

Universidad Católica de Santa María
Escuela de Postgrado
Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos
Virtuales para el Aprendizaje



**Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales en
estudiantes de quinto de secundaria de la emblemática institución educativa
Independencia Americana de Arequipa, 2024.**

Tesis presentada por los Bachilleres:

Cornejo Mamani, Adrian Faustino

ORCID: 0009-0001-4547-7932

Pineda Loaiza, Zeyla Rubeth

ORCID: 0009-0004-6435-3216

Para optar el Grado Académico de Maestro en Educación con Mención en Gestión de los
Entornos Virtuales para el Aprendizaje

Asesor (a):

Mgter. Villalba Condori, Klinge Orlando

ORCID: 0000-0002-8621-7942

Arequipa – Perú

2025

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 23 de Junio del 2025

Dictamen: 009356-C-EPG-2025

Visto el borrador del expediente 009356, presentado por:

2016007801 - CORNEJO MAMANI ADRIAN FAUSTINO

2016008902 - PINEDA LOAIZA ZEYLA RUBETH

Titulado:

GOOGLE CLASSROOM Y EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES EN ESTUDIANTES DE QUINTO DE SECUNDARIA DE LA EMBLEMÁTICA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDEPENDENCIA AMERICANA DE AREQUIPA, 2024.

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**29253765 - TOMAYLLA QUISPE YGNACIO SALVADOR
DICTAMINADOR**



**29659054 - SALAS DELGADO MARGIE VALERIA
DICTAMINADOR**



**41241247 - PAREDES QUISPE FANNY MIYAHIRA
DICTAMINADOR**



Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales en estudiantes de quinto de secundaria de la emblemática institución educativa Independencia Americana de Arequipa, 2024.

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

2

[Submitted to unsaac](#)

Trabajo del estudiante

1%

3

Huamán, Segundo Oswaldo Pastor.
"Efectividad del uso de la Plataforma Google Classroom para Potenciar el Desarrollo de Competencias Digitales en Estudiantes del 5to de Secundaria de una Institución Educativa Privada de Lima Metropolitana.", Pontificia Universidad Católica del Perú (Peru)

Publicación

1%

4

[Submitted to Universidad de Xalapa A. C.](#)

Trabajo del estudiante

1%

5

repositorio.unsaac.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

[Submitted to Universidad Nacional de Cajamarca](#)

Trabajo del estudiante

1%

Dedicatoria

A Fanny, mi madre, por ser el pilar de mi vida, cuyo amor, sacrificio y enseñanzas han sido mi mayor fortaleza.

A Jorge Santiago, mi hijo, quien con su presencia ilumina mi camino y me inspira a ser mejor cada día.

Y a Elvira, mi esposa, por su amor incondicional, su comprensión y el apoyo constante que me ha impulsado a alcanzar este logro.

A ustedes, mi mayor motivo de superación y razón de este esfuerzo.

Con gratitud,

Adrián Faustino

A mi querida familia;

A mis padres, quienes con su amor, sabiduría y ejemplo han sido mi mayor fuente de inspiración y fortaleza en cada paso de mi vida;

A mis hijos, quienes representan la luz de mis días, mi mayor orgullo y la razón por la que me esfuerzo por alcanzar mis metas; y

A mi esposo, cuya paciencia, apoyo incondicional y aliento constante han sido fundamentales para superar este desafiante camino.

Con todo mi cariño

Zeyla Rubeth

Agradecimientos

Agradecemos al Gobierno Regional de Arequipa por gestionar el programa Beca Maestro 3.0, al Rector y catedráticos de la Universidad Católica Santa María de Arequipa que nos brindaron sus conocimientos y experiencia para desarrollar habilidades y capacidades en la Maestría Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje, dándonos la oportunidad de crecer en nuestra carrera profesional y desarrollar con mayor eficiencia nuestra labor docente.

Los tesisistas



Resumen

Este trabajo de investigación tuvo como intención determinar si existe relación significativa del uso de la plataforma virtual Google Classroom en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024. Para ello se utilizó al enfoque cuantitativo como metodología, que según su propósito se clasifica una investigación teórica o pura y según la mediación del investigador como investigación observacional. El nivel corresponde al tipo correlacional de diseño no experimental. Se emplearon dos técnicas de recolección de datos; para la primera variable se empleó la encuesta a través de un cuestionario para evaluar el nivel de uso del Google Classroom, y para la segunda variable el análisis de contenido a través del instrumento denominado registro de evaluación para las competencias transversales. La muestra estuvo integrada por 259 estudiantes de quinto de secundaria de la emblemática institución educativa Independencia Americana. Los resultados muestran que existe una correlación positiva y significativa a través del p -valor= 0.000; y el coeficiente de correlación $Rho = 0.557$ entre el uso de Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales en los estudiantes de quinto grado de secundaria. Este hallazgo refuerza la idea de que las plataformas virtuales no solo facilitan el acceso a contenidos educativos, sino que también potencian habilidades, capacidades y competencias, además, proporcionan acceso a información actualizada, recursos relevantes, desarrollan la expresión oral, escrita, la colaboración en línea y promueve el aprendizaje autónomo y la autorregulación en los estudiantes.

Palabras clave: Google Classroom, competencias, competencias transversales.

Abstract

The purpose of this research was to determine whether there is a significant relationship between the use of the Google Classroom virtual platform and the development of cross-curricular skills in fifth-grade secondary school students at the Institución Educativa Emblemática Independencia Americana in Arequipa, 2024. To this end, a quantitative approach was used as the methodology, which, according to its purpose, is classified as theoretical or pure research and, according to the researcher's mediation, as observational research. The level corresponds to the correlational type of non-experimental design. Two data collection techniques were used: for the first variable, a survey was conducted using a questionnaire to assess the level of use of Google Classroom, and for the second variable, content analysis was performed using an instrument called the assessment record for cross-curricular skills. The sample consisted of 259 fifth-year secondary school students from the renowned Independencia Americana educational institution. The results show that there is a positive and significant correlation through the $p\text{-value} = 0.000$ and the correlation coefficient $Rho = 0.557$ between the use of Google Classroom and the development of cross-curricular competencies in fifth-year secondary school students. This finding reinforces the idea that virtual platforms not only facilitate access to educational content, but also enhance skills, abilities, and competencies. In addition, they provide access to up-to-date information and relevant resources, develop oral and written expression and online collaboration, and promote autonomous learning and self-regulation in students.

Key words: Google Classroom, competencies, transversal competencies.

Índice general

Dedicatoria	
Agradecimientos	
Resumen	
Abstract	
Introducción	1
Hipótesis	3
Hipótesis general	3
Hipótesis específicas	3
Objetivos.....	4
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos	4
Capítulo I. Marco Teórico.....	5
Marco teórico.....	5
Teoría constructivista.....	5
Teoría socio-constructivista	6
Teoría del conectivismo	9
Google Classroom.....	11
Características y funcionalidades según el tipo de usuario.....	12
Ventajas de utilizar Classroom	13
Google Classroom para recurso de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje	15
Dimensiones de la variable Uso del Google Classroom:.....	17
Informativa.....	17
Práctica	18

Comunicativa	18
Tutorial y evaluativa	19
Competencias transversales	19
Definición de competencia:	19
Definición de competencias transversales	20
Clasificación de las competencias transversales	21
Competencias Transversales según el Ministerio de Educación del Perú.	25
Dimensiones de la variable Competencias Transversales.....	25
Definición de Términos Básicos	26
Análisis de antecedentes investigativos.....	27
A nivel internacional.....	27
Capítulo II. Metodología.....	33
Tipo y nivel de investigación.....	33
Tipo de investigación.....	33
Nivel de Investigación	33
Técnicas, instrumentos y materiales de verificación.....	34
Unidades de estudio.....	35
Unidad de análisis.....	35
Universo o población de estudio.....	35
Muestra de estudio	36
Procedimiento de muestreo	36
Estrategias de recolección de datos	37
Organización:	37
Recursos	38
Nombre de los Instrumentos Empleados	38

Capítulo III. Resultados y Discusión.....	45
Resumen para el Procesamiento de Datos.....	45
Resultados de la Variable Google Classroom	46
Resultados de la Dimensión Informativa de la Variable Google Classroom.....	48
Resultados de la dimensión práxica de la variable Google Classroom	50
Resultados de la dimensión comunicativa de la variable Google Classroom.....	52
Resultados de la dimensión Tutorial y Evaluativa de la variable Google Classroom	54
Resultados de la variable Competencias Transversales.....	56
Resultados de la Dimensión se Desenvuelve en Entornos Virtuales Generados por las TIC de la Variable Competencias Transversales.....	58
Resultados de la dimensión Gestiona su aprendizaje de la variable Competencias Transversales.....	61
Prueba de normalidad para ambas variables.....	63
Criterios para la aceptación o rechazo de las hipótesis de investigación.....	66
Interpretación de la correlación según el valor de Rho	67
Pruebas estadísticas para las hipótesis de investigación.....	68
Prueba estadística para la Hipótesis general	68
Prueba estadística para la Hipótesis específica 1.....	70
Prueba estadística para la Hipótesis específica 2.....	72
Prueba estadística para la Hipótesis específica 3.....	74
Prueba estadística para la Hipótesis específica 4.....	76
Discusión de los Resultados	79
Conclusiones	82
Recomendaciones	84
Referencias Bibliográficas.....	86

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Clasificación de las competencias transversales según el Proyecto Tuning</i>	22
Tabla 2 <i>Muestra de estudio</i>	36
Tabla 3 <i>Validación del instrumento</i>	38
Tabla 4 <i>Revalidación de expertos para el actual contexto</i>	39
Tabla 5 <i>Nivel de confiabilidad - Uso del Google Classroom</i>	39
Tabla 6 <i>Confiabilidad del instrumento, ítems por ítems</i>	40
Tabla 7 <i>Capacidades de cada Competencia Transversal del CNEB</i>	41
Tabla 8 <i>Resumen de procesamiento de casos</i>	45
Tabla 9 <i>Nivel de uso de Google Classroom</i>	46
Tabla 10 <i>Nivel de la dimensión informativa</i>	48
Tabla 11 <i>Nivel de la dimensión práctica</i>	50
Tabla 12 <i>Nivel de la dimensión Comunicativa</i>	52
Tabla 13 <i>Nivel de la dimensión Tutorial y Evaluativa</i>	54
Tabla 14 <i>Nivel de desarrollo de las Competencias Transversales</i>	56
Tabla 15 <i>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</i>	58
Tabla 16 <i>Gestiona su aprendizaje</i>	61
Tabla 17 <i>Prueba de normalidad</i>	64
Tabla 18 <i>Grado de relación según coeficiente de correlación</i>	67
Tabla 19 <i>Prueba estadística Rho de Spearman para la hipótesis general</i>	68
Tabla 20 <i>Prueba estadística Rho de Spearman para la hipótesis específica 1</i>	70
Tabla 21 <i>Prueba estadística Rho de Spearman para la hipótesis específica 2</i>	72
Tabla 22 <i>Prueba estadística Rho de Spearman para la hipótesis específica 3</i>	74
Tabla 23 <i>Prueba estadística Rho de Spearman para la hipótesis específica 4</i>	77

Índice de figuras

Figura 1 <i>Logo de Google Classroom</i>	12
Figura 2 <i>Dimensiones del Google Classroom</i>	17
Figura 3 <i>Nivel de uso de Google Classroom</i>	46
Figura 4 <i>Nivel de la dimensión informativa</i>	48
Figura 5 <i>Nivel de la dimensión práxica</i>	50
Figura 6 <i>Nivel de la dimensión Comunicativa</i>	52
Figura 7 <i>Nivel de la dimensión Tutorial y Evaluativa</i>	54
Figura 8 <i>Nivel de desarrollo de las Competencias Transversales</i>	56
Figura 9 <i>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</i>	59
Figura 10 <i>Gestiona su aprendizaje</i>	61
Figura 11 <i>Gráfico de normalidad para la variable Google Classroom</i>	65
Figura 12 <i>Gráfico de normalidad para la variable Competencias Transversales</i>	65

Índice de anexos

Anexo 1. <i>Matriz de consistencia</i>	93
Anexo 2. <i>Instrumento de la variable Google Classroom</i>	95
Anexo 3. <i>Validación de expertos</i>	97
Anexo 4. <i>Permiso y autorización de aplicación de instrumento</i>	100
Anexo 5. <i>Base de datos</i>	101
Anexo 6. <i>Instrumentos de evaluación de las competencias transversales</i>	104
Anexo 6. <i>Capturas del procesamiento de datos</i>	107



Introducción

En el contexto educativo peruano, los avances tecnológicos han impulsado un cambio significativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente a partir de la implementación y uso de herramientas digitales como Google Classroom. Esta plataforma, inicialmente diseñada para la gestión de contenido educativo, se ha convertido en un recurso clave para fomentar y desarrollar competencias transversales en los estudiantes. Dichas competencias son fundamentales para formar ciudadanos competentes y facultados de enfrentar los retos del siglo XXI y de contribuir al desarrollo social, económico y cultural del país.

La presente investigación, titulada "Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales en estudiantes de quinto de secundaria de la emblemática institución educativa Independencia Americana, 2024", se desarrolló en un contexto en el que el sistema educativo peruano enfrenta desafíos significativos, como la necesidad de adaptarse a entornos digitales y de garantizar una educación integral en todos los niveles, especialmente en Educación Básica Regular. Este estudio buscó determinar cómo el uso de Google Classroom contribuye al fortalecimiento de dichas competencias transversales, particularmente en un grupo de estudiantes que se encuentran en una etapa crucial de formación académica y personal.

La estructura de esta investigación se divide en tres capítulos. El primer capítulo aborda el marco teórico, fundamentando los conceptos clave de la investigación relacionados a la plataforma digital Google Classroom y las competencias transversales, así como su relevancia en el contexto peruano. El capítulo segundo describe la metodología aplicada, detallando el enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación, así mismo especifica los instrumentos utilizados para recolectar y analizar los datos. Finalmente, el tercer capítulo presenta los resultados

obtenidos y los discute a la luz de investigaciones previas, destacando el impacto de Google Classroom en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes.

Este estudio no solo pretende generar conocimiento científico, sino también ofrecer recomendaciones prácticas para mejorar la integración de herramientas tecnológicas en el sistema educativo peruano. En este sentido, los hallazgos de la investigación aportarán elementos valiosos para diseñar estrategias pedagógicas que fortalezcan las competencias transversales, contribuyendo así al cumplimiento de los objetivos educativos establecidos por el Ministerio de Educación del Perú en el marco del Currículo Nacional de Educación Básica Regular.

Por lo expuesto es importante conocer si los estudiantes pueden optimizar el uso de Google Classroom y otros entornos virtuales, aprovechando sus beneficios mientras superan los desafíos asociados, y conocer si los estudiantes pueden aprovechar las herramientas proporcionadas por la plataforma para organizar su aprendizaje, participar activamente y construir un enfoque autónomo hacia la educación

Hipótesis

Hipótesis general

El uso de la plataforma virtual Google Classroom se relaciona significativamente con el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Hipótesis específicas

Sí existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual informativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Sí existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual práctica en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Sí existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual comunicativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Sí existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual tutorial y evaluativa del desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Objetivos

Objetivo general

Determinar si existe relación significativa del uso de la plataforma virtual Google Classroom en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Objetivos específicos

Precisar si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual informativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Establecer si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual práctica en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Precisar si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual comunicativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Establecer si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual tutorial y evaluativa del desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Capítulo I. Marco Teórico

Marco teórico

Teoría constructivista

El enfoque constructivista, respaldado por teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, plantea que aprender implica un proceso activo y con sentido, en el cual los estudiantes construyen saberes a partir de sus experiencias previas y del contacto con su entorno. Esta visión se ha fortalecido con la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Las TIC han potenciado el constructivismo al brindar a los estudiantes acceso ilimitado a diversas fuentes de información y herramientas de colaboración. La omnipresencia de Internet y las plataformas educativas en línea ha ampliado las posibilidades de aprendizaje al proporcionar recursos interactivos, simulaciones, contenido audiovisual y foros de discusión. Estos elementos favorecen la construcción activa de conocimiento, enriqueciendo el proceso educativo al situarlo en un contexto de aprendizaje social y colaborativo.

La interactividad y el acceso a recursos multimedia ofrecidos por las TIC permiten que los estudiantes participen de manera más activa en la construcción de su propio entendimiento. La diversidad de formatos y la disponibilidad de información en línea facilitan la adaptación de los métodos de enseñanza al estilo de aprendizaje individual de cada estudiante, permitiéndoles explorar, experimentar y construir conocimiento de manera más personalizada y autónoma. En este sentido, las TIC actúan como catalizadores que potencian la eficacia del enfoque constructivista al proporcionar herramientas que apoyan el proceso cognitivo y la colaboración entre estudiantes.

Realizando un análisis de las herramientas y recursos que puede ofrecer las TIC y potenciar la eficacia del enfoque constructivista son variados. Entre ellos se puede mencionar

El acceso a la información

El uso de las TIC ofrece a los estudiantes la posibilidad de acceder a múltiples recursos en línea, lo que favorece la exploración de temas de su interés y la adquisición de información proveniente de diversas fuentes.

Colaboración

Plataformas en línea, herramientas de comunicación y entornos virtuales de aprendizaje facilitan la colaboración entre estudiantes. Pueden participar en proyectos conjuntos, discusiones en línea y compartir recursos, lo que promueve la construcción colectiva del conocimiento.

Interactividad

Aplicaciones y recursos interactivos pueden ayudar a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje. Juegos educativos, simulaciones y actividades interactivas pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y significativo.

Personalización

Las TIC facilitan la personalización del contenido educativo en función de las necesidades individuales de los estudiantes, ya que las plataformas de aprendizaje en línea pueden adaptarse tanto al ritmo como al estilo de aprendizaje de cada uno.

Comunicación

Las TIC favorecen la interacción entre docentes y estudiantes mediante diversos medios digitales, como foros virtuales, correos electrónicos y videoconferencias. Esto fomenta un ambiente en el que los estudiantes pueden expresar sus ideas, formular preguntas y recibir retroalimentación de manera más fluida.

Teoría socio-constructivista

Lev Vygotsky fue un destacado psicólogo y pedagogo ruso cuyo trabajo se centró en la relación entre el desarrollo cognitivo y la influencia del entorno social.

Vygotsky (1989), proporcionó una perspectiva única sobre el proceso de aprendizaje al resaltar la importancia crucial de la interacción social en el desarrollo intelectual de las personas.

Su teoría, conocida como la teoría del constructivismo social, destaca que el aprendizaje no es un proceso individual aislado, sino más bien un fenómeno profundamente arraigado en las interacciones sociales.

Así mismo, Vygotsky sostuvo que las habilidades cognitivas y el conocimiento se construyen a través de la participación activa en contextos sociales y culturales. Según su enfoque, la sociedad actúa como un andamiaje o "zona de desarrollo próximo" que apoya y guía el aprendizaje. Este andamiaje puede ser proporcionado por pares, maestros, o la cultura en general.

También argumentó que el lenguaje no solo es un medio de expresión, sino una herramienta esencial para la construcción del pensamiento. A través del diálogo y la comunicación con otros, los individuos adquieren nuevos conceptos y formas más avanzadas de pensamiento.

La perspectiva socio-constructivista de Vygotsky destaca la idea de que el aprendizaje es un proceso social y colaborativo, y que la interacción con otros en el entorno social desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades. Esta visión ha influido significativamente en la pedagogía contemporánea, particularmente en enfoques educativos que fomentan la colaboración y la participación activa de los estudiantes en entornos sociales y culturales.

Vygotsky (1989) describe “el desarrollo como el modo de internalizar elementos culturales como el lenguaje, propio del ser humano que no pertenece a una sola persona sino a la comunidad o sociedad a la cual pertenecemos” (p. 73).

El socio constructivismo entiende el aprendizaje como un proceso individual de construcción de saberes, en el que los nuevos conocimientos se edifican sobre las experiencias y conocimientos previos del estudiante, considerándose además como una actividad de carácter instrumental. No obstante, este proceso es inseparable de la situación en la que ocurre, estando íntimamente vinculado a la sociedad. Una característica fundamental del socio-constructivismo radica en subrayar las maneras en que tanto individuos como grupos participan en la construcción de su percepción social del entorno.

Berger y Luckmann (1968) sostienen que el conocimiento, tanto en su forma de sentido común como en las comprensiones básicas de la vida diaria, surge y se conserva mediante las interacciones sociales entre las personas; es decir, la realidad es producto de una construcción social, lo que da origen al denominado construccionismo social. Este concepto plantea que el desarrollo no es un estado fijo, sino que existe una distancia entre lo que un niño es capaz de alcanzar por sí solo y lo que puede lograr con el apoyo de un adulto o un compañero. El aprendizaje colaborativo concibe la educación como una experiencia compartida de construcción de saberes, en la que se valora la diversidad y se estimula el desarrollo de competencias orientadas a la búsqueda y creación de soluciones en conjunto.

Los entornos virtuales de aprendizaje con enfoque socio-constructivista se configuran como espacios en los que los estudiantes colaboran activamente, se brindan apoyo mutuo y emplean diversas herramientas y recursos informativos que favorecen tanto el logro de los objetivos de aprendizaje como la resolución conjunta de problemas.

En el constructivismo social, según Valdez (2012) el aprendizaje se concibe como un proceso colaborativo, lo cual hace que la interacción en entornos colaborativos respaldados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) sea esencial, en este contexto:

Interacción con la Comunidad:

Enfatiza la importancia de interactuar con la comunidad. Esto involucra que el aprendizaje no solo se origina individualmente, sino que es un proceso social que se enriquece mediante la participación activa con otros miembros de la comunidad.

Enfoque en la No Aislación del Estudiante:

Reconoce que el estudiante no debe ser considerado como una entidad aislada. Por ende, el papel del profesor es fomentar la interacción y la resolución conjunta de problemas, creando entornos que promuevan la construcción social del conocimiento.

Creación de Comunidades de Aprendizaje:

Se promueve la conformación de comunidades de aprendizaje mediante herramientas que facilitan el intercambio de información, el acceso compartido a diversos recursos y la cooperación en la producción de documentos. En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) cumplen un rol fundamental para la creación y el fortalecimiento de dichas comunidades virtuales.

Teoría del conectivismo

Esta teoría es promovida por Stephen Downes y George Siemens.

La teoría del conectivismo es un marco teórico de aprendizaje que se centra en la idea de que el conocimiento y el aprendizaje se distribuyen en redes de conexiones. Esta teoría fue desarrollada como una respuesta a la evolución de la tecnología y la creciente interconexión de la información en la era digital. (Siemens, 2004),

Esta teoría del aprendizaje para la era digital sustenta:

Que el aprendizaje es un proceso que ocurre en cualquier parte, en ambientes difusos y cambiantes; es decir, reside fuera de nosotros cuando es conocimiento aplicable por medio de una organización o base de datos, conectando un conjunto o conjuntos de información especializada (Siemens 2004, como se citó en Barón, s/f, p.2)

Esta teoría contribuye a configurar un entorno transformado en el que la tecnología adquiere un papel protagónico, propiciando la transición desde la estructura propia de la era industrial hacia una sociedad marcada por el cambio constante. En esta línea, Fenwick (2001) sostiene que “la revolución de la tecnología de la información ha transformado los modos de hacer negocios, la naturaleza de los servicios y productos, el significado del tiempo en el trabajo, y los procesos de aprendizaje” (p. 4).

Esta teoría no se limita al uso de los libros de texto, sino que impulsa la exploración de información en entornos digitales, el intercambio de saberes entre compañeros y la participación en foros orientados a la formulación de preguntas y la búsqueda de respuestas colectivas. En consecuencia, su implementación como modelo pedagógico favorece de manera notable el fortalecimiento de las competencias tecnológicas de los estudiantes, al mismo tiempo que los familiariza con el uso de redes sociales como medios para difundir conocimientos y proyectar sus habilidades.

Según Siemens (2004), el conectivismo se fundamenta en varios principios esenciales que redefinen la manera en que se concibe el aprendizaje en la era digital. En primer lugar, este enfoque sostiene que el conocimiento y el aprendizaje surgen de la diversidad de perspectivas, lo cual enriquece la comprensión de los fenómenos. Asimismo, aprender implica establecer conexiones entre nodos especializados o distintas fuentes de información, que no necesariamente son humanas, pues el conocimiento también puede estar contenido en sistemas tecnológicos o bases de datos. De este modo, la capacidad de aprender continuamente adquiere mayor relevancia que el dominio del conocimiento actual, ya que el aprendizaje exige mantener y fortalecer dichas conexiones para asegurar su continuidad. Reconocer las relaciones entre campos, ideas y conceptos resulta, por tanto, fundamental, en tanto que el propósito principal del conectivismo es garantizar el acceso a información precisa y actualizada. Finalmente, se considera que la toma de decisiones

constituye en sí misma un proceso de aprendizaje, dado que implica seleccionar, valorar y aplicar información en contextos diversos.

Google Classroom

Definición

Classroom es una App o comúnmente conocido como aplicación de la empresa Google, “permite gestionar las actividades de un aula de clase mediada por tecnologías de la información y comunicación (TIC), para convertirla en un aula mixta, que puede darse en formato presencial, semipresencial o completamente en línea, permitiendo trabajar de manera colaborativa”. (Centro de asistencia de Google).

Google Classroom para Vásquez (2022), “es una plataforma educativa perteneciente a Google. Mediante la cual el docente crea su clase en línea e invita a sus estudiantes a formar parte de ellas. La invitación a la clase se realiza a través de un código, el cual debe ingresar el estudiante para inscribirse en la clase, y así podrá comentar, subir tareas y publica” (p. 18).

En concordancia con lo señalado, la plataforma Google Classroom ha sido desarrollada para que los usuarios puedan acceder a ella desde cualquier dispositivo electrónico o inteligente, como smartphones, Smart TV, tabletas, laptops o computadoras de escritorio. Esta característica permite que tanto docentes como estudiantes accedan fácilmente a las actividades y recursos compartidos en la plataforma, ya sea por parte del docente o de algún compañero.

A continuación, se presenta el logo o distintivo de la plataforma Google Classroom:

Figura 1

Logo de Google Classroom



Nota. De Google For Educations.

Características y funcionalidades según el tipo de usuario

Las funciones, características y posibilidades que ofrece Google Classroom varían según el tipo de usuario que interactúe con la plataforma.

De acuerdo con el centro de ayuda de Google (s/f), las acciones que se pueden realizar son las siguientes:

Profesores

El uso de entornos virtuales de aprendizaje permite a los docentes realizar videollamadas con los estudiantes, diseñar, organizar y evaluar clases, tareas y calificaciones de manera digital, eliminando así el uso de papel. Además, se facilita la incorporación de diversos recursos como videos de YouTube, formularios de Google y documentos de Google Drive en las actividades asignadas, lo que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. A ello se suma la posibilidad de brindar retroalimentación inmediata y personalizada, utilizando el tablón de anuncios para publicar avisos y formular preguntas que incentiven la participación activa de los estudiantes. Finalmente, la plataforma ofrece la opción de invitar a padres o tutores a suscribirse con el fin de recibir informes periódicos sobre las tareas pendientes o próximas, favoreciendo así un mayor acompañamiento y seguimiento académico.

Estudiantes

Los estudiantes pueden mantenerse organizados con las asignaciones y entregar sus tareas de manera eficiente, además de revisar los informes de originalidad, los comentarios y las calificaciones asignadas por los docentes. Asimismo, cuentan con la posibilidad de compartir materiales, participar en el tablón de anuncios o comunicarse a través del correo electrónico, lo que favorece una interacción constante y un mejor seguimiento de su desempeño académico.

Padres o tutores

Los padres o tutores tienen la posibilidad de recibir reportes periódicos sobre el progreso académico del estudiante, así como consultar las actividades y anuncios compartidos en la plataforma, lo que les permite un acompañamiento más cercano y efectivo del proceso educativo.

Administradores

Los administradores de la plataforma tienen la responsabilidad de garantizar la seguridad de los datos y establecer los permisos correspondientes para los usuarios, además de configurar las clases y gestionar las listas de participantes, lo que incluye la posibilidad de añadir o eliminar estudiantes y profesores de los cursos según sea necesario, contando asimismo con acceso a soporte técnico disponible las 24 horas.

Ventajas de utilizar Classroom

Parte de G Suite

Google Classroom forma parte del conjunto de herramientas gratuitas de G Suite para instituciones educativas, aunque también puede utilizarse con una cuenta personal de Gmail.

Fácil matriculación

Los estudiantes pueden inscribirse introduciendo su correo electrónico o mediante un código de auto matriculación proporcionado por el profesor.

Automatización integrada

Al instaurar un curso, se generan automáticamente una carpeta compartida en Google Drive y un calendario exclusivo para el curso. Los cursos completos pueden ser duplicados por otros profesores.

Optimización del tiempo

Los docentes pueden diseñar, revisar y calificar tareas sin necesidad de utilizar papel, mientras que los estudiantes tienen acceso a las actividades desde cualquier lugar para mantenerse al día o reforzar conocimientos.

Organización eficiente

Los alumnos disponen de una vista consolidada de las tareas de todas las materias, y sus trabajos se almacenan de manera estructurada en carpetas de Google Drive.

Comunicación mejorada:

Facilita el envío de notificaciones, el inicio de debates y el intercambio de recursos entre estudiantes, promoviendo la colaboración.

Retroalimentación personalizada

Permite a los profesores enviar actividades que anticipen conocimientos y ajustar las clases según las necesidades individuales, fomentando una enseñanza más personalizada.

Gratuita y segura

La plataforma no incluye anuncios y se ofrece sin costo a las instituciones educativas.

Interacción práctica

Funciona de modo similar a una red social, permitiendo a los estudiantes comentar, preguntar y compartir documentos o enlaces en una sección dedicada.

Control completo del aula

Los docentes pueden monitorear la participación de los estudiantes, mantener un registro de las interacciones y moderar contenidos, incluyendo la opción de silenciar participantes cuando sea necesario.

Integración con herramientas Google

Agrupa aplicaciones como Drive, Docs, Slides, Sheets y Forms en un entorno único.

Retroalimentación simple

Ofrece la posibilidad de realizar anotaciones en los documentos enviados por los estudiantes y proporcionar comentarios privados.

Beneficio institucional

Facilita la implementación de herramientas tecnológicas sin costos adicionales, optimizando el aprendizaje mediado por tecnología.

Reducción del uso de papel

Todas las interacciones, incluyendo el envío de tareas, se realizan digitalmente a través de la plataforma.

Google Classroom para recurso de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje

Según el portal de Google for Education, el aplicativo “es la herramienta que une la enseñanza y el aprendizaje en un solo lugar, así mismo indica que es una herramienta segura y fácil de utilizar, ayuda a los profesores a administrar, medir y enriquecer las experiencias de aprendizaje” (p. 2).

Debido a la reciente pandemia, Google Classroom ha ganado un notable protagonismo en el ámbito educativo a nivel global. Las restricciones de contacto impuestas por la COVID-19 impulsaron a muchas instituciones educativas a adoptar esta herramienta. Uno de sus aspectos más destacados es su flexibilidad, lo que incentiva tanto a docentes como a estudiantes a interactuar y participar activamente en el entorno virtual.

Además, el enfoque colaborativo y cooperativo de la plataforma es una de sus grandes ventajas, ya que permite que las actividades asignadas como tareas contribuyan al aprendizaje compartido entre los estudiantes.

Un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la evaluación, ya sea en su forma tradicional, coevaluación o autoevaluación. Todas estas modalidades pueden implementarse en Google Classroom, lo que facilita al docente evaluar y brindar retroalimentación en el aula virtual. Por su parte, los estudiantes tienen la posibilidad de desarrollar, revisar y enriquecer sus trabajos a través de comentarios que pueden realizar directamente en la plataforma.

Asimismo, Google Classroom optimiza la comunicación mediante la integración de otras aplicaciones de Google, como Gmail, que actúa como un canal efectivo para que tanto los docentes como los estudiantes reciban notificaciones. En esa línea, Jiménez (2019) señala que la plataforma notifica de manera inmediata al culminar el plazo de entrega de las tareas, indicando qué estudiantes no lograron presentarlas, lo cual constituye un recurso de apoyo para realizar un seguimiento constante del progreso académico. De manera complementaria, Vásquez (2022) sostiene que la interactividad de Classroom motiva a los estudiantes a participar activamente en la herramienta digital, ya que, al formar parte de las tecnologías actuales, facilita la vinculación con diversas páginas web dinámicas, la posibilidad de compartir información con sus compañeros, el envío de trabajos temporales y el monitoreo del cumplimiento de las tareas asignadas.

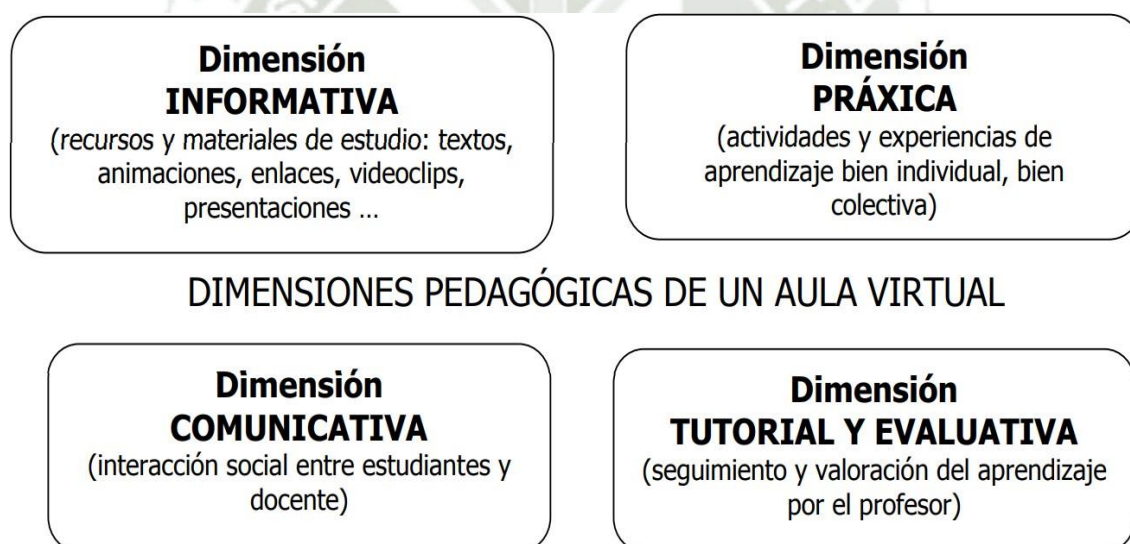
En definitiva, Google Classroom constituye un entorno virtual de aprendizaje colaborativo caracterizado por un diseño sencillo e intuitivo, lo que facilita su uso y lo convierte en una herramienta práctica y motivadora. Además, ofrece múltiples funcionalidades que pueden aprovecharse de manera efectiva para enriquecer y dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dimensiones de la variable Uso del Google Classroom:

Area y Adell (2009), identifican cuatro grandes dimensiones pedagógicas que caracterizan al aula virtual, entendiéndose que este es “un espacio o entorno creado virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante obtenga experiencias de aprendizaje a través de recursos/materiales formativos bajo la supervisión e interacción con un profesor” (p, 8). En ese sentido la variable “Uso del Google Classroom” presenta como dimensiones, a la dimensión formativa, la dimensión práxica, la dimensión comunicativa y por último la dimensión Tutorial y evaluativa.

Figura 2

Dimensiones del Google Classroom



Nota. Tomado de Area, M. y Adell, J. (2009)

Informativa

Se entiende como un conjunto diverso de herramientas y materiales que funcionan como fuentes de información destinadas a favorecer el aprendizaje autónomo de los estudiantes. En la actualidad, estos insumos abarcan desde documentos escritos y archivos en PDF hasta presentaciones dinámicas, gráficos, videos, animaciones, juegos educativos y otros recursos multimedia. La selección de estos materiales, realizada previamente por el docente,

tiene como propósito facilitar la comprensión de los contenidos trabajados en el aula virtual y, al mismo tiempo, complementar las sesiones presenciales (Area y Adell, 2009, p. 9).

Práctica

Se entiende como el conjunto de actividades y tareas que los estudiantes deben desarrollar en la plataforma virtual, previamente diseñadas y organizadas por el docente o tutor. Su finalidad es favorecer un aprendizaje significativo de los contenidos trabajados en el aula virtual. Entre estas acciones se incluyen la participación en foros, la lectura y elaboración de textos o ensayos, el análisis y planteamiento de casos vinculados a la vida real, la investigación de los temas abordados, la construcción de bases de datos y proyectos que amplíen el conocimiento adquirido, la resolución de ejercicios orientados al fortalecimiento del pensamiento crítico, así como el trabajo colaborativo que permita la generación de nuevos saberes (Area y Adell, 2009, p. 9).

Comunicativa

La dimensión comunicativa en un entorno virtual de aprendizaje representa un componente esencial para garantizar la calidad educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta dimensión comprende un conjunto de recursos y estrategias orientadas a facilitar la interacción entre los estudiantes, así como entre estos y el docente o tutor. Dicha interacción se establece mediante el uso de diversas herramientas integradas en el aula virtual, tales como los chats, foros, videoconferencias y correos electrónicos, las cuales permiten una comunicación tanto sincrónica como asincrónica.

El aprovechamiento adecuado de estas herramientas comunicativas resulta fundamental, ya que su ausencia o uso limitado puede transformar el aula virtual en un simple repositorio de archivos, desprovisto del dinamismo y el componente humano característico de una experiencia educativa enriquecedora. En este sentido, el rol del docente adquiere relevancia

al tener la responsabilidad de promover e incentivar la participación activa del estudiantado en los distintos espacios habilitados para la interacción. (Area y Adell, 2009, p. 10)

Tutorial y evaluativa

Está vinculado con el rol del docente o tutor como responsable de la gestión, apoyo, supervisión y orientación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. Su función es esencial para promover el desarrollo de las competencias necesarias en la educación en línea. El docente o tutor debe llevar a cabo tutorías personalizadas, mantener actualizada la plataforma, evaluar tanto las tareas individuales como las colaborativas de los estudiantes, monitorear su progreso y coordinar con otros profesores sobre el funcionamiento de las plataformas en los distintos cursos que se estén impartiendo. (Area y Adell, 2009, p. 10)

Competencias transversales

Definición de competencia:

Según el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB, 2026) indica que una competencia se define “como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (p. 21).

En otras palabras, el desarrollo de una competencia requiere, de forma inevitable, el fomento de capacidades, las cuales se pueden reflejar en habilidades, destrezas y actitudes que faciliten la resolución de problemas relevantes para el estudiante.

En ese sentido, De Miguel (2006) identifica la competencia como “el resultado de la intersección de los componentes: conocimientos, habilidades y destrezas, actitudes y valores” (p.28).

De forma más resumida Zabalza (2003), define la competencia como “el conjunto de conocimientos y habilidades que los individuos necesitamos para desarrollar algún tipo de actividad” (p.70).

Definición de competencias transversales

Desde una perspectiva teórica, la definición de competencia transversal, que generalmente se asocia con el ámbito laboral según diversas fuentes en línea, será abordada en este estudio desde el contexto educativo.

Según Martínez y Cegarra (s/f), las competencias transversales comprenden un conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y capacidades de carácter general que toda persona necesita antes de incorporarse al ámbito laboral. Estas resultan fundamentales para afrontar diversos tipos de problemas y se van construyendo progresivamente a lo largo del proceso educativo, lo que permite que su desarrollo sea constante y susceptible de evaluación.

En este sentido, las competencias transversales se adquieren durante el proceso educativo y facilitan el desarrollo continuo de nuevas habilidades. Además, son evaluables en cuanto a su adquisición y desempeño. Estas competencias también incluyen aspectos generales como conocimientos, habilidades, destrezas y capacidades necesarias para cualquier estudiante o persona, lo que le permite estar mejor preparado para enfrentar su vida profesional o laboral.

En este sentido, las competencias transversales, también denominadas competencias genéricas, constituyen un conjunto de capacidades esenciales que trascienden áreas específicas del conocimiento. Villa y Poblete (2007) señalan que estas competencias permiten a los estudiantes enfrentar de manera efectiva distintos contextos y situaciones, favoreciendo no solo su desempeño académico, sino también su preparación para la vida profesional y social.

Estas competencias se distinguen por su presencia a lo largo de todo el proceso educativo, con el objetivo de fortalecer las capacidades individuales para alcanzar el éxito en la vida, impactando tanto en los ámbitos académico y profesional como en el personal e interpersonal. Además, se les llama genéricas porque su desarrollo potencia el desarrollo de otras destrezas, habilidades y competencias en sí, es decir, una competencia contiene a otra, por ejemplo, quien logra relacionarse y cooperar con un

conjunto de personas, a su vez desarrolla el actuar con valores en un entorno ciudadano.
(citado por Bolívar, 2011)

En continuidad con lo señalado por Bolívar (2011), quien sostiene que “todas las competencias son en cierto sentido transversales, es decir, que no pertenecen exclusivamente a un área curricular, ni se corresponden con todos sus contenidos, por lo cual, requieren ser promovidas y potenciadas en el trabajo conjunto de todas ellas” (p. 42), se reconoce que estas habilidades deben abordarse de manera integral. En concordancia con ello, el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) plantea que las competencias transversales no se circunscriben a un solo campo de conocimiento, sino que deben desarrollarse de manera articulada en todas las áreas contempladas en el plan de estudios, garantizando así una formación integral en los estudiantes.

Clasificación de las competencias transversales

El proyecto Tuning, enfocado en reflexionar sobre la Educación Superior en América Latina y financiado por la Comisión Europea, define las competencias en su informe final de 2007 como:

Las competencias hacen referencia a las habilidades que una persona requiere para afrontar de manera eficaz y autónoma las distintas situaciones que se presentan en la vida. Dichas competencias no se limitan únicamente al conocimiento teórico (saber qué) ni al procedimental (saber cómo), sino que también implican el desarrollo personal y actitudinal (saber ser) en un contexto caracterizado por la complejidad, el cambio constante y la competitividad.

Asimismo, las competencias transversales se clasifican en distintas categorías, entre las que destacan las instrumentales, personales y sistémicas, cada una de ellas subdividida en diversas subcategorías que especifican su alcance y aplicación (véase la Tabla 1).

Tabla 1

Clasificación de las competencias transversales según el Proyecto Tuning

Instrumentales

Capacidad de análisis y síntesis; organización y planificación; comunicación oral y escrita; conocimiento de una lengua extranjera; conocimientos de informática aplicados al ámbito de estudio; gestión de la información; resolución de problemas; toma de decisiones.

Personales:

Trabajo en equipo; trabajo en un equipo de carácter interdisciplinario; trabajo en un contexto internacional; habilidades en las relaciones interpersonales; reconocimiento a la diversidad y la multiculturalidad; razonamiento crítico; compromiso ético.

Sistémicas:

Aprendizaje autónomo; adaptación a nuevas situaciones; creatividad; liderazgo; conocimiento de otras culturas y costumbres; iniciativa y espíritu emprendedor; motivación por la calidad; sensibilidad hacia temas medioambientales.

Otras:

Capacidad de aplicar los conocimientos teóricos en la práctica; uso de internet como medio de comunicación y fuente de información; experiencia previa; capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia; capacidad de entender el lenguaje y propuestas de otros especialistas; ambición profesional; capacidad de autoevaluación; conocimiento de una segunda lengua extranjera; capacidad de negociación.

Nota: Proyecto Tuning (2007)

Según la clasificación del Proyecto Tuning, las competencias abarcan una serie de habilidades cognitivas, capacidades tecnológicas y lingüísticas, así como destrezas metodológicas y personales, todas las cuales impulsan procesos de cooperación, interacción social y trabajo colaborativo.

Por otro lado, Edwards y Tovar (2008) presentan una clasificación de las competencias transversales en doce categorías, estas son:

- a. Habilidad para analizar y sintetizar, es esencial para el desarrollo del pensamiento crítico.
- b. Destrezas en razonamiento lógico y matemático, Implica la habilidad para traducir problemas cotidianos al lenguaje matemático.
- c. La capacidad de aplicar conocimientos en matemáticas, ciencias e ingeniería hace referencia a la competencia de integrar y transferir aprendizajes adquiridos en estas disciplinas, posibilitando una visión interdisciplinaria que contribuye al análisis, diseño y resolución de problemas en diversos entornos.
- d. Habilidad para la comunicación, tanto oral como escrita, esto implica el uso adecuado de la lengua en diversas formas comunicativas y situaciones, incluidas las emocionales y conductuales.
- e. Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se refiere a la capacidad de buscar, evaluar, organizar y transformar información utilizando herramientas digitales.
- f. Resolución de problemas, que consiste en la habilidad para identificar un problema y buscar soluciones de manera sistemática.
- g. Redacción y creación de documentación técnica, que implica la atención al detalle y el esfuerzo constante por mejorar.
- h. Trabajo en equipo, que es la capacidad para integrarse y colaborar en la consecución de objetivos comunes con otras personas o grupos.

- i. Aprendizaje autónomo, que se refiere a la capacidad de conocer y aplicar estrategias personales de aprendizaje para adquirir nuevos conocimientos y habilidades.
- j. Organización y planificación, esto implica la habilidad de gestionar el tiempo y los recursos materiales y humanos en función de las prioridades personales.
- k. Innovación, que es generar nuevas formas de hacer las cosas, resolver problemas o abordar situaciones, proponiendo ideas y métodos innovadores para mejorar los recursos disponibles.
- l. Responsabilidad ética y profesional que se refiere a actuar de acuerdo con principios éticos y valores, tratando a los demás como nos gustaría ser tratados.

Por otro lado, Bolívar (2011) afirma que las competencias transversales se clasifican en cuatro, estas son:

- a. Potenciar la capacidad de aprendizaje autónomo, fomentando la autorregulación y el desarrollo de estrategias propias para adquirir y consolidar conocimientos.
- b. Ejercer la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones, asumiendo responsabilidad en las acciones y evaluando críticamente sus consecuencias.
- c. Establecer relaciones y colaborar con otros, actuando con respeto a los valores y principios ciudadanos en diversos contextos de convivencia.
- d. Preservar el entorno natural y promover la salud individual y colectiva, mostrando compromiso con la sostenibilidad y el bienestar común.

El autor destaca estas cuatro competencias como las más relevantes, educativas y esenciales, señalando que forman parte de las diez competencias básicas para la vida establecidas por la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID, 2009), estas son:

- a. Conservar el entorno natural y la salud individual y colectiva.
- b. Proteger el medio ambiente y promover el bienestar individual y colectivo.

- c. Desarrollar habilidades de comunicación en un entorno multicultural y multilingüe.
- d. Aplicar el razonamiento lógico y matemático.
- e. Hacer uso eficiente de la tecnología para generar resultados productivos.
- f. Establecer vínculos y colaborar con otros en diversos contextos.
- g. Actuar conforme a valores dentro de un contexto ciudadano.
- h. Desarrollar competencia en un área específica de conocimiento o habilidad.
- i. Transferir los principios adquiridos a situaciones prácticas y cotidianas.
- j. Ejercer independencia y tomar la iniciativa de manera personal.
- k. Desarrollar la habilidad de aprender de manera continua y autónoma.

Competencias Transversales según el Ministerio de Educación del Perú.

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2016), la Educación Básica Regular (EBR) contempla el desarrollo de 27 competencias específicas, distribuidas a lo largo de 11 áreas curriculares, sumándose además 2 competencias transversales que deben ser promovidas en todas las áreas. En total, esto representa 29 competencias; sin embargo, en el marco de la presente investigación, se considerará exclusivamente el análisis de las 2 competencias transversales objeto de estudio:

- Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC
- Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Estas dos competencias integran las dimensiones de la segunda variable en el presente estudio.

Dimensiones de la variable Competencias Transversales

Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética.

Desarrollar esta competencia implica según el CNEB (2016), consiste en que:

El estudiante debe desarrollar la capacidad de interpretar, adaptar y optimizar entornos virtuales mientras participa en actividades de aprendizaje y prácticas sociales. Esto incluye procesos como buscar, seleccionar y evaluar información, así como crear y modificar materiales digitales; asimismo, implica comunicarse y colaborar en comunidades virtuales, organizando estas acciones según sus necesidades e intereses. La competencia abarca habilidades tales como personalizar ambientes de aprendizaje virtual, gestionar la información disponible, interactuar eficazmente en dichos entornos y producir materiales digitales en diversos formatos con propósitos específicos.

Gestiona su aprendizaje de Manera Autónoma

Esta competencia transversal tiene como finalidad fomentar en el estudiante la conciencia sobre su propio proceso de aprendizaje, subrayando su importancia tanto para la vida cotidiana como para su proyecto personal. Permite al estudiante asumir un rol activo y autónomo, gestionando de manera organizada las acciones necesarias para alcanzar sus objetivos, evaluando sus capacidades y reconociendo los desafíos que debe superar. Según lo establecido por el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), implica que el estudiante pueda definir sus propias metas, identificar los conocimientos y habilidades requeridos para enfrentar una situación o tarea, reconocer los recursos a su disposición y planificar estrategias efectivas para alcanzar sus objetivos. Asimismo, contempla el seguimiento constante del desempeño personal, desarrollando confianza en su capacidad para cumplir con los objetivos propuestos.

Definición de Términos Básicos

Aprendizaje

Proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia (Feldman, 2005)

Competencia individual

Se refieren a los rasgos esenciales de la personalidad, los cuales influyen de manera constante en el comportamiento de los individuos frente a diversas tareas y contextos. (Bergenhengouwen, Horn, Mooijaman, 1997; citado por Guerrero C. 2005).

Google

Se trata de un buscador en línea desarrollado por Larry Page y Sergey Brin, cuyo rasgo más destacado es la simplicidad y facilidad en su utilización. (Pérez y Gardey, 2010).

Google Classroom

En un entorno de aprendizaje virtual, estas plataformas están diseñadas para facilitar la colaboración y apoyar las actividades educativas de los docentes. Asimismo, constituyen un conjunto de herramientas de productividad ofrecidas por los servicios de Google, las cuales permiten a los centros educativos, docentes y estudiantes utilizarlas de manera innovadora para aprender y trabajar. (Prado, García, Erazo y Narváez, 2020).

Google for Educations

Se trata de un conjunto de herramientas digitales proporcionadas por Google a los centros educativos, con el propósito de fortalecer y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que se ajusten a las demandas y necesidades educativas de los estudiantes del siglo XXI. (Fontenla, 2020).

Análisis de antecedentes investigativos

A nivel internacional

Cuvi (2017) da a conocer su investigación para optar el título de licenciada en educación, que lleva por título “Plataforma educativa Google Classroom y su influencia en el aprendizaje significativo a estudiantes de secundaria en Ecuador”. La investigación emplea un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y nivel experimental, y se realizó sobre una muestra de 160 estudiantes. El autor concluye que el desconocimiento de la plataforma Google Classroom

por parte de los docentes impide que los estudiantes logren un aprendizaje significativo. Además, señala que la plataforma representa una innovación en el ámbito educativo. Asimismo, los estudiantes de la institución investigada expresan su interés en utilizar esta herramienta dentro de las actividades académicas, considerándola una forma más eficaz y novedosa de adquirir conocimiento.

Vásquez (2002) desarrolló un estudio titulado “Google Classroom como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes del décimo año en Quito, Ecuador”, cuyo objetivo principal fue analizar la contribución de Google Classroom en dicho proceso educativo. La investigación se enmarcó dentro del enfoque cuantitativo, utilizando técnicas socioeducativas y documentales, con un nivel descriptivo y modalidad documental. La muestra estuvo conformada por 88 estudiantes, empleándose entrevistas y guías de preguntas como instrumentos de recolección de datos. Entre los hallazgos, se concluyó que el uso de Google Classroom favorece el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes mediante un aprendizaje significativo apoyado en diversas herramientas tecnológicas. Además, los estudiantes reconocieron la importancia de Classroom en los últimos años, especialmente durante la virtualidad derivada de la pandemia, destacando características como flexibilidad, interactividad, retroalimentación e innovación, que contribuyen positivamente al aprendizaje.

A nivel nacional, Villalobos (2022) llevó a cabo un estudio titulado “Uso del Google Classroom y competencias digitales en estudiantes de secundaria de instituciones educativas estatales de Cajamarca”, cuyo propósito principal fue determinar la influencia de la plataforma Google Classroom sobre el desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de educación secundaria. La investigación se estructuró bajo un enfoque cuantitativo, adoptando un diseño de tipo aplicado o activo, clasificado como investigación básica y con un nivel explicativo. Los hallazgos del estudio revelaron que el uso de Google Classroom tiene un

impacto positivo y significativo en la adquisición y fortalecimiento de las competencias digitales de los estudiantes. En particular, el autor identificó que todas las dimensiones de la plataforma —comprendiendo la enseñanza, el aprendizaje procedimental, conceptual, actitudinal y los procesos de evaluación— se relacionan estrechamente con el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos. Este estudio pone de manifiesto la importancia de integrar herramientas virtuales como Google Classroom en el proceso educativo, no solo como un medio de entrega de contenido, sino también como un recurso estratégico que permite mejorar la competencia tecnológica, la interactividad y la autonomía del estudiante en el aprendizaje. De esta manera, la investigación contribuye a evidenciar que la adopción de entornos virtuales de aprendizaje puede potenciar significativamente las competencias digitales necesarias para el desempeño académico y profesional en el contexto educativo peruano.

Huallparimachi (2022) llevó a cabo la investigación titulada “Uso de Google Classroom y el aprendizaje autónomo en estudiantes de 1° de secundaria” en Lima, con el objetivo general de determinar la relación existente entre el uso de Google Classroom y el aprendizaje autónomo en estudiantes de primero de secundaria de la UGEL 01. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo básico, cuyo propósito fue ampliar el conocimiento respecto al tema abordado, con un nivel de análisis correlacional y un diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 92 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo probabilístico estratificado, lo que permitió garantizar la representatividad de los distintos grupos dentro del estudio. Los resultados de la investigación evidenciaron que existe una relación significativa entre el uso de Google Classroom y el aprendizaje autónomo, comprobada mediante la aplicación de la prueba estadística de Rho de Spearman. Asimismo, el autor destaca que cada dimensión de la variable “uso de Google Classroom” se encuentra relacionada con el aprendizaje autónomo, demostrando que la mayoría de los estudiantes poseen dominio y hacen uso constante de la plataforma para desarrollar sus actividades académicas. No obstante,

también se identificaron obstáculos como problemas de conectividad a la red y dificultades en el manejo y acceso a las herramientas virtuales desde diferentes dispositivos, aunque la mayoría de estudiantes logra gestionar adecuadamente su aprendizaje a través de Google Classroom. Este estudio resalta la importancia de las plataformas virtuales como herramientas que no solo facilitan el acceso a recursos educativos, sino que también fomentan la autonomía, la autogestión y la responsabilidad de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, aspectos fundamentales para la formación integral en el contexto de la educación secundaria peruana.

Herrera (2021) desarrolló su investigación con el objetivo general de determinar la percepción que tienen los alumnos respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales. La metodología empleada se enmarca dentro del enfoque de investigación descriptiva causal, asignándole un diseño de causal simple, el cual permite establecer relaciones entre variables a partir de la observación de fenómenos tal como se presentan en la realidad. La investigación se aplicó a una muestra de 26 estudiantes de educación secundaria, utilizando como técnicas de recolección de datos la entrevista, que permitió diagnosticar los tipos de entornos virtuales empleados por los docentes en su proceso de enseñanza, y la encuesta, mediante la cual se obtuvo la percepción de los estudiantes respecto a la influencia de dichos entornos en el desarrollo de sus competencias. Los resultados de la investigación concluyen que, según la percepción de los estudiantes, los entornos virtuales tienen una influencia mínima o nula en el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales. Este hallazgo se sustenta en la información obtenida a través de las entrevistas y la tabulación de las encuestas. Además, el estudio precisa que las plataformas virtuales utilizadas por los docentes se limitan principalmente a aplicaciones de mensajería como WhatsApp y Messenger, llamadas telefónicas y, en algunos casos, el uso de videoconferencias mediante Google Meet, evidenciando que el bajo aprovechamiento de estas

herramientas afecta la efectividad de los entornos virtuales en la formación de competencias en esta área. Este antecedente pone de relieve la importancia de una integración más sistemática y estratégica de las tecnologías educativas para potenciar el aprendizaje y las competencias transversales de los estudiantes en el contexto escolar peruano.

A nivel local, Álvarez (2022) desarrolló su investigación titulada “Educación virtual y logro de competencias transversales y específicas en estudiantes universitarios de la Universidad Continental, sede Arequipa”, cuyo objetivo general fue determinar la relación entre la educación virtual y el logro de competencias transversales en los estudiantes. La metodología empleada corresponde al enfoque cuantitativo, utilizando el método lógico-deductivo; la investigación se enmarca como de tipo básico y con un diseño no experimental. La muestra estuvo constituida por 18 estudiantes universitarios, y las técnicas de recolección de información incluyeron la revisión documental y la aplicación de encuestas. Los resultados obtenidos evidencian que la educación virtual se relaciona de manera significativa con el desarrollo de competencias transversales, lo cual fue comprobado mediante la prueba estadística de Pearson ($p = 0,000$), obteniéndose un coeficiente de correlación de 0,826, lo que indica una relación positiva y alta. Asimismo, el autor concluye que cada dimensión de la variable “Educación Virtual”, que incluye la enseñanza, el aprendizaje y el nivel de conectividad, guarda una relación directa con el logro de competencias transversales y específicas de los estudiantes universitarios, evidenciando que el uso adecuado de entornos virtuales contribuye al fortalecimiento integral de las habilidades académicas y competencias requeridas en la formación profesional. Este antecedente refuerza la idea de que la incorporación de herramientas digitales y plataformas educativas no solo facilita el acceso a información y recursos, sino que también potencia el desarrollo de competencias clave para el desempeño académico y profesional.

Campos et lt., (2020) presentan su tesis titulada “Uso de la plataforma Google Classroom y su influencia en el aprendizaje de matemática en los estudiantes de secundaria de Arequipa”, cuyo objetivo general fue determinar si el uso de la aplicación en línea Google Classroom influye en el rendimiento académico de los estudiantes en la competencia “Resuelve Problemas de Cantidad” del área de matemáticas. La investigación se desarrolló bajo un enfoque experimental, siguiendo un diseño cuasiexperimental con preprueba y posprueba aplicado a dos grupos de estudio, uno de control y otro experimental. La muestra fue de tipo no probabilística, conformada por 40 estudiantes seleccionados de dos secciones con condiciones sociodemográficas similares. Para la recolección de datos se utilizó un instrumento previamente validado, asegurando la confiabilidad de los resultados. Posteriormente, se aplicó análisis estadístico mediante software de tipo paramétrico para el contraste de hipótesis. Los hallazgos indicaron que el uso de Google Classroom tuvo un efecto significativo en el rendimiento académico del grupo experimental, evidenciándose mejoras destacables en la competencia “Resuelve Problemas de Cantidad” dentro del área de matemáticas. De manera general, este estudio confirma que la integración de plataformas digitales como Google Classroom no solo facilita el acceso a contenidos y recursos educativos, sino que también potencia la autonomía, la organización y la eficacia en el aprendizaje, contribuyendo de manera directa al desarrollo de competencias matemáticas fundamentales en los estudiantes de secundaria.

Capítulo II. Metodología

Tipo y nivel de investigación

Tipo de investigación.

La investigación “es un proceso que, mediante la aplicación del método científico, procura obtener información relevante y fidedigna, destinada a entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento” (Muntané 2010, p. 2).

La presente investigación corresponde al enfoque cuantitativo, dado que se orienta al estudio de fenómenos observables mediante el uso de procedimientos sistemáticos que permiten recopilar datos empíricos, con criterios de objetividad y medición cuantificable. Este enfoque posibilita analizar las variables implicadas a partir de datos numéricos y establecer relaciones o patrones con base en evidencias verificables. (Monje, 2011, p. 10).

Por otro lado, en cuanto a la intervención del investigador, este estudio se encuadra dentro de las investigaciones de tipo observacional. En este sentido, Supo (2012) señala que este tipo de investigaciones “se caracterizan porque no existe intervención por parte del investigador, y los datos reflejan la evolución natural de los acontecimientos, sin estar influenciados por la acción del investigador” (p. 4).

Nivel de Investigación.

El nivel de investigación también conocido como el alcance de investigación. Para Hernández y Mendoza (2018) “los alcances en investigación son cuatro, estos son: Exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo” (p. 106), En relación a esta clasificación, el presente estudio de investigación se clasifica dentro de los estudios de nivel correlacional.

Se trata de un estudio de tipo correlacional, ya que tiene como propósito determinar si existe una relación o asociación significativa entre las variables analizadas, en este caso, el uso de Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales. Hernández y Mendoza, (2018), mencionan que “los estudios correlacionales pretenden asociar conceptos, fenómenos, hechos o variables; estos miden su relación en términos estadísticos” (p. 109).

Técnicas, instrumentos y materiales de verificación

El proceso de recolección de datos se realizó mediante la utilización de diversas técnicas e instrumentos seleccionados de acuerdo con el enfoque, nivel y diseño de la investigación. En este estudio, la técnica e instrumentos elegidos se detallan a continuación. Por técnica INEGI (2005), se entiende “el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p. 129). Para la presente investigación, se emplearon la encuesta y el análisis de contenido como principales herramientas de recolección de información. La encuesta, específicamente, es una técnica que permite recopilar datos de la muestra seleccionada, en concordancia con los objetivos del estudio; según INEGI (2005), “la información recogida podrá emplearse para un análisis cuantitativo con el fin de identificar y conocer la magnitud de los problemas que se suponen o se conocen en forma parcial o imprecisa” (p. 63).

El análisis de contenido: “Consiste en la determinación de la frecuencia con que aparecen en un texto ciertas categorías o variables de análisis previamente definidas” (Sánchez y Reyes, 2015, p. 187).

Instrumentos: “Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información”. (Arias, 2006 p. 53)

Para el recojo de la información de la muestra seleccionada se empleará el cuestionario.

Cuestionario: “Es un instrumento de recopilación de datos de información aplicado mediante un formulario escrito, por lo general a un contingente numeroso y disperso de elementos de estudio, el contestante responde el cuestionario de forma escrita”. (INEGI, 2005, p. 64).

Registros de evaluación: Recoge los datos de documentos de fuentes primarias, esta referido a la información documental de cada individuo” (Sánchez y Reyes, 2015, p. 188).

Unidades de estudio

Unidad de análisis

Según Mayntz (1988, p. 16), la unidad de análisis “son los elementos menores y no divisibles que componen el universo de estudio de una investigación”. Esta se determina de manera previa a la etapa de recolección de datos. En el presente estudio, la unidad de análisis está constituida por cada estudiante que forma parte de la población y muestra seleccionadas, es decir, todos los alumnos matriculados en quinto grado de educación secundaria de las nueve secciones que conforman la institución educativa.

Universo o población de estudio

Arias (2006, p. 81) define la población como “un conjunto finito o infinito de elementos que comparten características comunes, sobre los cuales se podrán generalizar las conclusiones de la investigación”. Además, indica que “la delimitación de la población depende del problema planteado y de los objetivos del estudio” (p. 81).

La población de este estudio está compuesta por los 1,276 estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Independencia Americana, correspondiente al año 2024.

Muestra de estudio

La muestra constituye un subconjunto de la población; en este estudio, está integrada por 259 estudiantes de quinto año de secundaria, distribuidos en 9 secciones, desde la sección A hasta la sección I, organizándose de la siguiente manera:

Tabla 2

Muestra de estudio

Grado	Secciones	A	B	C	D	E	F	G	H	I	Total
5to de secundaria	Cantidad de estudiantes	29	28	28	30	29	30	30	27	28	259

Nota. Nóminas de matrícula de IE Independencia Americana

Procedimiento de muestreo

Para determinar el tamaño de la muestra se utilizó un método de selección no probabilístico, también denominado por algunos autores como “dirigido”, dado que implica un procedimiento de elección relativamente arbitrario. Hernández et al., (2014) señalan que la “muestra no probabilística o dirigida es un subgrupo de la población cuya selección no depende de la probabilidad, sino de las características específicas del estudio” (p. 176).

En ese sentido el tipo de muestreo específico empleado fue el muestreo por conveniencia. Considerando lo mencionado, “aquí el procedimiento no es mecánico ni se basa en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones del investigador y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación” (Hernández et a., 2014, p. 176).

La elección de los estudiantes de quinto año de secundaria como muestra de estudio responde a criterios pedagógicos y metodológicos claramente fundamentados. En primer lugar, este grupo ha utilizado de manera continua la plataforma Google Classroom durante los años 2020 y 2021, periodo en el que la educación se desarrolló de forma virtual debido a la pandemia, lo que les permite ofrecer una valoración más completa y consistente sobre su uso. Asimismo, los estudiantes de quinto año poseen un mayor nivel de madurez académica, autonomía y pensamiento crítico, elementos que favorecen la emisión de juicios más precisos respecto a cómo esta herramienta ha influido en sus procesos de aprendizaje. Finalmente, en este grado se consolidan las competencias transversales al cierre de la Educación Básica Regular, lo que convierte a este grupo en el más pertinente para analizar la relación entre dichas competencias y el uso de Google Classroom, ya que presentan evidencias más definidas del nivel de logro alcanzado.

Estrategias de recolección de datos

Organización:

El proceso de recolección de datos para la presente investigación se desarrolló siguiendo una serie de pasos secuenciales. Primero, se obtuvo la aprobación del asesor de la investigación respecto a la aplicación de los instrumentos de recolección de información. En segundo lugar, se solicitó el permiso correspondiente al director de la institución educativa “Independencia Americana” y se realizaron las coordinaciones necesarias con la dirección para atender algunos requerimientos adicionales. Posteriormente, se procedió a imprimir y preparar las copias necesarias del instrumento o cuestionario que se aplicaría. Dicho instrumento fue administrado a todos los estudiantes de quinto año de secundaria, comprendidos en un total de nueve secciones. En cuanto a la segunda variable, relacionada con las competencias transversales, esta se evaluó mediante los calificativos asignados por los docentes de todas las áreas que cursan los estudiantes, obteniéndose un calificativo final por cada competencia al término del

año escolar; para los fines del estudio se extrajeron los dos calificativos correspondientes para medir dicha variable. Finalmente, se llevó a cabo el procesamiento de los datos recolectados de ambas variables, los cuales se presentan en el capítulo III a través de tablas y gráficos estadísticos.

Recursos

Nombre de los Instrumentos Empleados

Para la primera variable: Uso del Google Classroom

Ficha técnica N° 01

- Nombre** : Cuestionario para evaluar el uso del Classroom.
(Uso_GClassroom)
- Autor** : Amapanqui Broncano Marco Antonio.
- Fecha** : 2021
- Aplicación** : Estudiantes de VI ciclo y educación superior
- Administración** : Individual o colectiva.
- Finalidad** : Medir el nivel de uso del Google Classroom
- Duración** : Aproximado 15 min, pero no existe tiempo determinado.
- Aplicación** : Adolescente de edades entre 10 y 19 años.
- Tipo de ítems** : Preguntas cerradas con cinco alternativas de respuesta
- Numero de ítems:** 24 ítems distribuidos en 4 dimensiones, estas son:
- Dimensión 1: Informativa (6 ítems)
 - Dimensión 2: Práctica (6 ítems)
 - Dimensión 3: Comunicativa (6 ítems)
 - Dimensión 4: Tutorial y evaluativa (6 ítems)
- Validación** : La validación se dio a través de 06 expertos en el ámbito educativo, se especifica a continuación:

Tabla 3

Validación del instrumento

N°	Experto	Grado académico y especialidad	Opinión de aplicabilidad
1	John Morillo Flores	Doctor en Administración de la educación – Investigador Renacyt	Aplicable
2	Luis Alberto Nuñez Lira	Doctor en Educación y Dr. Gestión Pública y Gobernabilidad	Aplicable
3	Ibarra Cabello Alcira Elena.	Doctora en Ciencias de la Educación	Aplicable
4	Andrés A. Alfaro Lagos	Doctor en Ciencias de la Educación	Aplicable
5	Isabel Menacho Vargas	Doctora en Administración de la Educación	Aplicable
6	Mujica Diaz Carlos Enrique	Mg. Psicología Educativa	Aplicable
7	Víctor Genaro Rosales Urbano	Magister en Ingeniería y Lic. En educación	Aplicable

Nota. Esta tabla muestra los datos completos de los expertos que validaron el instrumento

- **Revalidación** : La revalidación se dio a través de expertos en Educación para la presente investigación:

Tabla 4

Revalidación de expertos para el actual contexto

N°	Experto	Grado académico y especialidad	Opinión de aplicabilidad
1	Manrique Diaz, Alfredo Manuel	Magíster en Administración de la educación	Aplicable
2	Jordán Pilco, Raúl Vicente	Doctor en Educación	Aplicable
3	Zamata Zapana, Cesar Yobani	Magister en Educación	Aplicable

Nota. Esta tabla muestra los datos completos de los expertos que revalidaron el instrumento.

Confiabilidad : La confiabilidad fue medida a través del estadístico Alfa de Cronbach, el cual obtuvo un valor de 0,930 indicando que el instrumento a aplicar es altamente confiable.

Tabla 5

Nivel de confiabilidad - Uso del Google Classroom

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,930	24

Nota.

Tabla 6

Confiabilidad del instrumento, ítems por ítems

Variable	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	102.2800	91.960	0.151	0.932
VAR00002	102.6400	86.490	0.557	0.928
VAR00003	102.5200	85.010	0.669	0.926
VAR00004	102.5200	84.927	0.677	0.926
VAR00005	102.4800	89.010	0.375	0.930
VAR00006	102.4800	90.760	0.255	0.932
VAR00007	102.3600	86.657	0.616	0.927
VAR00008	102.6400	86.323	0.649	0.926
VAR00009	102.4800	88.177	0.529	0.928
VAR00010	103.0000	82.000	0.506	0.932
VAR00011	102.7600	83.940	0.750	0.925
VAR00012	102.5200	87.177	0.547	0.928
VAR00013	102.6400	82.157	0.640	0.927
VAR00014	102.6000	86.333	0.637	0.927
VAR00015	102.4400	87.090	0.558	0.928
VAR00016	102.2800	87.877	0.630	0.927
VAR00017	102.4400	86.007	0.661	0.926
VAR00018	102.5600	84.923	0.680	0.926
VAR00019	102.6800	80.143	0.779	0.924
VAR00020	102.4800	87.593	0.592	0.927
VAR00021	102.7600	88.690	0.461	0.929
VAR00022	102.3600	87.073	0.677	0.927
VAR00023	102.6400	80.073	0.776	0.924
VAR00024	102.4400	86.757	0.687	0.926

Nota. Valores del alfa de Cronbach para cada ítems.

Para la segunda variable: Competencias transversales

Se empleará como instrumento de recojo de datos los registros oficiales que proporcionan los docentes de todas las áreas y se elabora un consolidado del logro de aprendizajes para las competencias transversales, estas son:

- a. Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC
- b. Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

Tabla 7

Capacidades de cada Competencia Transversal del CNEB

Competencia	Capacidad	Definición
Competencia 28 Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Personaliza entornos virtuales	Se refiere a la capacidad de expresar de manera ordenada y coherente la identidad personal en diversos entornos virtuales, mediante la selección, adaptación y optimización de los mismos, considerando los intereses, actividades, valores y cultura del individuo.
	Gestiona información del entorno virtual	Se refiere a la habilidad de examinar, estructurar y organizar la información disponible en entornos virtuales, considerando los distintos formatos y procedimientos digitales, así como su pertinencia y aplicación ética en las actividades del usuario.
	Interactúa en entornos virtuales	Se entiende como la capacidad de interactuar con otros en entornos virtuales colaborativos, comunicándose, construyendo y manteniendo relaciones de manera adecuada según la edad e intereses, respetando valores y el contexto sociocultural, y asegurando que dichos espacios sean seguros y coherentes.

	<p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p>Se refiere a la habilidad de elaborar materiales digitales con distintos fines, aplicando un proceso de mejora continua y considerando la retroalimentación sobre su utilidad, funcionalidad y contenido, tanto en el contexto escolar como en la vida cotidiana.</p>
	<p>Define metas de aprendizaje</p>	<p>Se refiere a la capacidad de identificar y comprender lo que se necesita aprender para cumplir con una tarea específica, reconociendo los conocimientos, habilidades y recursos disponibles, y evaluando si estos son suficientes para alcanzar los objetivos, con el fin de establecer metas factibles.</p>
<p>Competencia 29 Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p>	<p>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas</p>	<p>Implica que el estudiante debe reflexionar y planificar cómo organizarse, considerando tanto el panorama general como los detalles de su estructura, determinando hasta qué punto debe avanzar para ser eficiente y estableciendo las acciones necesarias que le permitan implementar los mecanismos para alcanzar sus objetivos de aprendizaje.</p>
	<p>Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje</p>	<p>Consiste en monitorear de manera continua el progreso personal en relación con las metas de aprendizaje establecidas, demostrando autoconfianza y habilidades de autorregulación. Incluye evaluar la pertinencia de las acciones y la planificación realizada, así como la disposición e iniciativa para realizar ajustes oportunos que garanticen el logro de los resultados esperados.</p>

Nota. Currículo Nacional de Educación Básica

Confiabilidad y Validación del Instrumentos

Ambos instrumentos cuentan con la debida validación y confiabilidad. En el caso del primer instrumento, relacionado con el uso de Google Classroom, todos los criterios de validación y confiabilidad se detallan en la ficha técnica correspondiente. Por su parte, el segundo instrumento se fundamentó en los registros oficiales de los calificativos finales obtenidos en ambas competencias transversales.

Criterio para Manejo de Resultados

Monje C. (2011), afirma que “el investigador necesita decidir con respecto a una población examinando una muestra de ella, en un diseño analítico de casos y controles, cohortes o experimentales utiliza una técnica de prueba de hipótesis”. (pg. 186).

Monje C. (2011) afirma que “el investigador necesita tomar decisiones sobre una población a partir del análisis de una muestra de la misma; en diseños analíticos de casos y controles, cohortes o experimentales, se recurre al uso de técnicas de prueba de hipótesis” (p. 186). En el marco del presente estudio, el procesamiento de los datos obtenidos mediante la encuesta sobre la percepción de los estudiantes acerca del uso de Google Classroom, así como los registros de los calificativos correspondientes a las competencias transversales de la Educación Básica Regular, se llevó a cabo siguiendo el enfoque cuantitativo, haciendo uso de herramientas de estadística descriptiva e inferencial. Para realizar el tratamiento estadístico de manera adecuada, se empleó el software especializado SPSS en su versión 24, complementado con Microsoft Excel 2010 para la organización y presentación de los datos. Con respecto al contraste de hipótesis, procedimiento clave para arribar a conclusiones válidas y fundamentadas dentro de la

investigación, se aplicó primero una prueba de normalidad a los datos correspondientes a cada variable; los resultados indicaron que ninguna de las variables presentaba distribución normal. Ante esta situación, se utilizó la prueba de hipótesis no paramétrica Rho de Spearman con el objetivo de determinar la relación existente entre las variables objeto de estudio, evaluando tanto la dirección como la fuerza de dicha asociación en concordancia con los objetivos planteados.



Capítulo III. Resultados y Discusión

A continuación, se presentan de los resultados de la investigación, el mismo que implica organizar, describir y analizar los datos obtenidos para responder a las preguntas de investigación y su correspondiente contraste de todas las hipótesis planteadas. En este capítulo se presentarán a través de tablas de frecuencia y gráficos estadístico todos los resultados de la investigación en relación a los objetivos propuestos.

Resumen para el Procesamiento de Datos

Tabla 8

Resumen de procesamiento de casos

	Resumen de procesamiento de casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	<u>N</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>N</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>N</u>	<u>Porcentaje</u>
Uso de Google Classroom	259	100,0%	0	0,0%	259	100,0%
Competencias transversales	259	100,0%	0	0,0%	259	100,0%

Descripción de la tabla

En el análisis de los datos recolectados, se presenta el resumen del procesamiento de casos, que detalla la cantidad de casos válidos y perdidos, así como el total de casos analizados para las variables principales del estudio: Uso de Google Classroom y Competencias transversales. Estos resultados se detallan a continuación:

Sobre los casos válidos, se consideraron 259 casos, lo que representa el 100.0% de la muestra total. Esto indica que no hubo datos faltantes para ambas variables, garantizando una cobertura completa del análisis.

Sobre los casos perdidos, no se registraron datos perdidos (0 casos) para ninguna variable, lo que refuerza la fiabilidad y completitud de la información en esta variable.

Resultados de la Variable Google Classroom

Tabla 9

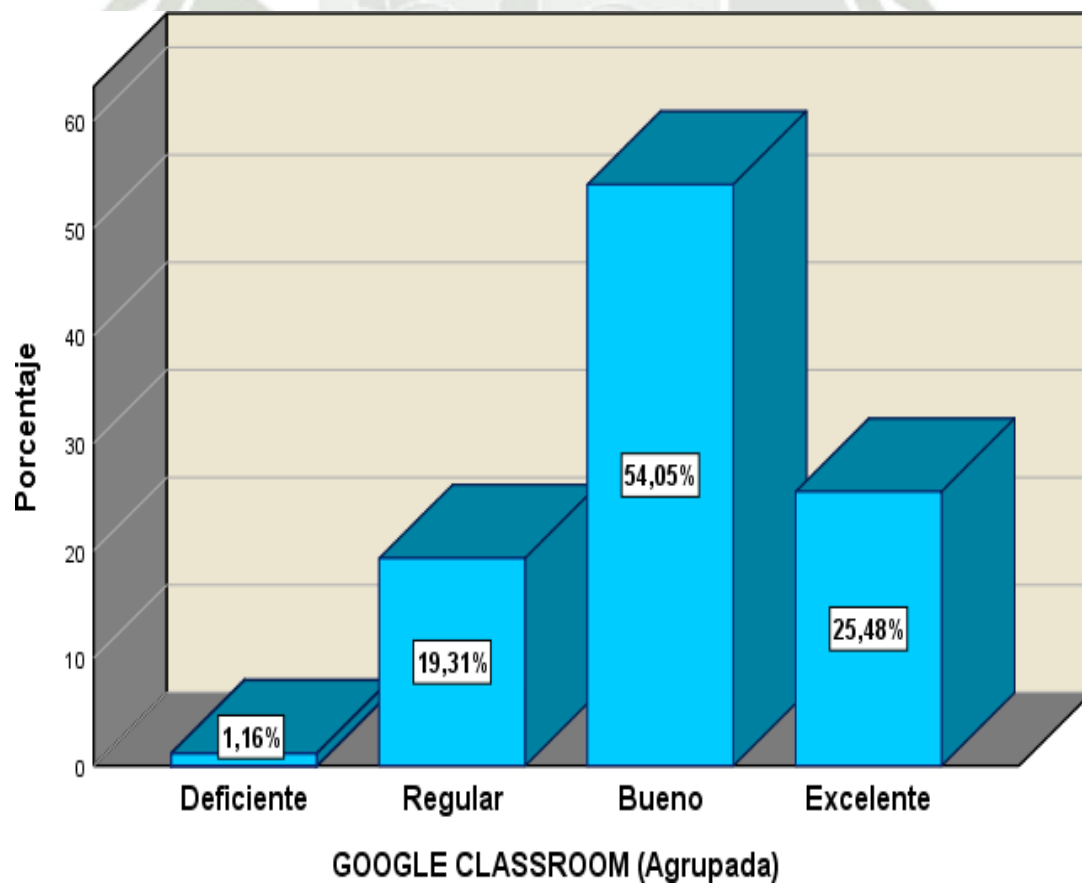
Nivel de uso de Google Classroom

Uso de Google Classroom				
Niveles	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	[24 - 47]	3	1,2	1,2
Regular	[48 - 71]	50	19,3	20,5
Bueno	[72 - 95]	140	54,1	74,5
Excelente	[96 - 120]	66	25,5	100,0
Total		259	100,0	

Nota. Datos procesados en el programa SPSS versión 23

Figura 3

Nivel de uso de Google Classroom



Descripción de la tabla

La tabla muestra la percepción del uso de Google Classroom en una escala que abarca desde "Deficiente" hasta "Excelente". Se analizaron 259 participantes en total. El rango de puntuaciones para cada categoría está definido: Deficiente ([24-47]), Regular ([48-71]), Bueno ([72-95]) y Excelente ([96-120]). El 54,1% de los encuestados considera el uso de Google Classroom como "Bueno", mientras que un 25,5% lo percibe como "Excelente". Un 19,3% opina que es "Regular" y solo un 1,2% lo califica como "Deficiente".

Análisis e interpretación

La distribución de las respuestas evidencia una percepción predominantemente positiva hacia el uso de Google Classroom. Los usuarios tienden a valorar herramientas educativas en función de su facilidad de uso y utilidad percibida, en ese sentido, la alta concentración de respuestas en las categorías "Bueno" y "Excelente" (79,6% en conjunto) podría reflejar la satisfacción general de los estudiantes con respecto a esta plataforma, especialmente durante procesos de aprendizaje virtual, remoto o híbrido. Por otro lado, el 20,5% de respuestas distribuidas entre "Deficiente" y "Regular" sugieren posibles desafíos, como falta de capacitación, limitaciones tecnológicas o percepción de baja interacción en el entorno virtual.

Esta interpretación destaca la importancia de optimizar las estrategias de implementación y capacitación para maximizar el impacto positivo de herramientas como Google Classroom en el proceso educativo.

Resultados de la Dimensión Informativa de la Variable Google Classroom

Tabla 10

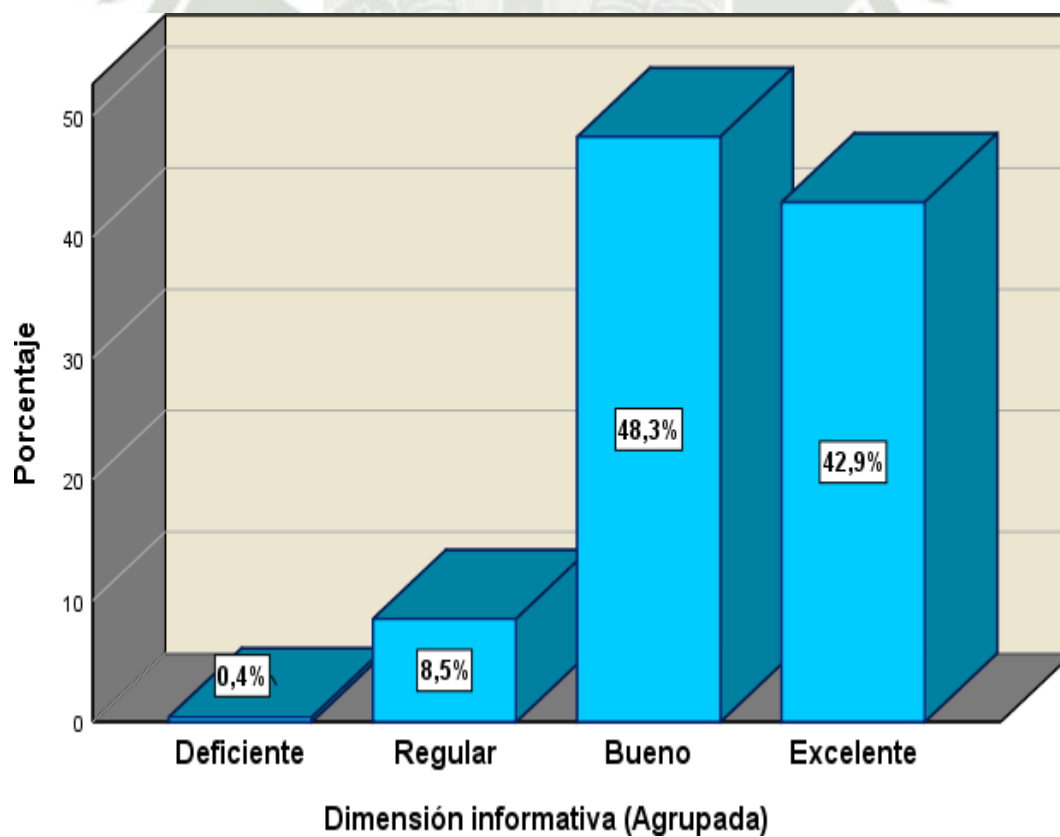
Nivel de la dimensión informativa

Dimensión Informativa				
Niveles	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	[6 - 11]	1	,4	,4
Regular	[12 - 17]	22	8,5	8,9
Bueno	[18 - 23]	125	48,3	57,1
Excelente	[24 - 30]	111	42,9	100,0
Total		259	100,0	

Nota. Datos procesados en el programa SPSS versión 23

Figura 4

Nivel de la dimensión informativa



Descripción de la tabla

La tabla presenta la percepción de los usuarios respecto a la dimensión informativa del uso de Google Classroom, evaluada en una escala que va de "Deficiente" a "Excelente". De un total de 259 participantes, el 48,3% califica esta dimensión como "Bueno", mientras que el 42,9% la considera "Excelente". Por otro lado, el 8,5% la evalúa como "Regular" y solo un 0,4% la califica como "Deficiente". Esto refleja que la mayoría percibe positivamente la funcionalidad informativa de la plataforma.

Análisis e interpretación

La dimensión informativa se refiere a la capacidad de Google Classroom para proporcionar acceso a recursos educativos, contenidos claros y organizados, y comunicarse efectivamente con los estudiantes. Una percepción positiva en esta dimensión está relacionada con la facilidad de acceso a la información y la transparencia en la comunicación educativa.

La concentración del 91,2% de respuestas en las categorías "Bueno" y "Excelente" destaca que los estudiantes consideran que Google Classroom cumple adecuadamente con las expectativas informativas. Sin embargo, el 8,9% de evaluaciones entre "Deficiente" y "Regular" podría indicar áreas de mejora, como la claridad de las instrucciones, el diseño de los materiales o la disponibilidad de contenidos personalizados.

Estos resultados sugieren que, aunque Google Classroom es eficiente en términos informativos, sería beneficioso implementar estrategias que maximicen el acceso equitativo a los recursos y fomenten una experiencia más inclusiva.

Resultados de la dimensión práctica de la variable Google Classroom

Tabla 11

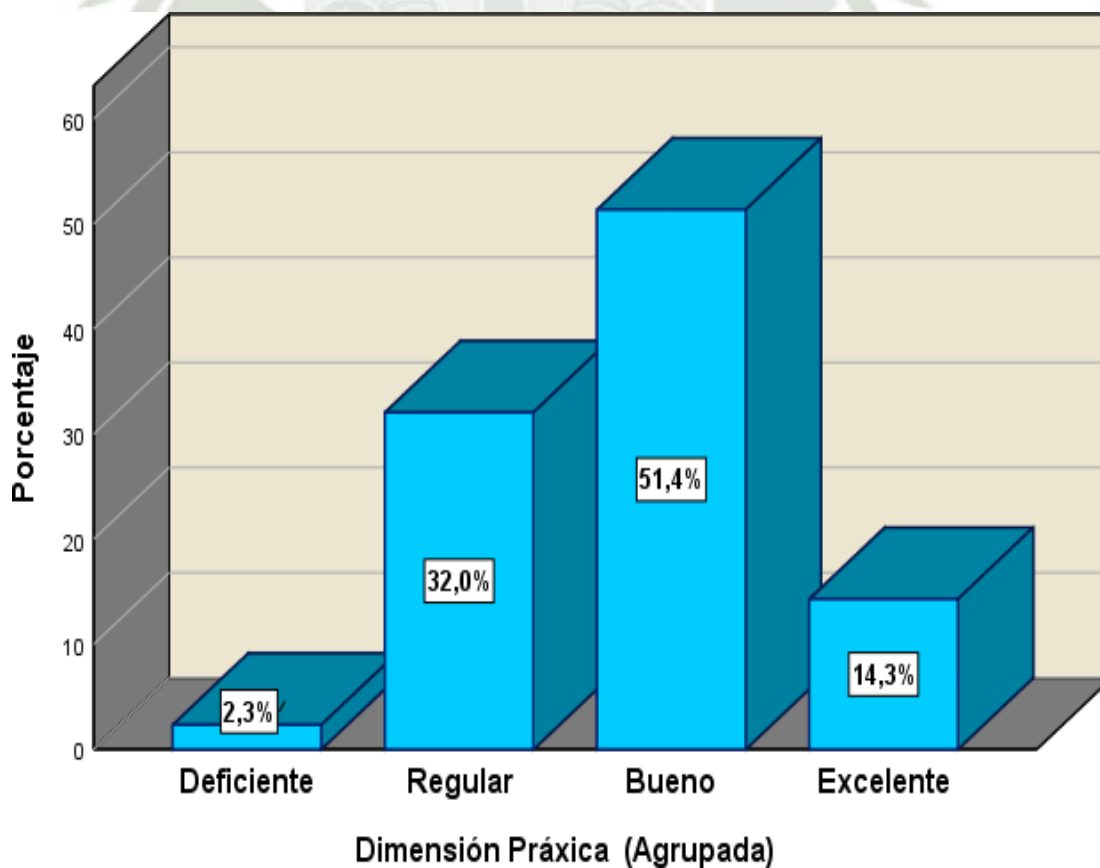
Nivel de la dimensión práctica

Dimensión Práctica				
Niveles	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	[6 - 11]	6	2,3	2,3
Regular	[12 - 17]	83	32,0	34,4
Bueno	[18 - 23]	133	51,4	85,7
Excelente	[24 - 30]	37	14,3	100,0
Total		259	100,0	

Nota. Datos procesados en el programa SPSS versión 23

Figura 5

Nivel de la dimensión práctica



Descripción de la tabla

La tabla presenta la percepción sobre la dimensión práctica del uso de Google Classroom, que abarca aspectos relacionados con su aplicabilidad práctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De los 259 participantes, el 51,4% la califica como "Bueno", seguido por un 32,0% que la percibe como "Regular". Solo un 14,3% considera esta dimensión como "Excelente", mientras que un 2,3% la evalúa como "Deficiente". En conjunto, el 65,7% de los participantes tiene una valoración positiva ("Bueno" y "Excelente") de esta dimensión.

Análisis e interpretación

La dimensión práctica evalúa la efectividad de Google Classroom en términos de su utilidad para realizar tareas, interactuar con materiales educativos y promover actividades pedagógicas prácticas. La valoración de herramientas digitales depende en gran medida de cómo estas facilitan el logro de objetivos específicos de aprendizaje.

El hecho de que el 51,4% de los participantes califique esta dimensión como "Bueno" refleja que la plataforma cumple adecuadamente con las necesidades prácticas de la mayoría de los usuarios. Sin embargo, el 32,0% que la considera "Regular" y el 2,3% que la califica como "Deficiente" sugieren que existen áreas de mejora. Estas podrían incluir la personalización de actividades, la integración de herramientas interactivas o la simplicidad en el uso de funciones relacionadas con tareas y proyectos prácticos.

El bajo porcentaje de respuestas en la categoría "Excelente" (14,3%) indica que, aunque la plataforma es funcional, aún no alcanza su máximo potencial en términos prácticos para una porción significativa de usuarios. Mejorar estas áreas podría contribuir a optimizar la experiencia de enseñanza-aprendizaje.

Resultados de la dimensión comunicativa de la variable Google Classroom

Tabla 12

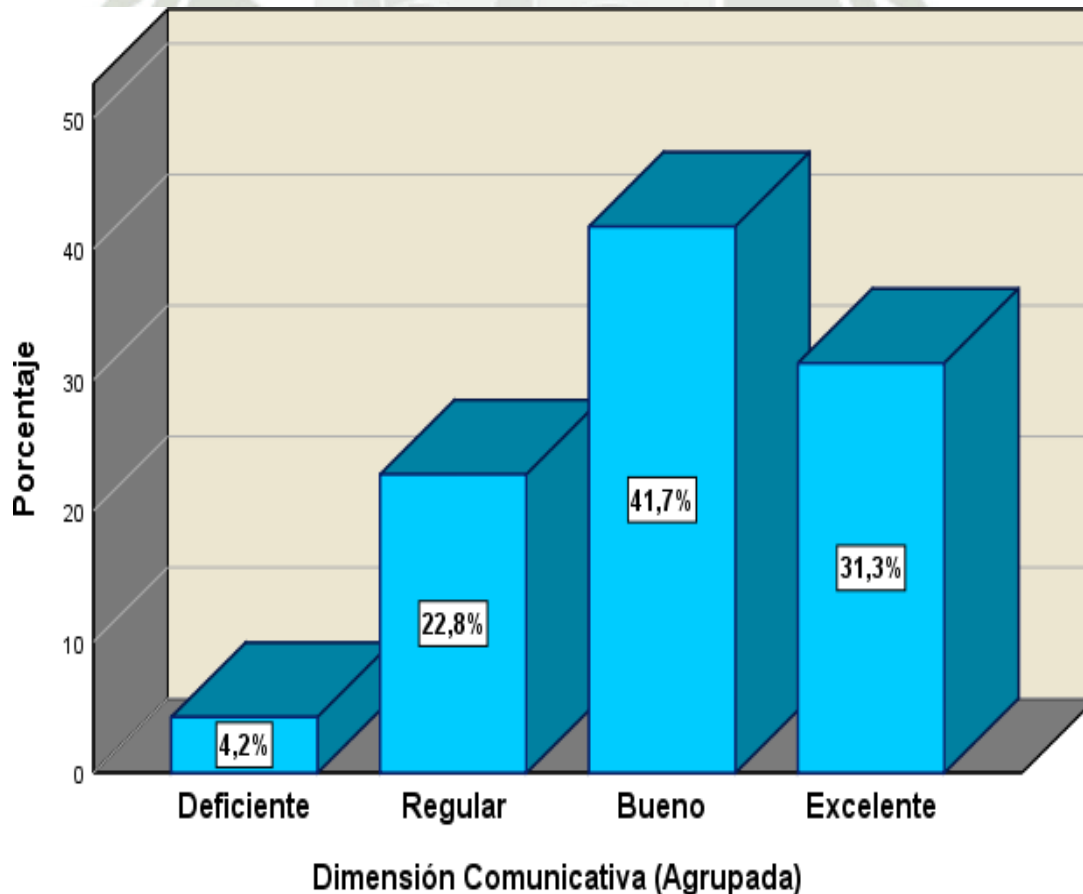
Nivel de la dimensión Comunicativa

Dimensión Comunicativa				
Niveles	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	[6 - 11]	11	4,2	4,2
Regular	[12 - 17]	59	22,8	27,0
Bueno	[18 - 23]	108	41,7	68,7
Excelente	[24 - 30]	81	31,3	100,0
Total		259	100,0	

Nota. Datos procesados en el programa SPSS versión 23

Figura 6

Nivel de la dimensión Comunicativa



Descripción de la tabla

La tabla muestra la percepción sobre la dimensión comunicativa del uso de Google Classroom, que evalúa la interacción entre docentes y estudiantes a través de la plataforma. De los 259 participantes, el 41,7% calificó esta dimensión como "Bueno", mientras que el 31,3% la consideró "Excelente". Un 22,8% la evaluó como "Regular" y un 4,2% como "Deficiente". Esto sugiere que más de dos tercios de los participantes (73,0%) tienen una percepción positiva ("Bueno" y "Excelente") respecto a la comunicación facilitada por Google Classroom.

Análisis e interpretación

La dimensión comunicativa es crucial en entornos virtuales de aprendizaje, ya que permite la interacción efectiva entre los involucrados en el proceso educativo. Las plataformas digitales deben reducir la distancia transaccional proporcionando mecanismos claros y efectivos para la comunicación.

El 73,0% de evaluaciones positivas ("Bueno" y "Excelente") refleja que Google Classroom cumple con su propósito en términos de comunicación. Sin embargo, el 27,0% que percibe esta dimensión como "Regular" o "Deficiente" puede indicar dificultades en la funcionalidad de comunicación, como retrasos en las respuestas, falta de interacción en tiempo real, o limitaciones en la personalización de mensajes.

El porcentaje considerable en la categoría "Excelente" (31,3%) sugiere que algunos usuarios encuentran altamente satisfactorias las herramientas de comunicación, como la publicación de anuncios, comentarios en tareas, y retroalimentación. Mejoras en la integración de recursos interactivos como videollamadas o foros dinámicos podrían aumentar aún más la percepción positiva de esta dimensión.

Resultados de la dimensión Tutorial y Evaluativa de la variable Google Classroom

Tabla 13

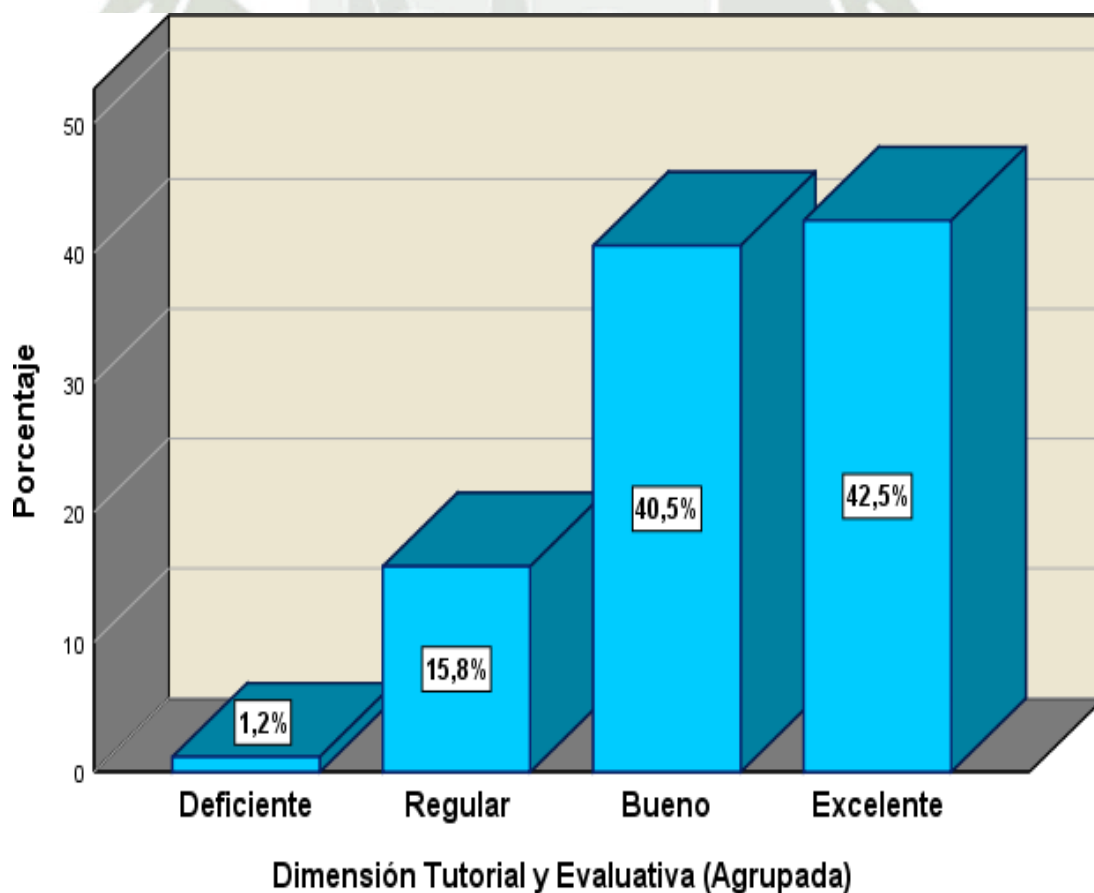
Nivel de la dimensión Tutorial y Evaluativa

Dimensión Tutorial y Evaluativa				
Niveles	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	[6 - 11]	3	1,2	1,2
Regular	[12 - 17]	41	15,8	17,0
Bueno	[18 - 23]	105	40,5	57,5
Excelente	[24 - 30]	110	42,5	100,0
Total		259	100,0	

Nota. Datos procesados en el programa SPSS versión 23

Figura 7

Nivel de la dimensión Tutorial y Evaluativa



Descripción de la tabla

La tabla presenta los resultados sobre la percepción de la dimensión tutorial y evaluativa del uso de Google Classroom. Del total de 259 participantes, el 42,5% calificó esta dimensión como "Excelente" y el 40,5% como "Bueno", lo que indica que el 83,0% tiene una valoración positiva en esta categoría. Por otro lado, un 15,8% la considera "Regular" y solo un 1,2% la evalúa como "Deficiente". Esto refleja una percepción global mayoritariamente favorable en cuanto al soporte tutorial y los procesos de evaluación facilitados por la plataforma.

Análisis e interpretación

La dimensión tutorial y evaluativa abarca la capacidad de Google Classroom para brindar acompañamiento pedagógico y realizar evaluaciones eficaces. Las plataformas educativas deben no solo facilitar la entrega de contenidos, sino también permitir una evaluación formativa y personalizada que potencie el aprendizaje significativo.

El alto porcentaje de evaluaciones positivas (83,0%) indica que los usuarios perciben que Google Classroom proporciona herramientas útiles para la retroalimentación, el seguimiento académico y la evaluación. Estas funciones incluyen la asignación y calificación de tareas, comentarios personalizados y la posibilidad de integrar rúbricas de evaluación. Sin embargo, el 17,0% que lo percibe como "Regular" o "Deficiente" podría sugerir limitaciones en la flexibilidad de los métodos de evaluación o en el nivel de interacción tutorial, como la falta de tutorías sincrónicas o de retroalimentación más detallada.

La predominancia de valoraciones en la categoría "Excelente" (42,5%) sugiere que, para una gran mayoría, la plataforma está cumpliendo con las expectativas en el seguimiento y evaluación del aprendizaje. Sin embargo, seguir perfeccionando aspectos

como la personalización de las actividades evaluativas o el fortalecimiento de la tutoría en tiempo real podría maximizar su eficacia en este ámbito.

Resultados de la variable Competencias Transversales

Tabla 14

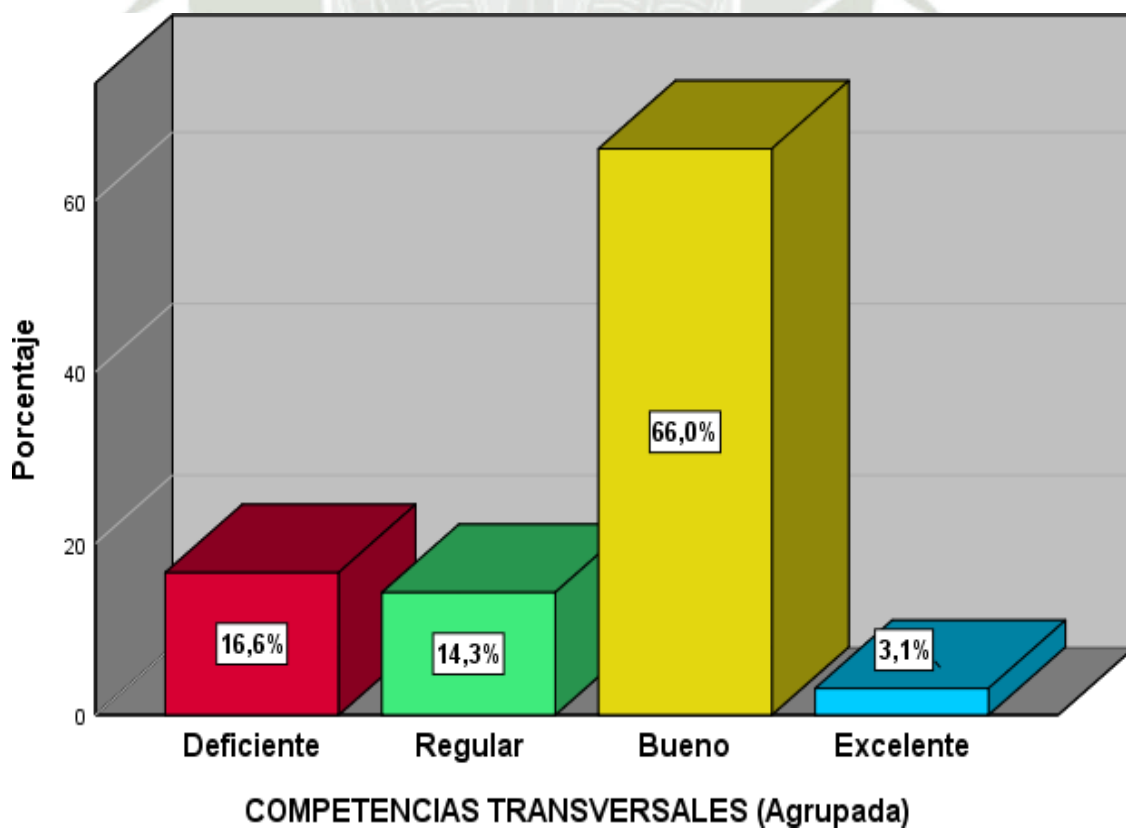
Nivel de desarrollo de las Competencias Transversales

Competencias Transversales				
Niveles	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	[0 - 10]	43	16,6	16,6
Proceso	[11 - 13]	37	14,3	30,9
Logro previsto	[14 - 17]	171	66,0	96,9
Logro destacado	[18 - 20]	8	3,1	100,0
Total		259	100,0	

Nota. Datos procesados en el programa SPSS versión 23

Figura 8

Nivel de desarrollo de las Competencias Transversales



Descripción de la tabla

La tabla presenta la distribución de los participantes según su percepción del nivel de competencias transversales en la educación básica en Perú. Del total de 259 estudiantes, el 66,0% se ubica en la categoría "Logro previsto", indicando un nivel esperado o alcanzado de competencias transversales. Un 16,6% está en la categoría "Inicio", lo que sugiere que aún están en las primeras etapas de desarrollo de estas competencias. El 14,3% se encuentra en la etapa de "Proceso", mientras que solo un 3,1% ha alcanzado el "Logro destacado", lo que refleja una percepción limitada de competencias excepcionales en este ámbito.

Análisis e interpretación

Las competencias transversales abarcan una serie de habilidades que no están directamente relacionadas con el contenido académico, pero que son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes, como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la comunicación. Según la "Política Nacional de Educación en Perú" (Ministerio de Educación, 2016), estas competencias son fundamentales para preparar a los estudiantes para el siglo XXI, proporcionando herramientas que trascienden el conocimiento específico de una disciplina.

La alta proporción de estudiantes en la categoría "Logro previsto" (66,0%) sugiere que la mayoría de los participantes alcanzan las competencias transversales esperadas para su nivel educativo, lo que indica que el enfoque educativo está siendo efectivo en este sentido. Sin embargo, el 16,6% en "Inicio" y el 14,3% en "Proceso" indican que aún hay estudiantes que requieren apoyo adicional en el desarrollo de estas habilidades. La baja representación en "Logro destacado" (3,1%) señala que, aunque muchos estudiantes logran las competencias esperadas, pocos alcanzan un nivel sobresaliente, lo que podría reflejar limitaciones en la profundización o en la personalización del aprendizaje.

Para mejorar los resultados en este ámbito, se podrían implementar estrategias más intensivas de acompañamiento en el desarrollo de competencias transversales, como proyectos colaborativos, dinámicas de reflexión crítica y oportunidades de práctica real. Estas acciones podrían ayudar a aumentar el porcentaje de estudiantes en la categoría de "Logro destacado" y a reducir la proporción en "Inicio".

Resultados de la Dimensión se Desenvuelve en Entornos Virtuales Generados por las TIC de la Variable Competencias Transversales

Tabla 15

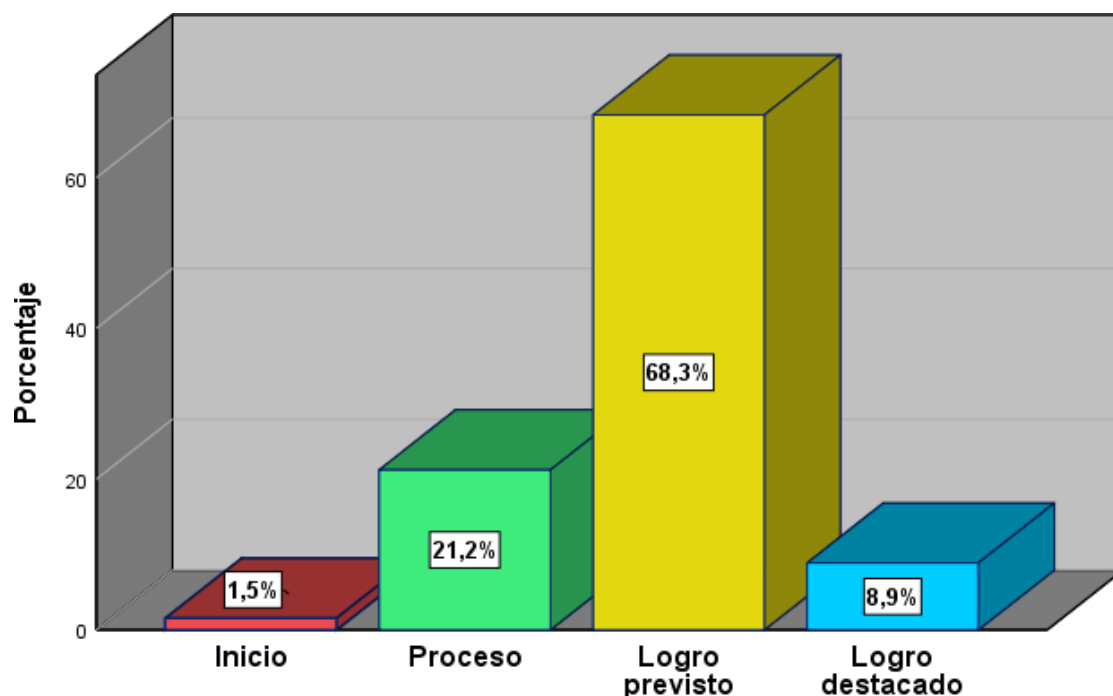
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC				
Niveles	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	[0 - 10]	4	1,5	1,5
Proceso	[11 - 13]	55	21,2	22,8
Logro previsto	[14 - 17]	177	68,3	91,1
Logro destacado	[18 - 20]	23	8,9	100,0
Total		259	100,0	

Nota. Datos procesados en el programa SPSS versión 23

Figura 9

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC



**Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC
(Agrupada)**

Descripción de la tabla

La tabla muestra la distribución de las percepciones sobre el nivel de desarrollo de la competencia en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en entornos virtuales. Un 68,3% de los participantes se ubica en la categoría "Logro previsto", lo que indica que la mayoría ha alcanzado el nivel esperado en esta competencia. Un 21,2% se encuentra en la fase de "Proceso", mientras que un 8,9% alcanza el "Logro destacado", lo que muestra que algunos estudiantes sobresalen en esta área. Solo un 1,5% se encuentra en la categoría "Inicio", lo que indica que una pequeña proporción de estudiantes está aún en las etapas iniciales del desarrollo de esta competencia.

Análisis e interpretación

La competencia de desenvolverse en entornos virtuales generados por las TIC es clave en el contexto educativo actual, especialmente con la creciente incorporación de la

tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La alfabetización digital es fundamental que los estudiantes no solo dominen las herramientas tecnológicas, sino que también desarrollen habilidades para navegar y gestionar su aprendizaje de manera autónoma en entornos digitales.

La mayoría de los estudiantes (68,3%) se encuentra en la categoría "Logro previsto", lo que sugiere que la mayoría ha alcanzado las expectativas en cuanto al uso de las TIC en contextos virtuales. Esto podría reflejar la efectividad de las políticas educativas y las estrategias implementadas para integrar las tecnologías en la enseñanza. El 21,2% que se encuentra en "Proceso" indica que hay un grupo significativo de estudiantes que aún están perfeccionando sus habilidades digitales, lo que podría ser una oportunidad para reforzar el aprendizaje en estos entornos, mediante clases prácticas o recursos interactivos.

El 8,9% en "Logro destacado" refleja que algunos estudiantes no solo están cumpliendo con los estándares, sino que van más allá en su desarrollo de competencias en entornos virtuales, lo que puede ser indicativo de una alta motivación o de acceso y familiaridad con las TIC en su entorno. Por último, el bajo porcentaje (1,5%) en la categoría "Inicio" sugiere que solo una pequeña parte de los estudiantes enfrenta serias dificultades para adaptarse a los entornos digitales, lo que podría estar relacionado con limitaciones en el acceso a tecnología o en la formación previa en el uso de estas herramientas.

Para mejorar aún más, se podrían diseñar programas de apoyo o talleres especializados que ayuden a los estudiantes en la categoría "Proceso" y "Inicio" a alcanzar los niveles de competencia requeridos, y fomentar un enfoque más avanzado para los estudiantes en "Logro previsto" y "Logro destacado".

Resultados de la dimensión Gestiona su aprendizaje de la variable Competencias

Transversales

Tabla 16

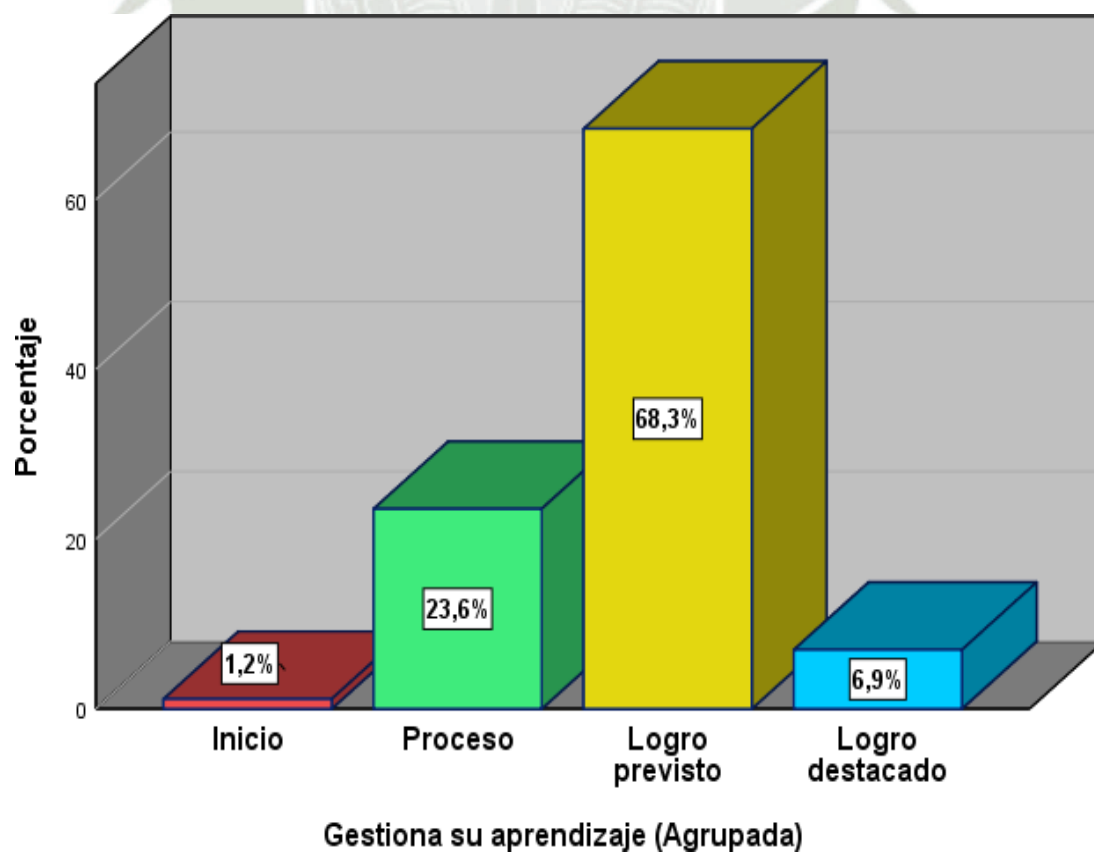
Gestiona su aprendizaje

Gestiona su aprendizaje				
Niveles	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	[0 - 10]	3	1,2	1,2
Proceso	[11 - 13]	61	23,6	24,7
Logro previsto	[14 - 17]	177	68,3	93,1
Logro destacado	[18 - 20]	18	6,9	100,0
Total		259	100,0	

Nota. Datos procesados en el programa SPSS versión 23

Figura 10

Gestiona su aprendizaje



Descripción de la tabla

La tabla muestra los niveles de desarrollo en la competencia de gestionar el propio aprendizaje. Un 68,3% de los participantes se encuentra en la categoría "Logro previsto", lo que indica que han alcanzado el nivel esperado de autonomía en su proceso de aprendizaje. Un 23,6% está en la etapa de "Proceso", lo que sugiere que aún están en desarrollo en cuanto a la gestión autónoma de su aprendizaje. Solo un 6,9% ha alcanzado el "Logro destacado", mientras que un 1,2% se encuentra en la fase inicial de "Inicio".

Análisis e interpretación

La competencia de gestionar el propio aprendizaje es fundamental para promover la autonomía y la metacognición, conceptos claves en el aprendizaje activo y significativo. Esta habilidad implica que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen la capacidad de organizar, regular y evaluar su propio proceso de aprendizaje, una habilidad crucial en un entorno educativo cada vez más centrado en el estudiante.

El 68,3% de los estudiantes que se encuentran en la categoría "Logro previsto" indica que la mayoría está alcanzando las competencias esperadas en este aspecto, lo que refleja un grado significativo de autonomía en su aprendizaje. Este porcentaje sugiere que las estrategias pedagógicas implementadas para fomentar la gestión autónoma del aprendizaje están siendo efectivas.

Por otro lado, el 23,6% que está en "Proceso" indica que todavía hay estudiantes que requieren apoyo para fortalecer su capacidad de autogestión. Esto podría estar relacionado con la necesidad de fomentar hábitos de estudio más estructurados, habilidades metacognitivas o el uso de herramientas tecnológicas que apoyen la organización del aprendizaje.

El 6,9% en "Logro destacado" muestra que un pequeño grupo de estudiantes no solo han alcanzado, sino que superan las expectativas en cuanto a la autogestión de su aprendizaje. Este grupo probablemente tiene un alto nivel de motivación y un desarrollo avanzado de habilidades como la planificación, la autorregulación y la reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje.

Por último, el bajo porcentaje en "Inicio" (1,2%) sugiere que la mayoría de los estudiantes ha superado las etapas iniciales de la gestión de su aprendizaje, aunque aún existen estudiantes que podrían beneficiarse de estrategias adicionales de apoyo para fomentar la autonomía y la autogestión.

Para mejorar en esta competencia, sería útil proporcionar más recursos de apoyo a los estudiantes en la etapa de "Proceso", como tutorías para desarrollar habilidades metacognitivas, así como oportunidades para que los estudiantes en "Logro destacado" compartan sus prácticas con sus compañeros.

Prueba de normalidad para ambas variables

1er paso: Planteamiento de hipótesis (para prueba de normalidad)

H_0 : Los datos presentan una distribución normal

H_1 : Los datos no presentan una distribución normal

2do paso: Establecer los niveles de confianza y significancia

Nivel de confianza. = 95%

Nivel de significancia (valor alfa) = 5 %

3er paso: Establecer la prueba estadística de normalidad a emplear

Se empleó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov por tener datos mayores a 50.

4to paso: Criterios de decisión

Si $p < 0,05$ se rechaza la H_0 y se acepta la H_1

Si $p \geq 0,05$ se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

Tabla 17

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Uso de Google Classroom	,067	259	,007	,991	259	,108
Competencias transversales	,323	259	,000	,850	259	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Descripción de la tabla

En el análisis de la tabla 17, se evaluó la normalidad de las variables mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov, en esta tabla se observa:

Para la variable Google Classroom, según Kolmogorov-Smirnov, los datos no presentan distribución normal ($p = 0.007 < 0.05$).

Para la variable Competencias transversales, según Kolmogorov-Smirnov, los datos no presentan distribución normal ($p = 0.000 < 0.05$).

Dado que ambas variables no presentan distribución normal, el análisis del contraste de hipótesis se dio a través de una prueba estadística no paramétrica, específicamente la prueba Rho de Spearman.

Estos mismos resultados son presentados en las figuras que se presentan a continuación.

Figura 11

Gráfico de normalidad para la variable Google Classroom

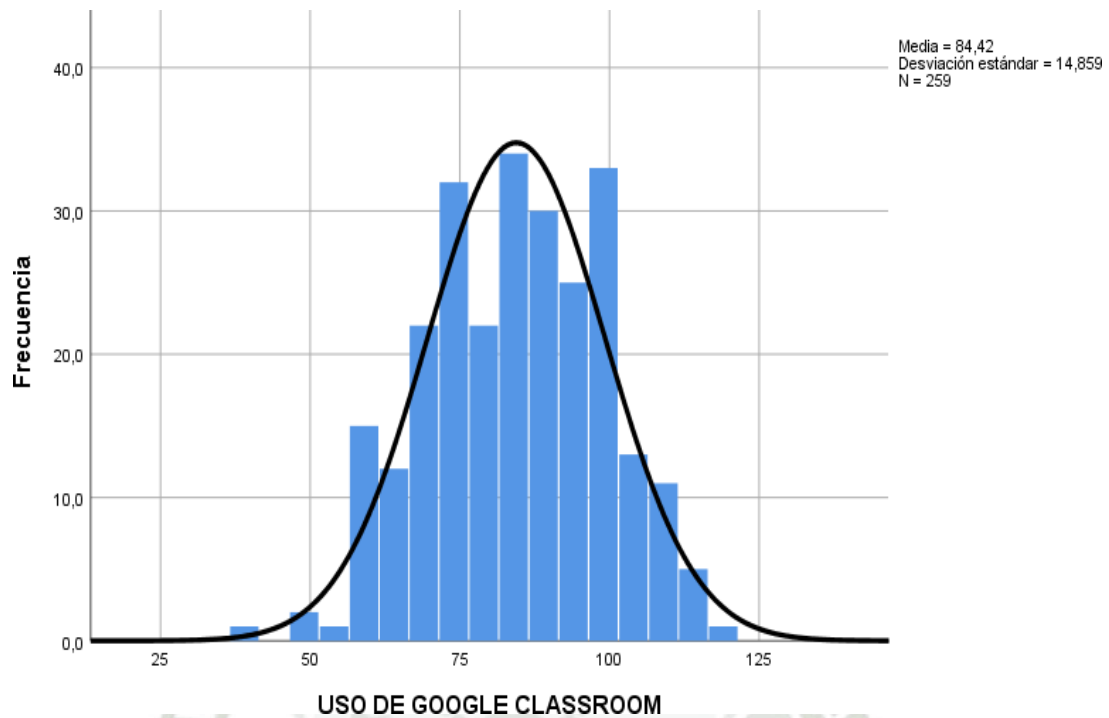
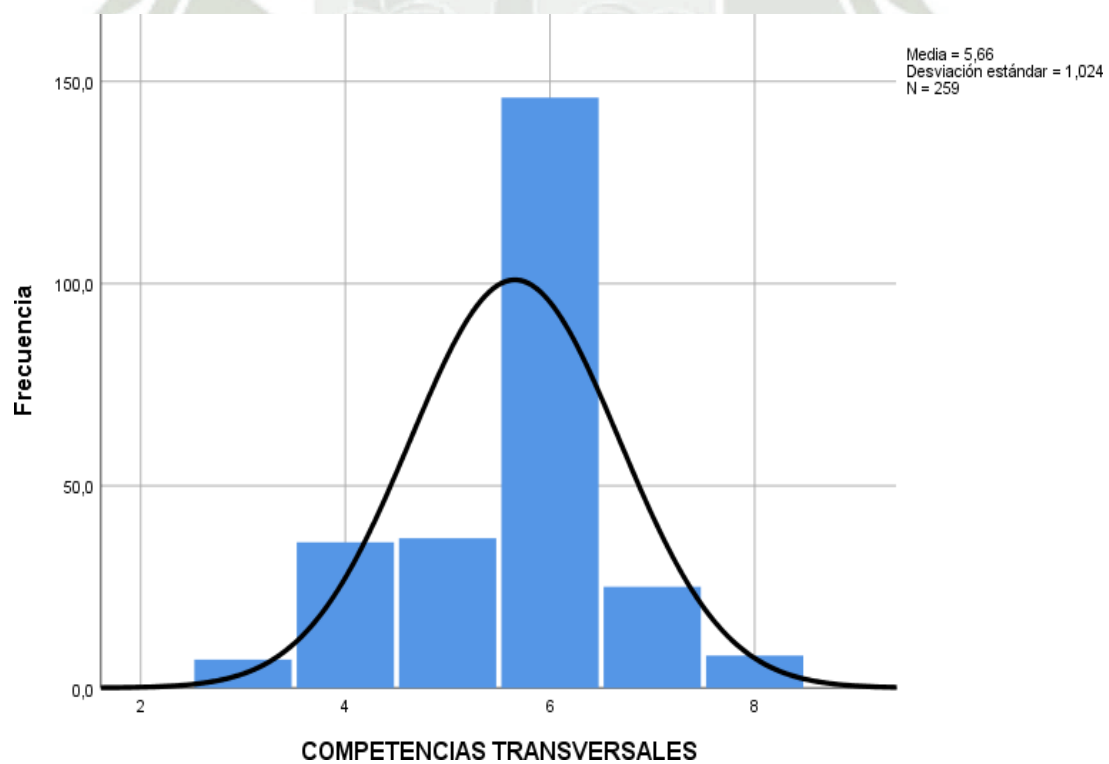


Figura 12

Gráfico de normalidad para la variable Competencias Transversales



Criterios para la aceptación o rechazo de las hipótesis de investigación

Pasos para la descripción, análisis e interpretación de la prueba de correlación de Spearman:

Descripción de la tabla de correlaciones

En primer lugar, describimos las tablas proporcionadas, que reflejan el valor de correlación (Rho de Spearman) entre las dos variables que estamos analizando. Este valor de correlación se obtiene a partir de la prueba de hipótesis, y está asociado con el grado y la dirección de la relación entre las variables.

El valor de Rho de Spearman puede ser:

- Positivo (si ambas variables se relacionan directamente)
- Negativo (si las variables se relacionan inversamente)
- Cercano a cero (si no existe correlación significativa).

Hipótesis de investigación y decisión

- Hipótesis nula (H_0): No existe relación significativa entre las variables analizadas ($\rho \geq 0,05$).
- Hipótesis alternativa (H_1): Existe una relación significativa entre las variables analizadas ($\rho < 0,05$).

Nivel de confianza y nivel de significancia

- Nivel de confianza: 95% ($\alpha = 0.05$)
- Nivel de significancia: 5% ($\rho = 0.05$)

Criterios de decisión

- Si el valor de p-valor es mayor o igual a 0,05 ($\rho \geq 0,05$), aceptamos la hipótesis nula (H_0) y rechazamos la hipótesis alternativa (H_1).
- Si el valor de p-valor es menor que 0,05 ($\rho < 0,05$), rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la hipótesis alternativa (H_1).

Interpretación de la correlación según el valor de Rho

El valor de Rho obtenido en la prueba de Spearman puede tener las siguientes interpretaciones:

- Correlación positiva: Cuando el valor es mayor que 0, se interpreta como una relación directa entre las variables. Entre más alto el valor de Rho, más fuerte es la relación.
- Correlación negativa: Cuando el valor es menor que 0, se interpreta como una relación inversa entre las variables. Entre más bajo el valor de Rho (más cercano a -1), más fuerte es la relación negativa.
- Valor cercano a cero: Indica que no hay correlación significativa entre las variables.

Tabla 18

Grado de relación según coeficiente de correlación

RANGO	NIVEL DE RELACIÓN
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0.00	No existe correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.76 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Nota. Elaboración basada en Hernández Sampieri y Fernández Collado, 2004.

Pruebas estadísticas para las hipótesis de investigación

Prueba estadística para la Hipótesis general

H₀ : El uso de la plataforma virtual Google Classroom no se correlaciona significativamente con el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

H_A : El uso de la plataforma virtual Google Classroom se correlaciona significativamente con el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Tabla 19

Prueba estadística Rho de Spearman para la hipótesis general

Correlaciones			
		Uso de Google Classroom	Competencias transversales
Rho de Spearman	Uso de Google Classroom	1,000	,557**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	259	259
	Competencias transversales	,557**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	259	259

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

Descripción de los resultados:

La tabla de correlación de Spearman muestra la relación entre dos variables: Uso de Google Classroom y Competencias Transversales. Los resultados indican lo siguiente:

Coefficiente de correlación (Rho de Spearman) entre las dos variables: 0,557.

Significación bilateral (p-valor): 0,000, que es menor a 0,01, lo que sugiere que la relación observada es estadísticamente significativa.

Número de observaciones (N): Ambas variables se analizaron sobre una muestra de 259 estudiantes.

Análisis e interpretación de los resultados:

A partir de la prueba de correlación de Spearman, podemos interpretar los siguientes aspectos:

El coeficiente de correlación de 0,557 indica que existe una correlación positiva de nivel considerable entre el uso de Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes. Esto significa que, a medida que aumenta el mejor uso de la plataforma, también tiende a aumentar el desarrollo de las competencias transversales. El valor de 0,557 cae dentro del rango de 0.51 a 0.75, que es considerado como una correlación positiva considerable.

El valor del p-valor es 0,000, que es menor a 0,05 (el nivel de significancia establecido). Esto nos permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Esto significa que el uso de Google Classroom se correlaciona significativamente con el desarrollo de las competencias transversales en los estudiantes de la institución educativa mencionada.

Dado que el valor de Rho es positivo y significativo ($p < 0,05$), podemos concluir que existe una relación positiva y significativa entre el uso de Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes.

Este resultado indica que la integración de Google Classroom en el proceso educativo puede tener un impacto beneficioso en el fortalecimiento de las competencias transversales de los estudiantes, asimismo, este hallazgo respalda la idea de que las herramientas virtuales de aprendizaje, como Google Classroom, pueden jugar un papel

importante en el desarrollo integral de los estudiantes, favoreciendo su desempeño en diferentes competencias transversales clave para su formación.

Prueba estadística para la Hipótesis específica 1

Ho : No existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual informativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Ha : Sí existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual informativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Tabla 20

Prueba estadística Rho de Spearman para la hipótesis específica 1

		Correlaciones		
			Dimensión informativa	Competencias transversales
Rho de Spearman	Dimensión informativa	Coeficiente de correlación	1,000	,403**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	259	259
	Competencias transversales	Coeficiente de correlación	,403**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	259	259

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

Descripción de los resultados

La tabla de correlación de Spearman muestra la relación entre dos variables: Dimensión Informativa de Google Classroom y Competencias Transversales. Los resultados indican lo siguiente:

Coeficiente de correlación (Rho de Spearman) entre las dos variables: 0,403.

Significación bilateral (p-valor): 0,000, lo que indica que la relación observada es estadísticamente significativa.

Número de observaciones (N): Ambas variables se analizaron sobre una muestra de 259 estudiantes.

Análisis e interpretación

A partir de la prueba de correlación de Spearman, los resultados se interpretan de la siguiente manera:

El coeficiente de correlación de 0,403 sugiere que existe una correlación positiva media entre la dimensión informativa del uso de Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales. Esto significa que, a medida que aumenta la percepción del uso de la plataforma como una herramienta informativa, también tiende a mejorar el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes. Este valor se encuentra dentro del rango de 0.11 a 0.50, lo que corresponde a una correlación positiva media.

El valor del p-valor es 0,000, que es menor a 0,05 (el nivel de significancia establecido), lo que nos permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Esto significa que el uso de Google Classroom en su dimensión informativa se correlaciona significativamente con el desarrollo de las competencias transversales en los estudiantes.

Dado que el coeficiente de correlación es positivo y significativo ($p < 0,05$), podemos concluir que existe una relación positiva y significativa entre el uso de Google Classroom como plataforma informativa y el desarrollo de las competencias transversales en los estudiantes. Aunque la correlación es media, su significación sugiere que el uso informativo de la plataforma tiene un impacto importante en el desarrollo de competencias clave en los estudiantes, lo que resalta la relevancia de proporcionar a los

estudiantes acceso a información actualizada y recursos relevantes en un entorno educativo virtual.

Este hallazgo subraya la importancia de integrar herramientas informativas efectivas dentro de plataformas virtuales como Google Classroom, ya que no solo facilita el acceso a contenido académico, sino que también contribuye al fortalecimiento de las habilidades transversales de los estudiantes.

Prueba estadística para la Hipótesis específica 2

Ho : No existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual práctica en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Ha : Sí existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual práctica en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Tabla 21

Prueba estadística Rho de Spearman para la hipótesis específica 2

Correlaciones				
		Dimensión Práctica	Competencias transversales	
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,476**	
	Dimensión Práctica	Sig. (bilateral)	.	
	N	259	259	
	Coeficiente de correlación	,476**	1,000	
	Competencias transversales	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	259	259	

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

Descripción de los resultados

La tabla de correlación de Spearman muestra la relación entre dos variables: Dimensión Práctica de Google Classroom y Competencias Transversales. Los resultados revelan lo siguiente:

Coefficiente de correlación (Rho de Spearman) entre las dos variables: 0,476.

Significación bilateral (p-valor): 0,000, lo que indica que la relación observada es estadísticamente significativa.

Número de observaciones (N): Ambas variables se analizaron sobre una muestra de 259 estudiantes.

Análisis e interpretación de los resultados

A continuación, se interpreta lo hallado en la correlación de Spearman:

El coeficiente de correlación de 0,476 indica una correlación positiva considerable entre la dimensión práctica del uso de Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales. Esto implica que, a medida que se utiliza la plataforma de manera más interactiva y aplicada (dimensión práctica), se observa un mayor desarrollo en las competencias transversales de los estudiantes. Este valor se encuentra en el rango de 0,51 a 0,75, lo que representa una correlación positiva considerable.

El p-valor es 0,000, lo cual es menor a 0,05 (el nivel de significancia establecido), lo que nos permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Esto indica que existe una relación significativa entre el uso de Google Classroom en su dimensión práctica y el desarrollo de las competencias transversales.

La correlación positiva considerable y su significación estadística ($p < 0,05$) nos lleva a concluir que existe una relación positiva y significativa entre el uso de Google Classroom como plataforma práctica y el desarrollo de competencias transversales en los estudiantes. Este hallazgo sugiere que las actividades prácticas y la interacción dinámica

a través de la plataforma contribuyen significativamente a mejorar las habilidades transversales de los estudiantes, tales como la resolución de problemas, la colaboración y el pensamiento crítico.

Este resultado resalta la importancia de emplear plataformas virtuales no solo para proporcionar información, sino también para facilitar experiencias prácticas que potencien las competencias esenciales de los estudiantes, especialmente en un entorno educativo digital.

Prueba estadística para la Hipótesis específica 3

Ho : No existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual comunicativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Ha : Sí existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual comunicativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Tabla 22

Prueba estadística Rho de Spearman para la hipótesis específica 3

		Correlaciones		
			Dimensión Comunicativa	Competencias transversales
	Dimensión	Coeficiente de correlación	1,000	,506**
Rho de Spearma	Comunicativa	Sig. (bilateral) N	. 259	,000 259
n	Competencias transversales	Coeficiente de correlación	,506**	1,000
		Sig. (bilateral) N	,000 259	. 259

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

Descripción de los resultados

La tabla de correlación de Spearman presenta los resultados del análisis entre las variables: Dimensión Comunicativa de Google Classroom y Competencias Transversales. Los resultados específicos son los siguientes:

Coefficiente de correlación (Rho de Spearman) entre las dos variables: 0,506.

Significación bilateral (p-valor): 0,000, lo que indica que la relación es estadísticamente significativa.

Número de observaciones (N): Ambas variables se analizan sobre una muestra de 259 estudiantes.

Análisis e interpretación de los resultados

A continuación, se interpreta lo encontrado en la correlación de Spearman:

El coeficiente de correlación de 0,506 sugiere una correlación positiva considerable entre la dimensión comunicativa del uso de Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales. Este valor cae en el rango de 0,51 a 0,75, lo que refleja que, conforme los estudiantes utilizan la plataforma para interactuar, comunicarse y colaborar, su desarrollo en competencias transversales (como la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de problemas) mejora considerablemente.

El p-valor es 0,000, que es inferior a 0,05 (el nivel de significancia establecido), lo que nos permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Esto indica que existe una relación significativa entre el uso de Google Classroom en su dimensión comunicativa y el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes.

La correlación positiva considerable y la significación estadística ($p < 0,05$) nos lleva a concluir que sí existe una relación significativa y positiva entre el uso de Google

Classroom en su dimensión comunicativa y el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes. Este hallazgo resalta la importancia de usar plataformas virtuales que fomenten la comunicación efectiva, como Google Classroom, para fortalecer las habilidades transversales en los estudiantes, tales como la expresión oral y escrita, el intercambio de ideas y la colaboración en línea.

Este resultado subraya el valor de promover un entorno de aprendizaje digital donde la interacción, el diálogo y la colaboración sean claves para el desarrollo de competencias transversales que van más allá del contenido académico, contribuyendo así a una educación más integral.

Prueba estadística para la Hipótesis específica 4

Ho : No existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual tutorial y evaluativa del desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Ha : Sí existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual tutorial y evaluativa del desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.

Tabla 23

Prueba estadística Rho de Spearman para la hipótesis específica 4

Correlaciones			Dimensión Tutorial y Evaluativa	Competencias transversales		
Rho de Spearman	Dimensión Tutorial y Evaluativa	Coeficiente de correlación	1,000	,485**		
		Sig. (bilateral)	.	,000		
			N	259	259	
	Competencias transversales			Coeficiente de correlación	,485**	1,000
				Sig. (bilateral)	,000	.
				N	259	259

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

Descripción de los resultados

La tabla de correlación de Spearman presenta los resultados del análisis entre las variables: Dimensión Tutorial y Evaluativa de Google Classroom y Competencias Transversales. Los resultados son los siguientes:

Coeficiente de correlación (Rho de Spearman) entre las dos variables: 0,485.

Significación bilateral (p-valor): 0,000, lo que indica que la relación es estadísticamente significativa.

Número de observaciones (N): Ambas variables se analizan sobre una muestra de 259 estudiantes.

Análisis e interpretación de los resultados

A continuación, se interpreta lo encontrado en la correlación de Spearman:

El coeficiente de correlación de 0,485 sugiere una correlación positiva considerable entre la dimensión tutorial y evaluativa del uso de Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales. Este valor cae en el rango de 0,51 a 0,75, lo

que indica que, a medida que los estudiantes utilizan la plataforma de Google Classroom en sus procesos de evaluación y tutoría, su desarrollo en competencias transversales mejora en gran medida. Este tipo de interacción virtual, que incluye actividades de retroalimentación y evaluación continua, tiene un impacto directo en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la autoevaluación.

El p-valor es 0,000, que es inferior al nivel de significancia de 0,05, lo que nos lleva a rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Esto indica que existe una relación significativa entre el uso de Google Classroom en su dimensión tutorial y evaluativa y el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes.

La correlación positiva considerable y el p-valor menor a 0,05 nos permiten concluir que sí existe una relación significativa y positiva entre el uso de Google Classroom como plataforma virtual tutorial y evaluativa y el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes. Esto subraya la importancia de utilizar herramientas digitales que proporcionen retroalimentación continua y tutoría efectiva, ya que esto fomenta el aprendizaje autónomo, la autorregulación y el pensamiento crítico, habilidades clave en el desarrollo de competencias transversales.

Este hallazgo resalta la relevancia de integrar tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos educativos, no solo como herramientas para la entrega de contenido, sino también como medios esenciales para la evaluación y la tutoría personalizada que promueven el crecimiento integral de los estudiantes.

Discusión de los Resultados

Esta investigación concluye que si existe correlación positiva y significativa ($p = 0.000$; $Rho = 0.557$) entre el uso de Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales en los estudiantes de quinto grado de secundaria. Este hallazgo refuerza la idea de que las plataformas virtuales no solo facilitan el acceso a contenidos educativos, sino que también potencian habilidades fundamentales como aquellas competencias transversales que ayudan al desarrollo de las competencias de cada área en Educación Básica Regular.

En ese sentido, realizando una comparación con los antecedentes previos considerados en el presente estudio, podemos afirmar que coincide parcialmente con los resultados hallados en el estudio de Cuvi (2017), quien destaca la utilidad de Google Classroom como una innovación educativa, aunque señala que el desconocimiento de la herramienta puede limitar su efectividad. En contraste, en esta investigación, se subraya cómo el dominio de la plataforma por parte de los estudiantes favorece el desarrollo de competencias transversales. Asimismo, existen coincidencias o concordancias con los resultados hallados por Álvarez (2022) quien concluye que la educación virtual está significativamente relacionada con el logro de competencias transversales. Su coeficiente de correlación hallado es de 0.826 es más alto que el encontrado en este estudio, pero ambos refuerzan que el uso adecuado de herramientas virtuales promueve habilidades clave.

Sobre la dimensión del uso del Google Classroom como plataforma informativa, se halló correlación positiva y significativa ($p = 0.000$; $Rho = 0.403$) indicando que el uso de Google Classroom como plataforma informativa impacta en el desarrollo de competencias transversales. Esto destaca la relevancia de proporcionar acceso a información actualizada y recursos relevantes en un entorno virtual. Este resultado

concuenda con el realizado por Vásquez (2022) al resaltar que la flexibilidad, la interactividad y la retroalimentación de Google Classroom son características que promueven un aprendizaje significativo. En ambos estudios se refuerza la importancia de integrar recursos informativos efectivos en el aprendizaje virtual. Asimismo, Villalobos (2022) quien centra su estudio en las competencias digitales, también subraya cómo las dimensiones de enseñanza y aprendizaje procedimental del Google Classroom facilitan un aprendizaje más efectivo. Esto complementa los hallazgos de esta investigación sobre el impacto informativo de la plataforma.

Sobre la dimensión del uso del Google Classroom como plataforma práctica, se halló una correlación positiva ($p = 0.000$; $Rho = 0.403$) evidenciando que las actividades prácticas y la interacción a través de Google Classroom fortalece las competencias transversales de Educación Básica. Al realizar la comparación con los estudios previos, el realizado por Huallparimachi (2022), que en su investigación confirma que cada dimensión del uso de Google Classroom está relacionada con el aprendizaje autónomo, un componente esencial de las competencias transversales (Gestión del aprendizaje). Esto se alinea con los resultados hallados en esta investigación, destacando cómo el uso práctico de la plataforma fomenta habilidades de autorregulación y colaboración. Sin embargo, existe discordancia o diferencias con los hallazgos de Herrera (2021), quien contrariamente a estos hallazgos, concluye que los entornos virtuales tienen poca influencia en las competencias del área de Ciencias Sociales. Esto podría tener como probable explicación debido a la limitada integración tecnológica en su muestra, lo que resalta la importancia de una implementación adecuada para obtener beneficios.

En cuanto al uso del Google Classroom como Plataforma Comunicativa, el hallazgo del p -valor = 0.000; y el coeficiente de correlación $Rho = 0.506$, demuestra que la dimensión comunicativa de Google Classroom contribuye significativamente al

desarrollo de competencias como la expresión oral y escrita y la colaboración en línea. En ese sentido existe coincidencia con el estudio realizado por Vásquez (2022), quien resalta que Google Classroom favorece la interacción entre estudiantes y docentes, lo que coincide con los hallazgos en esta investigación sobre la dimensión comunicativa de la plataforma. Asu vez, ambos estudios subrayan la importancia de la comunicación efectiva para el aprendizaje. Villalobos (2022), complementa los resultados hallados en este estudio al mostrar cómo las dimensiones de enseñanza y evaluación del Google Classroom también están relacionadas con competencias digitales. Esto amplía el impacto comunicativo al incluir habilidades tecnológicas.

Finalmente, en cuanto al uso de Google Classroom como Plataforma Tutorial y Evaluativa, el hallazgo del p -valor = 0.000 y el coeficiente de correlación $Rho = 0.485$, indica que el uso de la plataforma en cuanto a la tutoría y evaluación promueve el desarrollo de las competencias transversales como desenvolverse en entornos virtuales generados por las TIC y la gestión de su aprendizaje. al respecto, Álvarez (2022), coincide plenamente con los resultados obtenidos en este estudio al destacar que la educación virtual, incluyendo la retroalimentación y evaluación continua, se relaciona con el logro de competencias transversales. Ambas investigaciones enfatizan la importancia de un uso pedagógico efectivo de las plataformas virtuales. Además, refuerza estos hallazgos Huallparimachi (2022) con su enfoque en la tutoría y aprendizaje autónomo, subrayando la importancia de superar obstáculos como la conectividad para maximizar los beneficios.

Conclusiones

Primera: Los resultados de la prueba de correlación de Spearman muestran una correlación positiva significativa (coeficiente de correlación de 0,557) entre el uso de la plataforma virtual Google Classroom y el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Independencia Americana de Arequipa. Este hallazgo indica que, a medida que los estudiantes interactúan con Google Classroom, sus competencias transversales, tales como, se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC y gestiona su aprendizaje, mejoran de manera notable. La hipótesis nula fue rechazada y la hipótesis alternativa fue aceptada, lo que confirma que el uso de esta plataforma está relacionado de manera significativa con el desarrollo de estas competencias.

Segunda: En relación al primer objetivo específico, que busca precisar si existe una relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual informativa, los resultados obtenidos muestran una correlación positiva significativa de 0,403 ($p < 0,05$). Esto significa que el uso del Google Classroom para la transmisión de información tiene una relación directa y significativa con el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes. El uso de herramientas informativas en el aula virtual contribuye al proceso educativo, facilitando el acceso a contenido académico y favoreciendo la autonomía del estudiante

Tercera: Para el segundo objetivo específico, que busca establecer si el uso del Google Classroom como plataforma virtual práctica se correlaciona con el desarrollo de las competencias transversales, los resultados también evidencian una correlación significativa de 0,476 ($p < 0,01$). Este hallazgo indica que la plataforma es eficaz no solo en la transmisión de información, sino también en el desarrollo de competencias prácticas, permitiendo a los estudiantes realizar actividades interactivas y colaborativas que

fomentan su desarrollo integral. El enfoque práctico en plataformas virtuales favorece la práctica reflexiva y activa del conocimiento.

Cuarta : En cuanto al tercer objetivo específico, que establece la relación del uso de Google Classroom como plataforma virtual comunicativa, los resultados obtenidos muestran una correlación significativa de 0,506 ($p < 0,01$). Esto sugiere que el uso de la plataforma como herramienta de comunicación favorece significativamente el desarrollo de competencias transversales, ya que facilita la interacción, el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes. La importancia de la comunicación en entornos educativos ha sido subrayada por diversos autores que consideran que una comunicación eficaz en línea mejora las relaciones académicas y el desempeño académico.

Quinta : Finalmente, en relación al cuarto objetivo específico, que busca establecer si el uso de Google Classroom como plataforma virtual tutorial y evaluativa se correlaciona con el desarrollo de las competencias transversales, se encontró una correlación significativa de 0,485 ($p < 0,01$). Los resultados indican que el uso de Google Classroom en sus funciones tutoriales y evaluativas tiene un impacto directo en el desarrollo de las competencias transversales, proporcionando retroalimentación continua, evaluaciones formativas y la posibilidad de seguimiento individualizado. Esto confirma lo propuesto por diversos estudios sobre la efectividad de la retroalimentación en línea como un elemento clave para el aprendizaje de los estudiantes

Los resultados de esta investigación confirman que el uso de la plataforma virtual Google Classroom tiene una relación significativa con el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes. Esta relación es significativa tanto en las dimensiones informativa, práctica, comunicativa, como tutorial y evaluativa, lo que resalta el valor de integrar plataformas digitales en los procesos educativos para fomentar el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes.

Recomendaciones

Primera: Considerando que el uso de la plataforma Google Classroom ha mostrado una relación significativa con el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes, es recomendable continuar utilizando y expandiendo su uso en la institución educativa, aprovechando todas sus funcionalidades. Esto incluye la integración de herramientas informativas, prácticas, comunicativas y tutoriales evaluativos, para mejorar la preparación integral de los estudiantes.

Segunda: Fomentar el uso constante de la plataforma para la difusión de contenidos educativos. Para aprovechar la dimensión informativa de Google Classroom, se recomienda aumentar la cantidad de recursos educativos (artículos, videos, guías y materiales de lectura) compartidos con los estudiantes. Además, los docentes deberían promover la interacción de los estudiantes con los contenidos mediante la formulación de preguntas de reflexión o actividades de seguimiento. La investigación encontró que el uso informativo de la plataforma tiene una relación significativa con el desarrollo de las competencias transversales. Por lo tanto, incrementar el uso informativo podría fortalecer las competencias cognitivas y reflexivas de los estudiantes

Tercera: Incorporar más actividades prácticas en Google Classroom, tales como ejercicios interactivos, proyectos colaborativos y simulaciones, que permitan a los estudiantes aplicar lo aprendido de manera práctica. Esto debe estar alineado con las competencias transversales para desarrollar habilidades clave como la resolución de problemas, la creatividad y la autonomía. La dimensión práctica mostró una fuerte correlación con las competencias transversales. Ofrecer actividades prácticas y colaborativas fomentará la capacidad de los estudiantes para poner en práctica los conocimientos adquiridos, mejorando así sus habilidades de aplicación y resolución de problemas

Cuarta: Optimizar la interacción y la comunicación entre docentes y estudiantes a través de Google Classroom, fomentando el uso de foros de discusión, chats y actividades de trabajo grupal en línea. Además, los docentes deberían proporcionar retroalimentación más frecuente y personalizada a los estudiantes para mejorar su desempeño y su capacidad de reflexión. La relación significativa entre la dimensión comunicativa y el desarrollo de las competencias transversales sugiere que una mejor comunicación entre docentes y estudiantes puede mejorar la comprensión de conceptos y fortalecer las habilidades interpersonales y de colaboración entre los estudiantes

Quinta: Incorporar evaluaciones formativas y retroalimentación continua dentro de Google Classroom, utilizando cuestionarios, exámenes cortos y tareas evaluativas para monitorear el progreso de los estudiantes. También se recomienda utilizar herramientas de retroalimentación, tanto automáticas como personalizadas, para guiar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. La correlación positiva significativa entre la plataforma tutorial y evaluativa y el desarrollo de competencias transversales resalta la importancia de la evaluación continua. Implementar evaluaciones regulares dentro de la plataforma permitirá a los docentes identificar áreas de mejora y proporcionar retroalimentación oportuna, lo que favorece el aprendizaje autorregulado de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (2009). Competencias básicas para la vida. USAID del pueblo de los Estados Unidos de América. © USAID/Reforma Educativa en el Aula.
- Alfaro, C. (2012). “Metodología de la Investigación Científica Aplicado en la Ingeniería”. Universidad Nacional de Callao. Callao – Perú. . Disponible en: <https://es.scribd.com/document/359382900/Protocolo-de-Investigacion-Facem-i-Revision-Corregido>
- Álvarez A. (2020). Clasificación de las investigaciones. Nota académica. Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas. Universidad de Lima.
- Álvarez J. (2022). Educación Virtual y logro de Competencias (transversales y específicas) del perfil de egreso de Ingeniería Industrial, Universidad Continental, Arequipa 2021. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación con mención en Docencia en Educación Superior. Universidad Continental. Arequipa, Perú.
- Arias, F. (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la investigación científica (5ta ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme, C.A.
- Berger, P. y Luckmann T. (1968) La construcción social de la realidad, Buenos Aires, Amorrortu, 2001.
- Bolívar, A. (2011). Las competencias básicas para la vida más transversales. Buenas prácticas para su tratamiento en el centro educativo y en el aula. Guatemala, diciembre. ISBN: 978-9929-596-68-9. P. 1-41. Extraído de la página web <https://www.uvg.edu.gt/educacion/maestrosinnovadores/documentos/.../Compet>

[encias_vida.pdf](#)

Campos, M., Mamani, H. y Umpiri J. (2020). Uso de la plataforma en línea Google Classroom y su influencia en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de la I.E. Julio C. Tello, Arequipa, 2019. Tesis para optar el grado académico de Maestro. Universidad Católica Santa María. Arequipa, Perú.

Cuvi V. (2017). Plataforma educativa Google Classroom y su influencia en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto, Cantón Montalvo provincia los Ríos, Ecuador”. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación. Universidad Técnica de Babahoyo.

De Miguel, M. (2006). Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el marco del EEES. Oviedo: Universidad de Oviedo.

Edwards, M. y Tovar E. (2008). Competencias transversales o genéricas. Definiciones Criterios para su evaluación. Facultad de Informática (Universidad Politécnica de Madrid) Junio. Disponible en https://www.fi.upm.es/verificacion/grado/MI/evaluacion_competencias_transverales.pdf

Feldman, R.S. (2005). Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana México: McGrawHill.

Fendiwick, T. (2001). Mareas de cambio. Nuevos temas y cuestiones en el aprendizaje en el lugar de trabajo. Socio-cultural, perspectivas del aprendizaje a través del trabajo (pp. 3-17). San Francisco: Jossey Bass.

Fontenla S. (2020). GSuite for Education. AoniaLearningn. Disponible.

<https://aonialearning.com/google/que-es-google-for-education/>

Hernández R. & Mendoza C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. México.

Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. México.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación: Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.

Herrera J. (2021). Entornos virtuales y desarrollo de competencias en ciencias sociales, Institución educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande. Tesis para optar el grado académico de Maestro con mención en Docencia y Gestión Educativa. Universidad Cesar Vallejo. Chiclayo, Perú.

Huallparimachi A. (2022). “Uso de Google Classroom y el aprendizaje autónomo en estudiantes de 1° de secundaria de una I.E. – Ugel 01, 2021”. Tesis para obtener el grado académico de Maestra en Administración de la Educación. Universidad Cesar Vallejo. Lima – Perú.

INEGI, (2005). Metodología de la Investigación. Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática. México.

Informe final – Proyecto Tuning - América Latina. Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina. Universidad de Deusto, Universidad de

Groningen. Tuning – América Latina: <http://tuning.unideusto.org/tuningal> ;
www.rug.nl/let/tuningal Tuning Europa: <http://tuning.unideusto.org/tuningeu> ;
www.rug.nl/let/tuningeu .

Jiménez, V. (2019). Google Classroom en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de química analítica en la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales, química y biología, durante el período 2018- 2019. Trabajo de investigación previo a optar el título de Licenciatura en Ciencias de la Educación. Universidad Central del Ecuador.

Lifeder (2020). Investigación básica: características, definición, ejemplos. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/investigacion-basica/>.

Martínez, C., & Cegarra, J. (s.f.). El desarrollo de competencias transversales mediante proyectos de emprendimiento en el marco de una asignatura de dirección de operaciones. Vol 3, Nº 2, p. 9-19. ISSN: 1989-9068 9. Disponible en <https://www.dialnet.unirioja.es/download/articulo/4324836.pdf>

Mayntz, R., Holm, K. y Hubner, P. (1988): " Introducción a los métodos de la sociología empírica. Madrid. Alianza Editorial. Cap. 1.

Monje, A y Carlos, A. (2011). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa. México: McGraw-Hill/Interamericana

Montoya et al. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Revista de Información Científica, Vol. 98, No 2.

Muntané J. (2010). Introducción a la investigación básica. Liver Research Unit. Centro

de investigación Biomédica en Red de Enfermedades Hepáticas y Digestivas.
Córdoba, España

Muñoz C. (2015). Metodología de la Investigación. D.R. © Oxford University S.A.
Editorial Progreso. Primera edición. México S.A. de C.V.

Pérez, J. y Gardey, A. (2010). Google, Qué es, Significado y Concepto. Disponible en
<https://definicion.de/google/>

Portal de Google (s/f). Centro de asistencias de Google Classroom. Disponible en
<https://support.google.com/edu/classroom/?hl=es#topic=10298088> Consultado el
18 de diciembre del 2022.

Portal ESCALE. (Estadística de la Calidad Educativa). Padrón de Instituciones
Educativas, Censo Educativo 2022, Carta Educativa del Ministerio de
Educación-Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap. Disponible
en <https://escale.minedu.gob.pe/web/inicio/padron-de-iiie;jsessionid=182f04efcfabaecd74abbcfa103e>

Prado, S., García, D., Erazo J. y Narváez, C. (2020). Google Classroom: aplicación
educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-
19. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA. Vol. 5 Especial II.
Educación. Santa Ana de Coro, Venezuela.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua Española (22 ed.)*. Madrid:
Espasa Calpe.

Sánchez, H y Reyes, C. (2015). Metodología y Diseños en la investigación científica.
Quinta Edición. Business Support Anneth SRL. Lima-Perú.

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.

Disponible

en:

<https://pdfs.semanticscholar.org/05f1/adee187323d66beab226058b23a7416c3517.pdf>

Supo J. (2012). Seminarios de Investigación Científica. Metodología de la investigación científica para las ciencias de la salud. Sinopsis del libro 2012. Disponible en

<http://seminariosdeinvestigacion.com>

Universidad Nacional Autónoma de México. (s/f). Manual de Google Classroom. Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia. CUAED – UNAM.

Valdez, A. (2012). Teroias educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Universidad Autonoma de Mexico. Disponible en

<http://congreso.investiga.fca.unam.mx>

Vásquez, B. (2022). Google Classroom como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en Décimo Año de Educación General Básica, Unidad Educativa Particular Técnico Pichincha, D.M. Quito, 2021-2022. Trabajo de investigación previo a optar el título de Licenciada en Educación. Universidad Central del Ecuador. D.M. de Quito.

Villa, A. & Poblete, M. (2007). Aprendizaje basado en competencias. Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas. Bilbao, Universidad de Deusto. Editorial Mensajero, Colección Estudios e Investigación del ICE.

Villalobos T. (2022). Uso del Google Classroom y competencias digitales en estudiantes de secundaria de instituciones educativas estatales, Pimpingos, Cutervo.

Cajamarca, 2022. Tesis para optar el grado académico de Maestro en administración de la Educación. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo, Perú.

Vygotsky, L. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

Zabalza, M. A. (2003). Las competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional. Madrid: Narcea.



ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	DE Población Y MUESTRA
¿Existe relación significativa del uso de la plataforma virtual Google Classroom en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024?	Determinar si existe relación significativa del uso de la plataforma virtual Google Classroom en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.	HA: El uso de la plataforma virtual Google Classroom se correlaciona significativamente con el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.	VARIABLE 1: Uso del Google Classroom Dimensiones • Informativa • Práctica • Comunicativa • Tutorial y evaluativa VARIABLE 2: Desarrollo de las competencias transversales Dimensiones • Define metas de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje	ENFOQUE: Cuantitativo DISEÑO: No experimental De tipo transversal TIPO DE INVESTIGACIÓN: Básica o pura NIVEL DE INVESTIGACIÓN: De nivel correlacional TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN Encuesta – Test INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN El instrumento empleado es el cuestionario. • Cuestionario sobre el uso de la Plataforma Virtual Google Classroom • Registros de evaluación oficiales de las competencias transversales.	Población: 1276 estudiantes de 1ro a 5to de secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana Muestra: Los 259 estudiantes de 5to grado de secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS			
<ul style="list-style-type: none"> ¿Existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual informativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024? ¿Existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual práctica en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa 	<ul style="list-style-type: none"> Precisar si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual informativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024. Establecer si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual práctica en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la 	<ul style="list-style-type: none"> Si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual informativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2022. Si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual práctica en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa 			

<p>emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual comunicativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024? • ¿Existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual tutorial y evaluativa del desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024? 	<p>institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Precisar si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual comunicativa en el desarrollo de las competencias transversales de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024. • Establecer si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual tutorial y evaluativa del desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024. 	<p>emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual comunicativa en el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024. • Si existe relación significativa del uso del Google Classroom como plataforma virtual tutorial y evaluativa del desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Independencia Americana de Arequipa, 2024.
---	--	---

Anexo 2. Instrumento de la variable Google Classroom

CUESTIONARIO – USO DEL GOOGLE CLASSROOM

Eysenck y Eysenck (Forma A-Niños)

I. INDICACIONES

Estimados estudiantes, solicito su colaboración en el llenado del siguiente test, será anónimo y solo para uso exclusivamente académico e investigativo.

Agradezco su colaboración y honestidad. **RECUERDEN** que **no hay respuestas correctas o erróneas**. Lee detenidamente cada frase e indica el grado en que realizas las siguientes acciones en función de la siguiente tabla:

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

N°	Enunciados o preguntas	Alternativas				
		Nunca	Casi nunca	A vece	Casi siempre	Siempre
Dimensión informativa						
1	¿Cuentas con medios digitales (pc, laptops, Smartphone, Tablet) para el desarrollo de las clases virtuales?					
2	¿Tienes conocimientos óptimos sobre del Classroom para el desarrollo de las actividades de aprendizaje?					
3	¿El docente deja las indicaciones o información de las actividades que se van a realizar en el Classroom?					
4	¿El Docente utiliza para complementar su clase presentación en Power Point interactivas?					
5	¿Encuentras en tu Classroom imágenes o videos que refuercen los temas tratados?					
6	¿En tu Classroom los recursos multimedia son motivadores?					
Dimensión Práctica						
7	¿Consideras que el Classroom facilita tu proceso de aprendizaje?					
8	¿Las actividades o tares que dejan los docentes te ayudan a reforzar los contenidos o temas tratados durante la clase?					
9	¿La Preguntas, actividades y tareas hechas en el Classroom te ayudan a pensar de manera critica?					
10	¿Las actividades realizadas en el Classroom fueron trabajadas en grupo?					
11	¿Los foros de debate del Classroom permitieron el intercambio de opiniones con tus compañeros de clase?					
12	¿Los videos o presentaciones interactivas del Classroom permitieron el intercambio de ideas con tus compañeros de clase?					
Dimensión Comunicativa						
13	¿Las herramientas del Classroom permitió la comunicación con tus compañeros de clase?					
14	¿Te facilitó el Classroom el desarrollo de actividades con tus compañeros de clase?					
15	¿El Classroom permitió el intercambio de información para la realización de las actividades planteadas por el docente?					

16	¿El Classroom te facilitó la comunicación con el docente?					
17	¿Los foros o preguntas del Classroom te permitieron conocer la recomendaciones o sugerencias del docente?					
18	¿Los docentes dejan sus comentarios en el Classroom de las actividades o tareas como refuerzo?					
Dimensión Tutorial y Evaluativa						
19	¿El Classroom te permitió recibir los comunicados y las pautas necesarias para desarrollar las actividades por parte de los docentes?					
20	¿El Classroom permitió que el docente del curso te brinde las orientaciones y apoyo en tu proceso de aprendizaje?					
21	¿El Classroom te sirvió como un medio para preguntar al docente alguna duda o inquietud con respecto a las actividades planteadas por el docente?					
22	¿El Classroom te facilitó la entrega de las evidencias de aprendizaje?					
23	¿El Classroom te permitió autoevaluar tus aprendizajes?					
24	¿Te resulta fácil realizar tus evaluaciones mediante los formularios de Google?					

Gracias por tu colaboración



Anexo 3. Validación de expertos

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(JUICIO DE EXPERTOS)**

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: MANRIQUE DÍAZ, ALFREDO MANUEL

Grado académico: MAGISTER EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Profesión: DOCENTE

Institución donde labora: I.E. N° 40705

Cargo que desempeña: DIRECTOR

Título de la investigación: GOOGLE CLASSROOM Y EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES EN ESTUDIANTES DE QUINTO DE SECUNDARIA DE LA EMBLEMÁTICA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDEPENDENCIA AMERICANA DE AREQUIPA, 2023.

Instrumento a validar: CUESTIONARIO

Autores del Instrumento: BACHILLER CORNEJO MAMANI ADRIAN FAUSTINO

BACHILLER PINEDA LOAIZA ZEYLA RUBETH

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIONES
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.	X		
2. OBJETIVIDAD	Están expresados de acuerdo a las variables de estudio.	X		
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos	X		
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable	X		
5. PERTINENCIA	Evidencia utilidad para la investigación.	X		
6. ACTUALIDAD	Está adecuado a la necesidad de información.	X		
7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
8. EFICIENCIA	Comprende los aspectos de la variable con calidad y cantidad suficiente	X		
9. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspecto de las variables.	X		
10. METODOLOGÍA	Responde a los propósitos del estudio.	X		

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO	Marque con un aspa	RECOMENDACIONES
APLICABLE	X	
NO APLICABLE		

LUGAR Y FECHA: AREQUIPA

FIRMA DEL EXPERTO:



Alfredo Manuel Manrique Díaz
Mg. Alfredo Manuel Manrique Díaz
DIRECTOR
I.E. 40705

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(JUICIO DE EXPERTOS)

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Jordán Pilco Raúl Vicente

Grado académico: Doctor en Educación

Profesión: Profesor

Institución donde labora: UGEL Islay

Cargo que desempeña: Especialista de Educación Secundaria

Título de la investigación: GOOGLE CLASSROOM Y EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES EN ESTUDIANTES DE QUINTO DE SECUNDARIA DE LA EMBLEMÁTICA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDEPENDENCIA AMERICANA DE AREQUIPA, 2023.

Instrumento a validar: CUESTIONARIO

Autores del Instrumento: BACHILLER CORNEJO MAMANI ADRIAN FAUSTINO
BACHILLER PINEDA LOAIZA ZEYLA RUBETH

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIONES
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.	X		
2. OBJETIVIDAD	Están expresados de acuerdo a las variables de estudio.	X		
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos	X		
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable	X		
5. PERTINENCIA	Evidencia utilidad para la investigación.	X		
6. ACTUALIDAD	Está adecuado a la necesidad de información.	X		
7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
8. EFICIENCIA	Comprende los aspectos de la variable con calidad y cantidad suficiente	X		
9. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspecto de las variables.	X		
10. METODOLOGÍA	Responde a los propósitos del estudio.	X		

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO	Marque con un aspa	RECOMENDACIONES
APLICABLE	X	
NO APLICABLE		

LUGAR Y FECHA: Arequipa 10, octubre 2024.

FIRMA DEL EXPERTO:

Dr. RAÚL VICENTE JORDAN PILCO
Especialista de Educación Secundaria
Ciencias Sociales
UGEL - ISLAY

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(JUICIO DE EXPERTOS)

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: *Zamata Zapana César Yobani*

Grado académico: *Magister*

Profesión: *Docente*

Institución donde labora: *40054 Juan Domingo Zamácola y Jauriqui*

Cargo que desempeña: *Director*

Título de la investigación: GOOGLE CLASSROOM Y EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES EN ESTUDIANTES DE QUINTO DE SECUNDARIA DE LA EMBLEMÁTICA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDEPENDENCIA AMERICANA DE AREQUIPA, 2023.

Instrumento a validar: CUESTIONARIO

Autores del Instrumento: BACHILLER CORNEJO MAMANI ADRIAN FAUSTINO
BACHILLER PINEDA LOAIZA ZEYLA RUBETH

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIONES
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.	✓		
2. OBJETIVIDAD	Están expresados de acuerdo a las variables de estudio.	✓		
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos	✓		
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable	✓		
5. PERTINENCIA	Evidencia utilidad para la investigación.	✓		
6. ACTUALIDAD	Está adecuado a la necesidad de información.	✓		
7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	✓		
8. EFICIENCIA	Comprende los aspectos de la variable con calidad y cantidad suficiente	✓		
9. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspecto de las variables.	✓		
10. METODOLOGÍA	Responde a los propósitos del estudio.	✓		

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO	Marque con un aspa	RECOMENDACIONES
APLICABLE	✓	
NO APLICABLE		

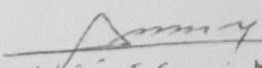

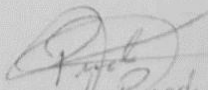

LUGAR Y FECHA: *Arequipa 17 de Octubre del 2024*

FIRMA DEL EXPERTO:



Mg. César Y. Zamata Zapana
DIRECTOR

Anexo 4. Permiso y autorización de aplicación de instrumento

<p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDEPENDENCIA AMERICANA</p> <p>Expediente: 2849</p> <p>Fecha: 17 OCT 2024 Hora: 11:30</p> <p>N° de Folio(s): (03)</p>	<p>SOLICITO: Permiso para realizar investigación en los estudiantes de quinto de secundaria</p>
<p>Señora DIRECTORA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA</p> <p>Nosotros, PINEDA LOAIZA ZEYLA RUBETH identificada con DNI 29412885, CORNEJO MAMANI ADRIAN FAUSTINO identificado con DNI 29384396. Ante usted con el debido respeto nos presentamos y exponemos:</p> <p>Que, por medio de la presente solicitamos permiso para realizar una investigación en los estudiantes de quinto de secundaria para elaborar la tesis "Google classroom y el desarrollo de las competencias transversales en estudiantes de quinto de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Independencia Americana de Arequipa.", a fin de culminar nuestros estudios de Maestría en Educación con mención en gestión de los entornos virtuales para el aprendizaje en la Universidad Católica de Santa María.</p> <p>Adjuntamos al presente el cuestionario para la respectiva aplicación</p> <p style="text-align: center;">POR LO EXPUESTO: Rogamos a usted acceder a lo solicitado.</p> <p style="text-align: right;">Arequipa, 17 de octubre del 2024</p> <p style="text-align: center;">Atentamente,</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  Adrian F. Cornejo Mamani DNI 29384396  </div> <div style="text-align: center;">  Zeyla Pineda Loaiza DNI 29412885  </div> </div>	

81	C	5	4	5	4	4	3	3	4	3	3	1	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	25	3	3
82	C	5	5	4	4	3	2	3	3	4	2	2	2	3	3	4	5	4	2	1	3	3	5	3	5	26	2	2
83	C	5	5	3	3	2	2	3	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	3	3	2	1	3	2	4	27	2	1
84	C	3	5	5	5	4	4	4	5	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	28	3	4
85	D	5	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	2	2	3	3	2	4	4	5	29	1	3
86	D	5	5	3	4	2	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	2	5	5	4	30	2	3
87	D	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	31	3	4
88	D	4	5	4	5	4	2	1	3	5	3	1	4	5	3	5	4	1	3	5	2	3	5	3	5	32	4	5
89	D	5	5	3	3	4	3	2	3	3	4	2	4	3	3	4	3	2	5	3	3	3	5	4	5	33	5	6
90	D	5	5	4	4	4	3	5	5	4	2	3	3	3	4	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	34	6	7
91	D	5	4	3	3	3	3	4	5	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	4	3	35	7	8
92	D	5	4	4	3	2	3	4	4	3	2	2	3	2	2	2	2	4	5	3	4	5	5	4	5	36	8	9
93	D	4	4	3	5	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4	5	3	3	3	4	2	2	2	3	37	9	10
94	D	5	3	3	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	4	3	38	10	11
95	D	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	4	5	39	11	12
96	D	4	5	5	4	4	3	3	5	5	5	3	2	3	3	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	40	12	13
97	D	5	5	4	4	4	3	4	5	4	2	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	3	3	41	13	14
98	D	4	5	3	4	4	3	5	5	5	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	42	14	15
99	D	5	4	1	5	3	2	1	1	5	5	1	3	4	4	5	1	1	1	5	2	1	4	2	3	43	15	16
100	D	5	5	4	4	4	3	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	44	16	17
101	D	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	5	3	4	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	45	17	18
102	D	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	46	18	19
103	D	4	5	3	3	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	5	3	3	5	3	47	19	20
104	D	4	5	3	4	4	3	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	48	20	21
105	D	4	5	3	3	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	5	3	3	5	3	49	21	22
106	D	4	5	3	4	4	3	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	50	22	23
107	D	4	5	3	3	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	5	3	3	5	3	51	23	24
108	D	4	5	3	4	4	3	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	52	24	25
109	D	5	5	5	5	5	5	5	4	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	5	2	3	2	53	25	26
110	D	5	5	4	4	3	3	3	2	1	1	3	4	5	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	4	54	26	27
111	D	4	3	4	4	3	2	4	3	4	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	55	27	28
112	D	5	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	56	28	29
113	D	5	3	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	2	1	3	3	3	4	57	29	30
114	D	4	5	3	3	5	4	3	4	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	5	3	3	5	3	4	58	30	31
115	D	4	5	3	4	4	3	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	4	59	31	32
116	E	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	2	4	3	3	3	3	2	4	2	4	5	60	32	33
117	E	5	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	61	33	34
118	E	3	4	4	3	3	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	62	34	35
119	E	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	63	35	36
120	E	5	3	4	4	3	2	3	3	4	1	2	2	3	3	2	1	3	4	5	4	2	5	4	3	64	36	37
121	E	1	2	4	3	3	3	4	4	3	2	2	3	2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	4	65	37	38
122	E	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	38	39
123	E	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	67	39	40
124	E	4	4	4	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	4	2	4	68	40	41
125	E	4	4	3	4	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	69	41	42
126	E	4	5	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	5	3	70	42	43
127	E	5	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	71	43	44
128	E	5	5	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	3	5	3	5	4	72	44	45
129	E	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	2	2	2	2	3	4	4	3	2	5	4	3	73	45	46
130	E	5	5	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	4	2	3	5	74	46	47
131	E	5	4	4	3	4	3	2	3	3	2	1	2	2	2	3	1	3	3	3	1	5	3	5	4	75	47	48
132	E	3	4	3	4	5	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	3	3	2	3	76	48	49
133	E	3	4	3	4	5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	77	49	50
134	E	4	3	3	4	2	3	3	2	3	2	4	2	4	3	4	2	4	2	3	4	4	4	2	5	78	50	51
135	E	5	4	5	5	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	3	5	79	51	52
136	E	4	4	4	5	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	5	3	4	80	52	53
137	E	4	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	5	81	53	54
138	E	5	4	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	3	5	4	82	54	55
139	E	4	5	2	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	5	4	5	4	83	55	56
140	E	4	5	3	3	3	2	4	5	4	3	2	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	5	3	5	84	56	57
141	E	5	4	5	5	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	85	57	58
142	E	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	86	58	59
143	E	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	2	2	2	2	3	4	4	3	2	5	4	3	87	59	60
144	E	3	4	3	4	5	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	3	3	2	3	88	60	61
145	F	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	4	3	5	4	5	5	4	3	5	4	5	89	61	62
146	F	2	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	90	62	63
147	F	3	3	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	4	4	5	91	63	

191	G	4	5	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	17	3	3		
192	G	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	2	5	18	3	2	
193	G	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	5	3	1	5	2	4	3	1	2	1	3	3	5	19	3	3	
194	G	5	4	5	3	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	5	3	5	20	3	3		
195	G	3	5	5	3	5	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	21	3	3		
196	G	5	5	4	4	4	4	3	4	3	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	22	2	3	
197	G	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	23	3	3	
198	G	5	5	5	5	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	3	3	
199	G	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	25	3	3	
200	G	3	5	5	3	5	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	26	4	3	
201	G	5	5	4	5	4	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	5	27	3	3	
202	G	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	28	2	3	
203	G	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	29	3	3	
204	G	3	4	4	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	30	3	3	
205	H	5	5	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	
206	H	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	2	4	4	
207	H	3	4	4	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	2	
208	H	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	
209	H	5	5	5	5	5	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	3	3
210	H	5	5	4	5	5	4	3	5	3	1	1	1	1	3	5	4	5	5	4	5	4	5	3	5	6	3	3	
211	H	3	5	3	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	7	3	3	
212	H	5	5	5	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	5	4	5	8	3	3	
213	H	3	4	4	4	3	5	3	5	3	4	5	5	4	5	4	3	4	4	5	3	3	3	4	2	9	3	3	
214	H	5	4	1	4	2	4	3	2	4	4	4	4	4	5	5	2	5	5	5	5	2	4	4	4	10	3	3	
215	H	5	5	5	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	5	4	5	11	3	3	
216	H	3	5	3	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	12	3	4	
217	H	4	4	2	4	2	3	3	4	2	2	3	2	4	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	13	3	3	
218	H	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	14	3	3	
219	H	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	15	3	3	
220	H	3	5	3	3	2	2	3	3	3	4	4	2	3	3	5	5	5	2	3	3	4	4	3	3	16	3	3	
221	H	3	4	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	17	3	2	
222	H	4	5	5	5	5	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	3	2	4	4	2	3	5	18	3	3	
223	H	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	19	2	3	
224	H	5	5	5	4	3	3	4	5	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	5	5	1	5	3	5	20	2	2	
225	H	5	4	1	4	2	4	3	2	4	4	4	4	4	5	5	2	5	5	5	5	2	4	4	4	21	3	3	
226	H	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	22	3	3	
227	H	4	4	3	3	1	5	1	1	1	1	5	1	1	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	23	3	3	
228	H	5	4	1	3	1	1	3	3	4	3	4	3	1	2	2	2	1	4	1	3	1	2	3	4	24	3	3	
229	H	5	5	4	2	2	3	3	4	4	2	1	1	1	1	3	1	4	5	5	4	5	4	3	2	25	3	3	
230	H	5	4	3	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	26	3	3	
231	H	4	4	3	3	3	1	3	3	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	3	3	2	2	27	2	2	
232	I	5	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	5	3	4	1	2	2	
233	I	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3
234	I	5	5	4	2	2	3	3	4	4	2	1	1	1	1	3	1	4	5	5	4	5	4	3	2	3	3	3	2
235	I	5	4	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3
236	I	4	5	3	5	5	4	4	3	5	4	4	4	5	3	3	4	3	1	5	3	4	3	4	3	5	3	2	2
237	I	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	6	3	3	3
238	I	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	7	3	3	3
239	I	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	8	3	3	3
240	I	4	4	3	3	3	1	3	3	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	3	3	2	2	9	3	3	3
241	I	5	3	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	4	4	5	4	3	3	3	5	4	5	2	4	10	3	3	3
242	I	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	11	3	3	3
243	I	5	5	4	2	2	3	3	4	4	2	1	1	1	1	3	1	4	5	5	4	5	4	4	4	12	3	3	3
244	I	4	5	5	4	4	3	2	2	3	2	2	4	2	2	3	3	3	2	4	3	2	4	3	4	13	3	3	3
245	I	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	14	3	3	3
246	I	3	2	1	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	3	1	2	3	2	3	2	1	2	4	4	15	3	2	2
247	I	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	16	3	3	3
248	I	4	4	4	1	5	3	5	3	4	3	4	4	5	3	3	5	5	4	5	5	3	5	4	5	17	3	3	3
249	I	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	3	5	18	3	3	3
250	I	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	5	19	3	3	3
251	I	5	5	5	4	5	4	4	5	3	2	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	20	3	3	3
252	I	4	4	5	5	4	3	1	4	3	1	3	1	5	1	4	2	1	3	1	3	1	5	1	3	21	2	3	3
253	I	4	5	4	5	5	4	5	4	4	2	2	4	2	2	5	3	4	5	5	4	3	4	4	3	22	3	3	3
254	I	4	4	1	1	2	2	4	4	3	1	2	1	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	1	5	23	2	2	2
255	I	3	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	5	3	4	4	5	4	5	24	3	3	3
256	I	5	4	4	2	3	3	2	2	3	2	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	25	3	2	2
257	I	5	5	4	2	2	3	3	4	4	2	1	1	1	1	3	1	4	5	5									

Anexo 6. Instrumentos de evaluación de Competencias transversales



INSTRUMENTO DE EVALUACION: **ESCALA DE LIKERT**

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC

DOCENTE: **Villanueva Urbiola, Henry W.**

AREA: **Matemática**

GRADO: **5to** SECCIÓN: **C**

IE: **INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA INDEPENDENCIA AMERICANA DE AREQUIPA**

N°	Nombres	Personaliza entornos virtuales				Gestiona información del entorno virtual				Interactúa en entornos virtuales				Crea objetos virtuales en diversos formatos			
		C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD
01	ÁLVAREZ PEÑALOZA DAVID ENRIQUE			X				X				X				X	
02	ARROYO AMEZQUITA PAULO CESAR			X				X				X				X	
03	BELISARIO AGUEDO ARNOLD DAVID				X				X				X				X
04	CAHUANA RIVEROS ALEJANDRO GABRIEL			X				X				X				X	
05	CARLO COLLANQUI DANIEL ABAD				X				X				X				X
06	CARO REAÑO CESAR FABRICIO		X				X				X				X		
07	CCACHO JAVIER VÍCTOR ANDRÉS	X				X				X				X			
08	CCALLO QUISPE EDWARD ELVIS			X				X				X				X	
09	CHOQUE MENDOZA ARNOLD MARCO ANTONIO			X				X				X				X	
10	CHOQUEHUANCA HUALLA HILDEN DANIEL			X				X				X				X	
11	CONDORI CHAMBI CRISTHIAN DEYVIS			X				X				X				X	
12	CRUZ TRUJILLO JAIRO JULIÁN				X				X				X				X
13	CRUZ YTUSACA JONATHAN KALEFT			X				X				X				X	
14	HUAMANI HUAYCANI MARIO MARCO				X				X				X				X
15	LIPE TICONA TEÓFILO			X				X				X				X	
16	MAQUERA LARICO JESÚS GABRIEL			X				X				X				X	
17	PARI BERNACHEA ROY JAIME			X				X				X				X	
18	PELINCO VILCA KEVIN JOSUE				X				X				X				X
19	PONCE PERALTA FABRICIO EKER			X				X				X				X	
20	QUISPE AMANQUI GABRIEL BRANDON			X				X				X				X	
21	QUISPE QUISPE ANTONI KEVIN			X				X				X				X	
22	SUCASACA PANDIA NELSON JOSEPH			X				X				X				X	
23	SUCASAIRE CHUCTAYA JEFERSON DAVID	X					X				X				X		
24	TICONA APAZA JOHAN ALAIN			X				X				X				X	
25	TUNQUIPA HUACHACA JHORDAN			X				X				X				X	
26	VÁSQUEZ CONDORI ENRIQUE MANUEL				X				X				X				X
27	YATACO RAMOS OSCAR JOAQUÍN			X				X				X				X	
28	ZELA HUILLCA JHERSON DIEGO			X				X				X				X	
29																	
30																	

Mg. Henry Wilfredo Villanueva Urbiola
D.N.I. 29704004
Coordinador del área de matemática



INSTRUMENTO: ESCALA DE VALORACIÓN

COMPETENCIA: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

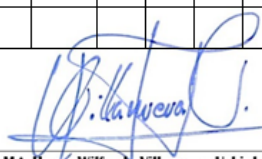
DOCENTE: Villanueva Urbiola, Henry W.

ÁREA: Matemática

GRADO: 5to **SECCIÓN:** C

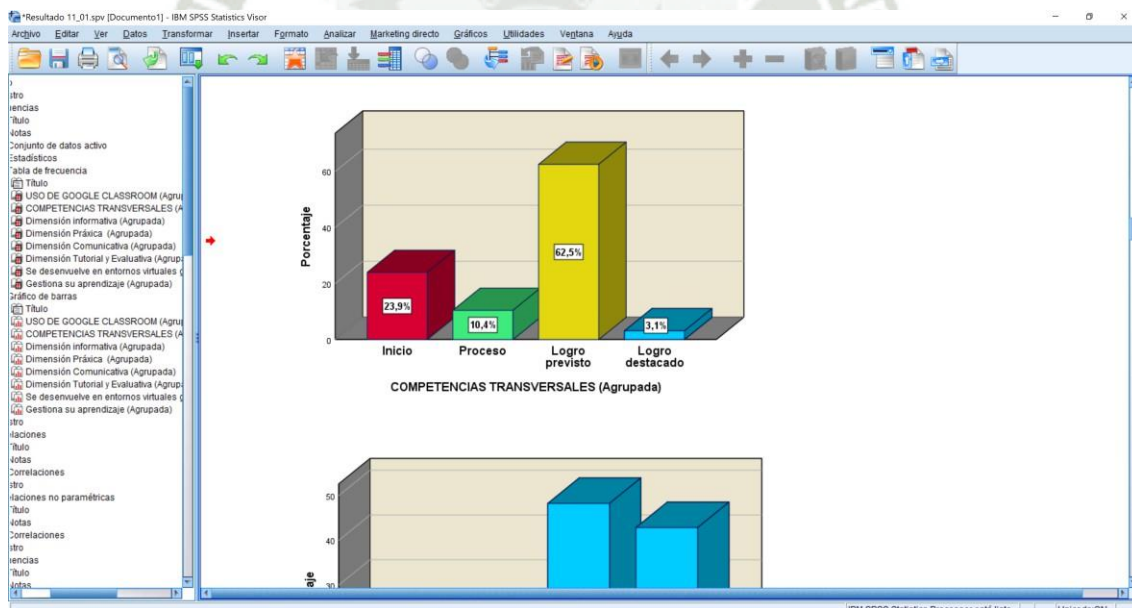
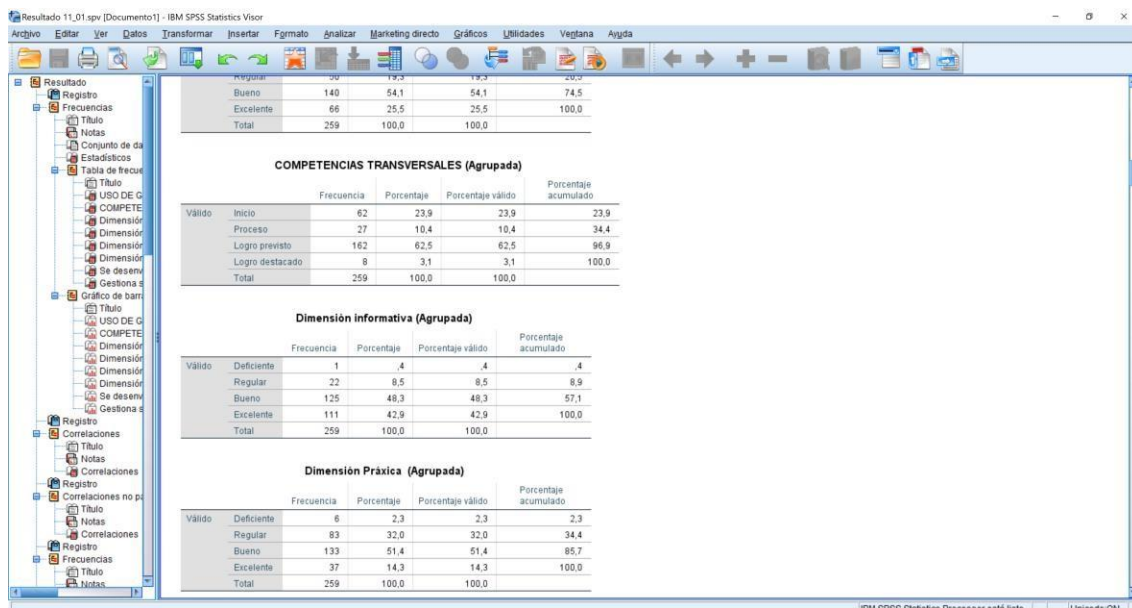
IE: INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA INDEPENDENCIA AMERICANA DE AREQUIPA

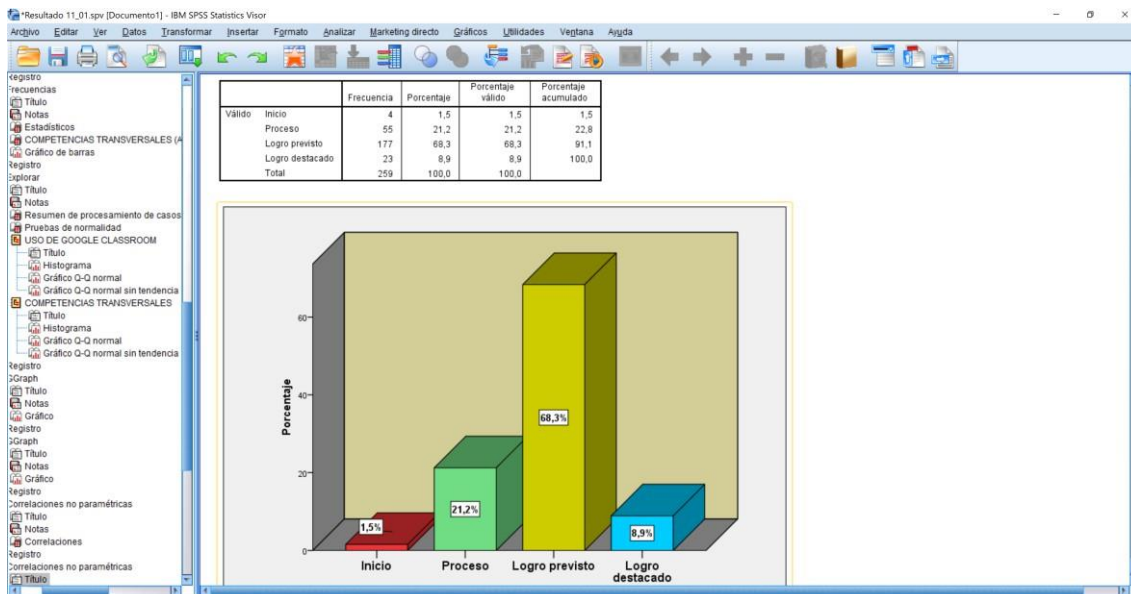
N°	Nombres	Define metas de aprendizaje				Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas				Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje			
		C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD
01	ÁLVAREZ PEÑALOZA DAVID ENRIQUE			X				X				X	
02	ARROYO AMEZQUITA PAULO CESAR		X				X				X		
03	BELISARIO AGUEDO ARNOLD DAVID				X				X				X
04	CAHUANA RIVEROS ALEJANDRO GABRIEL			X			X					X	
05	CARLO COLLANQUI DANIEL ABAD				X				X				X
06	CARO REAÑO CESAR FABRICIO		X				X				X		
07	CCACHO JAVIER VÍCTOR ANDRÉS	X				X				X			
08	CCALLO QUISPE EDWARD ELVIS			X				X				X	
09	CHOQUE MENDOZA ARNOLD MARCO ANTONIO			X				X				X	
10	CHOQUEHUANCA HUALLA HILDEN DANIEL			X				X				X	
11	CONDORI CHAMBI CRISTHIAN DEYVIS			X			X					X	
12	CRUZ TRUJILLO JAIRO JULIÁN				X				X				X
13	CRUZ YTUSACA JONATHAN KALEFT			X				X				X	
14	HUAMANI HUAYCANI MARIO MARCO				X				X				X
15	LIPE TICONA TEÓFILO		X					X			X		
16	MAQUERA LARICO JESÚS GABRIEL			X				X				X	
17	PARI BERNACHEA ROY JAIME			X				X				X	
18	PELINCO VILCA KEVIN JOSUE				X				X				X
19	PONCE PERALTA FABRICIO EKER			X				X				X	
20	QUISPE AMANQUI GABRIEL BRANDON		X				X				X		
21	QUISPE QUISPE ANTONI KEVIN			X				X				X	
22	SUCASACA PANDIA NELSON JOSEPH			X				X				X	
23	SUCASAIRE CHUCTAYA JEFERSON DAVID	X					X				X		
24	TICONA APAZA JOHAN ALAIN			X				X				X	
25	TUNQUIPA HUACHACA JHORDAN			X				X				X	
26	VÁSQUEZ CONDORI ENRIQUE MANUEL				X				X				X
27	YATACO RAMOS OSCAR JOAQUÍN		X					X				X	
28	ZELA HUILLCA JHERSON DIEGO			X			X					X	
29													
30													



Mg. Henry Wilfredo Villanueva Urbiola
D.N.I. 29704004
Coordinador del área de matemática

Anexo 7. Capturas del procesamiento de datos





Correlaciones

	USO DE GOOGLE CLASSROOM	COMPETENCIAS TRANSVERSALES
Rho de Spearman		
USO DE GOOGLE CLASSROOM	Coefficiente de correlación	1,000
	Sig. (bilateral)	,000
	N	259
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	Coefficiente de correlación	,557**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	259

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

NONPAR CORR
/VARIABLES=D1 V2_COMPETENCIAS_TRANSVERSALES
/PRINT=SPEARMAN TWOTAL NOSIG
/MISSING=FAIRWISE.

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

	Dimensión informativa	COMPETENCIAS TRANSVERSALES
Rho de Spearman		
Dimensión informativa	Coefficiente de correlación	1,000
	Sig. (bilateral)	,403**
	N	259
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	Coefficiente de correlación	,403**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	259

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