



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Uso de Classroom en el logro de aprendizajes en estudiantes de una  
Institución Educativa de Villa María del Triunfo - 2024

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Administración de la Educación

**AUTORA:**

Arce Huancacuri, Arali ([orcid.org/0009-0003-9228-6594](https://orcid.org/0009-0003-9228-6594))

**ASESORES:**

Dra. Julca Vera, Noemi Teresa ([orcid.org/0000-0002-5469-2466](https://orcid.org/0000-0002-5469-2466))

Dr. Chumpitaz Caycho, Hugo Eladio ([orcid.org/0000-0001-6768-381X](https://orcid.org/0000-0001-6768-381X))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

LIMA – PERÚ

2024

## Declaratoria de autenticidad del asesor



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

### Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, JULCA VERA NOEMI TERESA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Uso de Classroom en el logro de aprendizajes en estudiantes de una Institución Educativa de Villa María del Triunfo - 2024", cuyo autor es ARCE HUANCACURI ARALI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 03 de Agosto del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
JULCA VERA NOEMI TERESA DNI: 18837377 ORCID: 0000-0002-5469-2468	Firmado electrónicamente por: NOJULCAVE el 03- 08-2024 18:37:46

Código documento Trilce: TRI - 0846169

## Declaratoria de originalidad de la autora



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

### Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ARCE HUANCACURI ARAI estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Uso de Classroom en el logro de aprendizajes en estudiantes de una Institución Educativa de Villa María del Triunfo - 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ARAI ARCE HUANCACURI DNI: 10240211 ORCID: 0009-0003-9228-6594	Firmado electrónicamente por: AARCEHUA el 03-08- 2024 08:46:24

Código documento Trilce: TRI - 0846172

## **Dedicatoria**

A mis padres por confiar siempre en mí, a mi esposo por su apoyo incondicional y a mis amadas hijas que siempre me dan una sonrisa y motivan a seguir logrando mis metas.

### **Agradecimiento**

A Dios sobre todas las cosas, por las bendiciones que me da. A mi familia por acompañarme y animarme en todo momento. A mis colegas y amigos que siempre estuvieron en este proceso y de manera muy especial a nuestra maestra la Dra. Noemí Sulca por su apoyo, tiempo y sapiencia.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor .....	ii
Declaratoria de originalidad de la autora .....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice de contenidos .....	vi
Índice de tablas .....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen .....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. METODOLOGÍA .....	20
III. RESULTADOS.....	24
IV. DISCUSIÓN.....	34
V. CONCLUSIONES.....	39
VI. RECOMENDACIONES.....	40
REFERENCIAS .....	42
ANEXOS.....	48

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Descripción del Uso de Classroom .....	24
Tabla 2	
Descripción de la dimensión Acceso al Classroom .....	24
Tabla 3	
Descripción de la dimensión .....	25
Tabla 4	
Descripción de la dimensión Participación en el Classroom.....	26
Tabla 5	
Descripción de la variable Logro de aprendizaje .....	27
Tabla 6	
Relación entre las variables Uso del Classroom y Logro de aprendizaje.....	28
Tabla 7	
Relación entre la dimensión Acceso al Classroom y Logro de aprendizaje .....	29
Tabla 8	
Relación entre la dimensión Interacción con el Classroom y Logro de aprendizaje .....	29
Tabla 9	
Relación entre la dimensión Participación en el Classroom y Logro de aprendizaje .....	30
Tabla 10	
Prueba de normalidad .....	30
Tabla 11	
Prueba de hipótesis general.....	31
Tabla 12	
Influencia del uso del Classroom en el logro de aprendizaje .....	31
Tabla 13	
Prueba de hipótesis específica 1 .....	32
Tabla 14	
Influencia del acceso al Classroom en el logro de aprendizaje .....	32
Tabla 15	
Prueba de hipótesis específica 2.....	32
Tabla 16	
Influencia de la interacción con el Classroom en el logro de aprendizaje .....	33
Tabla 17.....	33
Prueba de hipótesis específica 3.....	33
Tabla 18	
Influencia de la participación en el Classroom en el logro de aprendizaje .....	33

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	
Descripción del Uso de Classroom .....	24
Figura 2	
Descripción de la dimensión Acceso al Classroom .....	25
Figura 3	
Descripción de la dimensión Interacción con el Classroom .....	26
Figura 4	
Descripción de la dimensión Participación en el Classroom.....	27
Figura 5	
Descripción de la variable Logro de aprendizaje .....	28



## Resumen

El presente trabajo investigativo consideró como objetivo de evaluar la influencia del uso de la plataforma educativa Classroom en el logro de aprendizajes de estudiantes de ciencias sociales en una institución educativa de Villa María del Triunfo durante el año 2024; lo cual favorece la consecución del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) número 4 promulgado por la ONU (2015) y que está referido a la Educación de Calidad. A través de un análisis con enfoque cuantitativo, de diseño no experimental y nivel correlacional causal, se examinó la influencia de varios factores relacionados con el uso de Classroom, incluyendo el acceso, la interacción y la participación de los estudiantes. La información fue recolectada mediante la técnica de la encuesta para la variable uso del Classroom y el análisis de documentos para la variable logro de aprendizaje. La muestra quedó conformada por 73 estudiantes de 5° de secundaria. Los resultados que fueron obtenidos mediante la prueba de Regresión Logística Ordinal determinaron que el uso de Classroom tiene una influencia significativa en el logro de aprendizajes (valor de Sig = 0.004 < 0.05), con un valor de Nagelkerke de 0.128. Aunque la influencia es baja, se puede concluir que el uso de la plataforma Classroom contribuye positivamente en 12.8% de los aprendizajes de los estudiantes de ciencias sociales de una institución educativa de Villa María del triunfo.

Palabras clave: Plataforma digital, Estudiante, Aprendizaje.

## **Abstract**

The objective of this research work was to evaluate the influence of the use of the Classroom educational platform on the learning achievement of social science students in an educational institution in Villa María del Triunfo during the year 2024; which favors the achievement of Sustainable Development Goal (SDG) number 4 promulgated by the UN (2015) and which refers to Quality Education. Through an analysis with a quantitative approach, non-experimental design and causal correlational level, the influence of several factors related to the use of Classroom was examined, including access, interaction and student participation. The information was collected through the survey technique for the Classroom use variable and document analysis for the learning achievement variable. The sample was made up of 73 5th grade secondary school students. The results that were obtained through the Ordinal Logistic Regression test determined that the use of Classroom has a significant influence on learning achievement (Sig value = 0.004 < 0.05), with a Nagelkerke value of 0.128. Although the influence is low, it can be concluded that the use of the Classroom platform contributes positively to 12.8% of the learning of social science students at an educational institution in Villa María del Triumph.

Keywords: Digital platform, Student, Learning.

## I. INTRODUCCIÓN

A nivel Mundial las tecnologías digitales han pasado a ser en la sociedad una necesidad que tienden a garantizar la educación como un derecho fundamental, sobre todo en este Mundo que afronta diversidad de crisis y conflictos, hoy por hoy más constantes en la pandemia a causa de la COVID-19. Se observó que muchos países carecían de herramientas y plataformas digitales básicas, lo que impactó negativamente en las actividades educativas y debilitó el proceso de aprendizaje. Esta problemática está relacionada con la consecución del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4 establecido por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en 2015 referido a la "Educación de Calidad", que tiene como finalidad que todos los estudiantes adquieran conocimientos y reflexionen sobre las prácticas necesarias para fomentar el desarrollo sostenible, incluyendo el uso, conocimiento y práctica de herramientas virtuales para mejorar la educación (ONU, 2015). En este sentido el uso de Classroom facilita un entorno de aprendizaje positivo, inclusivo y colaborativo, alineándose con los objetivos de la meta 4.7 del ODS al desarrollar en los estudiantes competencias esenciales en su desarrollo académico, personal y profesional en un mundo cada vez más digitalizado.

Esta situación anómala evidenció que el sistema educativo no estaba preparado para afrontar una situación tan adversa, haciendo que se implementara de manera urgente y necesario al personal docente para hacer frente a esta situación de tal manera que continuaran con su labor. La UNESCO 2021 respalda la importancia del uso de innovación digitales, lo que permitirá el acceso a las oportunidades educativas y mejorará la calidad del aprendizaje en cada nivel y modalidades. Así también implementa estrategias a favor alfabetización digital en docente y estudiantes.

A nivel internacional; el Estado de Emergencia por COVID-19 nos ha evidenciado una notable crisis en diferentes sectores de la sociedad. En cuanto al campo de la educación esto ha generado al cierre mayoritario de las diferentes Instituciones educativas en las diferentes modalidades y niveles; las actividades en los diferentes centros de estudio fueron suspendidas en más de 190 países. Según

información y datos brindados y publicados por la UNESCO en mayo de 2020 a nivel mundial más de 1,200 millones de alumnos de las diferentes niveles y modalidades frenaron la rutina de clases en la modalidad presencial. Considerando esta crisis por pandemia, esto se vio reflejado en más de 160 millones pertenecían a América Latina y el Caribe (CEPAL-UNESCO, 2020).

Frente a la suspensión de las clases en la modalidad presencial era indispensable mantener la continuidad de los aprendizajes; los diversos países han buscado alternativas para continuar con los calendarios escolares y a su vez implementar el currículo tomando en cuenta los medios virtuales las adaptaciones o modificaciones incluyendo las Tics y las competencias digitales que han tomado gran relevancia en este cambio drástico de la educación siendo un gran desafío en el campo educativo.

El Perú no es ajeno a ello dado que el Ministerio de Educación propone estrategias en lo referente a la continuidad educativa mediante plataformas como, “Aprendo en Casa” complementándose con plataformas virtuales, herramientas digitales que fueron elementos claves para el logro de aprendizajes manteniendo la interacción entre docentes y estudiantes haciendo uso de la virtualidad. MINEDU (2020). Asimismo, ha visto conveniente incorporar una serie de herramientas digitales para el uso del docente de tal manera que inicio en el 2022 la implementación cursos para docentes de todo el país en el uso de las Tic en el II TECNOTIC 2022; la primera se realizó en el año 2016; en esta oportunidad la capacitación se realizó de manera virtual ya que aún se estaba regresando de manera progresiva a la presencialidad. El objetivo es que los docentes estén de acorde con las necesidades de nuestros estudiantes implementándose en herramientas digitales que van a lograr reducir las brechas dejadas por la emergencia sanitaria COVID19 MINEDU (2022)

Es importante recalcar la importancia de la investigación tomando en cuenta que la virtualidad es parte ya de nuestro quehacer educativo y una de las estrategias que se han implementado en las instituciones educativas es el uso del Classroom en las sesiones de aprendizajes ya que de esta manera el estudiante podrá poner en práctica la competencia transversal “Gestiona sus aprendizajes de

manera autonomía” y la competencia “Se desenvuelve en entornos virtuales” logrando así aprendizajes significativos y de manera asincrónica.

De regreso a la presencialidad en el año 2022 la educación había dado una gran transformación debido a que la virtualidad estaba presente en el quehacer educativo. En una I.E. de Villa María del Triunfo (VMT), se continuó con la capacitación a los maestros en el uso de plataformas virtuales, siendo el Classroom una herramienta importante para realizar sesiones de clases, permitiendo la interacción de maestros y estudiantes de manera sincrónica y asincrónica; siendo una alternativa para poder lograr que los aprendizajes sean significativos y desarrollar las competencias transversales como son el uso de un aprendizaje autónomo y gestión de los aprendizajes usando las Tics. Después de dos años de virtualidad, esto se veía reflejado en dificultades para realizar sus actividades y se observa en la boleta de nota de los estudiantes que el logro de aprendizaje es bajo debido a la poca participación de los estudiantes y mal uso del Classroom y la falta de conocimiento de los maestros en el uso y debido al poco hábito de algunos docentes en el uso de herramientas digitales.

Ante lo mencionado se planteó como problema general ¿En qué medida influye el uso del Classroom en el logro de aprendizaje de ciencias sociales en los estudiantes de secundaria de una Institución educativa de Villa María del Triunfo 2024? Teniendo en cuenta los siguientes problemas específicos ¿En qué medida influye el acceso al Classroom en el logro de aprendizaje de los estudiantes? ¿En qué medida influye la interacción con el Classroom en el logro de aprendizaje de los estudiantes? ¿En qué medida influye la participación en el Classroom en el logro de aprendizaje de los estudiantes?

Por lo expuesto, la investigación en lo teórico se justifica tomando en cuenta la teoría constructivista de aprendizaje, propuesta por Vygotsky, que enfatiza la relevancia de las herramientas en el aspecto social dentro del proceso educativo (Ledesma, 2014). Google Classroom, como plataforma digital, se alinea con este marco teórico al proporcionar un entorno interactivo en el que los estudiantes pueden colaborar y acceder a recursos educativos de forma autónoma (Guevara et al., 2019). Además, las teorías del aprendizaje digital y la educación mediada por

tecnología, como las propuestas por Siemens en el conectivismo, indican que el uso de tecnologías en el aula puede mejorar la interacción y el compromiso de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más significativo y personalizado (Gutiérrez, 2012). En el aspecto práctico, este estudio no solo beneficiará a los estudiantes al ofrecerles un entorno de aprendizaje más dinámico y accesible, sino que también proporcionará a los docentes estrategias y metodologías para optimizar el uso de herramientas digitales en sus prácticas educativas. En cuanto a la justificación metodológica, el estudio se basa en un diseño con enfoque cuantitativo para evaluar la influencia de Google Classroom en el logro de aprendizajes, utilizando pruebas estandarizadas y encuestas para medir tanto el logro de aprendizaje y la apreciación de los estudiantes sobre el uso de Classroom. Esta metodología permitirá triangular los datos y evidenciar de manera completa y sólida la importancia del Classroom en el entorno educativo.

Ante esto, se planteó como Objetivo General: Determinar la influencia del uso del Classroom en el logro de aprendizaje de ciencias sociales de los estudiantes de secundaria de una Institución educativa de Villa María del Triunfo 2024, tomando en cuenta los objetivos específicos: Determinar la influencia del acceso al Classroom en el logro de aprendizaje de los estudiantes. Determinar la influencia de la interacción con el Classroom en el logro de aprendizaje de los estudiantes. Determinar la influencia de la participación en el Classroom en el logro de aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto a los antecedentes, de la Investigación se ha considerado en el ámbito nacional al estudio de Huallparimachi (2022) cuyo objetivo fue establecer la incidencia del uso de Google Classroom y el logro de aprendizaje autónomo en los estudiantes de secundaria; el diseño de la investigación fue no experimental con nivel correlacional causal. La población de estudio fue de 121 estudiantes y una muestra de 82 de tipo probabilístico; obteniéndose como resultado que existe una influencia significativa de la variable independiente sobre la dependiente ( $\text{sig.} < 0.05$ ), de esta manera se concluyó que el uso del Google Classroom incide significativamente en el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

En esta línea Quispe et al (2021) se propusieron examinar la influencia de

las tecnologías de información y comunicación (TIC) y el rendimiento académico en Ciencias Sociales (CC.SS.) de los estudiantes de Pucallpa. La investigación se desarrolló con un diseño no experimental, empleando la técnica de encuesta. La población estudiada comprendía 280 estudiantes, seleccionando una muestra probabilística de 163 alumnos, con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Este estudio es un referente importante, ya que evidenció la significativa influencia ( $p < 0.05$ ) del uso de las TIC en el logro académico en Ciencias Sociales.

Alvites (2022) por otro lado, la investigación tuvo como objetivo el de determinar la influencia de Google Classroom en el aprendizaje de CC.SS. de los estudiantes de quinto de secundaria de una I.E. en Végueta. El estudio siguió un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un diseño no experimental y correlacional causal. La muestra consistió en 80 estudiantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. La técnica empleada fue la encuesta y el instrumento fue un cuestionario evaluado con el alfa de Cronbach que arrojó alta confiabilidad. Los resultados evidenciaron una influencia significativa de la variable independiente en la variable dependiente ( $\text{sig.} < 0.05$ ). Se determinó que el uso de la plataforma Google Classroom influyó positivamente en los aprendizajes de los alumnos, lo que constituye un aporte significativo a la investigación, confirmando la importancia de esta herramienta para lograr aprendizajes significativos.

Así también la investigación de Cercado (2023) tuvo como objetivo establecer cómo la plataforma Classroom incide en el rendimiento académico de estudiantes de una institución educativa en Yurimaguas. La investigación fue de enfoque cuantitativo, con un nivel correlacional causal y un diseño no experimental. Su muestra estuvo compuesta por 70 estudiantes. Se utilizó una encuesta con un cuestionario tipo Likert como instrumento. Los resultados mostraron una significatividad de  $p = 0.000 < 0.05$  que indica una incidencia de la plataforma Classroom en el rendimiento académico. Esta investigación es de importancia debido a que se encontró que la variable Classroom tiene una relación de causalidad con rendimiento académico o logro de aprendizaje, siendo un aporte, al confirmar que la plataforma Classroom es utilizada por el docente como un aula virtual donde puede intercambiar recursos y materiales para que los alumnos

obtengan un aprendizaje significativo en Ciencias Sociales.

Vera (2022) realizó una investigación con el objetivo de determinar la relación entre la inteligencia emocional y el logro de aprendizaje en Ciencias Sociales. El estudio fue cuantitativo, de tipo básico, con un nivel correlacional y un diseño no experimental. La muestra incluyó a 41 estudiantes, a quienes se les aplicó una encuesta con un cuestionario como instrumento. Los resultados mostraron que 73.2% de los estudiantes evidenciaron un alto nivel de inteligencia emocional y un 63.4% alcanzó un logro esperado en Ciencias Sociales. además, se obtuvo un  $r_s=0.54$  y  $p=0.003<0.05$ ). Esto concluyó que hay relación entre la inteligencia emocional y los logros de aprendizaje en Ciencias Sociales. Los hallazgos destacan que la inteligencia emocional es de gran importancia para alcanzar el logro académico, aportando un valioso referente para futuras investigaciones en esta área.

A nivel internacional, se consideró el trabajo de Semanate y Robayo (2021) cuyo objetivo era determinar cómo el uso de las TICs y su aplicación de manera didáctica aumenta de manera significativa el logro académico en los estudiantes. Por muestra se consideró 60 estudiantes; la metodología siguió una metodología cuantitativa. Los resultados determinaron que existe una influencia significativa de las TICs en la mejora del desempeño y logro de los aprendizajes (sig.<0.05). Se concluyó que la estrategia didáctica basada en la aplicación de las TICs beneficia la adquisición del conocimiento y por ende mejora los aprendizajes de los estudiantes; además la estrategia incentiva en los estudiantes la responsabilidad, constituyéndose como parte activa del entorno virtual.

En esa línea se tiene a Polo y Gallardo (2020); el estudio tuvo como objetivo analizar cómo el empleo de una herramienta virtual implementada de manera efectiva logra aprendizajes significativos en estudiantes de tercer año de ETR. Este estudio de enfoque cuantitativo y diseño no experimental incluyó una muestra de 30 estudiantes, utilizando para la recolección de información la encuesta como técnica y como instrumento de medición el cuestionario. Los resultados determinaron que el uso de las herramientas virtuales influye de manera significativa en el logro efectivo de los aprendizajes (sig.<0.05). Se concluyó que el



empleo de una herramienta virtual implementada de manera efectiva influye en el logro de aprendizajes de los estudiantes de tercer año de ETR. En tal sentido se destaca el aporte de estos resultados a esta investigación, dado que evidencia la necesidad de implementar una educación virtual utilizando Google Classroom para respaldar y mejorar los aprendizajes en los estudiantes, aprovechando las herramientas y los diferentes recursos didácticos que enriquecerán la práctica docente.

Por otro lado, Cedeño et al. (2020) en su trabajo tuvieron por objetivo evaluar cómo el empleo del Classroom y Meet influye en el logro del aprendizaje en las Instituciones educativas; la metodología consistió en un análisis documental mediante la revisión de la literatura en diferentes revistas indexadas. Los resultados arrojaron que en las instituciones donde se emplearon plataformas digitales como el Classroom y el Meet influyen de manera adecuada en los aprendizajes en los estudiantes. El estudio analizado constituye un gran aporte a la investigación ya que demuestra la necesidad de implementar una herramienta virtual que esté al alcance del acceso de los estudiantes para que no tengan dificultad de ser empleados y acceder fácilmente, de esta manera el estudiante estaría desarrollando sus aprendizajes autónomos y desenvolverse en entornos virtuales; logrando también aprendizajes más significativos.

Guevara et al. (2019) en su trabajo de investigación plantearon por objetivo conocer y demostrar la utilidad de la plataforma Google Classroom como apoyo para los docentes y como una alternativa de enseñanza en diversas áreas para mejorar los aprendizajes en los estudiantes. Se realizó una investigación cuantitativa con un diseño transeccional correlacional causal, para ello utilizaron la encuesta como técnica y un cuestionario como instrumento. Los resultados confirmaron que Classroom no solo es una plataforma accesible para los estudiantes para desarrollar sus aprendizajes en distintas áreas y que además su empleo mejora significativamente en los aprendizajes de los estudiantes ( $\text{sig.} < 0.05$ ). Por lo tanto, se concluye que esta herramienta es indispensable para los docentes y estudiantes y que debe ser implementada como parte integral del proceso de enseñanza dado que está demostrado que influye en la consecución de aprendizajes significativos.

Por otro lado, en su investigación Barragán et al. (2021) plantearon por objetivo, evaluar el grado de influencia de los recursos didácticos tecnológicos como estrategias en el proceso de aprendizaje. La investigación consideró un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental y nivel correlacional causal. Contó con una muestra de 100 estudiantes, aplicando la técnica de la encuesta y el cuestionario como medios para recabar la información. Se encontró que las estrategias y recursos didácticos influyen en el logro de aprendizajes de los estudiantes. En este sentido, este estudio aporta al objetivo de nuestra investigación, puesto que se evidencia que el empleo de recursos tecnológicos donde se incluye el Classroom tiene una influencia en logro de aprendizajes de los estudiantes.

Respecto a las bases teóricas que respaldan esta investigación, se tomó en cuenta la teoría del conectivismo de Siemens (2004) la cual presenta una visión contemporánea de aprendizaje para la actual era digital. Algunos aspectos claves de esta teoría son a) Aprendizaje en Red: Según el conectivismo, se logra aprendizaje haciendo uso de la creación de redes de información, tanto humanas como tecnológicas. Los individuos adquieren conocimientos y habilidades al conectarse con una red más amplia de información y experiencias. La capacidad para establecer y sostener las conexiones es importante en el logro de los aprendizajes. b) Conocimiento Distribuido: Una concepción diferente a lo tradicional, que se centran en la capacidad de almacenamiento del conocimiento en la mente de los individuos, es la que toma en cuenta que el conocimiento está distribuido a través de una red de conexiones. Esto implica que el aprendizaje no solo ocurre dentro de las personas, sino también fuera de ellas, en bases de datos, la web y otras personas. c) Importancia de las Habilidades Digitales: En la era digital, es crucial manejar y navegar la información de manera efectiva. Los estudiantes deben tomar conciencia y reflexionar sobre el uso de la información de manera eficiente. La alfabetización digital se convierte en una competencia fundamental para el aprendizaje en red. d) Conexiones y Contexto: El conectivismo pone un énfasis considerable en la importancia del contexto. El significado de la información puede variar según el lugar y el momento en que se utilice. Las conexiones contextuales son esenciales para comprender y aplicar

conocimientos de manera efectiva. e) Aprendizaje Continuo: El conectivismo resalta que todo aprendizaje es continuo y que el conocimiento cambia rápidamente. Los estudiantes deben estar preparados para adaptarse y aprender de manera constante. El aprendizaje es un proceso continuo de creación de conexiones y actualización de conocimientos. f) Influencia de la Tecnología: La tecnología juega un papel crucial en el conectivismo. Herramientas como redes sociales, blogs y plataformas de aprendizaje en línea son vistas como extensiones de nuestras redes de aprendizaje. La capacidad de utilizar estas tecnologías para conectar, compartir y colaborar es fundamental en el contexto del conectivismo. g) Rol del Educador: En el conectivismo, el rol del educador cambia de ser el principal proveedor de conocimiento a ser un facilitador y guía en la construcción de redes de conocimiento. Los educadores facilitan y monitorean a los estudiantes a que logren capacidades, habilidades para construir y gestionar sus propias redes de aprendizaje.

Otra de las teorías en las que se respalda este estudio es la teoría constructivista de aprendizaje, propuesta por Vygotsky, la cual enfatiza que las herramientas y el entorno social son de gran importancia en el campo educativo. Vygotsky sostiene que el aprendizaje es intrínsecamente social y se logra conocimiento a través de la interacción con otros, y el lenguaje es una herramienta fundamental en este proceso (Borgobello y Monjelat, 2019). Las discusiones, la colaboración y la instrucción directa son esenciales para el desarrollo cognitivo. Por otro lado, las herramientas culturales (como el lenguaje, los símbolos y los textos) son mediadores clave en el aprendizaje. Vygotsky argumenta que estas herramientas son cruciales para el desarrollo cognitivo porque permiten a los individuos comunicarse, resolver problemas y construir conocimiento, determinando e incidiendo así en la construcción de logros de aprendizajes significativos (Ledesma, 2014).

Los estudiantes logran tener una percepción positiva respecto de las aulas virtuales y el proceso respecto a la manera como se desarrollan las actividades, prácticas y tareas que han pasado de ser desarrolladas fuera del aula y dentro del aula, lo que a su vez, concluye que estas modalidades de enseñanza mediante plataformas virtuales priman por su comunicación asertiva, así como el rol

orientador del maestro, y el promover el aprendizaje autónomo y también el aprendizaje colaborativo (Astudillo et al, 2021).

En lo referente a la plataforma Classroom, esta fue incorporada hacia octubre de 2017 en la Benemérita Escuela Normal Federalizada BENFT, ya que estudiantes no podían ingresar a clases por estar en sus prácticas profesionales; de esta manera el estudiante podía tener acceso y estar comunicado con el maestro durante días o en sus tiempos libres; de esta manera los jóvenes tienen oportunidades de continuar con sus estudios y estar a la vanguardia de la tecnología y educación ya que actualmente tanto maestros como estudiantes tienen a la mano una computadora, laptop o celular a la mano (Guevara et al, 2019). La plataforma Classroom fue lanzada en el 2014, pero estaba disponible para centros educativos que tenían un contrato con Google Suit, a partir del 2017 estuvo a la mano de cualquier persona que tuviera una cuenta en Google. Batista (2018) A través del tiempo las herramientas virtuales se han ido actualizando y evolucionando de manera paulatina, esto debido a los avances en la tecnología en el Mundo, actualmente esto permite ampliar el aprendizaje en los estudiantes a estos nuevos instrumentos virtuales son conocidos como “Educación 2.0” de esta manera el estudiante tiene acceso de manera virtual desde cualquier dispositivo a información que necesite según su necesidad (Polo y Gallardo, 2020). El uso de diferentes herramientas digitales como el Classroom, permite que los aprendizajes de los estudiantes mejoren teniendo a la mano información actualizada de las diferentes áreas que sean imprescindible al estudiante; haciendo el aprendizaje flexible, dinámico y autónomo; en este sentido el estudiante debe reflexionar y asumir responsabilidad para gestionar sus aprendizajes de manera correcta y responsable (Sánchez y Salazar, 2021).

En la misma línea Gómez (2020) sostuvo que en el Google Classroom los docentes pueden elaborar clases, preparar tareas, estar en comunicación permanente y tener una diversidad de materiales de manera organizada en un único lugar, del mismo modo los estudiantes pueden tener acceso a las actividades educativas, en las opciones establecidas en las herramientas digitales respectivas. De este modo cuando se refiere a los espacios o aulas virtuales se debe tener en cuenta que el Classroom se ha transformado en una de las opciones

e indispensables en la actividad académica (Carreño, 2015).

Agurto et al. (2021) afirma que el uso de Google Classroom es una muy buena opción para los estudiantes de los diferentes niveles y modelos educativos, haciendo uso de herramientas como Google drive los estudiantes podrán intercambiar archivos, documentos y realizar trabajos de manera colaborativa, haciéndose uso en empresas y diferentes organizaciones incluyendo las instituciones educativas. De esta manera podemos afirmar que el uso de Google Classroom y sus herramientas son útiles en los diferentes sectores y actividades de igual manera en el campo educativos; haciendo uso de sus herramientas en el cual de manera asincrónica los estudiantes podrán realizar sus actividades de manera colaborativa. La plataforma Classroom proporciona diversas actividades propuestas por el docente que benefician al estudiante ya que Classroom es un aula virtual con el propósito de organizar, favorecer la interacción entre docente y estudiante; lograr un mejor rendimiento haciendo uso de herramientas tecnológicas promoviendo el interés de actualizarse (Obregón y León, 2023). ¿Qué es un entorno virtual? Llamado también Learning Management System LMS, es un software para información a distancia utilizada en un ambiente digital para el desarrollo y formación con la interacción de docentes y estudiantes (Polo y Gallardo, 2020). Piora (2021) El Classroom es una herramienta de Google para crear y administrar aulas virtuales, en la que el docente se comuniquen de manera fluida y asincrónica con sus estudiantes; esta plataforma educativa el docente puede compartir material, recursos, evaluar el logro de aprendizajes y mantener comunicación fluida con sus estudiantes.

Según Arias (2014), el uso de Google Classroom ofrece varias ventajas para los docentes: a) Facilita la creación y recopilación de diferentes actividades haciendo uso de herramientas digitales que los docentes podrán usar para lograr aprendizajes en los estudiantes con ayuda de la virtualidad; estas herramientas están al alcance de los estudiantes a través de Classroom, con la cuenta que el Ministerio brinda a los estudiantes a través de Gmail, el docente podrá también evaluar los avances de los estudiantes. b) Favorece la interrelación entre docentes y estudiantes haciendo más fluida la comunicación tomando en cuenta las interrogantes de los estudiantes y retroalimentando de manera asincrónica según

las necesidades de los estudiantes. c) Ayuda a organizar las actividades de los estudiantes a través de la creación de carpetas haciendo uso del Drive, de acuerdo con la necesidad del estudiante y de la finalidad que quiere para efectivizar sus trabajos.

La interacción entre profesores y alumnos se realiza mediante sus cuentas en Gmail, teniendo acceso a diferentes herramientas en la que realizará sus actividades virtuales teniendo cada alumno su propio espacio de almacenamiento en Google Drive con una capacidad limitada (Argudo y Ortega, (2022)). Los profesores tienen la posibilidad de compartir materiales audio visuales, archivos para que los estudiantes puedan observar y según las indicaciones de la maestra desarrollar las actividades que se subirán a la plataforma para ser evaluada por el docente. Se puede desarrollar trabajos colaborativos en la que cada integrante del equipo puede participar en tiempo real con la ayuda de un documento en Drive Esta práctica promueve la colaboración entre ellos haciendo uso de la virtualidad (Guevara et al., 2019).

Para Escobar et al. (2020) el Google Classroom y Meet, son herramientas gratuitas de fácil acceso que permite interactuar en especial en el campo educativo de manera sencilla y asincrónica, fortaleciendo los aprendizajes de los estudiantes a través de un aula virtual. Actualmente sabemos que los estudiantes se desenvuelven de manera rápida y efectiva en entornos virtuales, debemos de promover el uso de esta plataforma para lograr así que estén conectados con los docentes y entre ellos de manera virtual, asincrónica y que ellos gestionen de manera autónoma sus aprendizajes.

Para el uso del Classroom se consideraron 3 dimensiones. La primera Dimensión: Acceso; define acceso, a la acción de acercarse; entrada al trato o comunicación con algo. En cuanto al aspecto de la virtualidad se entiende como el acceso que tiene el estudiante a la herramienta Classroom desde cualquier computadora, dispositivo, etc. De igual manera abarca los ingresos de los estudiantes al Classroom para visualizar actividades, información, tareas; materiales complementarios, videos; de esta manera podrá acceder a cualquier hora según su disponibilidad, de esta manera se pone en práctica la educación

asincrónica, dando la oportunidad al estudiante de conectarse desde cualquier dispositivo y lograr aprendizajes haciendo uso de las Tics. podrá también tener acceso a sus logros ya que se puede tener acceso a la evaluación de sus actividades y el docente podrá retroalimentar y mantener una fluidez en la comunicación con el alumnado.

Segunda Dimensión: Interacción: Uno de los objetivos educativos del MINEDU, es la incorporación de las Tics en los aprendizajes, en tal sentido está utilizando las TICs; en la actualidad la interacción comunicativa virtuales es necesario en el logro de aprendizaje (Vásquez y Arango, 2012). La dimensión Interacción promueve en los estudiantes el intercambio de información, materiales de manera constante interactuando con sus pares o maestros de acuerdo con lo esperado; de igual manera podrá intercambiar opiniones o argumentarlas mediante los chats del aula virtual Classroom, tomando en cuenta las netiquetas y respetando el espacio virtual entre sus compañeros y maestros y maestras.

Tercera Dimensión; Participación: La participación es importante en el logro de aprendizajes, en este caso es primordial al referirnos en los EVA, ya que el estudiante debe hacer uso de diferentes herramientas virtual en el Classroom y participar ya sea de manera individual o en trabajos colaborativos tomando en cuenta la ventaja de Classroom de hacerlo de manera sincrónica o asincrónica (Rodríguez, 2014).

En la actualidad, las Tics en la educación se ha generalizado, ya que las personas están interconectadas en tiempo real, lo que nos permite formar parte de un mundo digital diverso. Esto nos brinda la oportunidad de interactuar desde nuestras propias referencias culturales y también de explorar y valorar otras tradiciones. Además, las TICs ofrecen oportunidades inclusivas para las personas con necesidades especiales al proporcionar herramientas accesibles que les permiten lograr aprendizajes estando en iguales condiciones con los demás.

Según lo que establece el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) establecido por el Ministerio de Educación en 2016, en relación con el logro de aprendizaje, se espera que el estudiante pueda reflexionar sobre su papel en la sociedad, considerando aspectos como el civismo, valores, democracia. Además,

se espera que sean capaces de analizar, reflexionar, argumentar y dar una opinión crítica sobre diferentes aspectos de nuestra historia, del espacio geográfico y de la economía nacional y mundial. Asimismo, se espera que interactúen siendo responsables de sus actos y poniendo en práctica las habilidades blandas (Minedu, 2016).

El perfil de egreso indica que el estudiante utiliza de forma responsable las TICs; siendo capaz de discernir y organizar sus actividades y tareas de manera interactiva, y responsable haciendo uso de las herramientas digitales. Además, puede seleccionar e instalar Apps según sus necesidades para adaptarse a los cambios. Asimismo, participa de manera responsable en las diferentes redes sociales, manteniendo un diálogo respetuoso y contribuyendo al desarrollo colaborativo de proyectos (Minedu, 2016).

El estudiante asume que actualmente es el quien construye sus aprendizajes, evaluando sus progresos y dificultades por sí mismo, y asumiendo la responsabilidad de siendo crítico y evaluando cada cierto tiempo si sus estrategias son efectivas o no. Además, el estudiante se encarga de organizar y fortalecer de forma autónoma diversas estrategias para los diferentes procesos de aprendizaje, de acuerdo con sus necesidades y la finalidad (Minedu, 2016).

El Minedu a través del CNEB, expresa las características de los estudiantes a través del perfil de egreso tomando en cuenta los grandes cambios de la sociedad, buscando promover una formación integral promoviendo el desarrollo de las potencialidades; en tal sentido dentro de su estructura toma como base tres definiciones claves que debe aprender los estudiantes: competencias, capacidades y estándares de aprendizaje.

Una competencia se describe como la habilidad de las personas para movilizar las capacidades para lograr aprendizaje que lo lleven a ser competentes. Esto con lleva a analizar y evaluar las posibilidades para resolver cualquier situación problemática que se presente, utilizando de manera pertinente sus conocimientos y habilidades, y aplicándolos de manera responsable. Ser competente implica la capacidad de combinar características personales y habilidades socioemocionales para actuar de manera adecuada en una situación



determinada. El desarrollo de competencias en su totalidad contribuye a fortalecer a los estudiantes, y este proceso se fortalece durante su vida.

Las capacidades; están conformadas por los diferentes recursos como: conocimientos, habilidades y actitudes que el alumno utiliza para enfrentar una determinada situación; sus conocimientos permiten desarrollos más complejos en el campo del saber que se va a construir mediante teorías, conceptos y procedimientos, los estudiantes a través de sus aprendizajes están construyendo conocimientos, en cuanto a las habilidades es el talento que tienen una persona para realizar alguna actividad con éxito ya sea de manera social, cognitiva o motora. En cuanto a la actitud, es la capacidad para actuar estando de acuerdo o desacuerdo ante situaciones determinadas según nuestro sistema de valores. (CENEB 2016)

Estas capacidades en su conjunto movilizándolas logran desarrollar competencias en nuestros estudiantes; de esta manera podrán afrontar diferentes situaciones teniendo la seguridad que actuarán de manera correcta, ética y profesionalmente.

Los estándares son los aprendizajes establecidos en las competencias que los estudiantes desarrollarán durante su educación. Estas descripciones delimitan el aprendizaje que debe lograr el estudiante al término de cada nivel educativo (VII nivel). Por tal motivo los estándares tienen como finalidad ser un referente del logro de aprendizaje que el estudiante debe lograr al finalizar cada nivel, en tal sentido el docente estará comprometido en hacer seguimiento y, monitorear los aprendizajes de manera permanente, flexible y de progreso adecuando los aprendizajes según las necesidades del estudiante, pero con miras a lograr la movilización de las capacidades y el logro del aprendizaje logrando así Aprendizajes significativos,

Según MINEDU, establece niveles en el aprendizaje en las diferentes competencias establecidas en el CNEB; especificando que el estudiante que obtenga AD, es porque ha logrado un desempeño destacado logrando desarrollar procesos de alta demanda cognitiva movilizand las capacidades en su conjunto obteniendo resultados óptimos. El estudiante que logre A, es porque ha obtenido los aprendizajes esperados, poniendo en práctica sus habilidades, capacidades y

actitudes logrando el desarrollo de competencias de manera satisfactoria; En proceso (B), cuando el estudiante no ha logrado desarrollar las capacidades necesarias para el logro de aprendizajes, esto debido a dificultades que no permiten un desarrollo óptimo de las capacidades y por ende de sus competencias. Y en el nivel (C), el estudiante tiene dificultades las cuales no le permite desarrollar sus capacidades y por consecuencia no logra desarrollar las competencias estando en un inicio de sus aprendizajes. La evaluación según el MINEDU es formativa y va de manera progresiva ya que el estudiante al terminar la educación básica es competente para poder desarrollarse de manera responsable, ética y profesionalmente en la sociedad (Minedu, 2016).

Según Quispe (2023); la evaluación formativa tiene como finalidad brindar actividades colaborativas y reflexivas de esta manera el estudiante obtendrá mejores niveles de logros de aprendizaje. Según el CNEB (Minedu, 2016), en el área de CC.SS. se desarrollan las siguientes competencias: el estudiante construye interpretaciones históricas, siendo reflexivo y crítico sobre los hechos y eventos históricos, ya que es un agente de cambio. Para desarrollar esta competencia, el estudiante debe movilizar y desarrollar habilidades para demostrar comprensión, interpretación y comparación de diversas fuentes históricas, expresando opiniones críticas y reflexivas y argumentándolas. Además, comprende el tiempo histórico reconociendo sistemas de medición tempo-espacial y organiza los procesos históricos según su desarrollo. También será capaz de jerarquizar las causas y consecuencias de diversos acontecimientos históricos relevantes.

Por otro lado, Quispe (2022); indicó que la enseñanza de la CC.SS. fortalece las capacidades de interpretación en los diferentes aspectos de la sociedad y los problemas actuales de nuestra realidad; dando una apreciación crítica, reflexiva y dando propuestas para una mejora. Es así como el área forma ciudadanos competentes y capaces de asumir retos de la sociedad actual comprometidos con su comunidad y el país.

En cuanto a la dimensión Espacio y el Ambiente; el estudiante desarrolla y asume una posición crítica y reflexiva sobre el cuidado del medio ambiente proyectándose a gestionar acciones para promover el desarrollo sostenible en sus

diferentes campos, comprendiendo, relacionando y comprometiendo a las autoridades y los diferentes agentes sociales inmersos en la problemática ambiental (Minedu, 2016).

En lo referente a la dimensión Recursos Económicos; el alumno tiene la capacidad para reconocer, analizar y comprometerse en manejar de manera responsable sus recursos económicos, identificando la importancia del Estado en las decisiones económicas y financieras del país, asume una postura crítica ante a las nuevas formas de economía e emprendimientos y los riesgos que han conllevado (Minedu, 2016).

En cuanto a la dimensión sobre entornos virtuales; en el CNEB del 2016; el estudiante debe elaborar sus actividades haciendo uso de herramientas digitales, transformando así su entorno de aprendizaje haciéndolo más interactivo, gestionando y adquiriendo información relevante; asimismo debe de interactuar con sus pares para la realización de actividades de manera colaborativa haciendo uso de la virtualidad (Minedu, 2016). Hacia el 2000 y como una manera de digitalizar la educación muchos países de Latinoamérica empezaron a adquirir equipos tecnológicos para docentes y estudiantes del sector público; países como El salvador, Argentina, Paraguay, Chile, Colombia, Perú, Jamaica, etc. Otra estrategia fue dar a los maestros préstamos para la adquisición de estos equipos para el apoyo en su planificación y elaboración de materiales virtuales para sus sesiones de aprendizaje CEPAL-UNESCO (2020). El Ministerio de educación priorizo la implementación y asesoría en competencias digitales a docentes de manera acelerada para poder cubrir las brechas que nos dejaba el cierre de las escuelas efectivizando la labor docente con la planificación; actualmente nuestros estudiantes cuentan con una cuenta en Classroom realizando actividades de las diferentes áreas, con las indicaciones de la maestra y del PIP realizan sus actividades, elaboran sus afiches, organizan información, investigan, realizan trabajos colaborativos y son evaluados siendo ellos protagonistas de sus propios aprendizajes.

En la Dimensión sobre Aprendizajes Autónomo, en un mundo globalizado como el actual el estudiante obtiene información de diferentes fuentes y de manera

muy rápida, es indispensable que logren gestionar sus aprendizajes de manera autónoma siendo ellos mismos los que logren aprendizajes significativos siendo conscientes de la manera en la que la obtuvieron CNEB (2016). Así mismo Alvites (2022) indica que los estudiantes regulan sus aprendizajes de manera autónoma evaluando sus avances, dificultades, poniendo en práctica y reconociendo sus habilidades, los recursos que necesita y las estrategias que pondrán utilicen en el logro de sus aprendizajes. De esta manera es necesario tomar en cuenta la metacognición, ya que el estudiante reflexionara sobre cómo, qué y para qué aprende; al responder estas interrogante estará logrando un aprendizajes significativo; también nos indica que su aprendizaje debe ser autorregulado, en este caso el estudiante es capaz de tomar y aplicar estrategias que lo conlleven a lograr esos aprendizajes significativos evaluando si las estrategias utilizadas ayudaron a sus objetivos y si no fuese el caso replantear las estrategias hasta lograr alcanzar sus objetivos.

Juscamayta (2019); indica que el uso de las TICs complementa los aprendizajes de los estudiantes ya que se encuentran fascinados y atraídos por la tecnología en las comunicaciones, resultando ser un engranaje importante en el proceso educativo. De igual manera Quintana (2021); El uso de plataformas y herramientas digitales como Google Classroom han logrado aprendizajes en estudiantes promoviendo el uso de esta herramienta brindando así una educación de calidad. En tal sentido las tecnologías que se han desarrollado de manera rápida en los últimos años son un complemento al proceso educativa y día a día están pasando a ser una herramienta indispensable en este proceso enseñanza aprendizaje.

Para Quispe (2022); los aprendizajes autónomos están relacionados a los medios digitales, estos pueden afectar de manera negativa a los estudiantes; por eso la implementación de los docentes es necesario para poder encaminar y fortalecer sus aprendizajes en entornos virtuales y así los estudiantes lograr aprendizajes significativos haciendo buen uso de las TICs y logrando su aprendizaje autónomo de manera responsable.

En relación con los objetivos planteado, se formularon las siguientes hipótesis: como hipótesis general: El uso del Classroom influye en el logro de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes de secundaria en una Institución educativa de Villa María del Triunfo 2024. Hipótesis específicas: El acceso a la plataforma Classroom influye significativamente en el logro de aprendizaje de ciencias sociales. La interacción con el Classroom influye significativamente en el logro de aprendizaje de ciencias sociales. La participación en el Classroom influye significativamente en el logro de aprendizaje de ciencias sociales.

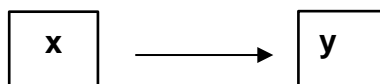
## II. METODOLOGÍA

Este estudio se clasifica como investigación de tipo básica. Según la “Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos” (OCDE), la investigación básica se define como aquella actividad científica que busca principalmente el avance del conocimiento fundamental sin alguna aplicación práctica inmediata. Este tipo de investigaciones se encausan en la comprensión de principios y leyes naturales, sin tener como objetivo directo la creación de productos, procesos o servicios comerciales. La investigación básica es esencial para el progreso científico y tecnológico a largo plazo, ya que proporciona los cimientos sobre los que se desarrollan las investigaciones aplicadas y tecnológicas (OCDE, 2018).

Esta investigación es de un enfoque cuantitativo, centrándose en la recaudación y análisis de datos numéricos y objetivos; el mencionado enfoque se caracteriza por emplear diversas técnicas estadísticas para estructurar la información y cuantificar variables, fenómenos o relaciones entre ellos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En cuanto al método, se empleó el método hipotético deductivo, este método implica plantear hipótesis previas que luego se confirman o refutan mediante la recolección y análisis de datos. Esta metodología es comúnmente utilizada para el estudio de fenómenos susceptibles de medición y cuantificación con precisión (Hernández y Mendoza, 2018).

En cuanto al diseño de investigación, este estudio se enmarcó en el diseño no experimental, al no haber manipulación de variables, sino que se midieron en su estado natural. En este tipo de diseño, los datos se recopilan sistemáticamente a través de la observación, sin intervenir directamente en el contexto o las condiciones analizadas (Hernández y Mendoza, 2018). El estudio se clasificó en el nivel correlacional causal, pues la finalidad es evaluar cómo el uso del Classroom influye en el logro de los aprendizajes de los estudiantes. Los estudios de nivel correlacional causal buscan describir y establecer relaciones de causa y efecto entre una variable denominada independiente y otra denominada dependiente. Además, este estudio fue de corte transversal, debido a que las variables fueron

medidas en un momento único (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).



Donde:

X: Variable independiente → Uso del Classroom

Y: Variable dependiente → Logro de aprendizaje

La variable independiente: Uso del Classroom, se define como la creación de aulas virtuales haciendo uso de una herramienta de Google en las que pueden compartir materiales, recursos, videos y enlaces, además de mantener una activa comunicación con el alumnado de manera asincrónica. Esta herramienta es gratuita y facilita a los docentes a evaluar diversas actividades, practicas e interactuar con alumnos. (Piora, 2021). En cuanto a las dimensiones del uso de la plataforma Classroom, estas son: Acceso, interacción y participación en la plataforma Classroom.

La variable dependiente: Logro de aprendizaje, son los resultados obtenidos por el alumnado después de haber experimentado aprendizajes significativos, considerando tanto su autonomía como el acompañamiento del docente. Estos logros están relacionados con el desarrollo de competencias y se evalúan mediante una evaluación formativa (Fernández et al., 2022). Las dimensiones para el logro de aprendizaje son: las interpretaciones históricas, espacio y ambiente, recursos económicos, entornos virtuales y aprendizaje autónomo. La definición operacional de cada variable se puede observar en el anexo 1.

En lo referente a la población, ésta se refiere a todos los individuos o casos que son relevantes para el investigador (Hernández y Mendoza, 2018). En este estudio, la población está conformada por 90 estudiantes de quinto año de secundaria pertenecientes a una institución educativa en Villa María del Triunfo. En cuanto a la muestra, definida como una parte representativa de la población (Hernández y Mendoza, 2018), fue seleccionada mediante muestreo probabilístico, es decir, cada participante tuvo la misma probabilidad de ser elegido, y quedó

conformada por 73 estudiantes de 5to grado de secundaria.

La técnica para recopilar la información sobre el uso del Classroom fue la encuesta, la cual consiste en un procedimiento para obtener datos relevantes para el investigador mediante un conjunto de preguntas estructuradas a una muestra. Su propósito es recopilar información sobre opiniones, actitudes, comportamientos o características demográficas (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Para la variable referida al logro de aprendizaje se tomó en cuenta el registro de calificaciones, donde la información proviene de los trabajos escritos, gráficos, pruebas objetivas y otros materiales similares (Arias, 2012)

El instrumento utilizado para evaluar el uso de Classroom fue un cuestionario, que consiste en una serie de preguntas diseñadas para recoger datos relevantes para el estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En este caso, se empleó el cuestionario diseñado por Cercado (2023) y cuya ficha técnica puede visualizarse en el anexo 2. Para el logro de aprendizaje, se utilizó el registro de calificaciones en base al instrumento diseñado por Alvites (2022) y adaptada por la investigadora. Este instrumento se basa en las competencias y capacidades establecidas en el CNEB (2016) para el área de Ciencias Sociales, cuya ficha técnica se evidencia en el anexo 2.

Los instrumentos fueron sometidos a validación mediante el criterio de juicio de expertos, éste, proceso consiste en determinar si un instrumento mide lo que realmente pretende medir (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018), los jueces evaluaron la validez y determinaron que cada instrumento es aplicable (Anexo 3). Así mismo se aplicó una prueba piloto para evaluar la consistencia interna de los instrumentos, es decir evaluar la confiabilidad de cada instrumento (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018); la prueba piloto se realizó con 20 estudiantes con las mismas características que la muestra, encontrando que ambos instrumentos evidencian alta confiabilidad puesto que el alfa de Cronbach fue de 0.931 y de 0.960 para el uso del Classroom y el logro de aprendizaje respectivamente (Anexo 4).

Después de recopilar la información, los datos fueron organizados y clasificados en una base de datos Excel, para luego ser procesados mediante el programa SPSS-26. Los resultados se presentan en tablas estadísticas. El análisis



inferencial correspondiente a la prueba de hipótesis se desarrolló a través de una prueba de regresión logística, la cual permite determinar la influencia de una variable independiente en una variable dependiente, para este caso, el uso de Classroom y el logro de aprendizaje respectivamente.

El desarrollo de esta investigación se ha realizado bajo los más altos estándares éticos y metodológicos. Se ha seguido estrictamente los códigos de ética que establecen la Universidad César Vallejo, el cual promueve valores como la integridad, la transparencia, la confidencialidad, la beneficencia, la no maleficencia, la honestidad y el consentimiento informado a cada participante. Además, se ha respetado la autoría de las fuentes utilizadas en la elaboración del presente proyecto, citando correctamente las referencias según las normas APA 7. Esto garantiza la originalidad y autenticidad del trabajo. Los resultados obtenidos en la investigación reflejan fielmente los datos encontrados durante el estudio. De esta manera, se asegura la validez, confiabilidad y credibilidad de la investigación.

### III. RESULTADOS

Este apartado comprende el procesamiento y análisis de la información obtenida a través de la aplicación de los instrumentos.

**Tabla 1**

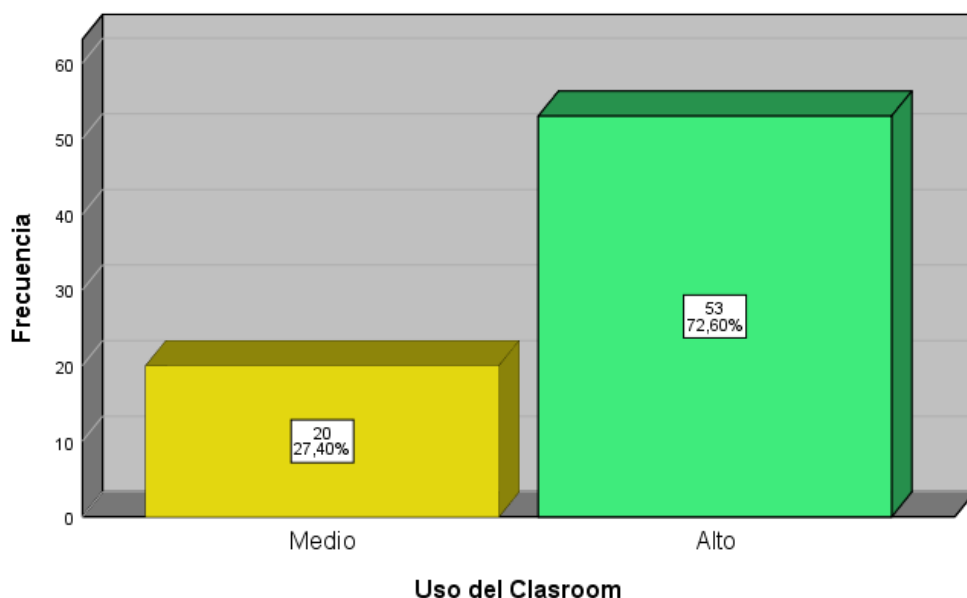
*Descripción del Uso de Classroom*

		Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Medio	20	27,4
	Alto	53	72,6
	Total	73	100,0

Nota: SPSS

**Figura 1**

*Descripción del Uso de Classroom*



En tabla 01 figura 01 se muestra que 72.6% (56) evidencia un uso del Classroom de nivel alto, mientras que 27.4% (20) es medio.

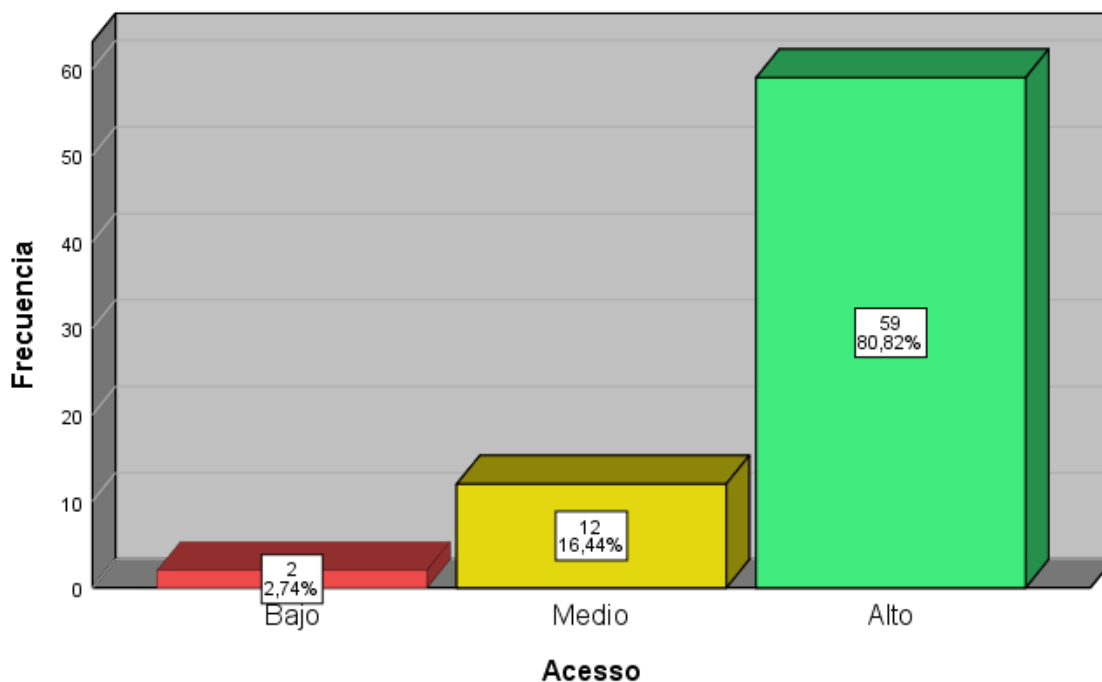
**Tabla 2**

*Descripción del Acceso al Classroom*

		n	%
Nivel	Bajo	2	2,7
	Medio	12	16,4
	Alto	59	80,8
	Total	73	100,0

**Figura 2**

*Descripción del Acceso al Classroom*



La figura 02 tabla 02 muestra que 2.7% (29) evidencia que el uso del Classroom es bajo, 16.4% (12) que es de nivel medio, mientras que 80.8% (59) que es de nivel alto.

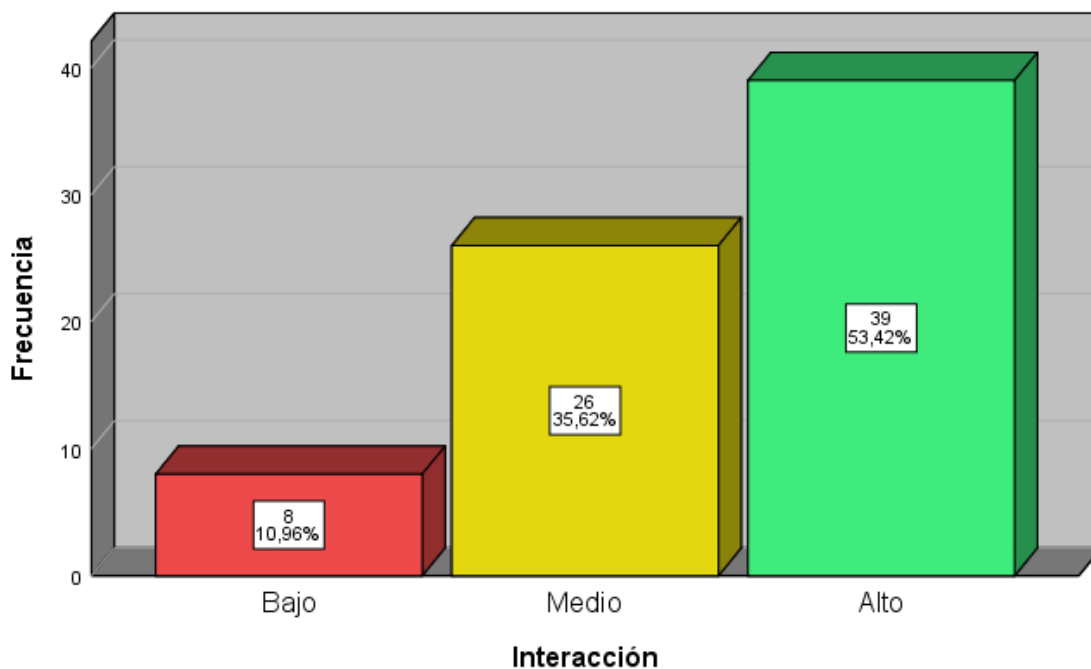
**Tabla 3**

*Descripción de la Interacción con el Classroom*

		n	%
Nivel	Bajo	8	11,0
	Medio	26	35,6
	Alto	39	53,4
Total		73	100,0

**Figura 3**

*Descripción de la Interacción con el Classroom*



La tabla 03 y la figura 03 muestra que 10,96% (8) evidencia que la interacción con el Classroom es baja, 35.6% (26) es de nivel medio, mientras que 53.4% (39) es de nivel alto.

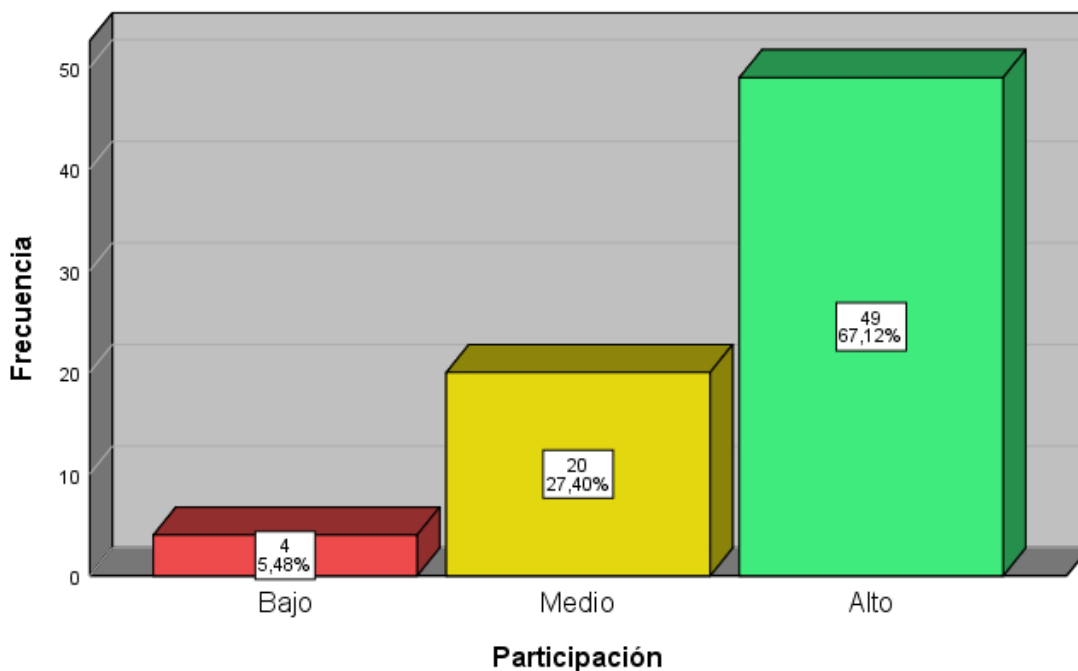
**Tabla 4**

*Descripción de la dimensión Participación en el Classroom*

		n	%
Nivel	Bajo	4	5,5
	Medio	20	27,4
	Alto	49	67,1
Total		73	100,0

**Figura 4**

*Descripción de la dimensión Participación en el Classroom*



Según la tabla 04 y figura 04 se observa 5.5% (4) evidencia que la participación en el Classroom es baja, 27.4% (20) que es de nivel medio, mientras que 67.1% (49) que es de nivel alto.

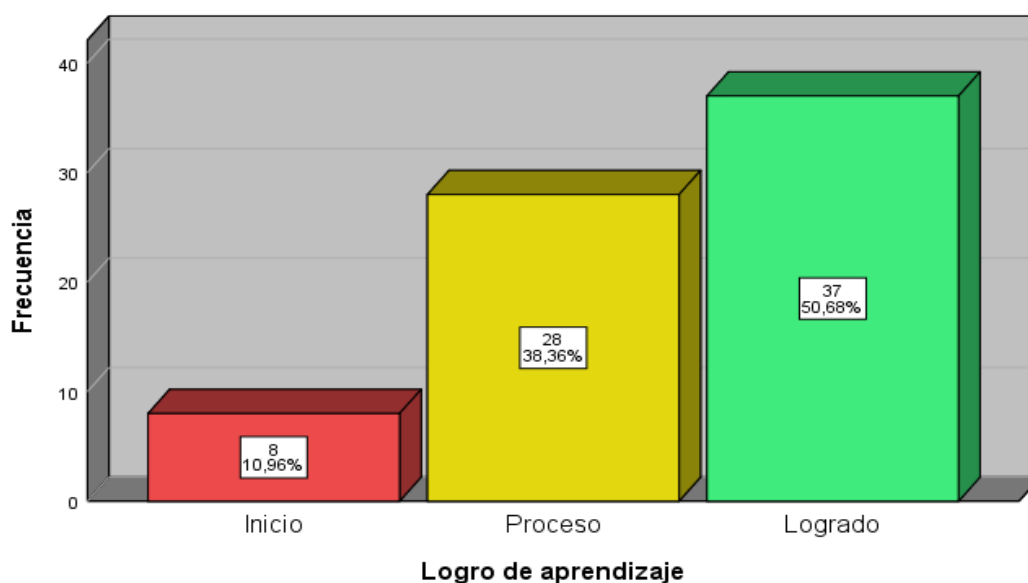
**Tabla 5**

*Descripción del Logro de aprendizaje*

		<b>n</b>	<b>%</b>
Nivel	Inicio	8	11,0
	Proceso	28	38,4
	Logrado	37	50,7
	Total	73	100,0

**Figura 5**

*Descripción del Logro de aprendizaje*



La tabla 5 y figura 5 muestra que respecto al logro de aprendizaje de los alumnos 11% (8) está en inicio, 38.4% (28) está en proceso, mientras que 50.7% (37) alcanzó un nivel de logrado.

**Tabla 6**

*Relación entre el Uso del Classroom y el Logro de aprendizaje.*

			Logro de aprendizaje			
			Inicio	Proceso	Logrado	Total
Uso del Classroom	Medio	n	3	13	4	20
		%	4,1%	17,8%	5,5%	27,4%
	Alto	n	5	15	33	53
		% del total	6,8%	20,5%	45,2%	72,6%
Total		n	8	28	37	73
		%	11,0%	38,4%	50,7%	100,0%

En la tabla 6 puede apreciarse que para el 4.1% de consultados el Uso del Classroom se da en un nivel medio y el Logro de Aprendizaje está en inicio; mientras que para el 45.2% el Uso del Classroom es alto y su Logro de Aprendizaje es logrado.

**Tabla 7***Relación entre el Acceso al Classroom y el Logro de aprendizaje*

			Logro de aprendizaje			
			Inicio	Proceso	Logrado	Total
Acceso	Bajo	n	0	1	1	2
		%	0,0%	1,4%	1,4%	2,7%
	Medio	n	2	7	3	12
		%	2,7%	9,6%	4,1%	16,4%
	Alto	n	6	20	33	59
		%	8,2%	27,4%	45,2%	80,8%
Total	n	8	28	37	73	
	%	11,0%	38,4%	50,7%	100,0%	

En la tabla 7 puede observarse que para 9.6% de participantes el acceso al Classroom se da en un nivel medio y el logro de aprendizaje está en proceso; mientras que para el 45.2% el acceso al Classroom es alto y su logro de aprendizaje es logrado.

**Tabla 8***Relación entre la dimensión Interacción con el Classroom y Logro de aprendizaje*

			Logro de aprendizaje			
			Inicio	Proceso	Logrado	Total
Interacción	Bajo	n	3	4	1	8
		%	4,1%	5,5%	1,4%	11,0%
	Medio	n	2	18	6	26
		%	2,7%	24,7%	8,2%	35,6%
	Alto	n	3	6	30	39
		%	4,1%	8,2%	41,1%	53,4%
Total	n	8	28	37	73	
	%	11,0%	38,4%	50,7%	100,0%	

La tabla 8 muestra que para 4.1% de alumnos, la interacción con el Classroom se da en un nivel bajo y el Logro de Aprendizaje está en inicio; el 24.7% evidencia que la interacción con el Classroom es medio y el logro de aprendizaje está en proceso; mientras que para el 41.1% la interacción con el Classroom es alto y su logro de aprendizaje es logrado.

**Tabla 9***Relación entre la dimensión Participación en el Classroom y Logro de aprendizaje*

			Logro de aprendizaje			
			Inicio	Proceso	Logrado	Total
Participación	Bajo	n	2	2	0	4
		%	2,7%	2,7%	0,0%	5,5%
	Medio	n	3	13	4	20
		%	4,1%	17,8%	5,5%	27,4%
	Alto	n	3	13	33	49
		%	4,1%	17,8%	45,2%	67,1%
Total	n	8	28	37	73	
	%	11,0%	38,4%	50,7%	100,0%	

La tabla 9 evidencia que para 2.7% de alumnado la participación en el Classroom se da en un nivel bajo y el logro de aprendizaje está en inicio; el 17.8% evidencia que la participación en el Classroom es de nivel medio y el logro de aprendizaje está en proceso; mientras que para el 45.2% la participación con el Classroom es alto y su Logro de aprendizaje es logrado.

**Prueba de normalidad**

Ho: Los datos tienen distribución normal

Ha: Los datos no tienen distribución normal

Debido a que la muestra está por encima de 50, se empleó la prueba de Kolmogorov-Smirnov para evaluar la normalidad en la distribución de la data

**Tabla 10***Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadística	gl	Sig.
Uso del Classroom	,455	73	,000
Acceso	,485	73	,000
Interacción	,334	73	,000
Participación	,413	73	,000
Logro de aprendizaje	,318	73	,000



Se observa en la tabla 10 que la significatividad es menor que 0.05, indicador que los datos no se distribuyen normalmente. Razón suficiente para evaluar las hipótesis mediante la regresión logística.

### Prueba de hipótesis general

H0: El Uso de Classroom no influye en el logro de aprendizajes

Hg: El Uso de Classroom influye en el logro de aprendizajes

**Tabla 11**

*Prueba de hipótesis general*

Información de ajuste de modelos				
Modelo	Logaritmo de verosimilitud-2	Chi-Cuadrado	g.l.	Sig.
Solo intersección	24,518			
Final	16,093	8,424	1	,004

**Tabla 12**

*Influencia del Classroom en el logro de aprendizajes*

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,109
Nagelkerke	,128
McFadden	,060

Dado que en la tabla 11 se evidencia que el valor de Sig = 0.004 < 0.05, se acepta que el Classroom influye en el logro de aprendizajes en alumnos de CCSS, donde según la tabla 12 el valor de Nagelkerke indica que influye en 12.8%, el cual es bajo.

### Prueba de hipótesis específica 1

H0: El acceso al Classroom no influye en el logro de aprendizajes

HE1: El acceso al Classroom influye en el logro de aprendizajes

**Tabla 13***Prueba de hipótesis específica 1*

<b>Información de ajuste de modelos</b>				
Modelo	Logaritmo de verosimilitud-2	Chi-cuadrado	g.l.	Sig.
Sólo intersección	18,855			
Final	15,533	3,322	2	,190

**Tabla 14***Influencia del acceso al Classroom en el logro de aprendizajes*

<b>Pseudo R cuadrados</b>	
Cox y Snell	,044
Nagelkerke	,052
McFadden	,024

Según se muestra en la tabla 13, la Sig = 0.190 > 0.05, se acepta que el acceso al Classroom no tiene influencia en el logro de aprendizajes en estudiantes de CCSS, donde la tabla 14, el valor de Nagelkerke indica que influye en 5.2%, lo que confirma que no es significativo.

**Prueba de hipótesis específica 2**

H0: La interacción con el Classroom no influye en el logro de aprendizajes

Hg: La interacción con el Classroom influye en el logro de aprendizajes

**Tabla 15***Prueba de hipótesis específica 2*

<b>Información de ajuste de modelos</b>				
Modelo	Logaritmo de verosimilitud-2	Chi-cuadrado	g.l.	Sig.
Solo intersección	45,662			
Final	22,852	22,810	2	,000

**Tabla 16***Influencia de la interacción con el Classroom en el logro de aprendizajes*

<u>Pseudo R cuadrados</u>	
Cox y Snell	,268
Nagelkerke	,315
McFadden	,164

Dado que en la tabla 15 se observa que la Sig = 0.000 < 0.05, se acepta que la interacción con el Classroom influye en el logro de aprendizajes en alumnos de CCSS, donde el valor de Nagelkerke de la tabla 16 indica que influye en 31.5%, el cual es bajo.

**Prueba de hipótesis específica 3**

H0: La participación en el Classroom no influye en el logro de aprendizajes

HE3: La participación en el Classroom influye en el logro de aprendizajes

**Tabla 17***Prueba de hipótesis específica 3*

<u>Información de ajuste de modelos</u>				
Modelo	Logaritmo de verosimilitud-2	Chi-cuadrado	g.l.	Sig.
Solo intersección	35,779			
Final	16,836	18,943	2	,000

**Tabla 18***Influencia de la participación en el Classroom en el logro de aprendizajes*

<u>Pseudos R cuadrado</u>	
Cox y Snell	,229
Nagelkerke	,268
McFadden	,136

Dado que en la tabla 17 la Sig = 0.000 < 0.05, se acepta que la participación en el Classroom influye en el logro de aprendizajes en estudiantes de CCSS, donde el valor de Nagelkerke de acuerdo con lo mostrado en la tabla 18 indica que influye en 26.8%, el cual es bajo.

#### IV. DISCUSIÓN

El presente estudio ha examinado el impacto que tiene el empleo de la plataforma Classroom en el logro de aprendizajes en estudiantes de ciencias sociales de una institución educativa en VMT. El resultado que arrojó el análisis reveló varias conclusiones clave que merecen una atención detallada a la luz de estudios previos. A nivel descriptivo se halló que en mayoría los estudiantes (72.6%) tenía un alto conocimiento respecto al uso del Classroom, seguido de un porcentaje menor que tenía un conocimiento medio (27.4%). Mientras que respecto al logro de aprendizajes se encontró que el 50.7% de alumnos alcanzaron un nivel de logrado, 38.4% se encontraba en proceso y solamente 11% en inicio. Por otro lado, se evidenció que el 45.2% de estudiante que tiene un alto nivel de uso de Classroom tiene a la vez un nivel logrado de aprendizaje y 20.5% está en proceso; en tanto que de los estudiantes que evidencian un nivel medio sobre uso de Classroom 17.8 está en proceso en el logro de aprendizaje y solo 4.1% está en inicio.

El trabajo planteó como objetivo general, evaluar la influencia del uso del Classroom en el logro de aprendizaje de ciencias sociales de los alumnos de secundaria de una Institución educativa ubicada en VMT 2024. El análisis de los datos indicó que el uso general de Classroom tiene una influencia relevante en el logro de aprendizaje de los estudiantes de ciencias sociales, con un valor de Sig = 0.004, menor a la significatividad teórica de 0,05. Sin embargo, el valor de Nagelkerke (12.8%) sugiere que, aunque la influencia es estadísticamente significativa, su magnitud es baja. Este hallazgo coincide con los resultados de investigaciones previas, como las de Huallparimachi (2022) que concluyó que el uso del Google Classroom incide significativamente ( $\text{sig.} < 0,05$ ) en el aprendizaje autónomo de los alumnos; a su vez Quispe et al. (2021), quienes también encontraron en su investigación evidenció la significativa influencia ( $p < 0.05$ ) del uso de las plataformas digitales en el logro académico de los alumnos en el área de Ciencias Sociales. Al respecto Polo y Gallardo (2020) sostuvieron que el uso del Classroom facilita y efectiviza el aprendizaje de los estudiantes, ya que le brinda acceso a información actualizada en las diversas áreas de estudio. Esto hace que el aprendizaje sea flexible, dinámico y, sobre todo, autónomo. En este contexto, el

estudiante debe reflexionar y asumir la responsabilidad de gestionar sus aprendizajes de manera adecuada y responsable. Otro estudio que se condice con los resultados es el desarrollado por Semanate y Robayo (2021) que concluyó que aplicar estrategias didácticas basadas en la TICs no solo favorece la adquisición del conocimiento, sino que también mejora el logro de aprendizajes de los alumnos, constituyendo este aspecto parte activa del entorno virtual. Estos hallazgos refuerzan la teoría del conectivismo de Siemens (2004), la cual presenta el aprendizaje como un proceso dinámico e interconectado, donde las herramientas digitales y información tecnológicas son fundamentales. Esta perspectiva se alinea con las realidades cambiantes del mundo contemporáneo y subraya la necesidad de adaptarse a las nuevas formas de adquirir y utilizar el conocimiento.

En cuanto al objetivo específico 1, éste estuvo orientado a determinar la influencia del acceso al Classroom en el logro de aprendizaje de ciencias sociales en el alumnado de secundaria de una Institución educativa de VMT 2024. los datos analizados indicaron que no hay una influencia importante del acceso al Classroom en el logro de aprendizaje, con un valor de Sig = 0.190, superior a 0.05, y un valor de coeficiente de Nagelkerke de 0.052 (5.2%). Este resultado sugiere que simplemente proporcionar acceso a la plataforma no es suficiente para mejorar los aprendizajes, por lo que se debe crear y fomentar actividades que vayan más allá del simple acceso a la plataforma, como pueden ser los debates, trabajos colaborativos, y evaluaciones interactivas que propicien que los alumnos se involucren activamente, y que dichas actividades deben ser evaluadas por los docentes y monitorear y seguir el progreso individual de cada estudiante proporcionándoles una retroalimentación constructiva cuando el caso lo requiera; esto contribuirá a que el aprendizaje sea significativo. En línea estudios como los de Alvites (2022) enfatizan que para que un aprendizaje sea efectivo utilizando las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) es imprescindible considerar la importancia de otros factores adicionales como por ejemplo la calidad de la interacción y la pedagogía utilizada en las actividades académicas. Por otro lado, los resultados hallados se contraponen a lo hallado por Cercado (2023) quien concluyó que la plataforma Classroom cuando es utilizada eficientemente por maestros y alumnos estos últimos alcanzan un aprendizaje de nivel significativo en

la materia de Ciencias Sociales. Por otra parte, también el estudio de Guevara et al. (2019) demostró la utilidad de la plataforma Google Classroom como una alternativa de enseñanza para mejorar los aprendizajes de los estudiantes en las diferentes áreas curriculares.

En relación con el objetivo específico 2, que se orientó a examinar la influencia de la interacción con el Classroom en el logro de aprendizajes de CCSS en el estudiantado de secundaria de una Institución educativa ubicada en VMT; se encontró que la interacción con la plataforma Classroom muestra una influencia significativa y algo más pronunciada en el logro de aprendizaje, con un valor de Sig = 0.000 y un valor de Nagelkerke de 0.315 que indica que la incidencia es de 31.5%. Aunque esta influencia sigue siendo baja, es significativa entre los factores analizados. Esto realza lo importante de una participación activa y efectiva en la plataforma para mejorar los aprendizajes, por tanto, el docente debe proponer tareas y proyectos que propicien la interacción como foros de discusión, participación en encuestas, documentos compartidos y comentarios en salas de reuniones. Estos resultados son consistentes con los hallazgos de Cercado (2023) que en su estudio confirmó que existe una incidencia significativa ( $p < 0.05$ ) del uso de la plataforma Classroom en el rendimiento académico, que se evidencia cuando los estudiantes alcanzan un nivel de logro en sus aprendizajes. En esa misma línea se encuentra el estudio realizado por Cendeño et al. (2020) donde llegó a la conclusión que promover el empleo de las aplicaciones como el Classroom y Meet Google contribuye al logro de los aprendizajes de los alumnos. Otra coincidencia con estos resultados se encontró en el Barragán et al. (2021) que también confirmó que el empleo de estrategias y recursos didácticos basados en plataformas virtuales influyen en el logro de aprendizajes de los estudiantes. En esa línea Arias (2014) menciona que el Classroom constituye una herramienta muy útil para el proceso educativo, pues le permite al docente tener ciertas ventajas como la creación y recopilación de tareas, mejorar la comunicación en clase; mientras que a los estudiantes les permite mantenerse organizados, visualizar fácilmente los trabajos y/o actividades pendientes, interactuar con su docente, lo cual contribuye al logro de sus aprendizajes. Los resultados enfatizan la importancia de la interacción entre los estudiantes y el docente mediante una plataforma virtual en

este caso el Classroom, lo cual se respalda en la teoría constructivista de Vygotsky la cual destaca la importancia del entorno social y las herramientas culturales como la tecnología, textos y símbolos, en el aula para enriquecer el proceso de mediación y apoyar el desarrollo cognitivo de los estudiantes en el logro de aprendizajes, ofreciendo un marco poderoso para diseñar prácticas educativas que promuevan el desarrollo cognitivo de los estudiantes a través de la interacción y la mediación (Borgobello y Monjelat, 2019).

El objetivo específico 3 consistió en evaluar de qué manera la participación en el Classroom influye en el logro de aprendizajes de CCSS en los alumnos de secundaria de una Institución educativa ubicada en VMT. El análisis estadístico arrojó que la participación en la plataforma Classroom presenta una influencia significativa con un valor de Sig = 0.000 y un valor de Nagelkerke de 0.268 que afirma que la participación en el Classroom tiene una influencia de un 26.8% en el logro de aprendizaje. Este resultado subraya la relevancia de la participación activa por parte de los estudiantes en las actividades de la plataforma para lograr mejores resultados de aprendizaje. Pues la participación en la educación actual constituye un aspecto importante en la actividad académica, pues esto implica el empleo de diferentes herramientas virtuales y el Classroom en particular favorece esta participación teniendo en cuenta que ofrece la ventaja que esta sea de manera sincrónica o asincrónica. Estos resultados hacen inferir que se debe estimular la participación mediante la implementación de estrategias que motiven, reconozcan e incentiven la activa participación por parte del estudiantado, como por ejemplo recompensas por participación, menciones honoríficas destacando los trabajos bien realizados. Para ello se deben adoptar enfoques pedagógicos que consideran al estudiante como el centro del proceso de aprendizaje, alentándolos a ser partícipes críticos de su propio proceso educativo. Estudios como el de Gómez (2020) han demostrado que la participación activa en entornos virtuales es crucial para el éxito académico y que el uso de las herramientas digitales que proporcionan las tecnologías de información y comunicación como el Classroom hacen que las clases sean más dinámicas lo cual contribuye significativamente al logro de los aprendizajes. En este sentido la teoría de Vygotsky señala que los educadores deben adoptar un enfoque de facilitación, proporcionando el andamiaje necesario

para ayudar a los estudiantes a avanzar en su Zona de Desarrollo Próximo. Por consiguiente, a medida que los estudiantes se vuelven más competentes, el educador puede reducir el apoyo gradualmente, favoreciendo su autonomía en su aprendizaje (Ledesma, 2014)

En resumen, el estudio revela que tanto el uso, la interacción y la participación en el Classroom influyen significativamente al logro de aprendizajes de los alumnos en el área de Ciencias Sociales, aunque estas influencias son relativamente bajas según los valores de Nagelkerke. El simple acceso al Classroom, por otro lado, no muestra una influencia significativa, sino que se requiere que los alumnos interactúen a través de una participación pero que sea muy activa, para lo cual la labor del docente es crucial, pues es el encargado de fomentar, generar y propiciar ambientes favorables para esta interacción. Estos hallazgos sugieren entonces que, para mejorar el logro de aprendizaje, es fundamental fomentar no solamente el uso de la plataforma Classroom, sino que también es necesario promover una mayor interacción y participación activa de los estudiantes en esta plataforma.



## **V. CONCLUSIONES**

Primero: Se demostró que la utilización de la plataforma Classroom en las actividades académicas tiene una influencia significativa en el logro de aprendizajes de los estudiantes de ciencias sociales en una institución educativa pública

Segundo: Se verificó que el mero acceso a la plataforma Classroom no tiene una influencia significativa en el logro de aprendizajes de los estudiantes, es decir no basta con solamente acceder a la plataforma para lograr los aprendizajes, sino que hay que desarrollar otras actividades y ventajas que ofrece el Classroom.

Tercero: Se demostró que la interacción con la plataforma Classroom tiene una influencia considerable en el logro de aprendizajes de los estudiantes en ciencias sociales. En otras palabras, la manera en que los estudiantes interactúan con Classroom tiene un efecto más notable en su aprendizaje en comparación con solo usar o acceder a la plataforma.

Cuarto: Se demostró que cuando la participación de los estudiantes es activa en Classroom, ello influye significativamente en el logro de aprendizajes en ciencias sociales. Es decir, la participación activa en Classroom parece ser un factor crucial para el aprendizaje de los estudiantes.

## VI. RECOMENDACIONES

Con base a lo obtenido en los resultados, se procede a hacer las siguientes recomendaciones, tanto a los directivos como a los docentes de la institución, las cuales están orientadas a optimizar el uso de Classroom, asegurando que tanto docentes como estudiantes puedan aprovechar óptimamente las oportunidades que ofrecen a fin de mejorar los aprendizajes en dicha institución educativa.

Primera: A las autoridades y directivos de la institución educativa, fomentar el uso efectivo de Classroom en las actividades académicas, para lo cual es necesario la capacitación a docentes y estudiantes mediante la implementación de programas de formación continua para que tanto docentes como estudiantes puedan aprovechar al máximo las herramientas y recursos que ofrece Classroom. Además, se debe asegurar que las actividades académicas estén diseñadas de manera que integren el uso de Classroom de forma significativa y relevante para el contenido de las ciencias sociales.

Segunda: Los docentes deben promover más que el acceso superficial a Classroom, es decir el desarrollo de actividades deben ser interactivas, se debe crear y fomentar actividades que vayan más allá del simple acceso a la plataforma, como debates, trabajos colaborativos, y evaluaciones interactivas que involucren activamente a los estudiantes. Además, se debe hacer un seguimiento y evaluación continua, implementar un sistema de seguimiento y evaluación que permita a los docentes monitorear el progreso de los estudiantes y ofrecer retroalimentación constructiva.

Tercera: Los docentes, deben fomentar la interacción activa con Classroom, a través de del diseño de tareas y proyectos que requieran la interacción activa de los estudiantes con la plataforma, tales como discusiones en foros, comentarios en documentos compartidos y participación en encuestas. Así también facilitar el uso de herramientas colaborativas, dentro de Classroom, como Google Docs, presentaciones compartidas y salas de reunión virtuales, para incentivar la interacción entre estudiantes.

Cuarta: Los docentes deben estimular la participación de los estudiantes a través de estrategias de motivación y reconocimiento para incentivar la participación de los estudiantes, como recompensas por participación, menciones honoríficas, y destacando trabajos bien realizados. Estas estrategias de enseñanza deben estar centradas en el estudiante, adoptando enfoques pedagógicos que pongan al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, alentándolos a ser participantes activos y críticos en su propio proceso educativo.

## REFERENCIAS

- Agurto, M., Carranza, M., & Trujillo, Y. (2021). Aplicación de aula virtual Google Classroom en el ámbito educativo: Una revisión sistemática. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(1), 499-519. [Dialnet-  
AplicacionDeAulaVirtualGoogleClassroomEnElAmbitoEd-9292103.pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7511111)
- Alvites, V. (2022). *Google Classroom en el aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa de Végueta* [Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/102207>
- Argudo, C. y Ortega, D. (2022). ICT in the teaching-learning process of Social Sciences. Basic General Education; *Revista Ciencia & Sociedad*, 2(2), 139-151. <https://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/34/31>
- Arias, F. (2012) *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme 6ta Edición. [http://www.formaciondocente.com.mx/06\\_RinconInvestigacion/01\\_Documentos/El%20Proyecto%20de%20Investigacion.pdf](http://www.formaciondocente.com.mx/06_RinconInvestigacion/01_Documentos/El%20Proyecto%20de%20Investigacion.pdf)
- Arias, X. (2014). *Google Classroom, una herramienta para dictar clases en tiempo real*. Recuperado de: <http://www.enter.co/culturadigital/ciudadinteligente/google-classroom-una-herramienta-para-dictar-clases-entempo-real/>
- Barragán, G., Zamura, J., Vergara, A. y Casquete K. (2023) *Influence of didactic strategies and resources on the teaching - learning process in basic education*; 8(4); 12-169; <https://doi.org/10.5281/zenodo.10002195>
- Batista, A. (2018). Google Classroom: Qué es, cómo funciona y cuáles son sus características principales-Parte 1. *Docentes en línea*. [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.16265/pr.16265.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.16265/pr.16265.pdf)
- Borgobello, A; Monjelat, N. (2019) *Vygotsky in the digital society: Analysis of*

*current scientific literature in open access; Perspectivas Metodológicas;*  
19(6); 1-24. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/149996>

Carreño, J. (2015) Using the virtual classroom by teachers of the school of accounting; *Cienciamatria*; 7(3); 180-204;  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/1609-8196\\_5f4ab7c15d855dbb3d78ceffd0c022c](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/1609-8196_5f4ab7c15d855dbb3d78ceffd0c022c)

Cedeño, M., Ponce, E., Lucas, Y. Perero, V. (2020). Classroom y Google Meet, como herramienta para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo de Conocimientos: Revista científico-profesional*, 5(7), 388-405.  
[Dialnet-ClassroomYGoogleMeetComoHerramientasParaFortalecer-9083747 \(1\).pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7543449)

CEPAL-UNESCO (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. CEPAL-UNESCO;  
<https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/c29b3843-bd8f-4796-8c6d-5fcb9c139449/content>.

Cercado, L. Plataforma Classroom y rendimiento académico en estudiantes de Administración de Empresas I ciclo del IESTP San José, Yurimaguas 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/12148>

Escobar, R., Aguilar, E., Flores, A., y Alonzo, E. (2020) Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(7), 388-405. [Dialnet-ClassroomYGoogleMeetComoHerramientasParaFortalecer-9083747.pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7543449)

Fernández, D., Banay, J., De La Cruz, D., Alegre, J., Breña, A., (2022). Logros de aprendizaje y desarrollo de competencias a través de la evaluación formativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*; 6(23); 23-42;  
[https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/6059/D.delaCruz\\_Horizontes\\_Articulo\\_spa\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/6059/D.delaCruz_Horizontes_Articulo_spa_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Gómez, J. (2020) Google Classroom: Una herramienta para la gestión pedagógica; *Mamakuna*, (14), 44–54.  
<https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/340>
- Gómez, J. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64-66.  
<https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.7>
- González, M. (2021). Competencias digitales del docente de bachillerato ante la enseñanza remota de emergencia. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 13(1), 6-19. <https://doi.org/10.32870/ap.v13n1.1991>
- Guevara, L., Magaña, E., Picasso, A. (2020) *El uso de google classroom como apoyo para el docente* [Tesis de grado]; Benemérita Escuela Normal Federalizada de Tamaulipas [laura.picasso@benft.edu.mx](mailto:laura.picasso@benft.edu.mx)
- Gutierrez, L. (2012) *Connectivism as a learning theory: Concepts, Ideas, and possible limitations*; *Education and Technology*; 1(1); 111-122;  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta Edición, pp. 102-256. México: McGRAW-HILL.
- Hernández-Sampieri, R y Mendoza, C. (2018) *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Editorial Mc Graw Hill Education, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- Huallparimachi, A. (2022). *Uso de Google Classroom y el aprendizaje autónomo en estudiantes de 1 de secundaria de una IE-UGEL 01*, [Tesis de grado. Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79805>
- Juscamayta, J. (2019) *Influencia de los recursos educativos innovadores en la comprensión lectora en los estudiantes de la I.E. Santo Domingo, Manchay 2019* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/112359>
- Ledesma, M. (2014) *Analysis of Vygotsky's theory for the reconstruction of social*

*Intelligence*; Catholic University Publishing; 1ra Edition;  
<file:///C:/Users/hp/Downloads/LIBRO-VYGOTSKY.pdf>

MINEDU (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Ministerio de educación. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>.

MINEDU (2022) *Evaluación Muestral de Estudiantes 2022 presenta resultados más bajos que los de 2019*. (s. f.). Noticias - Ministerio de Educación - Plataforma del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/737725-evaluacionmuestral-de-estudiantes-2022-presenta-resultados-mas-bajos-que-losde-2019>

Obregón, E. y León, E. (2023). Flipped class in the significant learning of Social Studies in the seventh grade of Basic Education; *Revista InveCom/ISSN en línea: 2739-0063*, 3(2), 1-17. <https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/509/329>

OCDE/Eurostat (2018), *Oslo Manual 2018: Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation, 4th Edition*, The Measurement of Scientific, Technological and Innovation Activities, OECD Publishing, Paris/Eurostat, Luxembourg, <https://doi.org/10.1787/9789264304604-en>.

ONU (2015) *United Nations. Sustainable development goals*;  
<https://www.un.org/es/impacto-acad%C3%A9mico/page/objetivos-de-desarrollo-sostenible>

Polo, A., Gallardo, M. (2020). Uso de la Plataforma Classroom como herramienta virtual a nivel de Educación media general. *Mérito Revista de Educación*. L: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/729/7294379002/>

Priora, C. (2021). *Google classroom*. 1era. Ed. Plandos. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WPs-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=PRIORA+2021&ots=L7hekcwSZM&sig=3wQHXPt\\_IlfqQ6m0xW9AOonQ7i2k#v=onepage&q=PRIORA%202021&](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WPs-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=PRIORA+2021&ots=L7hekcwSZM&sig=3wQHXPt_IlfqQ6m0xW9AOonQ7i2k#v=onepage&q=PRIORA%202021&)

[=false](#)

- Quintana, S. (2022). *Google Classroom y logro de competencias desde la perspectiva docente de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús. Piura*. [Tesis de grado. Universidad César Vallejo]; <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/84270>
- Quispe, A. (2022). *Uso de Google Classroom y el aprendizaje autónomo en estudiantes de 1 de secundaria de una IE-UGEL 01, 2021* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79805>
- Quispe, J., Flores, A. y Ignacio, M. (2022). Las TIC y el logro de competencias en el área de Ciencias Sociales. *Innova Shinambo*, 3(1), 55-68. <<http://51.222.120.103/index.php/EDUCACION/article/view/46>>.
- Quispe, N. (2023). *Aprendizaje colaborativo y logros de aprendizaje de ciencia tecnología en cuarto grado de secundaria de una institución educativa, Cusco 2023* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/121582>
- Ríos, R. (2023). Logro de aprendizaje, concepto, aspectos generales, mejoras, retos y perspectivas. *Escuela de Profesores del Perú*. <https://epperu.org/logro-de-aprendizaje-concepto-aspectos-generales-mejoras-retos-y-perspectivas/>
- Rodríguez, W. (2021). Study about evidence of meaningful learning in a classroom under the flipped classroom model; *Eduotec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*,1(55), 1-17. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.55.618>
- Rodríguez, J. (2014) The tic resources favoring independent learning strategies: student self-regulated and self; *Crescendo*; 5(2); 233-252; <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5127645>
- Sánchez, D., y Salazar, Z. (2021). Google Classroom is an alternative tool for



interlearning in social studies. *CIENCIAMATRIA*, 7(3), 180-204.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8326129>

Semanate, D. y Robayo, D. (2021) ICT-based didactic strategy to improve academic performance in the area of Mathematics. *EPISTEME KOINONIA*. 4(8); 388–412; <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1384>

Siemens, G. (2004). *A learning theory for the digital age*. Disponible en <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

Vásquez, C., y Arango, S. (2012). Estrategias de participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje. *Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 10(20), 95-108.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-25222012000100007&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-25222012000100007&script=sci_arttext)

Vera, M. (2022). *Inteligencia emocional y logros de aprendizajes en ciencias sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ayacucho*, [Tesis de grado. Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/100367>

## ANEXOS

### Anexo 1: Tabla de Operacionalización de las variables

Variable de estudio	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Uso del Classroom	El Classroom es una herramienta de Google, en la que el docente puede crear aulas virtuales donde compartirá con sus estudiantes materiales, recursos, videos, enlaces y tener una comunicación activa con los estudiantes de manera asincrónica: Esta herramienta virtual es gratuita y permite al docente evaluar el logro de aprendizaje. Piora (2021)	Está compuesta por 3 dimensiones de 15 indicadores y de 20 ítems	Acceso	Acceso virtual a clases	1-2	Nunca=1 Casi nunca= 2 A veces= 3 Casi siempre= 4 Siempre= 5
				Acceso a materiales	3-4	
				Acceso a fuentes complementarias de información.	5-6	
				Acceso a recursos	7	
				Acceso a resultados y evaluación.	8	
				Uso de Drive y carpetas	9	
			Interacción	Uso de URL (videos, web)	10	
				Compartir información	11	
				Participación en chats	12	
			Participación	Netiqueta	13	
				Participación en trabajos haciendo uso de la plataforma	14-15	
				Publicación de trabajos.	16	
				Relación entre participantes-	17-18	
Participación en foros	19					
Logro de Aprendizaje	El logro de aprendizaje es el resultado alcanzado por los estudiantes, después de haber vivido experiencias de aprendizajes significativos, tomando en cuenta la autonomía y el acompañamiento del docente; estos logros de aprendizajes están ligados al desarrollo de las competencias tomando en cuenta la evaluación formativa Fernández et al. (2022)	Conformado por 5 dimensiones, 15 indicadores y 20 ítems	Interpretaciones históricas	Participación enviando archivos al docentes y compañeros	20	Deficiente= 1 Regular= 2 Bueno= 3 Muy bueno= 4 Excelente= 5
				Interpreta críticamente fuentes diversas	1	
				Comprende el tiempo histórico	2	
			Espacio y Ambiente	Elabora explicaciones históricas.	3-4	
				Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.	5	
				Maneja fuentes de información para conocer el espacio geográfico.	6	
			Recursos económicos	Genera acciones para preservar el ambiente.	7-8	
				Comprende las relaciones entre el sistema económico y financiero.	9-10	
			Entornos virtuales	Toma decisiones económicas y financieras.	11-12	
				Personaliza entornos virtuales.	13	
	. Gestiona información del entorno virtual.	14				

			generados por las Tics	Interactúa en entornos virtuales.	15	
				Crea entornos virtuales en diversos formatos	16	
			Aprendizajes Autónomos	Determina que necesita aprender.	17	
				. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas	18- 19	
				Seguimiento del avance de su aprendizaje	20	

## Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos:

### Cuestionario de Uso de Classroom

Estimado estudiante:

A continuación, se presentan 20 preguntas acerca del uso de Classroom en la Institución Educativa en la que estudias; para cada afirmación marca con un aspa (X) la alternativa que creas conveniente,

Nunca: 1

Casi Nunca: 2

A veces: 3

Casi siempre: 4

Siempre: 5

Instrucciones:

- Lea cada enunciado con detenimiento.
- Seleccione sólo una opción por enunciado.
- Sea honestos en sus respuestas, recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas

Variables	Indicador	Preguntas	Escala				
			Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
			1	2	3	4	5
Dimensión 1: Acceso.	Indicador 1: Acceso virtual a clases.	1. ¿Utilizas la plataforma Classroom?					
		2. ¿La plataforma Classroom te permite acceder en cualquier momento y espacio?					
	Indicador 2: Acceso a materiales	3. ¿Accedes a materiales de estudio de la plataforma?					
		4. ¿En la plataforma se encuentran los contenidos de la asignatura Unidades Didácticas)?					
	Indicador 3: Acceso a fuentes complementarias de información.	5. ¿Te permite descargar los contenidos de la plataforma?					
		6. ¿Accedes a descargar y visualizar los archivos que sube a la plataforma Classroom?					
	Indicador 4: Acceso a recursos.	7, ¿Los docentes suben recursos como archivos teóricos y prácticos de las sesiones de aprendizaje?					
	Indicador 5: Acceso a resultados y evaluación.	8. ¿La plataforma te permite visualizar el registro de notas de la asignatura (Unidades Didácticas) ?					
	Indicador 6: Uso de Drive y Carpetas.	9. ¿Usas de forma frecuente el drive y carpetas de Classroom?					
	Indicador 7: Usos de URL (videos, Web).	10. ¿Tienes acceso a prácticas y exámenes en línea dentro de la plataforma programadas por los docentes?					

Dimensión 2: Interacción.	Indicador 1: Compartir información.	11. ¿Compartes información en diferentes formatos como por ejemplo, documentos de textos, presentaciones multimedia, imágenes y videos o audios.					
	Indicador 2: Participación en chats.	12. ¿Intervienes constantemente a través de chat en cada clase que desarrollan los docentes?					
	Indicador 3: Netiqueta.	13. ¿Demuestras competencias para comunicarte digitalmente siguiendo y respetando las normas de netiqueta (normas de comportamiento general en internet) ?					
Dimensión 3: Participación.	Indicador 1: Participación en trabajos haciendo uso de la plataforma.	14. ¿Participas en trabajos colaborativos haciendo uso de la plataforma?					
		15. ¿Participas en trabajos de investigación donde haces uso de las Tics?					
	Indicador 2: Publicación de trabajos.	16. ¿Mediante la plataforma Classroom ha compartido archivos digitales con sus compañeros para trabajar tanto fuera como dentro del aula?					
		Indicador 3: Relación entre participantes.	17. ¿La plataforma Classroom te permite enviar e intercambiar mensajes con los docentes y compañeros de aula?				
	18. ¿La plataforma Classroom permite una adecuada comunicación entre los estudiantes?						
	Indicador 4: Participación en foros.	19. ¿Participas frecuentemente en los foros programados por la docente de las distintas asignaturas?					
Indicador 5: Participación enviando archivos al docente y compañeros	20. ¿La plataforma Classroom permite subir y descargar varios formatos de archivo?						

FUENTE: Cercado

## **Ficha técnica del instrumento que mide el uso del Classroom**

---

Nombre	: Cuestionario de medición del uso del Classroom
Autor	: Lenín Arquímedes Cercado Tarrillo,
Año	: 2023
Adaptación	: Aralí Arce Huancacuri
Objetivo	: Medir el nivel de uso del Classroom
Administración	: Individual
Tiempo	: 15 minutos
Sujetos de aplicación	: Estudiantes de educación básica
Dimensiones	: Acceso, interacción, participación
Escala de calificación	: Tipo Likert Nunca = 1 hasta Siempre = 5. La escala valorativa de la variable es de tipo ordinal y se clasifica en tres niveles: Bajo, Medio y Alto.

---

## Cuestionario Logro de Aprendizaje

Estimado estudiante:

A continuación, se presentan 20 rúbricas de evaluación que tienen como finalidad de recoger su valoración respecto a la forma como aplica sus aprendizajes en el área de Ciencias Sociales, se establecen como para lo cual preguntas acerca del uso de Classroom en la Institución Educativa en la que estudias; para cada afirmación marca con una aspa (X) la alternativas que creas conveniente,

Deficiente: 1

Regular: 2

Bueno: 3

Muy Bueno: 4

Excelente: 5

Instrucciones:

- Lea cada enunciado con detenimiento.
- Seleccione sólo una opción por enunciado.
- Sea honestos en sus respuestas, recuerde que no hay respuestas correctas o Incorrecta.

Aspectos	Ítem	Criterios	VALORACIÓN				
			Deficiente (1)	Regular (2)	Bueno (3)	Bueno (4)	Excelente (5)
INTERPRETACIONES HISTÓRICAS		Realiza interpretaciones de forma crítica de las diversas fuentes Y luego comparte por el chat					
		Comprende el tiempo histórico, trabajando cooperativamente para lograr las metas usando chat, comentarios (foros), y otros, para mejorar tu aprendizaje.					
		Busca explicaciones sobre los procesos históricos aplicando técnicas como dominios de software y PC., para la mejora de tu aprendizaje.					
		Organiza los procesos históricos en un organizador visual y comprende información con sus compañeros.					
ESPACIO Y AMBIENTE		Comprende las relaciones entre los elementos de la naturaleza y su impacto en las condiciones de vida de la población, mediante chat.					
		Busca fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente y luego compartes con tus compañeros de forma virtual.					
		Propone y comparte acciones para el aprovechamiento sostenible del ambiente local y global para mejorar tus aprendizajes.					

		<p>Las fuentes de información y herramientas digitales para representar e interpretar el espacio geográfico y el ambiente.</p>					
RECURSOS ECONÓMICOS		<p>Analiza las relaciones entre los agentes económicos al promover el ahorro y la inversión, haciendo uso del chat.</p>					
		<p>Propone alternativas para el uso responsable de los recursos económicos y financieros, realizando afiches y lo compartes con tus compañeros.</p>					
		<p>Analiza la importancia del mercado y el comercio internacional en los grupos de debates.</p>					
		<p>Analiza las decisiones económicas y financieras al elaborar presupuestos personales.</p>					
TORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TICS		<p>Analizas entornos virtuales de forma creativa y ordenada de forma responsable.</p>					
		<p>Analiza información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información, mediante un organizador visual de forma responsable.</p>					
		<p>Analiza información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información, mediante un organizador visual de forma responsable</p>					
		<p>Analiza los objetos virtuales en diversos formatos como diseño, gráficos, diagramas y otros.</p>					
APRENDIZAJE AUTÓNOMO		<p>Analiza la pregunta "¿qué necesitas aprender?" para brindar solución ante cualquier dificultad</p>					
		<p>Analiza las acciones de organización, para alcanzar tu aprendizaje y lograr tus metas, siendo eficiente.</p>					
		<p>Analizas una planificación de la secuencia del avance de tu aprendizaje, para alcanzar tus metas.</p>					
		<p>Analiza su aprendizaje, al establecer prioridades en relación a una tarea.</p>					

FUENTE: Adaptado de Alvites.



## **Ficha técnica del instrumento que mide el logro de aprendizaje en CCSS**

---

Nombre	: Cuestionario que mide el logro de aprendizaje en CCSS
Autor	: Vilma Alvites Carhuatanta
Año	: 2022
Adaptación	: Aralí Arce Huancacuri
Objetivo	: Medir el nivel el logro de aprendizaje en CCSS
Administración	: Individual
Sujetos de aplicación	: Estudiantes de educación básica del nivel secundaria
Dimensiones	: Interpretaciones históricas, Espacio y Ambiente, Recursos económicos, Entornos virtuales generados por las Tics, Aprendizajes Autónomos.
Escala de calificación	: Tipo Likert, desde Deficiente = 1 hasta Excelente = 5. Escala valorativa de tipo ordinal y se clasifica en tres niveles: Inicio, Proceso y Logrado.

---

### Anexo 3: Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos

Juez validador	Opinión de aplicabilidad	
	Uso del Classroom	Logro de aprendizaje
Dra. Gardenia Bustamante Romaní	Aplicable	Aplicable
Dr. Raúl Delgado Arenas	Aplicable	Aplicable
Dra. Edith Silva Rubio	Aplicable	Aplicable

#### JUEZ 01

**INSTRUCCIÓN:** A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del Cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Uso de Classroom en el logro de aprendizajes en estudiantes de una Institución Educativa de Villa María del Triunfo 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

#### Matriz de validación del cuestionario de la variable Uso del Classroom


Definición de la variable: El Classroom es una herramienta de Google, en la que el docente puede crear aulas virtuales donde compartirá con sus estudiantes materiales, recursos, videos, enlaces y tener una comunicación activa con los

estudiantes de manera asincrónica: Esta herramienta virtual es gratuita y permite al docente evaluar el logro de aprendizaje. Piora (2021)

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dimensión 1: Acceso	Indicador 1: Acceso virtual a clases	1. ¿Utilizas la plataforma Classroom?	1	1	1	1	
		2. ¿La plataforma Classroom te permite acceder en cualquier momento y espacio?	1	1	1	1	
	Indicador 2: Acceso a materiales.	3. ¿Accedes a materiales de estudio de la plataforma?	1	1	1	1	
		4. ¿En la plataforma se encuentran los contenidos de la asignatura Unidades Didácticas)?	1	1	1	1	
	Indicador 3: Acceso a fuentes complementarias de información	5. ¿Te permite descargar los contenidos de la plataforma?	1	1	1	1	
		6. ¿Accedes a descargar y visualizar los archivos que sube a la plataforma Classroom?	1	1	1	1	
	Indicador 4: Acceso a recursos.	7. ¿Los docentes suben recursos como archivos teóricos y prácticos de las sesiones de aprendizaje?	1	1	1	1	
	Indicador 5: Acceso a resultados y evaluación.	8. ¿La plataforma te permite visualizar el registro de notas de la asignatura (Unidades Didácticas) ?	1	1	1	1	
	Indicador 6: Uso de drive y carpetas.	9. ¿Usas de forma frecuente el drive y carpetas de Classroom?	1	1	1	1	
	Indicador 7: Uso de URL (videos, Web	10. ¿Tienes acceso a prácticas y exámenes en línea dentro de la plataforma programadas por los docentes?	1	1	1	1	
Dimensión 2: Interacción	Indicador 1: Compartir información	11. ¿Compartes información en diferentes formatos como, por ejemplo, documentos de textos, presentaciones multimedia, imágenes y videos o audios?	1	1	1	1	
	Indicador 2: Interacción en Chat	12. ¿Intervienes constantemente a través de chat en cada clase que desarrollan los docentes?	1	1	1	1	
	Indicador 3: Netiqueta	13. ¿Demuestras competencias para comunicarte digitalmente siguiendo y respetando las normas de netiqueta (normas de comportamiento general en internet) ?	1	1	1	1	

Dimensión 3: Participación	Indicador 1: Participación haciendo uso de La plataforma	14. ¿Participas en trabajos colaborativos haciendo uso de la plataforma?	1	1	1	1	
	Indicador 2: Publicación de trabajos	15. ¿participas en trabajos de investigación donde haces uso de las Tics?	1	1	1	1	
	Indicador 3: Relación entre participantes	16. ¿Mediante la plataforma Classroom ha compartido archivos digitales con sus compañeros para trabajar tanto fuera como dentro del aula?	1	1	1	1	
	Indicador 4: Participación en foros.	17. ¿La plataforma Classroom te permite enviar e intercambiar mensajes con los docentes y compañeros de aula?	1	1	1	1	
	Indicador 5: Participación enviando archivos al docente y compañeros	18. ¿La plataforma Classroom permite una adecuada comunicación entre los estudiantes?	1	1	1	1	
		19. ¿Participas frecuentemente en los foros programados por la docente de las distintas asignaturas?	1	1	1	1	
		20. ¿La plataforma Classroom permite subir y descargar varios formatos de archivo?	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario del Uso de Classroom
Objetivo del instrumento	Determinar la influencia del Uso de Classroom
Nombres y apellidos del experto	Dr. Gardenia Bustamante Romani
Documento de identidad	09329599
Años de experiencia en el área	12 años
Máximo Grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	UGEL 05
Cargo	Especialista en Educación
Número telefónico	945087981
Firma	 Mg. Gardenia Bustamante Romani
Fecha	18/05/2024

## Matriz de validación del cuestionario de la variable Logro de Aprendizaje


Definición de la variable: El logro de aprendizaje es el resultado alcanzado por los estudiantes, después de haber vivenciado experiencias de aprendizajes significativos, tomando en cuenta la autonomía y el acompañamiento del docente; estos logros de aprendizajes están ligados al desarrollo de las competencias tomando en cuenta la evaluación formativa Fernández et al. (2022)

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Interpretaciones Históricas.	Interpreta críticamente fuentes diversas	1. realiza interpretaciones de forma crítica de las diversas fuentes u luego comparte por el chat	1	1	1	1	
	Comprende el tiempo histórico	2. Comprende el tiempo histórico, trabajando cooperativamente para lograr las metas usando chat, comentarios (foros), y otros, para mejorar sus aprendizajes.	1	1	1	1	
	Elabora explicaciones Históricas	3. Elabora explicaciones sobre los procesos históricos aplicando técnicas como dominios de software y PC., para la mejora de tu aprendizaje.	1	1	1	1	
		4. Argumenta los procesos históricos en un organizador visual y comparte información con sus compañeros.	1	1	1	1	
Espacio y el Ambiente	Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.	5. Comprende las relaciones entre los elementos de la naturaleza y su impacto en las condiciones de vida de la población, mediante chat.	1	1	1	1	
	Maneja fuentes de información para conocer el espacio geográfico	6. Manejas fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente y luego compartes con tus compañeros de forma virtual	1	1	1	1	
	Genera acciones para preservar el ambiente	7. Elabora y comparte acciones para el aprovechamiento sostenible del ambiente local y global para mejorar tus aprendizajes	1	1	1	1	

		8. utilizar fuentes de información y herramientas digitales para representar e interpretar el espacio geográfico y el ambiente.	1	1	1	1	
Recursos Económicos.	Comprende las relaciones entre el sistema económico y financiero.	9. Explicas las relaciones entre los agentes económicos al promover el ahorro y la inversión, haciendo uso del chat.	1	1	1	1	
		10. Propones alternativas para el uso responsable de los recursos económicos y financieros, realizando afiches y lo compartes con tus compañeros.	1	1	1	1	
	Toma decisiones económicas y financieras.	11. Explica la importancia del mercado y el comercio internacional en los grupos de debates.	1	1	1	1	
		12. Tomas decisiones económicas y financieras al elaborar presupuesto personal.	1	1	1	1	
Entornos Virtuales generados por las Tics.	Personaliza entornos virtuales	13. Personalizas entornos virtuales de forma creativa y ordenada de forma responsable	1	1	1	1	
	Gestiona información del entorno virtual.	14. Gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información, mediante un organizador visual de forma responsable	1	1	1	1	
	Interactúa en entornos virtuales.	15. Gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información, mediante un organizador visual de forma responsable	1	1	1	1	
	Crea entornos virtuales en diversos formatos.	16. Creas objetos virtuales en diversos formatos como diseño, gráficos, diagramas y otros.	1	1	1	1	
Aprendizaje Autónomo	Determina que necesitas aprender.	17. Determina "que necesitas aprender" para brindar solución ante cualquier dificultad.	1	1	1	1	
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas.	18. Elaborar acciones de organización, para alcanzar tu aprendizaje y lograr tus metas, siendo eficiente.	1	1	1	1	
		19. Realizas una planificación de la secuencia del avance de tu aprendizaje, para alcanzar tus metas.	1	1	1	1	

	Seguimiento del avance de su aprendizaje.	20.Gestiona su aprendizaje, al establecer prioridades en relación a una tarea.	1	1	1	1	
--	---	--	---	---	---	---	--

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de competencia directiva
Objetivo del instrumento	Determinar el logro de Aprendizaje
Nombres y apellidos del experto	Dr. Gardenia Bustamante Romani
Documento de identidad	09329599
Años de experiencia en el área	12 años
Máximo Grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	UGEL 05
Cargo	Especialista en Educación
Número telefónico	945087981
Firma	 <hr/> Mg. Gardenia Bustamante Romani
Fecha	18/05/2024

## JUEZ 02

### Matriz de validación del cuestionario de la variable Uso del Classroom

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dimensión 1: Acceso	Indicador 1: Acceso virtual a clases	1. ¿Utilizas la plataforma Classroom?	1	1	1	1	
		2. ¿La plataforma Classroom te permite acceder en cualquier momento y espacio?	1	1	1	1	
	Indicador 2: Acceso a materiales.	3. ¿Accedes a materiales de estudio de la plataforma?	1	1	1	1	
		4. ¿En la plataforma se encuentran los contenidos de la asignatura (Unidades Didácticas)?	1	1	1	1	
	Indicador 3: Acceso a fuentes complementarias de información	5. ¿Te permite descargar los contenidos de la plataforma?	1	1	1	1	
		6. ¿Accedes a descargar y visualizar los archivos que sube a la plataforma Classroom?	1	1	1	1	
	Indicador 4: Acceso a recursos.	7. ¿Los docentes suben recursos como archivos teóricos y prácticos de las sesiones de aprendizaje?	1	1	1	1	
	Indicador 5: Acceso a resultados y evaluación.	8. ¿La plataforma te permite visualizar el registro de notas de la asignatura (Unidades Didácticas) ?	1	1	1	1	
	Indicador 6: Uso de drive y carpetas.	9. ¿Usas de forma frecuente el drive y carpetas de Classroom?	1	1	1	1	
	Indicador 7: Uso de URL (videos, Web)	10. ¿Tienes acceso a prácticas y exámenes en línea dentro de la plataforma programadas por los docentes?	1	1	1	1	
Dimensión 2: Interacción	Indicador 1: Compartir información	11. ¿Compartes información en diferentes formatos como, por ejemplo, documentos de textos, presentaciones multimedia, imágenes y videos o audios?	1	1	1	1	
	Indicador 2: Interacción en Chat	12. ¿Intervienes constantemente a través de chat en cada clase que desarrollan los docentes?	1	1	1	1	
	Indicador 3: Netiqueta	13. ¿Demuestras competencias para comunicarte digitalmente siguiendo y respetando las normas de netiqueta (normas de comportamiento general en	1	1	1	1	



		internet) ?				
Dimensión 3: Participación	Indicador 1: Participación haciendo uso de La plataforma	14. ¿Participas en trabajos colaborativos haciendo uso de la plataforma?	1	1	1	1
	Indicador 2: Publicación de trabajos	15. ¿participas en trabajos de investigación donde haces uso de las Tics?	1	1	1	1
	Indicador 3: Relación entre participantes	16. ¿Mediante la plataforma Classroom ha compartido archivos digitales con sus compañeros para trabajar tanto fuera como dentro del aula?	1	1	1	1
	Indicador 4: Participación en foros.	17. ¿La plataforma Classroom te permite enviar e intercambiar mensajes con los docentes y compañeros de aula?	1	1	1	1
	Indicador 5: Participación enviando archivos al docente y compañeros	18. ¿La plataforma Classroom permite una adecuada comunicación entre los estudiantes?	1	1	1	1
		19. ¿Participas frecuentemente en los foros programados por la docente de las distintas asignaturas?	1	1	1	1
		20. ¿La plataforma Classroom permite subir y descargar varios formatos de archivo?	1	1	1	1

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de competencia directiva
Objetivo del instrumento	Determinar el logro de Aprendizaje
Nombres y apellidos de experto	DR. RAUL DELGADO ARENAS
Documento de identidad	10366449
Años de experiencia en el área	35 AÑOS
Máximo Grado Académico	DOCTOR EN EDUCACIÓN
Nacionalidad	PERUANO
Institución	UCV
Cargo	DOCENTE RENACYT
Número telefónico	966719861
Firma	
Fecha	24/05/2024

## Matriz de validación del cuestionario de la variable Logro de Aprendizaje

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Interpretaciones Históricas.	Interpreta críticamente fuentes diversas	1. Realiza interpretaciones de forma crítica de las diversas fuentes u luego comparte por el chat	1	1	1	1	
	Comprende el tiempo histórico	2. Comprende el tiempo histórico, trabajando cooperativamente para lograr las metas usando chat, comentarios (foros), y otros, para mejorar sus aprendizajes.	1	1	1	1	
	Elabora explicaciones Históricas	3.Elabora explicaciones sobre los procesos históricos aplicando técnicas como dominios de software y PC., para la mejora de tu aprendizaje.	1	1	1	1	
		4. Argumenta los procesos históricos en un organizador visual y comparte información con sus compañeros.	1	1	1	1	
Espacio y el Ambiente	Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.	5. Comprende las relaciones entre los elementos de la naturaleza y su impacto en las condiciones de vida de la población, mediante chat.	1	1	1	1	
	Maneja fuentes de información para conocer el espacio geográfico	6. Manejas fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente y luego compartes con tus compañeros de forma virtual	1	1	1	1	
	Genera acciones para preservar el	7. Elabora y comparte acciones para el aprovechamiento	1	1	1	1	

	ambiente	sostenible del ambiente local y global para mejorar tus aprendizajes					
		8. Utilizar fuentes de información y herramientas digitales para representar e interpretar el espacio geográfico y el ambiente.	1	1	1	1	
Recursos Económicos.	Comprende las relaciones entre el sistema económico y financiero.	9. Explicas las relaciones entre los agentes económicos al promover el ahorro y la inversión, haciendo uso del chat.	1	1	1	1	
		10. Propones alternativas para el uso responsable de los recursos económicos y financieros, realizando afiches y lo compartes con tus compañeros.	1	1	1	1	
	Toma decisiones económicas y financieras.	11. Explica la importancia del mercado y el comercio internacional en los grupos de debates.	1	1	1	1	
		12. Tomas decisiones económicas y financieras al elaborar presupuesto personal.	1	1	1	1	
Entornos Virtuales generados por las Tics.	Personaliza entornos virtuales	13. Personalizas entornos virtuales de forma creativa y ordenada de forma responsable	1	1	1	1	
	Gestiona información del entorno virtual.	14. Gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información, mediante un organizador visual de forma responsable	1	1	1	1	
	Interactúa en entornos virtuales.	15. Gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información, mediante un organizador visual de forma responsable	1	1	1	1	
	Crea entornos virtuales en diversos	16. Creas objetos virtuales en diversos formatos como diseño, gráficos,	1	1	1	1	

	formatos.	diagramas y otros.					
Aprendizaje Autónomo	Determina que necesitas aprender.	17. Determina "que necesitas aprender" para brindar solución ante cualquier dificultad.	1	1	1	1	
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas.	18. Elaborar acciones de organización, para alcanzar tu aprendizaje y lograr tus metas, siendo eficiente.	1	1	1	1	
		19. Realizas una planificación de la secuencia del avance de tu aprendizaje, para alcanzar tus metas.	1	1	1	1	
	Seguimiento del avance de su aprendizaje.	20. Gestiona su aprendizaje, al establecer prioridades en relación a una tarea.	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de competencia directiva
Objetivo del instrumento	Determinar el logro de Aprendizaje
Nombres y apellidos de experto	DR. RAUL DELGADO ARENAS
Documento de identidad	10366449
Años de experiencia en el área	35 AÑOS
Máximo Grado Académico	DOCTOR EN EDUCACIÓN
Nacionalidad	PERUANO
Institución	UCV
Cargo	DOCENTE RENACYT
Número telefónico	966719861
Firma	
Fecha	24/05/2024

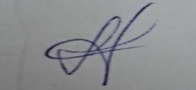
### JUEZ 03

#### Matriz de validación del cuestionario de la variable Uso del Classroom

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dimensión 1: Acceso	Indicador 1: Acceso virtual a clases	1. ¿Utilizas la plataforma Classroom?	1	1	1	1	
		2. ¿La plataforma Classroom te permite acceder en cualquier momento y espacio?	1	1	1	1	
	Indicador 2: Acceso a materiales.	3. ¿Accedes a materiales de estudio de la plataforma?	1	1	1	1	
		4. ¿En la plataforma se encuentran los contenidos de la asignatura Unidades Didácticas)?	1	1	1	1	
	Indicador 3: Acceso a fuentes complementarias de información	5. ¿Te permite descargar los contenidos de la plataforma?	1	1	1	1	
		6. ¿Accedes a descargar y visualizar los archivos que sube a la plataforma Classroom?	1	1	1	1	
	Indicador 4: Acceso a recursos.	7. ¿Los docentes suben recursos como archivos teóricos y prácticos de las sesiones de aprendizaje?	1	1	1	1	
	Indicador 5: Acceso a resultados y evaluación.	8. ¿La plataforma te permite visualizar el registro de notas de la asignatura (Unidades Didácticas) ?	1	1	1	1	
	Indicador 6: Uso de drive y carpetas.	9. ¿Usas de forma frecuente el drive y carpetas de Classroom?	1	1	1	1	
	Indicador 7: Uso de URL (videos, Web	10. ¿Tienes acceso a prácticas y exámenes en línea dentro de la plataforma programadas por los docentes?	1	1	1	1	
Dimensión 2: Interacción	Indicador 1: Compartir información	11. ¿Compartes información en diferentes formatos como, por ejemplo, documentos de textos, presentaciones multimedia, imágenes y videos o audios?	1	1	1	1	
	Indicador 2: Interacción en Chat	12. ¿Intervienes constantemente a través de chat en cada clase que desarrollan los docentes?	1	1	1	1	
	Indicador 3: Netiqueta	13. ¿Demuestras competencias para comunicarte digitalmente siguiendo y respetando las normas de netiqueta (normas de comportamiento general en internet) ?	1	1	1	1	

Dimensión 3: Participación	Indicador 1: Participación haciendo uso de La plataforma	14. ¿Participas en trabajos colaborativos haciendo uso de la plataforma?	1	1	1	1	
	Indicador 2: Publicación de trabajos	15. ¿participas en trabajos de investigación donde haces uso de las Tics?	1	1	1	1	
	Indicador 3: Relación entre participantes	16. ¿Mediante la plataforma Classroom ha compartido archivos digitales con sus compañeros para trabajar tanto fuera como dentro del aula?	1	1	1	1	
	Indicador 4: Participación en foros.	17. ¿La plataforma Classroom te permite enviar e intercambiar mensajes con los docentes y compañeros de aula?	1	1	1	1	
	Indicador 5: Participación enviando archivos al docente y compañeros	18. ¿La plataforma Classroom permite una adecuada comunicación entre los estudiantes?	1	1	1	1	
		19. ¿Participas frecuentemente en los foros programados por la docente de las distintas asignaturas?	1	1	1	1	
		20. ¿La plataforma Classroom permite subir y descargar varios formatos de archivo?	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de uso de Classroom
Objetivo del instrumento	Determinar el nivel del uso de Classroom
Nombres y apellidos del experto	Dra. Edith Silva Rubio
Documento de identidad	03701646
Años de experiencia en el área	14 años
Máximo Grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César de Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	967564399
Firma	
Fecha	24/05/2024

Matriz de validación del cuestionario de la variable Logro de Aprendizaje

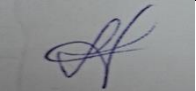
Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Interpretaciones Históricas.	Interpreta críticamente fuentes diversas	1. Realiza interpretaciones de forma crítica de las diversas fuentes u luego comparte por el chat	1	1	1	1	
	Comprende el tiempo histórico	2. Comprende el tiempo histórico, trabajando cooperativamente para lograr las metas usando chat, comentarios (foros), y otros, para mejorar sus aprendizajes.	1	1	1	1	
	Elabora explicaciones Históricas	3. Elabora explicaciones sobre los procesos históricos aplicando técnicas como dominios de software y PC., para la mejora de tu aprendizaje.	1	1	1	1	
		4. Argumenta los procesos históricos en un organizador visual y comparte información con sus compañeros.	1	1	1	1	
Espacio y el Ambiente	Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.	5. Comprende las relaciones entre los elementos de la naturaleza y su impacto en las condiciones de vida de la población, mediante chat.	1	1	1	1	
	Maneja fuentes de información para conocer el espacio geográfico	6. Manejas fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente y luego compartes con tus compañeros de forma virtual	1	1	1	1	
	Genera acciones para preservar el ambiente	7. Elabora y comparte acciones para el aprovechamiento sostenible del ambiente local y global para	1	1	1	1	

		mejorar tus aprendizajes					
		8. Utilizar fuentes de información y herramientas digitales para representar e interpretar el espacio geográfico y el ambiente.	1	1	1	1	
Recursos Económicos.	Comprende las relaciones entre el sistema económico y financiero.	9. Explicas las relaciones entre los agentes económicos al promover el ahorro y la inversión, haciendo uso del chat.	1	1	1	1	
		10. Propones alternativas para el uso responsable de los recursos económicos y financieros, realizando afiches y lo compartes con tus compañeros.	1	1	1	1	
	Toma decisiones económicas y financieras.	11. Explica la importancia del mercado y el comercio internacional en los grupos de debates.	1	1	1	1	
		12. Tomas decisiones económicas y financieras al elaborar presupuesto personal.	1	1	1	1	
Entornos Virtuales generados por las Tics.	Personaliza entornos virtuales	13. Personalizas entornos virtuales de forma creativa y ordenada de forma responsable	1	1	1	1	
	Gestiona información del entorno virtual.	14. Gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información, mediante un organizador visual de forma responsable	1	1	1	1	
	Interactúa en entornos virtuales.	15. Gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información, mediante un organizador visual de forma responsable	1	1	1	1	
	Crea entornos virtuales en diversos formatos.	16. Creas objetos virtuales en diversos formatos como diseño, gráficos, diagramas y otros.	1	1	1	1	



Aprendizaje Autónomo	Determina que necesitas aprender.	17. Determina "que necesitas aprender" para brindar solución ante cualquier dificultad.	1	1	1	1	
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas.	18. Elaborar acciones de organización, para alcanzar tu aprendizaje y lograr tus metas, siendo eficiente.	1	1	1	1	
		19. Realizas una planificación de la secuencia del avance de tu aprendizaje, para alcanzar tus metas.	1	1	1	1	
	Seguimiento del avance de su aprendizaje.	20. Gestiona su aprendizaje, al establecer prioridades en relación a una tarea.	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de la variable logro de aprendizajes
Objetivo del instrumento	Determinar el nivel de logro de aprendizaje
Nombres y apellidos del experto	Dra. Edith Silva Rubio
Documento de identidad	03701646
Años de experiencia en el área	14 años
Máximo Grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César de Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	967564399
Firma	
Fecha	24/05/2024

## Anexo 4. Resultado de análisis de consistencia interna

### Confiabilidad

Variable independiente: El Uso del Classroom

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.931	20

Variable Dependiente: Logro de Aprendizaje.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.960	20

## **Anexo 5. Asentimiento Informado**

Título de la investigación: Uso de Classroom en el logro de aprendizajes en estudiantes de una Institución Educativa de Villa María del Triunfo - 2024

Investigadora: Aralí Arce Huancacuri.

### *Propósito del estudio*

Le invitamos a participar en la investigación titulada “*Uso de Classroom en el logro de aprendizajes en estudiantes de una Institución Educativa de Villa María del Triunfo - 2024*”, cuyo objetivo es Determinar la influencia del uso del Classroom en el logro de aprendizaje de ciencias sociales en los estudiantes de ~~secundaria~~. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Maestría en Administración de la Educación, de la Universidad César Vallejo del campus Lima-Este, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa “Mariscal Eloy G. Ureta”.

El presente estudio permitirá un aporte significativo para futuras investigaciones centradas en la administración educativa.

### *Procedimiento*

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de la biblioteca de la institución Educativa “Mariscal Eloy G. Ureta”. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### *Participación voluntaria (principio de autonomía):*

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### *Riesgo (principio de No maleficencia):*

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas



que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

***Beneficios (principio de beneficencia):***

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

***Confidencialidad (principio de justicia):***

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

***Problemas o preguntas:***

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora Aralí Arce Huancacuri email: [arajedy@gmail.com](mailto:arajedy@gmail.com) y Dra. Noemí teresa Julca Vera email: [nojulcave@ucvvirtual.edu.pe](mailto:nojulcave@ucvvirtual.edu.pe).

***Asentimiento***

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.



Nombre y apellidos: .....

Fecha y hora .....

Firma(s): .....

## Anexo 6. Reporte de similitud en software Turnitin

Feedback Studio - Google Chrome  
ev.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&o=2429081090&s=1&u=1068032488&ro=103

feedback studio ARALI ARCE HUANCACURI Uso de Classroom en el logro de aprendizajes en estudiantes de una Institución Educativa de Villa María del Triunfo - 2024 /100 12 de 49

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAestrÍA EN**  
**ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Uso de Classroom en el logro de aprendizajes en estudiantes de una Institución Educativa de Villa María del Triunfo - 2024

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE**  
**Maestra en administración de la educación**

**AUTORA:**  
Arce Huancacuri, Arali ([orcid.org/0009-0003-9228-6594](https://orcid.org/0009-0003-9228-6594))

**ASESORES:**  
Dra. Julca Vera, Noemi Teresa ([orcid.org/0000-0002-5469-2469](https://orcid.org/0000-0002-5469-2469))  
Dr. Chumplitaz Caycho, Hugo Eladio ([orcid.org/0000-0001-6768-381X](https://orcid.org/0000-0001-6768-381X))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA**  
Apoyo a la reducción de brechas y carencias de la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ  
2024

**Resumen de coincidencias**  
**16 %**  
Se están viendo fuentes estándar.  
Ver Fuentes en inglés

**Coincidencias**

Nº	Detalle	Porcentaje
1	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	6 %
2	holi hande net Fuente de Internet	3 %
3	repositorio.uv.edu.pe Fuente de Internet	3 %
4	repositorio.ubabtech.edu... Fuente de Internet	<1 %
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
6	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	<1 %
7	repositorio.usam.edu.pe... Fuente de Internet	<1 %
8	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	<1 %
9	Naraino, Gabriela Sofía... Publicación	<1 %
10	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	Entregado a Corporaci... Trabajo del estudiante	<1 %
12	portal.ametica.org Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.ugm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	peru.fca.org Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 42 Número de palabras: 11508 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 12:49 8/09/2024

## Anexo 7. Análisis complementario

Tamaño de la muestra

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times q}{(N - 1) \times e^2 + Z^2 \times p \times q}$$

Donde:

$n = ?$

$N = 90$

$Z = 1.96$  (95% de confianza)

$e = 0.05$

$p = 0.05$  (50%)

$q = 0.05$  (50%)

$n = 73.07 = 73$  estudiantes