classroom.	N	CN	AV	CS	S
20	Realizas Seguimiento del avance de tu aprendizaje (Planificar y estar motivado) y alcanzar tus metas haciendo uso de Google Classroom.	N	CN	AV	CS	S
21	Usas Classroom para enviar y recibir información sobre los temas tratados en clase.	N	CN	AV	CS	S
22	Usas Classroom para compartir información con mis compañeros	N	CN	AV	CS	S

Anexo 03

Certificado de validación de los tres expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: APRENDIZAJE								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Gestiona Proyectos de emprendimiento								
1	En tu aprendizaje virtual se generan alternativas creativas de solución haciendo uso de la plataforma de Google Classroom.	X		X		X		
2	En tu aprendizaje virtual se hace un seguimiento de las tareas enviadas al Classroom.	X		X		X		
3	En tu aprendizaje virtual como resultado de tu trabajo se califica con rubricas en el Classroom.	X		X		X		
4	En este aprendizaje virtual se puede trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas usando chat, comentarios (foros), y otros en la plataforma de aprendizaje de Google Classroom.	X		X		X		
5	En este aprendizaje virtual se puede trabajar en grupo para realizar un aprendizaje cooperativo.	X		X		X		
6	En las asignaturas se aplica habilidades técnicas como dominio de Software educativo, haciendo uso del entorno de Google Classroom.	X		X		X		
7	Classroom permite una participación más interactiva entre el docente.	X		X		X		
8	Classroom permite fácil acceso y manejo de los materiales y actividades.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.								
9	En las asignaturas se interactúa en entornos virtuales como, MEET, Presentaciones y otros en un entorno de Google Classroom.	X		X		X		
10	En las asignaturas se evalúa los resultados de tu trabajo para mejorar tu diseño haciendo uso del entorno de Google Classroom.	X		X		X		
11	Puedes acceder a la información en todo momento y pueden presentar sus tareas.	X		X		X		
12	En las asignaturas se personaliza los entornos virtuales de forma creativa y ordenada haciendo uso del Google Classroom.	X		X		X		
13	Classroom permite un aprendizaje personalizado de acuerdo con las preferencias de cada estudiante.	X		X		X		
14	En las asignaturas se gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información en un entorno de Google Classroom.	X		X		X		
15	Los entornos virtuales fortalecen tu aprendizaje.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma								
16	Comprendes: "que necesitas aprender" para poder resolver tu tarea (Conocimientos y habilidades) haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
17	Tienes acceso a las tecnologías para resolver tus tareas y mejorar tu aprendizaje	X		X		X		
18	El uso del Classroom incentivan tu autoaprendizaje.	X		X		X		
19	Organizas acciones para alcanzar tu aprendizaje y alcanzar tus metas (organizarse y ser eficiente) haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
20	Realizas Seguimiento del avance de tu aprendizaje (Planificar y estar motivado) y alcanzar tus metas haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
21	Usas Classroom para enviar y recibir información sobre los temas tratados en clase.	X		X		X		
22	Usas Classroom para compartir información con mis compañeros.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Presenta suficiencia _____

✓ Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Vilcapoma Pérez, César Robin..... **DNI:** 09142246

Especialidad del validador: Metodólogo.....

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.
Especialidad

Certificado de validación de los tres expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: PLATAFORMA CLASSROOM								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: ASPECTOS PEDAGÓGICOS								
1	Las sesiones publicadas en Classroom, cuentan con un ítem planificador de actividades que orientan las clases de la semana para que puedas lograr tu aprendizaje.	X		X		X		
2	El profesor planifica las clases en el cuaderno de notas digital de Classroom.	X		X		X		
3	El profesor realiza anuncios de las actividades a realizar en el tablón o muro que se encuentra en el Classroom.	X		X		X		
4	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con ítem recursos de clase online que orientan el uso de materiales que faciliten tu aprendizaje.	X		X		X		
5	Accedes a fuentes complementarias de información para reforzar tu aprendizaje (investigaciones, artículos, blog)	X		X		X		
6	La plataforma virtual (Google Classroom) te permite acceder en cualquier momento, espacio para aprender.	X		X		X		
7	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con una rubrica de evaluación que te orienta sobre los logros alcanzados en tu aprendizaje.	X		X		X		
8	El docente utiliza videos para motivar el aprendizaje de los estudiantes en sus clases.	X		X		X		
DIMENSION 2: ASPECTOS TÉCNICOS								
9	Utilizas correo electrónico (Gmail) para comunicarme con el docente y compañeros.	X		X		X		
10	Ingresas a Classroom con acceso de correo Gmail en tus clases virtuales de aprendizaje.	X		X		X		
11	Classroom te permite el acceso a dispositivos móviles como alternativa en tus clases virtuales de aprendizaje.	X		X		X		
12	Meet de Classroom te permite un acceso virtual a clases, de fácil uso y participación en logro de tu aprendizaje.	X		X		X		
13	Classroom te permite el acceso a recursos como formularios, que apoyan el logro de tu aprendizaje.	X		X		X		
14	Classroom te permite el acceso a resultados y evaluación comentada y/o publicada por el docente en un entorno personalizado de Aprendizaje.	X		X		X		
DIMENSION 3: GESTIÓN DE RECURSOS Y ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS								
15	Classroom te permite el uso de Drive y carpetas de forma personalizada y organizada en favor de tu Aprendizaje.	X		X		X		
16	Classroom te permite el uso del Google Form para reforzar tu aprendizaje.	X		X		X		
17	Classroom te permite el acceso a materiales de documentos, presentaciones, imágenes y otros, para el logro de tu aprendizaje.	X		X		X		
18	Participas en trabajos de investigación en grupo donde hacen uso de las TIC.	X		X		X		
19	Classroom permite reproducir videos enviados por el docente y refuerza lo aprendido en clase.	X		X		X		
20	Classroom te permite el uso de URL como youtube y otros links que complementan la clase en favor de tu Aprendizaje.	X		X		X		
21	Participas enviando archivos adjuntos de tarea a través de la plataforma virtual (Google Classroom) Reproduces videos enviados por el docente y refuerza lo aprendido en clase.	X		X		X		
22	Classroom te permite Publicar tus trabajos organizados en actividades por semana para un mejor aprendizaje.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Presenta suficiencia _____

✓ Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Vilcapoma Pérez, César Robin..... DNI: 09142246.....

Especialidad del validador: Metodólogo

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del Experto Informante.
Especialidad

Certificado de validación de los tres expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: APRENDIZAJE								
Nº	DIMENSIONES / ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Gestiona Proyectos de emprendimiento								
1	En tu aprendizaje virtual se generan alternativas creativas de solución haciendo uso de la plataforma de Google Classroom.	X		X		X		
2	En tu aprendizaje virtual se hace un seguimiento de las tareas enviadas al Classroom.	X		X		X		
3	En tu aprendizaje virtual como resultado de tu trabajo se califica con rubricas en el Classroom.	X		X		X		
4	En este aprendizaje virtual se puede trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas usando chat, comentarios (foros), y otros en la plataforma de aprendizaje de Google Classroom.	X		X		X		
5	En este aprendizaje virtual se puede trabajar en grupo para realizar un aprendizaje cooperativo.	X		X		X		
6	En las asignaturas se aplica habilidades técnicas como dominio de Software educativo, haciendo uso del entorno de Google Classroom.	X		X		X		
7	Classroom permite una participación más interactiva entre el docente.	X		X		X		
8	Classroom permite fácil acceso y manejo de los materiales y actividades.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.								
9	En las asignaturas se interactúa en entornos virtuales como, MEET, Presentaciones y otros en un entorno de Google Classroom.	X		X		X		
10	En las asignaturas se evalúa los resultados de tu trabajo para mejorar tu diseño haciendo uso del entorno de Google Classroom.	X		X		X		
11	Puedes acceder a la información en todo momento y pueden presentar sus tareas.	X		X		X		
12	En las asignaturas se personaliza los entornos virtuales de forma creativa y ordenada haciendo uso del Google Classroom.	X		X		X		
13	Classroom permite un aprendizaje personalizado de acuerdo con las preferencias de cada estudiante.	X		X		X		
14	En las asignaturas se gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información en un entorno de Google Classroom.	X		X		X		
15	Los entornos virtuales fortalecen tu aprendizaje.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma								
16	Comprendes "qué necesitas aprender" para poder resolver tu tarea (Conocimientos y habilidades) haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
17	Tienes acceso a las tecnologías para resolver tus tareas y mejorar tu aprendizaje	X		X		X		
18	El uso del Classroom incentivan tu autoaprendizaje.	X		X		X		
19	Organizas acciones para alcanzar tu aprendizaje y alcanzar tus metas (organizarse y ser eficiente) haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
20	Realizas Seguimiento del avance de tu aprendizaje (Planificar y estar motivado) y alcanzar tus metas haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
21	Usas Classroom para enviar y recibir información sobre los temas tratados en clase.	X		X		X		
22	Usas Classroom para compartir información con mis compañeros.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Flores Miranda, Andrei Vladimir DNI: 48034881

Especialidad del validador: METODÓLOGO

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



 Firma del Experto Informante.
 Especialidad
 Magister en Administración MBA

Certificado de validación de los tres expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: PLATAFORMA CLASSROOM								
N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: ASPECTOS PEDAGÓGICOS								
1	Las sesiones publicadas en Classroom, cuentan con un ítem planificador de actividades que orientan las clases de la semana para que puedas lograr tu aprendizaje.	X		X		X		
2	El profesor planifica las clases en el cuaderno de notas digital de Classroom.	X		X		X		
3	El profesor realiza anuncios de las actividades a realizar en el tablon o muro que se encuentra en el Classroom.	X		X		X		
4	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con ítem recurso de clase online que orientan el uso de materiales que faciliten tu aprendizaje.	X		X		X		
5	Accedes a fuentes complementarias de información para reforzar tu aprendizaje (investigaciones, artículos, blog)	X		X		X		
6	La plataforma virtual (Google Classroom) te permite acceder en cualquier momento, espacio para aprender.	X		X		X		
7	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con una rúbrica de evaluación que te orienta sobre los logros alcanzados en tu aprendizaje.	X		X		X		
8	El docente utiliza videos para motivar el aprendizaje de los estudiantes en sus clases.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: ASPECTOS TÉCNICOS								
9	Utilizas correo electrónico (Gmail) para comunicarme con el docente y compañeros.	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Ingresas a Classroom con acceso de correo Gmail en tus clases virtuales de aprendizaje.	X		X		X		
11	Classroom te permite el acceso a dispositivos móviles como alternativa en tus clases virtuales de aprendizaje.	X		X		X		
12	Meet de Classroom te permite un acceso virtual a clases, de fácil uso y participación en logro de tu aprendizaje.	X		X		X		
13	Classroom te permite el acceso a recursos como formularios, que apoyan el logro de tu aprendizaje.	X		X		X		
14	Classroom te permite el acceso a resultados y evaluación comentada y/o publicada por el docente en un entorno personalizado de Aprendizaje.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: GESTIÓN DE RECURSOS Y ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS								
15	Classroom te permite el uso de Drive y carpetas de forma personalizada y organizada en favor de tu Aprendizaje.	X		X		X		
16	Classroom te permite el uso del Google Form para reforzar tu aprendizaje.	X		X		X		
17	Classroom te permite el acceso a materiales de documentos, presentaciones, imágenes y otros, para el logro de tu aprendizaje.	X		X		X		
18	Participas en trabajos de investigación en grupo donde hacen uso de las TIC.	X		X		X		
19	Classroom permite reproducir videos enviados por el docente y refuerza lo aprendido en clase.	X		X		X		
20	Classroom te permite el uso de URL, como youtube y otros Links que complementan la clase en favor de tu Aprendizaje.	X		X		X		
21	Participas enviando archivos adjuntos de tarea a través de la plataforma virtual (Google Classroom) Reproduces videos de inglés enviados por el docente y refuerza lo aprendido en clase.	X		X		X		
22	Classroom te permite Publicar tus trabajos organizados en actividades por semana para un mejor aprendizaje.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Presenta suficiencia _____

✓ Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Flores Miranda Andra Vladimir

DNI: 98034881

Especialidad del validador: METODÓLOGO

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planificados son suficientes para medir la dimensión.

Firma del Experto Informante.

Especialidad

Magister en Administración MBA

Certificado de validación de los tres expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: APRENDIZAJE								
N°	DIMENSIONES / ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Gestiona Proyectos de emprendimiento								
1	En tu aprendizaje virtual se generan alternativas creativas de solución haciendo uso de la plataforma de Google Classroom.	X		X		X		
2	En tu aprendizaje virtual se hace un seguimiento de las tareas enviadas al Classroom.	X		X		X		
3	En tu aprendizaje virtual como resultado de tu trabajo se califica con rubricas en el Classroom.	X		X		X		
4	En este aprendizaje virtual se puede trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas usando chat, comentarios (foros), y otros en la plataforma de aprendizaje de Google Classroom.	X		X		X		
5	En este aprendizaje virtual se puede trabajar en grupo para realizar un aprendizaje cooperativo.	X		X		X		
6	En las asignaturas se aplica habilidades técnicas como dominio de Software educativo, haciendo uso del entorno de Google Classroom.	X		X		X		
7	Classroom permite una participación más interactiva entre el docente.	X		X		X		
8	Classroom permite fácil acceso y manejo de los materiales y actividades.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.								
9	En las asignaturas se interactúa en entornos virtuales como, MEET, Presentaciones y otros en un entorno de Google Classroom.	X		X		X		
10	En las asignaturas se evalúa los resultados de tu trabajo para mejorar tu diseño haciendo uso del entorno de Google Classroom.	X		X		X		
11	Puedes acceder a la información en todo momento y pueden presentar sus tareas.	X		X		X		
12	En las asignaturas se personaliza los entornos virtuales de forma creativa y ordenada haciendo uso del Google Classroom.	X		X		X		
13	Classroom permite un aprendizaje personalizado de acuerdo con las preferencias de cada estudiante.	X		X		X		
14	En las asignaturas se gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información en un entorno de Google Classroom.	X		X		X		
15	Los entornos virtuales fortalecen tu aprendizaje.	X		X				
DIMENSIÓN 3: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma								
16	Comprendes: "que necesitas aprender" para poder resolver tu tarea (Conocimientos y habilidades) haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
17	Tienes acceso a las tecnologías para resolver tus tareas y mejorar tu aprendizaje	X		X		X		
18	El uso del Classroom incentivan tu autoaprendizaje.	X		X		X		
19	Organizas acciones para alcanzar tu aprendizaje y alcanzar tus metas (organizarse y ser eficiente) haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
20	Realizas Seguimiento del avance de tu aprendizaje (Planificar y estar motivado) y alcanzar tus metas haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
21	Usas Classroom para enviar y recibir información sobre los temas tratados en clase.	X		X		X		
22	Usas Classroom para compartir información con mis compañeros.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Presenta suficiencia _____

✓ Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: **Zavala Rojas, Lourdes Marleny** DNI: **16017310**

Especialidad del validador: **DIDÁCTICA DE LA COMUNICACIÓN**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg Lourdes M. Zavala Rojas
Maestría en Didáctica de la
Comunicación

ZAVALA ROJAS, LOURDES
 MARLENY
 DNI 16017310

MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION
 MENCION: DIDACTICA DE LA COMUNICACION

Fecha de diploma: 16/04/2013

Modalidad de estudios: -

Fecha matrícula: Sin información (***)

Fecha egreso: Sin información (***)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
 EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y
 VALLE
 PERU

Certificado de validación de los tres expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: PLATAFORMA CLASSROOM								
N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: ASPECTOS PEDAGÓGICOS								
1	Las sesiones publicadas en Classroom, cuentan con un ítem planificador de actividades que orientan las clases de la semana para que puedas lograr tu aprendizaje.	X		X		X		
2	El profesor planifica las clases en el cuaderno de notas digital de Classroom.	X		X		X		
3	El profesor realiza anuncios de las actividades a realizar en el tablon o muro que se encuentra en el Classroom.	X		X		X		
4	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con ítem recurso de clase online que orientan el uso de materiales que faciliten tu aprendizaje.	X		X		X		
5	Accedes a fuentes complementarias de información para reforzar tu aprendizaje (investigaciones, artículos, blog)	X		X		X		
6	La plataforma virtual (Google Classroom) te permite acceder en cualquier momento, espacio para aprender.	X		X		X		
7	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con una rúbrica de evaluación que te orienta sobre los logros alcanzados en tu aprendizaje.	X		X		X		
8	El docente utiliza videos para motivar el aprendizaje de los estudiantes en sus clases.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: ASPECTOS TÉCNICOS								
9	Utilizas correo electrónico (Gmail) para comunicarme con el docente y compañeros.	X		X		X		
10	Ingresas a Classroom con acceso de correo Gmail en tus clases virtuales de aprendizaje.	X		X		X		
11	Classroom te permite el acceso a dispositivos móviles como alternativa en tus clases virtuales de aprendizaje.	X		X		X		
12	Mural de Classroom te permite un acceso virtual a clases, de fácil uso y participación en logro de tu aprendizaje.	X		X		X		
13	Classroom te permite el acceso a recursos como formularios, que apoyan el logro de tu aprendizaje.	X		X		X		
14	Classroom te permite el acceso a resultados y evaluación comentada y/o publicada por el docente en un entorno personalizado de Aprendizaje.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: GESTIÓN DE RECURSOS Y ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS								
15	Classroom te permite el uso de Drive y carpetas de forma personalizada y organizada en favor de tu Aprendizaje.	X		X		X		
16	Classroom te permite el uso del Google Form para reforzar tu aprendizaje.	X		X		X		
17	Classroom te permite el acceso a materiales de documentos, presentaciones, imágenes y otros, para el logro de tu aprendizaje.	X		X		X		
18	Participas en trabajos de investigación en grupo donde hacen uso de las TIC.	X		X		X		
19	Classroom permite reproducir videos enviados por el docente y refuerza lo aprendido en clase.	X		X		X		
20	Classroom te permite el uso de URL como youtube y otros Links que complementan la clase en favor de tu Aprendizaje.	X		X		X		
21	Participas enviando archivos adjuntos de tarea a través de la plataforma virtual (Google Classroom) Reproduces videos de inglés enviados por el docente y refuerza lo aprendido en clase.	X		X		X		
22	Classroom te permite Publicar tus trabajos organizados en actividades por semana para un mejor aprendizaje.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Presenta suficiencia _____

✓ **Opinión de aplicabilidad:** **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Zavala Rojas, Lourdes Marleny **DNI:** 16017310

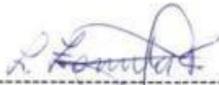
Especialidad del validador: DIDÁCTICA DE LA COMUNICACIÓN

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg Lourdes M. Zavala Rojas
Maestría en Didáctica de la
Comunicación

Anexo 04

Autorización de la persona competente para realizar la investigación y hacer uso del nombre de la institución.

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN
LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES**

Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC: 20 514874312
I.E.P. Gran Almirante Miguel Grau.	
Nombre del Titular o Representante legal:	
Jorge Moquillaza Taboada	
Nombres y Apellidos	DNI:
Jorge Moquillaza Taboada	10507877

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo ^(*), autorizo [], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
El uso de Plataforma classroom y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra.	
Nombre del Programa Académico:	
Maestría en Educación	
Autor: Nombres y Apellidos	DNI:
Elizabeth Pilar Miranda Villanueva	44808793

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha:

Firma: 
(Titular o Representante legal de la Institución)

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal "f" Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo acorrimiento el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.

Anexo 05

Base de dato de la Prueba piloto para la confiabilidad.

	CARGO	GEN	GRA_INSTR	IEP	EDAD	AP_P1	AP_P2	AP_P3	AP_P5	AP_P7	AP_P8	AT_P9	AT_P11	AT_P12	AT_P13
1	1,00	1	1	1	16	4	3	5	3	4	3	3	5	3	5
2	1,00	2	1	1	16	4	3	3	3	5	4	2	5	3	5
3	1,00	1	1	1	16	5	4	3	3	2	3	1	5	3	5
4	1,00	1	1	1	16	4	3	5	3	5	4	5	5	4	4
5	1,00	1	1	1	16	5	3	5	3	3	5	3	5	4	5
6	1,00	1	1	1	16	5	3	5	2	3	3	1	4	3	5
7	1,00	1	1	1	16	5	4	3	3	3	3	2	5	3	5
8	1,00	1	1	1	16	3	3	2	1	5	3	1	5	4	5
9	1,00	2	1	1	16	5	5	4	3	5	4	4	5	5	5
10	1,00	2	1	1	16	5	3	5	4	4	3	1	4	5	5
11															
12															

	AT_P14	GR_P17	GR_P18	GR_P19	GR_P20	GR_P21	GR_P22
1	3	4	2	3	5	3	4
2	2	5	1	4	5	3	5
3	4	4	2	3	5	3	4
4	4	4	3	5	5	3	5
5	2	4	3	4	5	5	5
6	3	5	2	3	5	5	4
7	3	4	2	3	5	5	5
8	1	5	3	4	5	4	5
9	4	5	3	4	5	5	5
10	4	4	5	5	5	5	5
11							
12							

Alfa de Cronbach	N de elementos
,715	17

Base de dato de la Prueba piloto para la confiabilidad.

	CARGO	GEN	GRA_INSTR	IEP	EDAD	AP_P1	AP_P2	AP_P3	AP_P4	AP_P5	AP_P6	AP_P7	AP_P8	AT_P9	AT_P10
1	1,00	2	1	1	16	2	5	4	2	2	1	2	5	1	4
2	1,00	1	1	1	16	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4
3	1,00	1	1	1	16	3	5	3	5	4	4	5	5	3	4
4	1,00	1	1	1	16	3	5	3	4	3	5	3	4	3	4
5	1,00	1	1	1	16	3	5	1	3	1	5	3	5	3	4
6	1,00	1	1	1	16	4	4	5	5	3	5	3	5	3	4
7	1,00	2	1	1	16	4	5	4	5	4	5	3	4	3	5
8	1,00	1	1	1	16	4	5	1	5	1	5	4	5	3	4
9	1,00	1	1	1	16	4	5	2	3	4	3	4	4	2	4
10	1,00	1	1	1	16	3	5	1	3	1	4	3	5	3	3
11															

	P10	AT_P11	AT_P12	AT_P13	AT_P14	GR_P15	GR_P16	GR_P17	GR_P18	GR_P19	GR_P20	GR_P21	GR_P22
1	4	3	2	1	3	1	2	4	2	2	3	4	1
2	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	1
3	4	5	5	5	5	4	5	5	3	5	3	5	1
4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	4	3	5	1
5	4	5	3	5	5	3	4	5	3	5	3	5	1
6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1
7	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	4	5	1
8	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	1
9	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	3
10	3	5	4	2	4	1	3	4	2	1	2	5	1
11													
12													

Alfa de Cronbach _____
 N de elementos _____
 .930 _____ 22

Base de dato de toda la muestra.

	EMPRESA_P1	EMPRESA_P2	EMPRESA_P3	EMPRESA_P4	EMPRESA_P5	EMPRESA_P6	EMPRESA_P7	EMPRESA_P8	TIC_P9	TIC_P10	TIC_P11	TIC_P12	TIC_P13	TIC_P14	TIC_P15	APR_EN_P16	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...
1	5	4	4	4	1	2	4	3	3	4	5	4	3	5	2	3	4	3	2	3	5	1
2	4	4	5	3	3	5	3	4	2	4	3	5	2	3	2	4	4	3	1	2	3	1
3	3	5	5	5	1	5	2	3	3	1	5	5	2	5	3	5	3	4	1	3	3	1
4	4	5	5	4	4	5	3	4	3	4	5	5	3	5	2	3	4	1	1	3	4	4
5	4	5	5	4	4	5	3	5	4	1	5	3	2	5	3	5	5	4	2	4	3	1
6	3	5	4	4	2	4	3	5	2	1	5	5	2	5	2	3	3	2	1	4	3	1
7	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	2	5	1	4	4	4	2	5	4	2
8	3	5	5	4	4	5	2	4	4	1	4	5	2	5	2	4	5	3	3	4	3	1
9	1	3	5	2	4	5	3	1	3	4	5	3	1	3	5	1	3	1	1	3	3	5
10	1	5	1	3	1	5	5	1	4	1	3	5	3	5	1	5	5	1	5	5	1	1
11	2	5	3	3	1	5	3	1	1	1	4	4	1	5	1	3	3	2	1	4	3	3
12	3	5	4	5	3	5	3	5	3	2	5	5	3	5	3	4	5	3	1	3	3	4
13	3	5	4	4	3	4	2	4	3	1	5	5	2	5	3	3	3	4	1	4	3	2
14	2	5	3	1	1	5	2	1	1	2	1	3	1	2	1	1	5	1	1	2	5	1
15	3	5	5	5	4	5	3	4	3	4	5	5	3	4	1	3	3	2	4	3	5	3
16	3	5	4	3	1	5	2	5	3	1	4	4	2	5	1	4	4	1	1	4	5	1
17	3	5	3	5	5	3	3	5	5	1	5	5	3	5	2	3	3	3	1	1	5	1
18	1	1	1	3	1	5	3	1	5	1	5	5	1	1	1	5	5	3	1	1	5	1
19	3	2	1	4	2	5	4	3	2	5	5	3	4	3	2	5	5	3	3	4	3	5
20	3	3	4	5	2	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	5	2	3	3	3	3
21	3	3	4	5	2	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	5	2	3	3	3	3

	EMPRESA_P1	EMPRESA_P2	EMPRESA_P3	EMPRESA_P4	EMPRESA_P5	EMPRESA_P6	EMPRESA_P7	EMPRESA_P8	TIC_P9	TIC_P10	TIC_P11	TIC_P12	TIC_P13	TIC_P14	TIC_P15	APR_EN_P16	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...	
22	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	3	2	
23	3	5	1	3	1	5	3	1	2	3	5	5	3	3	1	5	5	1	3	3	1	1	
24	4	5	3	3	2	4	3	3	4	3	5	5	2	4	4	3	3	4	3	2	4	3	
25	3	5	1	4	4	5	3	4	5	1	5	3	4	5	3	5	5	3	5	3	1	4	
26	4	3	4	5	4	3	4	5	3	4	5	5	2	4	3	4	5	3	3	5	5	3	
27	3	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	4	3	
28	3	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	4	3	4	3	
29	5	4	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	
30	4	5	1	5	2	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	
31	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	3	4	3	5	5	3	3	3	5	5	
32	5	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	3	5	5	4	3	4	3	5	
33	5	5	2	3	4	4	4	5	4	1	4	5	5	5	3	1	5	4	3	2	5	1	
34	3	4	3	5	4	3	3	5	3	4	3	5	4	3	3	4	5	3	4	3	5	5	
35	4	3	3	1	1	2	3	5	3	4	5	1	5	3	2	4	5	4	5	5	3	1	
36	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	3	5	3	5	
37	5	4	5	4	1	5	5	5	5	5	4	3	4	3	3	4	5	3	3	4	3	4	
38	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	4	3	2	3	3	2	
39	4	3	2	4	1	5	3	5	4	3	3	5	3	1	3	4	4	3	1	3	5	3	
40	5	5	1	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	3	5	5	3	5	3	1	1	
41	3	3	4	2	1	1	5	3	4	3	2	5	3	2	5	5	4	4	3	3	4	5	
42	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	1	4	3	4	4	4	4	5	3	5	4

	EMPRESA_P1	EMPRESA_P2	EMPRESA_P3	EMPRESA_P4	EMPRESA_P5	EMPRESA_P6	EMPRESA_P7	EMPRESA_P8	TIC_P9	TIC_P10	TIC_P11	TIC_P12	TIC_P13	TIC_P14	TIC_P15	APR_EN_P16	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...	AP_RE...
43	4	5	4	3	3	5	5	5	3	5	5	5	2	5	3	5	5	4	3	4	5	2
44	3	4	3	3	4	2	5	4	4	4	4	4	4	2	2	4	5	5	4	4	5	4
45	3	4	2	4	3	5	5	4	5	3	4	5	1	4	3	5	4	3	4	4	5	5
46	3	5	2	4	3	5	4	4	3	3	4	5	1	5	3	5	4	5	4	5	5	3
47	4	5	2	3	4	5	5	5	4	3	2	3	2	2	2	4	5	3	3	4	5	5
48	2	1	1	2	1	5	1	5	5	4	5	1	2	3	2	3	5	2	5	1	3	2
49	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	4	4	2	3	4	5	5	4	3	3	5	4
50	5	5	5	5	4	4	3	4	5	3	3	3	4	5	4	4	4	5	3	4	3	2
51	3	5	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	5	5	2	2	4	3	4
52	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	3
53	4	3	2	4	1	4	4	3	4	2	3	4	4	3	3	5	4	4	3	4	4	5
54	5	3	4	2	2	5	4	3	3	4	5	4	4	5	4	5	4	5	3	4	5	3
55	4	5	4	3	2	5	5	5	5	4	5	3	4	5	3	5	5	4	5	4	5	2
56	4	5	4	2	2	5	5	5	3	5	5	3	3	4	4	3	5	4	5	3	5	1
57	4	5	5	1	1	5	5	5	3	5	5	3	4	5	4	5	5	4	2	5	5	1
58	5	5	5	2	2	5	5	5	4	5	5	5	1	5	2	5	5	3	4	5	5	1