

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**ESCUELA DE POSGRADO**



**T E S I S**

**La plataforma educativa google classroom en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación especialidad de tecnología informática y telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión**  
**Pasco 2021**

**Para optar el grado de Maestro en:**

**Didáctica y Tecnología de la Información y Comunicación**

**Autor:**

**Bach. Elmer Fredy VASQUEZ BENAVENTE**

**Asesor:**

**Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO**

**Cerro de Pasco Perú – 2023**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**ESCUELA DE POSGRADO**



**T E S I S**

**La plataforma educativa google classroom en el aprendizaje  
significativo de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la  
Educación especialidad de tecnología informática y  
telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión  
Pasco 2021**

**Sustentado y aprobado ante los miembros del jurado:**

---


**Dra. Edith Roció LUIS VASQUEZ**  
**PRESIDENTE**

---

**Dr. Rómulo Víctor CASTILLO ARELLANO**  
**MIEMBRO**

---

**Dr. Dionicio BASILIO LOPEZ**  
**MIEMBRO**

 PERÚ	 Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión LICENCIADA	 ESCUELA DE POSGRADO	DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN
---	---	--	-------------------------------



*Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión (UNDAC)*

*Software Antiplagio*

## **INFORME DE REVISIÓN**

*Se ha realizado el análisis con el software antiplagio de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, por parte de los docentes responsables, al documento cuyo título es:*

***“LA PLATAFORMA EDUCATIVA  
GOOGLE CLASSROOM EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE  
LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIDAD DE TECNOLOGÍA  
INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL  
ALCIDES CARRIÓN PASCO 2021”***

*Presentado por:*

***Elmer Fredy VASQUEZ BENAVENTE***

***MAESTRÍA EN DIDÁCTICA Y TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN; de  
la facultad de Facultad de CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Obteniéndose Como Resultado  
Una Coincidencia De 29% Otorgándole El Calificativo De:***

**APROBADO**

*Se adjunta al presente el reporte de evaluación del software antiplagio.*

***Conclusiones:***

***Aprobado.***

***Pasco, 18 de julio del 2023***

**Dr. Julio César CARHUARICRA MEZA  
DIRECTORES DE INVESTIGACIÓN**

## DEDICATORIA

A Dios por las bendiciones  
que me otorga cada día.

A mis padres que están en el cielo,  
los que siempre me apoyaron y contuvieron  
los momentos malos y en los menos  
malos. Gracias por enseñarme a  
afrentar las dificultades sin perder  
nunca la cabeza ni morir en el intento.

Me han enseñado a ser la persona  
que soy hoy, mis principios, mis  
valores, mi perseverancia y mi  
empeño. Todo esto con una enorme  
dosis de amor y sin pedir nada a cambio.

Dedico el resultado de este trabajo  
a mi esposa, por tu paciencia, por  
su comprensión, por su empeño,  
por su fuerza, por su amor, porque  
la quiero. Debo pedirle perdón  
porque ha sufrido el impacto directo

de las consecuencias del trabajo  
realizado. Realmente, ella me  
ayuda a alcanzar el equilibrio  
que me permite dar todo mi  
potencial. Nunca dejaré de estar  
agradecido por esto.  
A mis hijas por ser la fuerza  
y razón de mi superación.

## **AGRADECIMIENTO**

A mi Asesor Mg. Jorge BERROSPI FECICIANO, por su acompañamiento, contribución y asesoramiento en la realización de la presente investigación.

A los docentes de mi alma mater la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Dra. Edith LUIS VASQUEZ, Dr. Rómulo Víctor CASTILLO ARELLANO y el Dr. Dionicio BASILIO LOPEZ. Por haber contribuido con las sugerencias para la culminación de esta investigación.

Finalmente, quedo enormemente agradecido a los estudiantes que son la razón de nuestra existencia como profesionales en la docencia y a quienes debemos esfuerzo y dedicación y por quienes siempre estaré dispuesto a seguir con mi lucha y por ser cada día mejor.

## RESUMEN

En el trabajo de investigación realizado en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, facultad de Ciencias de la Educación, Educación secundaria especialidad: de tecnología informática y telecomunicaciones, los resultados del análisis son para comprender la calidad de la educación utilizando las herramientas técnicas de la plataforma educativa Google Classroom, una educación innovadora que se brinda a través de la interacción. Estas tecnologías de plataformas virtuales para la enseñanza tienen grandes ventajas para los docentes, y para los estudiantes es importante el desarrollo de métodos de aprendizaje, capaces de nombrar y mejorar las actividades diarias, manipulando esta nueva plataforma recurso Google Classroom, que permite compartir información dentro y fuera de la institución. durante el envío y recepción de trabajos. Este nuevo enfoque que permitió a los docentes interactuar con sus alumnos introduciendo la herramienta Guía interactiva de administración y procedimientos para hacer de sus conocimientos más efectivo para que los estudiantes puedan desarrollar mejor las oportunidades que la plataforma ofrece a su administración para que se enteren antes de obtener una lección importante de estas tecnologías.

**Palabras clave:** El aprendizaje significativo, Google Classroom para estudiantes

## **ABSTRACT**

In the research work carried out at the Daniel Alcides Carrion National University, Faculty of Education Sciences, secondary education, specialty of computer technology and telecommunications, the results of the analysis are to understand the quality of education using the technical tools of the educational platform. Google Classroom, an innovative education delivered through interaction. . These virtual platform technologies for teaching have great advantages for teachers, and for students it is important to develop learning methods capable of naming and improving daily activities, manipulating this new Google Classroom resource platform, which allows information to be shared within and outside the institution. during the sending and receiving of work. This new approach that allowed teachers to interact with their students by introducing the tool Interactive administration guide and procedures to make their knowledge more effective so that students can better develop the opportunities that the platform offers to your administration so they know before they get an important lesson from these technologies.

**Keywords:** Meaningful learning, Google Classroom for students



## INTRODUCCIÓN

Nuestra sociedad actual se caracteriza por tremendos avances tecnológicos, por lo que todo ciudadano debe tener las habilidades para integrarse y protegerse satisfactoriamente; las habilidades digitales son una de ellas y apoyan el uso más eficiente de la información al permitir el uso de una variedad de aplicaciones descargadas de la web, muchas de las cuales son gratuitas. Por lo tanto, las habilidades digitales son importantes para el desarrollo de todos, ayudan a desarrollar habilidades sociales y personales, este proceso es gradual, es muy importante que los empleados participen activamente en la organización, por lo que todos deben aprenderlas. (Parlamento Europeo y Consejo, 2006)

El uso de las herramientas de Google tiene una gran demanda en el campo de la educación; por lo tanto, su habilidad y conocimiento en educación y el mercado laboral han traído un éxito significativo a la sociedad; el desarrollo de aprender a utilizar estas herramientas para mejorar las actividades académicas tiene una gran demanda. Necesitamos determinar dónde es efectiva la herramienta de Google, qué logros educativos se pueden lograr a través de su uso y su importancia en el proceso de aprendizaje. El uso de herramientas tecnológicas está dentro del ámbito de los estudiantes, y tanto los profesores como los estudiantes prosperan en este entorno futuro. Las TIC ahora han demostrado enriquecer el proceso de aprendizaje, pero cabe señalar que los docentes crean nuevas estrategias de enseñanza en el aprendizaje virtual en respuesta a los planes de lecciones (Castro y Díaz, 2017). Un ambiente de aprendizaje con un diseño apropiado facilita los métodos de clase, el desarrollo y la implementación y mejorará la evaluación de los estudiantes, la autonomía de los estudiantes, el pensamiento crítico, reflexivo y autónomo. (Cuento de hadas, 2014)

Un sistema de gestión del aprendizaje (LMS) es una de las implementaciones TIC más importantes y valiosas en la educación, donde se crean aulas virtuales y los docentes son facilitadores del proceso de aprendizaje.

Temas, recursos y/o material del curso preseleccionados para generar los componentes básicos del curso. Para los estudiantes que usan tabletas, teléfonos celulares y computadoras portátiles a diario, SGA brinda un entorno de aprendizaje que satisface sus necesidades y preferencias; se presenta como una plataforma amigable, como lo es Google Classroom, que cuenta con varias herramientas que permiten aprender en un trabajo igualmente amigable en un ambiente multifuncional y efectivo que facilita el proceso de aprendizaje (May, Patrón, & Sahuí, 2017).

Según la UNESCO (2015): Los primeros países en introducir aplicaciones a nivel de gobierno son “Una computadora por niño” de Paraguay, “El Plan Ceibal” de Uruguay y “Una computadora por niño” de Brasil Perú

Una computadora por estudiante”, en México

"Laboratorio de Cómputo Móvil", Venezuela "Canaima", Chile

"Educatrachos", en otros países como Argentina y Honduras "Conectar Igualdad" y otros proyectos similares (página 13)

Ministerio de Educación (MINEDU) – Desarrollo Curricular (2016) establece: “El campo de la formación profesional tiene como objetivo desarrollar la empleabilidad de los estudiantes para aprovechar las oportunidades de actividad productiva y comercial en todos los sectores de nuestra economía que brindan los medios globales, nacionales y mercados locales" (p. 13 .) 4) Utilizando el potencial de los estudiantes, capacitando habilidades profesionales utilizando la investigación técnica proporcionada por las instituciones educativas, crearán recursos productivos en el futuro. La aplicación Google

Classroom te permite desarrollar habilidades tanto de manera virtual como presencial. El estudio determinará como la plataforma Classroom influye en el aprendizaje significativo. La pandemia ha causado muchas dificultades en todos los aspectos de la vida humana ,se han cambiado muchos hábitos y situaciones educativas, sintetizando la problemática general de las instituciones educativas en relación al COVID, se puede decir que primero vivieron una situación de confusión e incertidumbre, pero luego continuaron con tareas virtuales, enviando ciertas características ofrecidas en el aula a base de videoconferencias; al inicio de la planificación virtual Hay errores, los estudiantes tienen muchas respuestas diferentes y es nuevo para todos, por lo que es necesario crear una plataforma de trabajo unificada, porque a ella pertenecen los hábitos de aprendizaje creados hasta el momento.

El mundo ha cambiado tanto que ya no se podrá volver a la normalidad como antes, pues tenemos el COVID 19 que convive con nosotros y otros problemas y enfermedades que esta ha causado, por lo tanto, se requiere de mayor avance tecnológico e instaurar nuevas políticas educativas en el País acorde a nuestras necesidades.

**El autor.**

## **INDICE**

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTO**

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

**INTRODUCCIÓN**

**INDICE**

### **CAPÍTULO I**

#### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	2
1.3. Formulación del problema.....	2
1.3.1. Problema general.....	2
1.3.2. Problemas específicos.....	2
1.4. Formulación de objetivos.....	3
1.4.1. Objetivo general.....	3
1.4.2. Objetivos específicos.....	3
1.5. Justificación de la investigación.....	4
1.6. Limitaciones de la investigación.....	4

### **CAPITULO II**

#### **MARCO TEORICO**

2.1. Antecedentes de estudio.....	5
2.2. Bases teóricas - científicas.....	9
2.3. Definición de términos básicos.....	38
2.4. Formulación de hipótesis.....	41
2.4.1. Hipótesis general.....	41
2.4.2. Hipótesis específicas.....	41
2.5. Identificación de variables.....	41
2.6. Definición operacional de variables e indicadores.....	42

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

3.1. Tipo de investigación.....	43
3.2. Nivel de investigación.....	43

3.3. Métodos de investigación.....	43
3.4. Diseño de investigación. ....	44
3.5. Población y muestra .....	44
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	45
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación ...	45
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	47
3.9. Tratamiento estadístico. ....	47
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica .....	48

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1. Descripción del trabajo de campo. ....	49
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados. ....	49
4.3. Prueba de hipótesis.....	56
4.4. Discusión de resultados .....	61

### **CONCLUSIONES**

### **RECOMENDACIONES**

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

### **ANEXOS**

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Identificación y determinación del problema**

En el mundo actual la educación está pasando por cambios intra institucionales, dado que contamos con recursos educativos electrónicos e informatizados, la falta de gestión de plataformas existe en todos los niveles de las instituciones educativas del país y del mundo. En educación, podemos usarlo para una mayor capacidad y beneficio.

Las herramientas de aprendizaje que dominan el aula se vuelven monótonas principalmente porque no utilizan la plataforma para mejorar las actividades diarias, y esto crea grandes problemas de aprendizaje para los estudiantes, creando una falta de interés y sentido en el aula, que se centra en los recursos de aprendizaje. Con el fin de introducir cualidades educativas innovadoras en estas instituciones, se introducirá la plataforma educativa virtual Google Classroom, como recurso didáctico, los docentes brindarán un nuevo método de enseñanza virtual que repercutirá en el aprendizaje significativo de los estudiantes, se beneficiarán más de la fluidez y el mejor uso de la plataforma académica. Por lo tanto, la tecnología

es uno de los procesos importantes en el entorno de aprendizaje y al utilizar esta nueva forma de educación virtual, obtendrá conocimientos de calidad, formará una cooperación constructiva en la educación y crecerá a partir de un momento muy crucial en el que nos encontramos ahora. Por la epidemia las innovaciones educativas deben aplicarse en todo el mundo para mejorar la calidad de los servicios educativos en todos los niveles.

## **1.2. Delimitación de la investigación**

La presente investigación se desarrolló en Cerro de Pasco con los estudiantes y docentes de la carrera de tecnología informática y telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021

## **1.3. Formulación del problema**

### **1.3.1. Problema general**

¿Cómo influye la plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021?

### **1.3.2. Problemas específicos**

- a.** ¿Cómo las herramientas tecnológicas virtuales aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021?
- b.** ¿De qué manera contribuyen los blogs educativos, en el aprendizaje colaborativo y la interrelación de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021?

- c. ¿Por qué es importante los entornos virtuales en el proceso cognitivo y análisis de información de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021?

#### **1.4. Formulación de objetivos**

##### **1.4.1. Objetivo General**

Analizar la influencia de la plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.

##### **1.4.2. Objetivos específicos**

- a. Conocer las herramientas tecnológicas virtuales que aportaran en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.
- b. Identificar la contribución de los blogs educativos en el aprendizaje colaborativo y la interrelación de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.
- c. Identificar la contribución de los entornos virtuales en el proceso cognitivo y análisis de información de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021



### **1.5. Justificación de la investigación**

Por lo general, en las instituciones educativas no se introduce el uso de las plataformas virtuales como herramienta didáctica, existen aplicaciones que conforman gran parte del entorno educativo, estas aplicaciones se generan como una estrategia metódica, en los vínculos formativos que forman el fortalecimiento de Energía e innovación. Tecnológicamente existen herramientas de aprendizaje como Google Classroom que se pueden introducir como un nuevo modelo de aprendizaje, y docentes y alumnos juegan un papel muy importante en la interacción que dará como resultado un nuevo modelo de educación y enseñanza. La capacitación puede ser asignada y facilitar las actividades de la institución. Desde la pandemia, las plataformas y la educación virtual se han convertido en una opción a medida que el mundo enfrenta tiempos difíciles.

### **1.6. Limitaciones de la investigación**

La línea de investigación a la que postula esta investigación es educación e interculturalidad.

El año de realización es el año 2021 en la facultad de ciencias de la educación escuela de educación secundaria especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021. Se trabajó con los docentes y estudiantes de la especialidad antes mencionada.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1. Antecedentes de estudio**

(ROJAS MESA, 2013). Educación virtual: Del discurso teórico a la práctica docente en la educación superior colombiana (Tesis de doctorado). Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España. Este estudio contribuirá a ello ya que tiene como objetivo principal realizar un estudio etnográfico en tres instituciones de educación superior colombianas para esclarecer la relación entre discursos, prácticas y entornos relacionados con la educación virtual. Asimismo, sus hipótesis proponen analizar los discursos, prácticas y entornos de la educación virtual en las instituciones de educación superior colombianas desde la perspectiva de la teoría de los sistemas culturales y con base en métodos etnográficos, identificando así las tensiones creadas por varias relaciones existentes entre la educación superior y las TIC, y de igual manera contribuir a la comprensión de algunos fenómenos interinstitucionales que se suscitan en relación con el desarrollo de la docencia y la investigación en el proceso de fortalecimiento de la sociedad del conocimiento.

Asimismo, analizar la relación entre la educación superior y las TIC desde una perspectiva interdisciplinar, en este caso desde la antropología, la filosofía, la comunicación, la pedagogía y la tecnología, permite ir más allá de la lectura instrumental y visibilizar más las estructuras discursivas de la teoría y la práctica, y estas estructuras discursivas la rodean. Sin embargo, en algunos casos se cumplieron satisfactoriamente los objetivos, por ejemplo, las universidades encuestadas fueron analizadas en la selección teórica de la categoría “Sistemas culturales”. En otras áreas, como la aplicación de técnicas etnográficas y el desarrollo del trabajo de campo, surgen ciertas dificultades. Estos aspectos generales del estudio se describen a continuación.

Por otro lado, la mayor dificultad que enfrenta el trabajo de campo es el acceso a la información. Entre las razones identificadas al respecto, se puede mencionar el hecho de que no existe un concepto de sistema de información en las instituciones estudiadas que vincule los procesos académicos y administrativos y su trazabilidad. La mayoría de los documentos tramitados se refieren a otras personas cuyo paradero o custodia se desconoce. Estas instituciones asumen que el tratamiento de los funcionarios responsables del problema es adecuado en relación con las prácticas, condiciones y discursos que estos procesos producen. Dada la cultura institucional imperante, mucha información es privada y solo manejada por los funcionarios encargados de tales procesos; dicha información no se caracteriza como de acceso "público o abierto". Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación. (Sánchez Vanesa, 2009) – “Entornos Virtuales para la Formación Práctica de Estudiantes de Educación: Implementación, Experimentación y Evaluación de la Plataforma AulaWeb” (Tesis de Doctorado), Universidad de Granada. granada. Esta investigación apunta a una metodología

basada en el aprendizaje que está centrada en el alumno y explora cómo los entornos virtuales pueden ayudar a desarrollar a los alumnos. Enfatizó que este tipo de educación es un proceso, una parte de la vida. Su finalidad está directamente relacionada con el uso de la plataforma virtual y busca mejorar la calidad del periodo de prácticas utilizando el entorno virtual de formación 20 AulaWeb. Para ello, se analizarán las competencias prácticas de los futuros docentes a partir de proyectos experimentales e informes del proceso de integración europea y se compararán con investigaciones previas sobre el desarrollo de competencias de los estudiantes de educación para identificar necesidades y carencias formativas. Las extensiones de módulos se realizan para incluir nuevas funciones de modo que el sistema sea lo más completo posible y responda totalmente al programa desarrollado. Adaptar y estandarizar los procedimientos, procesos y contenidos de formación a los estándares SCORM, Ampliamente utilizado por diseñadores, desarrolladores y usuarios de la mayoría de las plataformas de aprendizaje electrónico en todo el mundo. Su hipótesis también apunta a mejorar la calidad de la educación. Por ello, cree que utilizar el entorno de formación virtual AulaWeb puede mejorar la calidad de la práctica. Tenga en cuenta que las habilidades técnicas de los estudiantes de educación son suficientes para los enfoques de aprendizaje combinado basados en entornos virtuales, aunque requieren capacitación adicional en algunas áreas. Los métodos de enseñanza basados en el aprendizaje combinado pueden impulsar el cambio en la educación superior a medida que se acerca a la E.A.I.T. El modelo de supervisión desarrollado en base a la estrategia de aprendizaje combinado es útil para desarrollar algunas habilidades prácticas de los alumnos. La plataforma AulaWeb es un entorno útil, completo y usable (entendido el concepto de usabilidad como facilidad de uso) para la práctica

y otras carreras educativas. El uso de la plataforma de educación virtual AulaWeb mejora el seguimiento del progreso educativo. - Sus muestras fueron tanto cuantitativas como cualitativas, y sus conclusiones fueron cercanas a lo que pretende el proyecto: la mayoría de los estudiantes<sup>21</sup> tienen recursos suficientes para acceder fácilmente a las experiencias que ofrecemos.

El perfil general del alumnado de educación es el de un alumno que mayoritariamente controla y acostumbra a utilizar las TIC en su trabajo diario. Además, sabe utilizarlos útilmente como herramientas para encontrar información y facilitar la comunicación, así como para el ocio y el entretenimiento. - Con respecto a su evaluación de sus habilidades técnicas, calificaron sus habilidades técnicas como bastante buenas.

Las dificultades que encontraron a la hora de integrar las TIC estaban relacionadas principalmente con la necesidad de formación, por ejemplo, para iniciar una asignatura o curso en modalidad mixta. - La mayoría de las personas cree que las TIC mejoran la docencia, pero apuestan por la convivencia de los medios tradicionales y los medios electrónicos para mejorar la docencia y defienden su formación en el uso de las TIC para conseguir mejores resultados. - La mayoría de ellos tenían experiencia previa en capacitación en línea; recibieron ese entrenamiento de manera personal.

La plataforma educativa Google Classroom es una herramienta colaborativa para los docentes que permite un estudio integral de su rendimiento académico (Pincay Vences, 2016).

Para el aprendizaje en línea, se trata de sistemas o herramientas integrales que pueden hacer un gran aporte a la gestión de cursos, distribución de contenidos, control y seguimiento de tareas y recursos compartidos en la plataforma. Además,

cuenta con subsistemas de comunicación para conectarse con uno o más grupos y conocer el progreso de los docentes. (Página 1)

Estas plataformas se utilizan como colaboración para la docencia académica y se puede concluir que es una excelente herramienta pedagógica que potencia el aprendizaje vital de los estudiantes y permite que los estudiantes utilicen estas tecnologías para desarrollar continuamente el conocimiento y facilitar la difusión y comunicación. Espacio para el trabajo y las tareas.

## **2.2. Bases teóricas - científicas.**

### **2.2.1. Implementación Google Classroom**

#### **2.2.1.1. Herramienta Google Classroom**

Las herramientas utilizadas en la educación a menudo contribuyen al trabajo educativo como una herramienta interactiva para crear conexiones. Es un conjunto de herramientas que utilizarás de forma efectiva y gratuita. Classroom fue diseñado para ayudar a los maestros a mejorar las actividades diarias, recibir y enviar tareas a los estudiantes sin tener que mostrar su trabajo en papel. Dentro de la funcionalidad que ofrece esta aplicación virtual, los alumnos ahorran en tiempo real. (Aruquipa et al., 2016, pág. 1)

#### **a). Ventajas del uso de la plataforma Google Classroom**

Los docentes pueden incorporar alumnos directamente dentro de sus clases haciendo el sencillo uso de un código que se les proporcione.

Mejora la organización de las tareas haciendo el uso de una página específica donde se encuentren archivadas todas las clases en una respectiva carpeta denominada con su asignatura.

Ahorra tiempo en la entrega de trabajos de una manera rápida y sencilla, donde no tendrá a necesidad de imprimir y los archivos serán guardados automáticamente dentro de la plataforma virtual.

La comunicación será para factible entre los docentes ya que pueden hacer contacto con Google Classroom donde podrá debatir inmediatamente. Los alumnos pueden compartir los materiales entre sus compañeros.

Al esto de los servicios de Google esta plataforma es muy accesible y segura que contiene los datos de nuestros alumnos.

#### **b). Características de Google Classroom**

Los docentes pueden incorporar alumnos directamente dentro de sus clases haciendo el sencillo uso de un código que se les proporcione. Estas características de la herramienta llamada Google Classroom es muy fácil y sencilla de utilizar en ella dispone muchas funciones que son compatibles con ella a su vez este es un espacio creado. Dentro de esta aplicación que ofrece la tecnología puede crear tareas preguntas, anuncios que podrá recibir el estudiante por medio de esta aplicación. Dentro de estas se basan algunas instrucciones que actualmente se registran en el uso de Google Classroom que es muy beneficioso para los usuarios mencionando los siguientes puntos:

Google Classroom tiene una gran facilidad de comunicación entre usuarios facilitando los trabajos tanto grupales como individuales.

Google Classroom puede ayudar a los usuarios o estudiantes a tener sus propios materiales de trabajos muy organizados de sus archivos siendo un útil mecanismo

El proceso de calificación en esta herramienta tecnológica será mucho más rápida debido a las secciones de asignaturas que se encuentran impartidas individualmente. (Iftakhar Shampa, 2016).

#### **2.2.1.2. Aula Google**

Dentro de las experiencias del aprendizaje en los últimos años, se ha transformado el aula educativa en las nuevas tácticas de aprendizaje, compartiéndolo como una destreza en del área de la docencia cual cuyo objetivo principal es enriquecer la intuición de estas implementaciones virtuales tecnológicas, a través de la práctica aplicada según la metodología del aula. Así, el objetivo principal de estas experiencias es enriquecer a través de una nueva generación de métodos pedagógicos.

El sistema de modalidad educativo que imparte el docente hacia sus alumnos últimamente tiene un método de transmisión tradicional, donde se centra en un entorno monótono que se viene ejecutando, según los recursos tecnológicos existen distintas maneras de aprender y gestionar conocimientos mediante las aplicaciones trabajando con diferentes recursos como guía de retroalimentación. (Logofatu B. Visan A. & Ungureanu, 2015, pág. 11).

#### **2.2.1.3. Google recurso educativo**

El tratamiento de conocimiento y de la información se ha vinculado con la ciencia y la tecnología de la información vinculando con la ciencia y la tecnología, las nuevas tecnologías han cobrado una importancia con el paso de los años convirtiéndolo en una pieza clave para el conocimiento.



Las nuevas tecnologías de comunicación son de gran importancia a las áreas de los años siendo esta una de las partes más clase de crecimiento del conocimiento, y el portador de enriquecimiento de la sociedad habiendo innovación a la era de lo digital. La sociedad digital tiene cambios y diferentes hábitos en las demandad de exigencia de estas tecnologías por la parte que conforma la población. (Méndez Cruz, 2017, pág. 4)

Estos son las maneras que los individuos usan estas nuevas implementaciones, convirtiéndose en unos de los requisitos más básicos de los estudiantes al poseer un mejor desenvolvimiento de estas herramientas mejorando su vida cotidiana favoreciendo desarrollar las posibilidades, oportunidades y los beneficios que el uso de estas herramientas nos ofrece al día.

#### **2.2.1.4. Uso educativo de Google**

Dentro de este motivo de creación que se fomenta esta aplicación acerca de la herramienta Google se basa en ayuda a los docentes y estudiantes la cual es una favorable tecnología educativa que facilita el trabajo del docente ya que tal conocimiento y su debida utilización de las herramientas que Google nos facilita la vida a los educadores. Al tener contacto con esta utilización que actualmente tiene esta tecnología siendo muy interesante e interactivo para la educación siendo a su vez la captación de estudiantes ya que dinamiza la clase a su vez atrae la atención.

Cabe recalcar que Google en la educación de estas contiene muchas más aplicaciones educativas que pueden dinamizar, las clases tanto individuales como grupales haciendo que los trabajos más fáciles, sin mantener necesidad de estar en el aula ya que podrán trabajar desde la

comodidad de su hogar, sin necesidad de reunir a los estudiantes ya q solo teniendo una cuenta creada en Gmail puede hacer uso de estas aplicaciones de una manera muy fácil y sencilla (Apolinario Enríquez, 2017, pág. 18)

#### **2.2.1.5. Ambiente virtual**

Se sobrentiende por un ambiente virtual, donde implica el aprendizaje del espacio físico tales donde se implementan nuevas tecnologías de sistemas satelitales como incluido los de internet, multimedia iniciativa que se ha potenciado en el ámbito tradicional escolar favoreciendo. Los nuevos contenidos introducidos por este medio aportando contenido de aspectos pedagógicos. Estos están conformados en un espacio de ambiente, donde el estudiante y docente asesor evalúa sus contenidos por medio de la información virtual. (González Torres, 2016, pág. 2)

Este aprendizaje no se concreta a una educación formal, pues se representa como una educación particular donde el individuo provee un moderno conocimiento, en los procesos de nuevos elementos experiencias dando así el análisis de reflexión. Esta educación virtual señala que los entornos de aprendizaje son complejos y contribuye a una serie de oportunidades en el entorno de la enseñanza definiéndolo como una interacción para la educación siendo una enseñanza con la estructura de esta nueva tecnología.

##### **a. Objetivos de un ambiente virtual.**

- Identificar necesidades de las asignaturas
- Realizar un diagnóstico de las TIC en las acticas docentes
- Realizar un diagnóstico del uso de las TIC e los estudiantes

- Diseñar el aula virtual con cada asignatura como apoyo al estudiante
- Construir un aula virtual con cada asignatura como ayuda para el estudiante
- Implementar aula virtual para los estudiantes
- Evaluar el aula virtual de cada asignatura para los logros de los objetos

### **2.2.2. El Aprendizaje virtual**

Caracterizar el aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de construcción supone esencialmente que el alumno aprende en el entorno virtual no es simplemente una copia o reproducción de lo que en el entorno se le presenta como como contenido de aprender, sino una reelaboración de ese contenido mediada por la estructura cognitiva del aprendiz.

El aprendizaje virtual, por tanto, no se tiende como una mera traslación o transposición del contenido externo a la mente del alumno, si no como un proceso de reconstrucción personal de este contenido que se realiza en función, y a partir de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades meta cognitivas. Aprender y enseñar en entornos virtuales actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. (Onrubia, 2016, pág. 12)

La actividad mental constructiva que el alumno, al poner en juego este conjunto de elementos que desarrolla en torno al contenido se configura de esta perspectiva

### **2.2.3. Entornos virtuales**

En la aplicación de la tecnología en la educación, podemos describir que estos entornos virtuales se han convertido en herramientas muy útiles para la

enseñanza de las actividades cotidianas, tienen una gran ayuda y potencial para crear aprendizajes y así promover una educación con un alto índice de aprendizaje, cuyo esfuerzo formativo se basa en incluido el conocimiento obtenido de esta tecnología contará para la implementación de estos nuevos recursos de aprendizaje.

Desde el punto de vista pedagógico que brindan los docentes en el día a día, enfatizamos la educación como una forma de modelo de transmisión que se relaciona con la dinámica de la materia que implementan, incorporando modernas plataformas tecnológicas que brindan una mejor formación del conocimiento. llamado aprendizaje significativo. Los modelos actuales de no participación en la educación para la construcción del conocimiento apuntan específicamente a la enseñanza habilitada por la tecnología de la comunicación como un proceso crítico para que los estudiantes utilicen estas nuevas herramientas, guiando la implementación de este aprendizaje como desarrollo de habilidades. (Romero Ariza y Quesada Armenteros, Nuevas Tecnologías y Aprendizaje, 2014, p. descongelado)

Las herramientas existentes, ya sean en línea o virtuales, no han cambiado lo suficiente su función educativa, lo que ha dado lugar a que las redes sociales de aprendizaje sean independientes del proceso de aprendizaje. es una herramienta disponible en tales instituciones

Esto nos da estas dos posibilidades de combinar o manipular cual plataforma para redes sociales. La herramienta cuenta con un modelo de aprendizaje que orienta su uso y permite aprovechar la interacción y convertirla en un aprendizaje significativo (Torres Diaz, Inés Jara, & Valdiviezzo, 2015).

#### **a. Educación de Google**

Según (Gerhard Heinze & Olmedo Canchola, 2017) Google en Educación: Actualmente, uno de los principales productos informáticos denominado TIC en Educación, al igual que Google, ofrece diversas aplicaciones a sus usuarios. Si la tecnología se ha convertido en un medio de comunicación para facilitar el aprendizaje, mejorando las estrategias metodológicas de los docentes, Google Apps es una ayuda metodológica, mencionando las siguientes.

### **Aula de Google**

Esta plataforma se ha convertido en una gestión de aulas donde puedes crear métodos dinámicos de clase donde puedes compartir comentarios y acceder a tus alumnos desde un punto.

### **Diapositivas de Google**

Esto nos permite crear, editar y colaborar en un conjunto de presentaciones con otros participantes de Presentaciones de Google desde el lugar de reunión donde lo encontramos.

### **Buzón de Google**

A menudo utilizado como correo electrónico, su función principal es recibir y enviar mensajes.

### **Sitios de Google**

Esta es una construcción de sitio web que puede usar diferentes tipos de recopilaciones de información, tenga en cuenta que esta construcción se puede distribuir a diferentes grupos que pueden editarla. El aprendizaje de las habilidades técnicas descritas anteriormente y la orientación del uso del conocimiento requiere, naturalmente, una capacitación específica y sistemática en ciertas habilidades informáticas, donde el enfoque principal es educar a los participantes sobre la teoría y la práctica de la enseñanza y el aprendizaje. Para abordar este tema, se presentan

los resultados de un estudio que utiliza las TIC para el tratamiento. (Gonzalez Benitez, 2017, 8. lpp.)

Al introducir estas herramientas en el salón de clases, se pueden administrar mejor las actividades, convirtiéndolo en un material digital que se enfoca en las herramientas tecnológicas que nos brinda Internet cuando usamos estas aplicaciones educativas en el sitio.

### **Habilidades digitales**

La creatividad significa la capacidad de utilizar las tecnologías de la información de Internet y la comunicación de manera más segura para lograr nuestros objetivos laborales, que se utilizan como objetivos de aprendizaje en el tiempo libre y la participación en la sociedad. En estos nuevos campos de la educación, mencionamos varias herramientas tecnológicas educativas que son muy importantes como recurso de aprendizaje, también conocido como TIC, porque se ha convertido en una de las herramientas más necesarias utilizadas. Dado que son precisamente este tipo de habilidades las que no consideramos analfabetismo digital entre los estudiantes, creemos que el manejo de estas herramientas tecnológicas es también un conjunto de habilidades muy necesario para que las personas se familiaricen con el entorno digital. (Castillo Bueno, 2016, pág. 5)

### **Google para uso educativo**

En su trabajo sobre la búsqueda de información en la web sobre el uso de Google en la educación (Ambrós Pallarès & Ramos Sabaté, 2017) decía: “Es una de las aportaciones de diferentes experiencias en diferentes niveles educativos al entorno del conocimiento web llamado Google, que lo hace totalmente accesible para el usuario. Este enfoque desafía la capacidad del docente para convertir la tecnología en un recurso de comunicación (p. 2).

## **Herramienta web**

Los sitios de computación en red han demostrado un alto nivel de control del usuario sobre estos usos para ambas instituciones educativas, lo que lo convierte en una necesidad dominante y crítica que a menudo ayuda a las personas a aprender a conocer Internet de las aplicaciones en red. (Perurena Cancio & Moráguez Bergues, 2013) Confirma:

El sistema basado en la web, que actualmente se está implementando con innumerables aplicaciones informáticas, puede facilitar el trabajo de docentes y estudiantes mediante el uso de estas herramientas sencillas e interactivas a través de Internet para aprovechar mejor el rendimiento académico en evolución de las TIC. (Página 1)

Un factor importante que conforma la usabilidad del sitio es la atención y aceptación de los usuarios al momento de realizar la administración de la computadora, el fin principal de la aplicación es ahorrar tiempo y comodidad al momento de realizar las tareas, y creo que estos son factores importantes en el diseño de la plataforma. manipulación exclusiva del aprendizaje. Las pautas de accesibilidad están destinadas a una amplia audiencia: personas que crean sitios web; que evalúa la accesibilidad de sus sitios web; organizaciones que deseen proporcionar un nivel adecuado de acceso a sus sitios web; y otros interesados en asegurar que todas las personas, con o sin discapacidades, sean personas que pueden acceder a la información en la web. Estas pautas de contenido web son particularmente importantes para reducir las barreras al acceso a la web. (Sonia I. Marino, et al., 2013, s. 1)

Con estas herramientas implementadas dentro del aula se podrá tener un mejor manejo de las actividades, haciendo de este un material digital enfocándose

en las herramientas tecnológicas que nos ofrece el internet al utilizar estas aplicaciones educativas dentro de los sitios web.

### **Competencias digitales**

Estas competencias que implica el poder creativo siendo un uso mucho más seguro de las tecnologías de información que ofrece el internet y la comunicación para alcanzar los objetivos de nuestros trabajos siendo empleado como el aprendizaje de objetivos que se usa en tiempos libres y participaciones en colectividades. Dentro de estas nuevas áreas de la educación, mencionamos diferentes herramientas tecnológicas para la educación siendo muy importantes como recurso didáctico llamado también TIC ya que se ha convertido en una de los implementos más necesarios en la utilización.

Siendo esta las competencias no la medimos como un desconocimiento digital de los estudiantes, queremos decir que el manejo de estos implementos de tecnologías, también son un conjunto de habilidades muy necesarias para el individuo siendo capaces de familiarizarse en el entorno digital. (Castillo Bueno, 2016, pág. 5)

### **Uso didáctico de Google**

Dentro de la búsqueda de información web del uso didáctico de Google (Ambròs Pallarès & Ramos Sabaté, 2017) en su trabajo afirma que: “Esta es la contribución de una de las diferentes experiencias en los distintos niveles educativos convirtiéndose en un entorno de conocimientos web, llamado Google que pone a total disposición de los usuarios. Este enfoque hace la necesidad de enfrentar la competencia del docente posibilitando las tecnologías como recurso de comunicación.” (Pag.2).

### **b. Herramientas web**



Dentro de los sitios informáticos web se ha demostrado un alto manejo de estas utilidades con los usuarios tanto para las unidades educativas, haciendo esta una necesidad dominante y de relevancia donde usualmente es un aporte en la enseñanza dando a conocer las aplicaciones web que nos ofrece el internet. (Perurena Cancio & Moráquez Bergues , 2013) Afirma que:

Los sistemas implementados de la web en la actualidad hay un sin número de aplicaciones informáticas que facilitan el trabajo de los docentes y estudiantes, aplicando por medio del internet estas herramientas fáciles e interactivas, dándole un mejor uso de las TIC evolucionando el rendimiento académico. (Pág.1)

El elemento importante que conforma esta usabilidad de sitios web son la atención y recepción que adopte el usuario al tener el manejo informático, esta intención principal de las aplicaciones es favorecer tiempo y comodidad en la realización de sus tareas siendo un factor relevante de plataformas diseñadas para la manipulación exclusiva del aprendizaje.

Las pautas de accesibilidad están dirigidas a una variada audiencia: personas que están diseñando sitios Web; quienes evalúan la accesibilidad de sus sitios; organizaciones que deseen dar a sus sitios un nivel de accesibilidad adecuado; y otros interesados en asegurar y garantizar que todas las personas con o sin discapacidad puedan acceder a la información de la Web. Estas pautas en cuanto al Contenido en la Web tienen relación específicamente con la reducción de barreras de acceso en los sitios. (Sonia I. Mariño, y otros, 2013, pág. 1).

### **Principales beneficios de las herramientas web**

(Moreta & Rodríguez Baena., 2013) menciona las principales ventajas:

Además, beneficia a usuarios nuevos y ocasionales y mejora el acceso para usuarios con conexiones lentas o tecnología más antigua. Admite niveles bajos de

alfabetización mediante el uso de un estilo de navegación claro, coherente y lógico en todo el sitio. Varios estudios han confirmado que la mayoría de los usuarios no leen todo lo que hay en una página web, por lo que utilizar un lenguaje más sencillo aumenta la comprensión y la satisfacción. (página 5)

De las herramientas mencionadas por estos autores, le brinda al usuario la ventaja de acceder a tecnologías como las modernas ofertas de Internet, independientemente de la página o plataforma virtual, porque involucra a una gran variedad de personas, permitiéndoles acceder a contenidos, información disponible con mayor viabilidad basada en el tipo de su búsqueda. Recursos educativos digitales

Debido a los cambios en las estrategias y herramientas didácticas, los docentes incluyen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en sus tareas en el proceso educativo como herramienta didáctica básica; por lo tanto, las TIC se han convertido en el mejor aliado para promover las dimensiones y habilidades del desarrollo de los niños pequeños. El Colectivo de Educación Infantil y TIC ha lanzado un proyecto educativo para organizar un banco de recursos tecnológicos para proporcionar a los docentes herramientas virtuales en una variedad de formatos que puedan utilizar como facilitadores en el aula. Algunos recursos van acompañados de actividades sugeridas que permiten a los maestros comprender cómo utilizar mejor los recursos para el desarrollo del aula. (Colectivo Educación Infantil y TIC, 2014)

### **c. Recursos digitales**

El Según (Ávila Reyes, 2016) menciona:

En particular, los recursos digitales corresponden a herramientas técnicas y modelos de trabajo académico que ayudan a los estudiantes a utilizar diferentes

tipos de herramientas digitales. Esto es muy útil para los estudiantes que no están familiarizados con estos textos y no cuentan con el apoyo del profesor. Esto significa que los otros dos están relacionados con la escritura de conceptos e ideologías, riesgos relacionados.

**d. Tecnologías digitales:**

La creación de recursos digitales corre el riesgo de reducir el contenido a aspectos o elementos normativos, mecánicos. trabajar con diversos materiales de trabajo que se pueden traducir en géneros de formación

Cree materiales digitales como guías y manuales interactivos que puedan servir como recursos de aprendizaje. práctica digital.

La práctica oral está especialmente indicada para pequeños métodos de construcción de conocimiento tanto dentro como fuera del aula, que son momentos individuales del apartado digital relacionados con uno de los conceptos que tienen incidencia, práctica con la que los alumnos suelen trabajar todos los días. A veces este no es el caso en la práctica digital Clara y prestigiosa. (No son. 6)

**e. Distintas formas de evaluación para entornos virtuales de aprendizaje.**

El tipo de transferencia de conocimiento varía según el contenido del trabajo. (Hernández Gracia & Buitrón Ramírez, 2017) Se refiere a:

Los materiales de aprendizaje van desde la entrega de contenido puro hasta oportunidades para la reflexión creativa. También realizan funciones orientadas a la investigación, la evaluación y la evaluación conjunta.

La responsabilidad de la evaluación debe incluir a los propios autores para evaluar la práctica. Los cursos excelentes deben cumplir con los requisitos técnicos y metodológicos para satisfacer las necesidades de los usuarios y establecer criterios de evaluación detallados y sistemáticos.

La calidad global del entorno significa eficiencia y eficacia, versatilidad, manejabilidad, independencia y autonomía, atractivo e interactividad.

**f. Ambientes virtuales de aprendizaje**

La motivación es un elemento muy importante del aprendizaje y la educación, es la percepción de la importancia del conocimiento. Esto significa que los estudiantes sin motivación no podrán trabajar lo suficiente en las actividades del aula, no solo en términos de material, sino también en el aprendizaje y las estrategias que les permitan resolver los problemas aprendidos en un estilo de entrega de aprendizaje similar. . grupo de estudiantes Este tipo de enseñanza puede volverse tendencia en cualquier institución educativa donde desarrollen su perspectiva académica a través de ambientes virtuales de aprendizaje. (Rey, 2015):

**g. Tecnologías de la información**

La tecnología de la información relacionada con la educación tiene una introducción académica y la educación no se trata solo de papel o CD de información, etc. El tiempo del proceso de comunicación es a veces lento y el efecto de aprendizaje de los estudiantes no es tan bueno como se esperaba, en la tecnología actual existen muchas herramientas técnicas que pueden ser utilizadas como medio de comunicación. (Rivet Coyago, Puente Moromenacho y Moreno Jiménez, 2017)

**h. Plataforma de aprendizaje**

Según (Agilar Ariciaga, Martínez, Leon Calzada, Guerrero Solís y Juárez Lugo, 2016): En la plataforma de aprendizaje, son un conjunto de herramientas con la ayuda de las cuales los guías pueden crear y desarrollar muy fácilmente el contenido de materiales digitales que podrán administrar su información de acuerdo con la afiliación de un estudiante o grupo de usuarios específico. Hay dos

tipos de proveedores cuyas plataformas de aprendizaje son totalmente académicas y colaborativas.

El uso de estas plataformas de aprendizaje es un factor muy importante en la institución y juega un papel muy importante en la educación, por lo que se discute la forma de utilizar estas plataformas de aprendizaje es una de las funciones básicas del aprendizaje. que las plataformas de aprendizaje son muy recomendables porque se centran en el contenido.

### **Objetivos de la plataforma de aprendizaje**

La plataforma de aprendizaje es un modelo educativo en la tendencia de desarrollo de las instituciones educativas, y es un proceso de aprendizaje para lograr los siguientes objetivos:

Estas plataformas tienen un mejor aprendizaje al adaptar los recursos a los nuevos modelos educativos que son tendencia en la educación. Medir las experiencias de aprendizaje de los estudiantes adaptando diferentes plataformas de esta manera

Estos recursos funcionan bien como plataformas educativas para el aprendizaje.

#### **i. Aprendizaje Significativo**

(Moreira, 2012) argumentó que debido a las recientes experiencias físicas y tecnológicas diferentes de cómo enseñar y aprender, los profesores confían solo en un enfoque conductual, haciendo que su aula sea puramente conductual. Los enfoques conductuales solo se aprecian si no valoran el aprendizaje importante más allá de imponer importantes teorías del aprendizaje a lo largo del tiempo, y actualmente no hay reticencia a decir que explica la pedagogía autónoma usándola como una teoría pedagógica, como resulta. a la hora de implementar este modelo,

se debe hacer mucha enseñanza importante para la enseñanza, porque aprender lo que los estudiantes ya tienen se convierte en un factor muy importante para que aprendan más de lo que ya saben, esa interacción entre sus nuevos aprendizajes. Esta interacción entre sus nuevos requisitos previos. el conocimiento facilita o estimula a los estudiantes a aprender durante la enseñanza, lo que significa que tienen una enseñanza natural, en la que el aprendizaje significativo toma la forma de enseñar temas psicológicos. El efecto de aprendizaje esencial en esta práctica será la tendencia a aprender y enseñar desde nuestro punto de partida imaginado, que la enseñanza es continua y debe estar relacionada con nuevos conocimientos, lo que significa que tiene un sentido lógico y apropiado de aprendizaje, materia. El material de aprendizaje debe ser potencialmente relevante para el alumno desde una perspectiva de aprendizaje mecanicista y relacional. (página 3).

### **El papel del aprendizaje significativo**

(Triana Palma, Defaz Cruz, Sánchez Gómez, Jadán Solís y Jadán Solís, 2016) Respecto al papel del aprendizaje significativo menciona:

1. El proceso de enseñanza de problemas debe ser significativo porque su proceso tiene el potencial de hacer comprensibles las actividades de aprendizaje cognitivo. descongelado. Las preguntas esenciales deben referirse a la síntesis amplia y compleja de las actividades educativas que se desarrollan en las instituciones educativas.

### **Objetivo de aprendizaje**

En resumen, es claro que las competencias se desarrollan como meta de una enseñanza bien entendida en un ambiente de conocimiento, considerando las competencias que manejan como un sistema de recursos educativos de la comunidad escolar y definiéndola como desarrollo profesional. El Objetivo I se

basa en la promoción de un campo de información que dote a los docentes del proceso de formación y así orientar el programa de formación. Demostrando habilidades y competencias, las competencias más importantes son las nuevas disciplinas que se introducen para adquirir conocimientos, como los materiales de las plataformas de educación en línea, razón por la cual los requisitos para la promoción de los educadores. (Morales Morgado, García Peñalvo, Campos Ortunjo y Astroza Hidalgo, 2015). Plantar objetivos de aprendizaje

Independiente: Este objetivo de aprendizaje define competencias entre otra información

Interoperabilidad: este aprendizaje se basa específicamente en competencias para comprender cómo una institución administra sus recursos. (página 3)

### **Situación de aprendizaje**

En resumen, se puede afirmar que los nuevos escenarios de aprendizaje son el desarrollo de la tecnología web, el campo de las aplicaciones educativas donde podemos implementar su fundamento y adaptarse a las necesidades actuales que se han incluido recientemente. Las variaciones de los métodos de enseñanza los describen como nuevas tecnologías de la comunicación para el desarrollo de recursos pedagógicos de aprendizaje. La educación, especialmente la educación superior, está más alineada con las nuevas tecnologías de aprendizaje y comunicación que se ajustan a este tipo de modelo de aprendizaje. Estos enfoques institucionales de entornos virtuales de aprendizaje abordan las siguientes preguntas, centrándose en las diversas posibilidades en estos nuevos escenarios de desarrollo educativo:

## **Modelos de aprendizaje para la implementación de nuevos escenarios de aprendizaje**

Un nuevo proceso de partes interesadas entre profesores y estudiantes New Information Management introduce nuevos materiales para la gestión del conocimiento y la comunicación. (Salinas, De Benito, y linaza, 2014)

### **Logros en el aprendizaje significativo**

(Diaz & Hernandez, 2015) Lo describió de la siguiente manera. “Para que el aprendizaje sea verdaderamente significativo, debe tener dos características que se relacionen con la nueva información para poder aprender el contenido del aprendizaje. Así, en el aprendizaje significativo, los estudiantes combinan la nueva información con conocimientos y experiencias previas y familiares que ya tienen. conocimiento o estructura cognitiva. Por arbitrario, nos referimos a aprender el contenido sin riesgo y con suficiente habilidad para relacionarse con el currículo relevante, la habilidad de aprender sin seguir el texto, por lo que se puede decir que la transferencia del contenido está en ellos. También encontramos que está asociado con el aprendizaje repetitivo relacionado cognitivamente.

Por aprendizaje significativo nos referimos al nuevo material y, por lo tanto, al significado que tiene el alumno cuando tiene nuevas ideas en un material de aprendizaje bien diseñado, su potencial para aprender basado en el compromiso con el contenido. "(pág. 3)

### **Aspectos importantes a aprender:**

El docente quiere la motivación para aprender, por la misma razón, para alcanzar los principios emocionales del alumno en el desempeño de la clase. La importancia del conocimiento en el desarrollo de sus capacidades intelectuales y cognitivas con los estudiantes se relaciona con varias etapas importantes.



## **Fases del aprendizaje significativo**

(Diaz & Hernandez, 2015) Se refiere a las etapas del aprendizaje significativo:

### **Aprendizaje temprano**

La información de aprendizaje de Perceptron consta de varias partes.

### **Enlace.**

Las personas que perciben información tienden a interpretar el uso de su conocimiento gráfico. La información que aprenda estará relacionada, no resumida.

Gradualmente, el alumno desarrolla su conocimiento mediante la creación de nuevas aplicaciones industriales basadas en la experiencia. en medio del estudio

El alumno es consciente de las similitudes y comprende los escenarios del material de aprendizaje, pero no se recomienda que actúe de forma independiente. Cuando el material se domina lo suficiente, el conocimiento del alumno deja de ser abstracto.

### **La última etapa de entrenamiento**

El conocimiento asociado a estas medidas se vuelve más autónomo.

En el aprendizaje se pone más énfasis en los cambios que se producen al cambiar de tarea. La mayor parte del aprendizaje ocurre en esta fase e involucra recopilar información y evaluar el plan. En este punto, el conocimiento debe ser continuo, y al mediar estas etapas, el aprendizaje operará en cada etapa. (pág. 14).

### **Estrategias creativas en el aprendizaje significativo**

En este estilo educativo, se define como un método de enseñanza (Reyes García, Vera Guadrón y Colina Caldera, 2014) que determina:

Docentes que practican estrategias creativas para promover un aprendizaje significativo Los resultados muestran que los docentes utilizan moderadamente las

estrategias creativas. La conclusión fue que las estrategias creativas se implementaron moderadamente para promover el aprendizaje significativo, los indicadores analógicos alcanzaron una mayor orientación y el contenido fue problemático, lo que indica que la capacitación se implementó para su uso.

Una estrategia de aprendizaje es un método creado especialmente para capturar a los estudiantes, cómo expresar el conocimiento para lograr este objetivo es el significado de dicho método de aprendizaje.

Una idea para promover estrategias creativas como herramienta es aprender habilidades a través de estudiantes innovadores que se formen mejor en educación.

### **Estrategias creativas**

Estas estrategias implementadas son necesarias en una estrategia educativa que construye una comprensión profunda de los nuevos aprendizajes, en definitiva, una estrategia que ayuda a los docentes a enriquecer los aprendizajes importantes.

### **Organizador Anterior**

Los primeros organizadores funcionaron como un puente entre la nueva información y la estructura cognitiva de los estudiantes, presentando el contenido de todo el material de aprendizaje de forma organizada y con un alto nivel de generalización. Así, se puede concluir que esta estrategia favorece la conexión entre la nueva información y los conceptos previos de los estudiantes y facilita la consolidación del conocimiento escrito. (Página 1)

### **Entorno de aprendizaje significativo**

La generación de un ambiente de aula simulado es un modelo que actualmente se está implementando en los centros educativos para el proceso de enseñanza de una segunda lengua. Esto significa el aprendizaje contextualizado de una segunda lengua como una estrategia pedagógica para el aprendizaje

significativo, basado en un enfoque 'deliberado', de 'respuesta' y 'resolución de problemas'. Si son evaluados para el desarrollo de estos ambientes de simulación contextualizados, complementados con el uso de guías observacionales, donde los estudiantes pueden demostrar su capacidad, potencial, competencia y creatividad para actuar en una situación dada mediante el uso de otro lenguaje, nos referimos a estos, las herramientas de evaluación cualitativa son útiles en el mismo proceso. (Echavarría Olvera & Santos Sánchez, 2016, pág. 1)

### **Ambiente de aprendizaje virtual**

Según (Silva Quiroz & Romero, 2014) cree que:

Este aprendizaje es una nueva educación virtual que tiene como objetivo brindar a los estudiantes un espacio de trabajo de formación de conocimientos con la tecnología como un nuevo ciberespacio, ya que el uso de esta herramienta virtual garantiza la calidad del aprendizaje. Se elige un nuevo diseño de reorganización como actividad interactiva que garantiza la adquisición de conocimientos en la organización de la información.

### **Uso web para el aprendizaje**

(El uso de Internet ha hecho más posible la información y la comunicación en el aprendizaje, y las personas se han vuelto más receptivas a estas tecnologías, lo que ha llevado a su integración en la educación (p. 4).

### **j. Ventajas de utilizar un entorno de aprendizaje virtual**

(I García Beltrán, Martínez, Alberto Jaén, & Tapia, 2016) hablan de las principales ventajas de utilizar un entorno virtual y mencionan:

Entre ellos, puede monitorear individualmente la situación de aprendizaje del estudiante

Permite evaluar los conocimientos y habilidades de los estudiantes

Establece una evaluación continua del proceso de aprendizaje en función del tiempo de planificación y desarrollo de su ejecución. Tiene flexibilidad de configuración de ejercicios únicos y ad hoc sistemáticos, lo que es especialmente útil para los estudiantes que pueden mantenerse al día con su aprendizaje.

Proporciona respuestas inmediatas a los ejercicios de autoevaluación realizados en un entorno virtual

Estos sistemas de evaluación del aprendizaje se implementan a través de un entorno virtual, que es un alto porcentaje de aprendizaje, como lo es el desarrollo de sistemas de prueba con tipos de prueba o evaluación mediante software con acceso a bases de datos.

Este tipo de sistemas suelen tener la capacidad de crear preguntas, configurar ejercicios para este tipo de pruebas. Las áreas problemáticas que lo componen son importantes para resaltar la diversidad de tipos de problemas. (página 4).

#### **k. Entorno de aula en red**

El entorno de estas aplicaciones permite a los docentes realizar actividades utilizando una computadora o Internet de acuerdo con un sistema operativo común. La clase web se basa en una estructura autónoma intercalada con iconos de menú que permiten a los usuarios acceder a las áreas del sistema en cualquier momento. Navegación Para el usuario, estas aplicaciones incluyen un sistema de seguridad, en estos niveles tanto los estudiantes como los docentes son más accesibles, adminístrelo a través de la web y diferentes interfaces, según el tipo de usuario que utilice. (página 5).

#### **l. Aprende a enseñar en un entorno virtual**

Según (Onrubia, Learning and Teaching in Virtual Environments: Joint Activities, Teaching Aids and Knowledge Construction, 2016) afirma:

El proceso de aprendizaje virtual es un aprendizaje relacionado con el entorno, y estas actividades conducen a la construcción del conocimiento, cuya interpretación conduce al encuadre y diseño de la evaluación del objeto de aprendizaje, lo que da lugar al estudio de la estructura. Comience con algunos conceptos constructivistas y socioculturales en el aprendizaje virtual.

#### **m. El aprendizaje virtual como proceso de construcción**

Una característica de este tipo de aprendizaje es que el entorno virtual es un proceso de construcción que asume y afirma que los estudiantes deben aprender a partir del entorno virtual y no simplemente copiar el contenido que el entorno considera la estructura cognitiva del aprendiz.

El aprendizaje virtual se entiende como una forma de transferir el contenido extremo del alumno, si no el proceso de retroalimentación del contenido individual, y del conjunto de elementos que forman la estructura cognitiva del alumno.

Las actividades mentales constructivistas que se imponen a los estudiantes cuando se exponen a actividades lúdicas son elementos de contenido configurados desde una perspectiva central del aprendizaje. (página 2).

#### **n. Recursos didácticos para una enseñanza significativa**

(Espinoza Beltrán, 2017) afirma que, en el estudio de los recursos de aprendizaje, estos son recursos metodológicos para los docentes y que la difusión de estos conocimientos como método pedagógico requiere desde un inicio la precisión conceptual del material didáctico, que es la base de cada uno de estos métodos. Criterios Uno asignó los dos criterios más importantes, pero no reclamó

la diversidad. Actividades que promueven el aprendizaje significativo motivando a los docentes de la institución:

Capacitar a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas para un mejor aprendizaje. Motivar a los empleados a utilizar nuevas estrategias y así actualizar los recursos metodológicos.

**o. Aprendizaje por descubrimiento**

(González, 2014) Definitivamente encontró que aprender es:

Es un entorno de aprendizaje por descubrimiento denominado método de aprendizaje, que hace referencia al principal proceso de aprendizaje que aprendemos según el tipo de metodología utilizada, centrándonos en la tecnología, es decir, descubriendo en qué consiste el aprendizaje a partir de la percepción del aprendizaje directo.

El enfoque dado en este estilo de enseñanza es reflexivo e importante para comprender, analizar, percibir, sintetizar, analizar, etc. Muchos métodos en las actividades de aprendizaje se implementan temáticamente, la didáctica como una teoría de aprendizaje que amplía la comprensión a través del aprendizaje por descubrimiento; esta innovación se preservará en la estructura cognitiva de cada estudiante. Ningún maestro sabe que se necesitan grandes cambios en la educación; Para realizar estos cambios, primero se deben medir y documentar los desafíos que enfrentan los educadores. Por supuesto, las reformas no surgirán solo del problema, pero está claro que, sin una comprensión adecuada de la educación, es posible lograr muchas reformas, que se enfatizan con razón, y en nuestro trabajo utilizamos la educación como un evento público. conceptos en los que tienen un significado común. (Chrobak, 2015, pág. 1).

**p. Aprendizaje significativo y resolución de problemas**

(Sánchez, 2012) Afirmando que la presencia de la innovación refleja la importancia del aprendizaje significativo a través de la integración contextualizada de los contenidos desarrollados por los estudiantes en el proceso educativo que los compromete en el eje del saber, la estructura procedimental de la disciplina. En un aprendizaje en el que los alumnos contribuyan a su propio aprendizaje y en el que los profesores asuman el papel de pioneros del aprendizaje crítico. Teniendo en cuenta que la estructura cognitiva del estudiante es de gran importancia, la educación para el aprendizaje significativo se caracteriza por la formación de pensamientos y tendencias adecuadas en las nuevas ideas sobre la información obtenida en el proceso de aprendizaje significativo, que no existían en la motivación de los mismos. conocimiento previo.

Otra condición para el aprendizaje significativo es que los estudiantes demuestren que quieren aprender y asociar libremente nuevo material de conocimiento, y que los estudiantes estén motivados no para memorizarlo, sino para comprenderlo a través de la repetición. (página 2).

#### **q. Evaluación del aprendizaje**

(Dorrego, 2016) Considera que el desarrollo del aprendizaje es el desarrollo continuo de la educación en el tiempo, la innovación de la calidad docente y la consecución del cambio a través de contenidos de aprendizaje actualizados. Se puede mencionar un punto evolutivo importante en las habilidades, enfatizando que la transferencia de conocimiento se vuelve importante en los enfoques apoyados en la estrategia. Al implementar el seguimiento de los recursos didácticos que utilizan los docentes como método de evaluación, utilizando estrategias acordes a diferentes estrategias que pueden ser consideradas como una inversión para la

escuela, existen algunas dificultades en las que encontramos una forma de materializar los aprendizajes:

### **Evalúa la parte problemática**

Evaluar lo que los estudiantes ya saben proporciona un punto de partida para el aprendizaje.

### **r. Nuevas tecnologías y aprendizaje significativo**

Según (Romero Ariza & Quesada Armenteros, Nuevas tecnologías y aprendizaje significativo de las ciencias, 2014) argumenta que:

Dentro de las ciencias de las nuevas tecnologías de aprendizaje se enfoca en el trabajo que acrecienta el docente al estudiante, estimulando con herramientas tecnológicas para la educación posteriormente haciendo uso de estas tecnologías virtuales siendo de mucha importancia la utilización de estos métodos, ya que dichos instrumentos enriquecerán el saber del estudiante.

Sin embargo, cabe recalcar que la atención del estudiante es una de las satisfactorias prácticas dentro de un laboratorio donde dentro de ella tendrá la disponibilidad de aprender y promover de sí mismo sus aptitudes y habilidades.

### **s. Enfoque meta cognitivo en la educación**

Este sistema de desarrollo ejecutado en la educación se basa en la forma que trasmite su enseñanza. “La orientación meta cognitiva de la educación se adopta con el ánimo de dar una respuesta en la práctica educativa a los problemas que los alumnos tienen para gestionar sus propios procesos cognitivos.” (Barrero González, 2014, pág. 1) . Cuando nos referimos a este tipo de aprendizaje posteriormente nos hace un enfoque al modo de transmisión de conocimientos.



Donde el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes tiene estrategias relevantes al fortalecimiento del conocimiento de cada estudiante haciendo por medio de esta una mediación este docente y estudiantes del material implementado.

**t. Desarrollo de procesos cognitivos**

(Pérez, & Díez López., 2017) Referente a los desarrollos de procesos cognitivos menciona:

- Para aprender la utilización de los diversos tipos de estrategias de aprendizajes , siendo unos de los existentes aprendices que son muy considerados como estrategias de aprendizaje y por otros métodos se utilizan estrategias muy adecuadas para poder aprender que son de una u otra manera no son las correctas para aprender llegando ser malas estrategias de aprendizajes .un aprendizaje o aprendiz son los conocidos arquitectos que diseñan o enarca su propio aprendizaje a través de su vida cotidiana.

- Esta manera de aprender es mucho más mejorables e identificables para esto serán identificadas siendo una meta cognición que viene siendo entendido esta como pueda crear y pensar su propio conocimiento o pensamiento. eta es una de las mejores partes del propio aprendizaje que hace conscientemente y aprende de ello tanto por parte del aprendiz como parte del docente o mediador del aprendizaje.

- Estrategia de aprendizaje que posee e individuo son comúnmente los pensamientos orientados a un determinado problema para dar solución. Y estos son los pasos que varían en las funciones de los diversos problemas o tareas que realice un aprendiz ante las diferentes situaciones de tal conjunto de pasos o pensamiento orientados a la solución de un problema. (pág.10)

**u. Aprendizaje experimental con nuevas demás demandas formativas**

Según (Romero Ariza, El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas,2014) menciona que:

Este aprendizaje experimental es de suma importancia en la educación siendo, una de las tendencias más colaborativas en el conocimiento que actualmente cuentan las instituciones educativas. Dentro de este entorno los niveles de enseñanza, son muy desarrollados con el paso de los transcurso de los días, donde habitualmente el aprendizaje es un poco fácil porque se cuentan con tecnologías tanto de comunicación como de información de tal manera, que las actividades tienen un mejor desenvolvimiento.

Además, estos recursos que posibilitan la necesidad de garantizar un aprendizaje netamente significativo, ya que al utilizarlo los usuarios son capaces de gestionar sus actividades.

#### **v. Beneficios del aprendizaje**

##### **Objetivo 1**

Facilita el aprendizaje a partir de experiencias dentro y fuera del aula, realiza actividades implementadas, genera formación en centros de formación, construye conocimiento relevante de experiencias de aprendizaje.

##### **Objetivo 2**

Segundo objetivo plantea la importancia de aprender valores más allá del aula en un esfuerzo por impartir conocimientos únicos a la experiencia del estudiante.

A continuación, se destacan los siguientes puntos:

Promover los beneficios fuera del aula

Crear canales de comunicación que faciliten el aprendizaje extraescolar.

##### **Objetivo 3**

Este tercer objetivo se relaciona con la calidad de las experiencias de aprendizaje, la forma en que los docentes planifican y dirigen lo que se promueve como aprendizaje experiencial. Promueve la cooperación como valor de aprendizaje, como apoyo estratégico, como cualidad del aprendizaje personal.

#### **Objetivo 4**

Este cuarto objetivo define la formación docente de una manera que requiere una formación o atención a los estudiantes en el aula que se centre en una instrucción de calidad que produzca profesionales.

#### **w. Óptica constructivista en el aprendizaje significativo**

Según (Rivera Michelena, 2016) cree que:

En el proceso de enseñanza, la diversidad en el aprendizaje y la enseñanza es importante para ayudar a los docentes a realizar diferentes actividades en base a la implementación con los estudiantes, el rol del docente se encarga de lograr un aprendizaje más cautivo simulando desempeñar un papel. requiere una buena comprensión y conocimiento de la digestión y la absorción. Usando el constructivismo, existe una epistemología llamada construcción del conocimiento personal, que se basa en la experiencia de implementar cursos de estudio.

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **a. Plataforma de clase**

Esta herramienta de Google te permite gestionar cursos online ya sean presenciales, 100% a distancia o incluso semipresenciales. Puede crear documentos, compartir información en diferentes formatos, planificar y realizar reuniones virtuales. Los estudiantes también pueden acceder a sus cursos, notas o tareas desde cualquier dispositivo.

#### **b. Aprendizaje:**

Proceso de obtención de la información a través de actividades para una asimilación de ideas provocando un cambio en los talentos y las habilidades.

**c. Aprendizaje significativo**

Existe una tipología y metodología en el aprendizaje denominada “significativa”, que se puede definir como una tipología y metodología que te permite moldear tu aprendizaje y darle sentido. En otras palabras, el aprendizaje significativo no se olvida, sino que se pone a disposición de los estudiantes.

**d. Google Classroom**

Programa de software de instrucción diseñado para los profesores, beneficioso cuando se cultiva la tela para reforzar los temas únicos de una manera interactiva, por lo que el instructor puede utilizar esta aplicación sin la necesidad de tener conocimiento en la situación.

**e. Constructivismo**

Paradigma académico que dota al alumno de las herramientas vitales para la construcción de la comprensión. El alumno es el protagonista de la educación y el profesor ocupa un lugar secundario como guía.

**f. Estrategias didácticas**

Acciones sistemáticas que el instructor propone para conseguir los objetivos de aprendizaje a través de las técnicas de enseñanza.

**g. Entornos virtuales de aprendizaje**

son herramientas que se encuentran en la red para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

**h. Metodología**

Conjunto de estrategias y maniobras planificadas con la ayuda del profesor para que el alumno logre un conocimiento significativo y alcance los objetivos fijados.

**i. Método de enseñanza-aprendizaje**

Procedimiento sistemático que proporciona las herramientas necesarias para que las personas formen su comprensión.

**j. Plataforma educativa**

Programas académicos diseñados para los instructores con la intención de crear entornos digitales para impartir la comprensión a través de Internet.

**k. Recursos didácticos**

Conjunto de materiales que permiten a los profesores realizar sus funciones en el aula de estudio. Se consideran cursos de estudio, ya que permiten transmitir el patrón de los registros.

**l. Software**

Aplicaciones que ofrecen órdenes para que un ordenador portátil cumpla con sus obligaciones.

**m. Software educativo**

Programas que son muy útiles para el formador como tejido didáctico, porque son interactivos y se produce una reacción instantánea entre el alumno y el pc.

**n. TIC**

Las TIC son todas las tecnologías existentes que interactúan entre sí para facilitar la comunicación y la alternancia de estadísticas en cualquier momento mediante el uso de hardware (parte física de un dispositivo) y softwares (aplicaciones informáticas).

## **2.4. Formulación de hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

La plataforma educativa Google Classroom influirá en el aprendizaje significativo a los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021”.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

- a. Las herramientas tecnológicas virtuales aportan positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje a los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.
- b. Los blogs educativos contribuyen en el aprendizaje colaborativo y la interrelación a los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.
- c. La aplicación de los entornos virtuales mejora los proceso cognitivo y análisis de información a los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.

## **2.5. Identificación de variables**

### **2.5.1. Variable independiente:**

Plataforma educativa Google Classroom

### **2.5.2. Variable dependiente:**

Aprendizaje significativo

## 2.6. Definición Operacional de variables e indicadores

### Operativización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM	ESCALA DE MEDICIÓN	RANGO	
V.I	Aspectos Pedagógicos	1. Planificador de Actividades	1,2,3,4	En desacuerdo	Bajo	
		2. Recursos de Clase Online				
	3. Consolidación del Aprendizaje.					
Google Classroom	Aspectos Técnicos	4. Instrumentos de Evaluación	5,6,7,8	En total desacuerdo		
		5. Acceso con cuenta de Correo		Indeciso		
Classroom	Gestión de recursos y organización de contenidos	6. Acceso en dispositivos móviles	9,10, 11,12 13	De acuerdo	Medio	
		7. Acceso virtual a clases		Muy de acuerdo		
		8. Acceso a resultados y evaluación				
		9. Acceso a recursos				
		10. Acceso a materiales				
V.D.	Gestiona Proyectos de emprendimiento	11. Uso de Drive y Carpetas	14,15 16,17	En desacuerdo	Bajo	
		12. Usos de URL (videos, Web)				
		13. Publicar tus trabajos				
	Aprendizaje significativo de las asignaturas	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	14. Genera alternativas creativas de solución	18,19 20,21	En total desacuerdo	Medio
			15. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas			
			16. Aplica habilidades técnicas			
	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	17. Evalúa los resultados de tu trabajo.	22,23 24	Indeciso	Alto
			18. Personaliza entornos virtuales			
19. Gestiona información del entorno virtual						
		20. Interactúa en entornos virtuales		De acuerdo		
		21. Crea objetos virtuales en diversos formatos		Muy de acuerdo		
		22. Comprende que necesita aprender.				
		23. Organiza acciones para alcanzar su aprendizaje				
		24. Seguimiento del avance de su aprendizaje				

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación**

La presente investigación se caracteriza por ser un estudio aplicado de carácter tecnológico.

#### **3.2. Nivel de investigación**

Es de carácter descriptivo – correlacional, con la intención y el interés de estudiar y conocer la relación entre las variables.

#### **3.3. Métodos de investigación**

La investigación tuvo como método general al científico, teniendo en cuenta sus procedimientos: planteamiento del problema, elaboración de las hipótesis, del marco teórico, recolección, análisis e interpretación de los datos, conclusiones y las sugerencias respectivas. Los métodos teóricos empleados que nos han permitido tener información pertinente con respecto a la variable independiente han sido el inductivo – deductivo, analítico – sintético y el hipotético – deductivo; y como método empírico se utilizó el diseño pre experimental ya que



nos permitió manipular la variable independiente para la enseñanza de la escritura ligada de los alumnos sujetos al experimento.

### 3.4. Diseño de investigación

De acuerdo al problema, los objetivos y las hipótesis planteadas se ha utilizado el diseño pre experimental con pre prueba y post prueba, cuya representación gráfica es la siguiente:

GRUPO	PRETEST (O1)	X	POSTEST (O2)
EXPERIMENTAL (GE)	√	√	√
CONTROL (O1)	√		√
CONTROL (O2)	√		√

*Tabla N. ° 1 diseño pre experimental con pre prueba y post prueba*

**Donde:**

- **GE:** Grupo experimental
- **O1:** Constituyen la pre - prueba
- **X:** La variable el método demostrativo.
- **O2:** Constituyen la post - prueba

### 3.5. Población y muestra

Ávila (2000) refiere que población es un conjunto completo de individuos u objetos que poseen alguna característica común observable. Y muestra un subconjunto de la población, obtenida a través de una técnica de muestreo para estudiar alguna característica de la población.

#### 3.5.1. Población:

La población total de estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021 son 138 estudiantes.

#### 3.5.2. Muestra:

La muestra se establecerá con una muestra intacta intencional es de 75 estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.

### **3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.6.1. Técnica**

**Evaluación Educativa:** mediante esta técnica se aplicará una prueba pedagógica.

**Fichaje:** se emplearán fichas para recabar la fase teórica de la investigación.

**Observación:** esta técnica se aplicará con la finalidad de observar el experimento.

#### **3.6.2. Instrumento**

**Prueba pedagógica:** se aplicó la pre y post prueba para determinar las capacidades alcanzadas por los alumnos.

**Tabla de evaluación:** lo cual nos permite medir con la prueba de pre test y post test para verificar el logro de los indicadores correspondientes, lo cual será aplicado en el grupo pre experimental.

### **3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación**

Hernández, Fernández y Baptista (2014), manifiestan: Se calcula en base al modelo que evidencio la presente investigación. Cuando mayor sea la validez, mayor será la aproximación a los elementos y/o variables que van a medirse (pág. 204).

Se consideran los jurados expertos para validar el instrumento en la materia.

#### **3.7.1. Confiabilidad**

De acuerdo con Valderrama (2015), expresa “por medio del Alfa de Cronbach que indagará por la confiabilidad del instrumento de medición, con la

finalidad de establecer el nivel de uniformidad que tienen los ítems del instrumento establecido para el cálculo” (pág. 229).

Desarrollado por J. L. Cronbach, el cual requiere de una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre cero y uno. El instrumento en la investigación será validado y se analizará por la prueba del Alfa de Cronbach para mayor seguridad.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

K: El número de ítems  
 $\sum S_i^2$  : Sumatoria de Varianzas de los ítems  
 $S_T^2$  : Varianza de la suma de los ítems  
 a Coeficiente de Alfa de Cronbach

**Figura Nro. 1 Fórmula de Alfa de Cronbach**

+ No confiable	0		
+ Baja	0.0	A	0.
+ Moderada	0.5	A	0.7
+ Fuerte	0.7	A	0.8
+ Muy fuerte	0.9	A	1

**Tabla N. ° 2 Criterio de Confiabilidad de Valores**

**Tabla N. ° 3 Estadísticas de fiabilidad - Variable Google Classroom**

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
<hr style="border-top: 3px double #000;"/>	
0.916	
<hr style="border-top: 3px double #000;"/>	
II	

Fuente: SPSS v.25

**Tabla N. ° 4 Estadísticas de fiabilidad - Variable Aprendizaje en las asignaturas**

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
<hr style="border-top: 3px double #000;"/>	
46	
<hr style="border-top: 3px double #000;"/>	

Ambos instrumentos tienen una fiabilidad muy fuerte.

### **3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Los procedimientos desarrollados en la presente investigación fueron:

- 1° Elaboración y validación del instrumento de investigación que sirve para evaluar la escritura ligada.
- 2° Estudio de muestreo y selección de la sección experimental,
- 3° Aplicación del pre-test en el grupo pre experimental.
- Prueba de entrada
- 4° Aplicación de la tabla de evaluación.

Después de la evaluación de la Prueba de entrada se planificará la aplicación de la tabla de evaluación en el aprendizaje significativo.

- Prueba de salida

Sera la misma prueba aplicada al inicio del experimento al grupo de estudio

- 5° Análisis e interpretación estadística de los resultados obtenidos.
- 6° Presentación del informe final

### **3.9. Tratamiento estadístico**

De acuerdo al carácter experimental de la presente investigación, los datos obtenidos serán analizados mediante la estadística descriptiva: media aritmética ( $\bar{X}$ ), varianza ( $S^2$ ), desviación típica ( $S$ ) y el coeficiente de variación (C.V) y la estadística inferencial donde se aplicará la “t de student” para determinar la validez de la hipótesis planteada.

### **3.10. Orientación ética filosófica y epistémica**

Esta investigación siempre respeta la autoría de los estudios utilizados, y es importante que la información de la investigación tenga citas y/o referencias adecuadas. Además, los estudios se realizan con total perspicacia y se mantienen mediante el procesamiento de información sobre los estudiantes participantes que se trata de forma confidencial y su identidad está protegida en todo momento.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

Se aplicó de acuerdo a lo previsto en la planificación, es decir en el proyecto de investigación y luego de la validación de los instrumentos y el juicio de expertos tabularon los datos y se elaboraron las tablas.

#### **4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.**

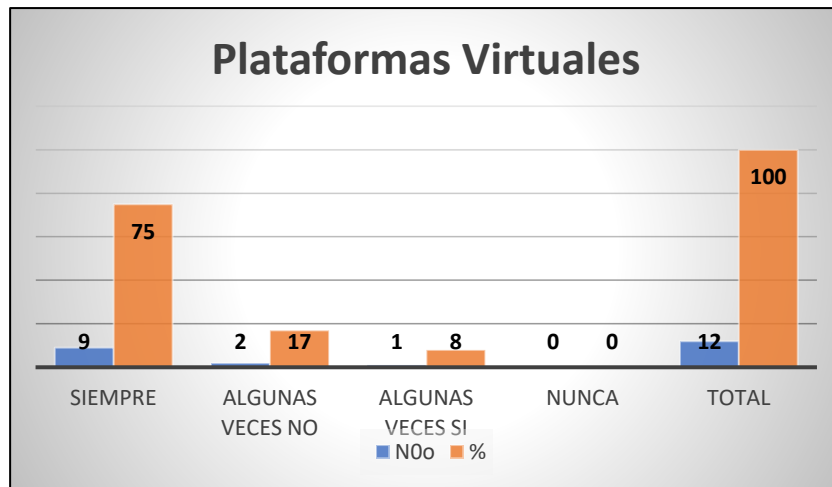
##### **4.2.1. Resultados de la Encuesta A Docentes**

**1 ¿Usted como docente tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales?**

<b>INDICADOR</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
SIEMPRE	9	75
ALGUNAS VECES NO	2	17
ALGUNAS VECES SI	1	08
NUNCA	0	00
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

**Tabla Docente N.º 5 Tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales**



Fuente: Elaboración propia.

**Figura Docente Nro. 2 Tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales**

**Análisis**

En la figura, el 75% de los docentes de la especialidad tiene conocimiento de estas plataformas mientras que un 17% verifica tener poco entendimiento en el manejo de estos recursos y un 8 % si tiene alguna instrucción de cómo se utiliza.

**Interpretación**

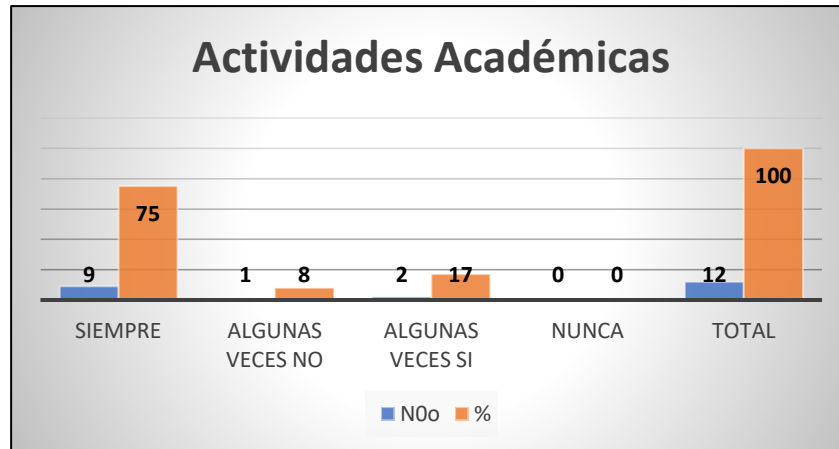
Los docentes de la carrera tienen conocimientos sobre esta herramienta como son las plataformas educativas virtuales, siendo esta una ayuda metodológica para sus clases en el momento que atraviesa nuestro país y el mundo obligatoriamente emplea las herramientas virtuales.

INDICADOR	N	%
SIEMPRE	9	75
ALGUNAS VECES NO	1	8
ALGUNAS VECES SI	2	17
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	12	100

Fuente: Elaboración propia

**2 ¿Dentro de sus actividades académicas ha implementado la plataforma educativa Google Classroom u otra alternativa plataformas?**

*Tabla Docente N.º 6 Actividades académicas implementadas*



Fuente: Elaboración propia.

*Figura Nro. 3 Tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales*

**Análisis**

La figura Nro. 3 encuestado a los docentes un 75% nunca ha implementado este tipo de plataformas dentro de la carrera, mientras tanto el 17% trabaja con ciertas herramientas similares y el 8% no lo hacen por ser maestros invitados a al carrea que no son de la especialidad.

**Interpretación**

Los datos de la encuesta hacen referencia que dentro de la carrera ya han implementado este tipo de plataformas como recurso didáctico educativo como una ayuda metodológica para sus clases.

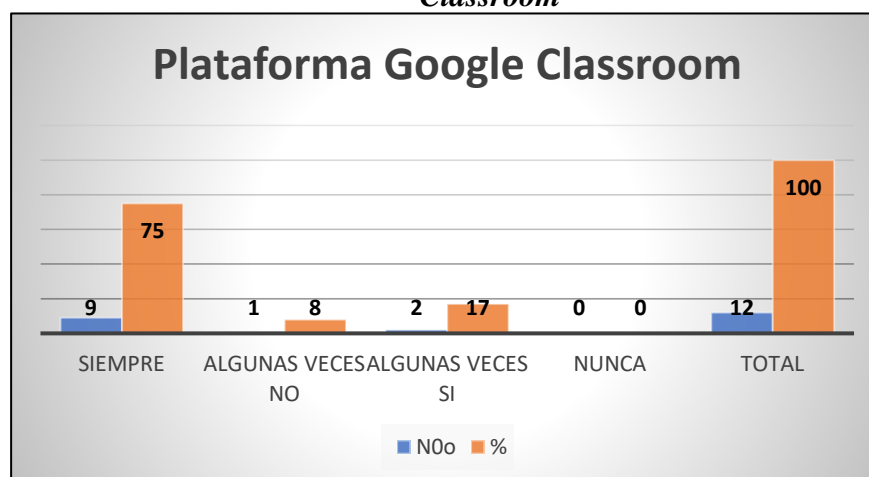
**3 ¿Cree usted fundamental que la institución trabaje con este tipo de plataformas educativas como Google Classroom?**

INDICADOR	N	%
SIEMPRE	9	75
ALGUNAS VECES NO	1	8
ALGUNAS VECES SI	2	17
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.



**Tabla Docente N.º 7 Trabajar con este tipo de plataformas Google Classroom**



Fuente: Elaboración propia.

**Figura Nro. 4 Trabajar con la plataforma Google Classroom**

### Análisis

En la figura Nro. 4, el 75 % de los docentes cree muy fundamental incorporar este tipo de plataformas educativas dentro de la institución como una ayuda a su rutina de clases mientras un 8 % cree que solo a veces debe trabajar con esta herramienta y el 17% cree q no se debe trabajar con esta herramienta porque los estudiantes usarían el internet para redes sociales y otros fines.

### Interpretación

El docente requiere de esta útil implementación de plataforma dentro de la institución educativa para innovar la calidad de enseñanza basándose en la utilización de recursos tecnológicos como son las plataformas virtuales.

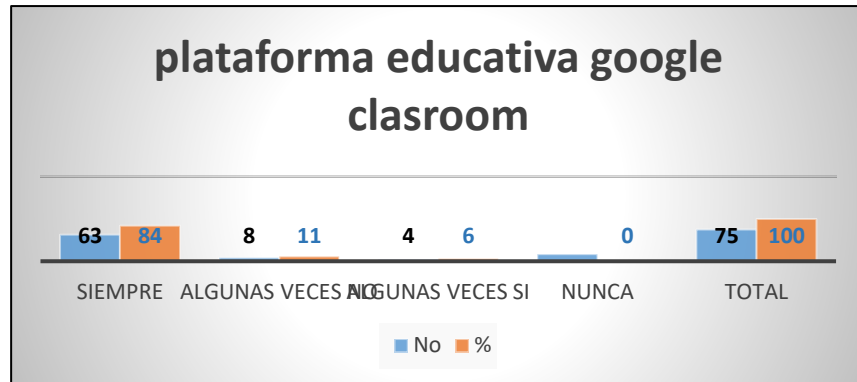
#### 4.2.2. Resultados de la Encuesta a estudiantes

##### 1 ¿Utiliza la plataforma educativa Google classroom?

INDICADOR	N	%
SIEMPRE	63	84
ALGUNAS VECES NO	8	11
ALGUNAS VECES SI	4	6
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

*Tabla Estudiante N.º 8 Utiliza plataforma educativa Google Classroom.*



Fuente: Elaboración propia.

*Figura Nro. 5 Utiliza plataforma educativa Google Classroom.*

### **Análisis**

Con los resultados del primer gráfico, a los estudiantes encuestados el 84% utiliza y tiene conocimientos de esta plataforma ya que actualmente los docentes la implementan mientras el 11% ha tenido una manipulación de esta plataforma ya que hacen frecuencia al navegador o internet y un 5% solo ha tenido poca frecuencia de esta plataforma.

### **Interpretación**

La mayoría de los estudiantes no utilizaban esta herramienta para la educación, ya que no tienen una necesidad e iniciativa por parte del docente en que tenga interés de aprender de una manera más significativa, para su aprendizaje, pero las épocas cambian y los fenómenos sociales y culturales y educativos cambian.

### **2 ¿En caso que no utiliza la plataforma Google Classroom ha utilizado otras alternativas educativas?**

INDICADOR	N	%
SIEMPRE	68	90
ALGUNAS VECES NO	4	6
ALGUNAS VECES SI	3	4
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

**Tabla Estudiante N.º 9 Utiliza otras alternativas educativas.**



Fuente: Elaboración propia.

**Figura Nro. 6 Utiliza otras alternativas educativas.**

### **Análisis**

Con los datos de la figura Nro.6, el porcentaje más alto es de 90% los estudiantes si utilizan otras alternativas de trabajos utilizando la tecnología mientras el 6 % no utiliza estas herramientas para trabajar siendo una deficiencia en conocimiento de tal manera que el 4% utiliza muy poco para sus trabajos de clases.

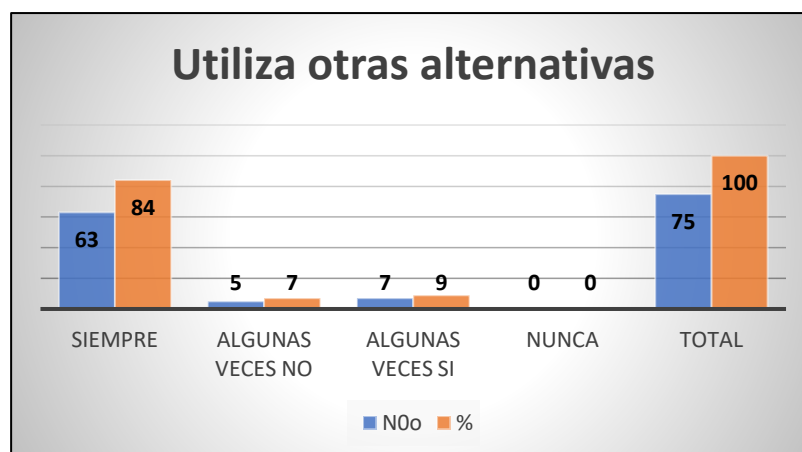
### **Interpretación**

Los estudiantes de la carrera utilizan plataformas educativas, pero por sus propios medios, pero no la ejercen dentro del vínculo de la educación por parte de su docente, y buscan alternativas que les ayudaría en su conocimiento.

3 ¿Usted cree que, con esta metodología de aprendizaje, al utilizar la plataforma educativa Google Classroom tendrán un mejor aprendizaje significativo de la tecnología?

<b>INDICADOR</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
SIEMPRE	63	84
ALGUNAS VECES NO	5	7
ALGUNAS VECES SI	7	9
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>100</b>

*Tabla Estudiante N.º 10 Utiliza la plataforma educativa Google Classroom*



Fuente: Elaboración propia.

*Figura Nro. 7 Utiliza otras alternativas educativas.*

### **Análisis**

Con los datos de la figura nro. 7 de la pregunta tres, el 84% de los estudiantes muestran interés en aprender con una nueva metodología de aprendizaje con sus docentes mientras el 7% a veces le gustaría implementarlo, ya que no cuentan con recursos de tecnologías para enviar trabajos desde sus casas, y el 9 % si quisiera implementarlo como herramienta de trabajo.

### **Interpretación**

Los estudiantes, tienen interés en trabajar con este tipo de metodología ya que para ellos sería más factible el trabajo con sus docentes, utilizando la tecnología de plataformas y más aún por toda la realidad educativa que hoy se vive en el mundo.

### 4.3. Prueba de hipótesis

V2: Aprendizaje en Análisis Inferencial Bivariado			
Rho de Spearman	V1: Google Classroom	Coefficiente $\rho$ de Spearman Sig. bilateral N	las asignaturas ,746** ,00098
	D1: Aspectos Pedagógicos	Coefficiente $\rho$ de Spearman bilateral N	,719** Sig. ,00098
	D2: Aspectos Técnicos	Coefficiente $\rho$ de Spearman bilateral N	,747** Sig. ,00098
	D3: Gestión de Recursos y Organización de Contenidos	Coefficiente $\rho$ de Spearman bilateral N	,718** Sig. ,00098

**Tabla N. <sup>a</sup> 11 Inferencial para prueba de hipótesis**

La Correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Con respecto a la prueba de:

#### **Hipótesis general:**

Los valores muestran que Google Classroom tiene relación Positiva alta (Rho = ,746), con una Sig. Bilateral (p valor=0.000 menor que 0.05), con el Aprendizaje.

#### **Hipótesis 1:**

Los valores muestran que los Aspectos Pedagógicos tiene relación Positiva alta (Rho = ,719), con una Sig. Bilateral (p valor=0.000 menor que 0.05), con el Aprendizaje.

#### **Hipótesis 2:**

Los valores muestran que los Aspectos Técnicos tiene relación Positiva alta (Rho = ,747), con una Sig. Bilateral (p valor=0.000 menor que 0.05), con el Aprendizaje.

#### **Hipótesis 3:**

Los valores muestran que la gestión de recursos y organización de contenidos tiene relación Positiva alta ( $Rho = ,718$ ), con una sig. bilateral ( $p$  valor=0.000 menor que 0.05), con el Aprendizaje en las diferentes asignaturas bajo la percepción de los estudiantes de la carrera.

En todo el nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  aceptando las Hipótesis alternas

(Ha) y no se acepta las hipótesis nulas (Ho).

- A través de hallazgos encontrados en el actual trabajo, se aceptó la hipótesis General, la cual plantea que Google Classroom se relaciona positivamente con el Aprendizaje en las diversas asignaturas. Se mostró a través del análisis estadístico inferencial, que Google Classroom tiene relación Positiva alta ( $Rho = ,746$ ), con una sig. bilateral ( $p$  valor=0.000 menor que 0.05) con el Aprendizaje en las diversas asignaturas. Por medio del análisis estadístico descriptivo se evidenció que la Variable Google Classroom según el 95% de los encuestados percibe que el uso de Google Classroom se encuentra en un nivel alto. Asimismo, el 5% consideran que se encuentra en un nivel medio. En cuanto a la variable Aprendizaje en las diferentes asignaturas bajo percepción de los estudiantes de la carrera el 75% de los estudiantes encuestados perciben que el Aprendizaje en las diversas asignaturas halla un nivel alto. Asimismo, el 23% consideran que se encuentra en un nivel medio y un 2% en un nivel bajo. Estos resultados coinciden con Ortiz (2016), Resultado: Se obtuvo Rho de Spearman 0,988 y se descartó Hipótesis nula y se aceptaron Hipótesis General.

Se concluyó: existe correlación muy fuerte y positiva entre el *uso del aula virtual y aprendizaje*. Existe relación interna el uso del aula virtual y aprendizaje actitudinal, procedimental y conceptual en las diferentes asignaturas.

Afirmando la correlación entre ambas variables cito a Jiménez (2019) cuyos procesos de resultados se basan en los datos de cuarto Semestre. La prueba de normalidad de Shapiro Wilk,  $W_1$  calculada (1,91) es  $>$  a  $W$  tabulada (0,901), no se acepta hipótesis nula, la muestra presenta distribución normal y resultados para los datos de Cuarto Semestre “B”, luego de aplicar la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, se observa que  $W_2$  calculada (1,71) es  $>$  a  $W$  tabulada (0,842), por lo cual no se acepta Hipótesis nula y se afirma la muestra de distribución normal. Se concluye aceptar la hipótesis alterna y descarta hipótesis nula. Se demuestra la influencia entre Google Classroom en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Referente a la hipótesis específica 1, los valores obtenidos a través de la prueba de hipótesis muestran que los Aspectos Pedagógicos tiene relación Positiva alta ( $Rho = ,719$ ), con una sig. bilateral ( $p$  valor=0.000 menor que 0.05) con el Aprendizaje en las diversas asignaturas. De acuerdo con el análisis descriptivo se evidencio que el 95% de los estudiantes entrevistados perciben que los Aspectos Pedagógicos utilizados en la plataforma de Google Classroom se encuentran en un nivel alto. Asimismo, el 5% creen que se encuentra en un nivel medio. Estos resultados coinciden con “Mori (2019), cuyos resultados de pre-test y post-test del Grupo Experimental y el Grupo Control, se obtiene nivel de significancia es  $0.000 < 0.05$ . *No se acepta Hipótesis nula y admite Hipótesis alterna*, con 0.05 de significancia y 95% de confianza. Se corroboró la hipótesis con la T Student, se concluyó: hay incidencia de Google Classroom en el aprendizaje en las diversas asignaturas en los de Quinto, señalando la importancia de contar con aspectos

pedagógicos en Google Classroom. Coincide con esta investigación Campos, Mamani & Umpiri (2019), cuyos resultados: sig. resultante es 0,000 menor a 0.05, aceptando  $H_a$  y negando la  $H_0$ . Se concluyó que Google Classroom influye y de manera positiva, en el nivel de logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática de alumnos (GEx), teniendo el Aspecto pedagógico como elemento de relación con el aprendizaje. Coinciden también con González (2017), donde un 61.1% de los alumnos encuestados afirma haberle gustado la forma de trabajar los contenidos matemáticos y un 72.2% considera que han mejorado en su competencia digital. Se concluyó que la inclusión de técnicas de enseñanza y aprendizaje colaborativas para la resolución de problemas con el uso de la plataforma Google Classroom se consigue mejorar el rendimiento académico, la motivación en matemáticas en los estudiantes de Secundaria.

“Referente a la hipótesis específica 2, los valores obtenidos a través de la prueba de hipótesis muestran que los Aspectos Técnicos tiene relación Positiva alta ( $Rho = ,747$ ), con una sig. bilateral ( $p$  valor=0.000 menor que 0.05) con el Aprendizaje en las diversas asignaturas. De acuerdo con el análisis descriptivo se evidencio que el 93% de los estudiantes entrevistados perciben que en los Aspectos técnicos en la plataforma de Google Classroom son muy útiles y se encuentran en un nivel alto. Asimismo, el 6 % creen que se encuentra en un nivel medio y un 1% en un nivel bajo.” Cuya información coincide con “Almeida, Chuco y Lavado (2015), a través de los resultados se concluyó la aplicación de Gmail y tiene significancia con el aprendizaje del área de EPT de Sig. (Bilateral) ,000 y con  $r = ,637$ . La aplicación de Drive de Google y tiene incidencia de Sig. (Bilateral) ,000 y con  $r = ,572$  entendiendo que los aspectos técnicos de Google Classroom inciden en el aprendizaje. Coincide con Arias (2017) donde se concluyó: en cuanto al uso



de exe-learning se relaciona el proceso de aprendizaje y enseñanza, con significancia del 5 %, la prueba de independencia demostró que hay relación entre exe-learning y el proceso de aprendizaje, con respecto a la aplicación de contenidos digitales hay relación con el proceso de aprendizaje con significancia del 5 %, la prueba de independencia nos demostró que si hay relación entre la aplicación de los contenidos digitales y el proceso de aprendizaje comprobándose la importancia de los Aspectos Técnicos de Google Classroom en el aprendizaje.

“Referente a la hipótesis específica 3, los valores obtenidos a través de la prueba de hipótesis muestran que la Gestión de Recursos y Organización de Contenidos tiene relación Positiva alta ( $Rho = ,718$ ), con una sig. bilateral ( $p$  valor=0.000 menor que 0.05) con el Aprendizaje en las diversas asignaturas. De acuerdo con el análisis descriptivo se evidencio que el 96% de los estudiantes entrevistados perciben que la Gestión de recursos y organización de contenidos en la plataforma de Google Classroom se encuentra en un nivel alto. Asimismo, el 4% creen que se encuentra en un nivel medio.” La información coincide con los estudios de Huzco y Romero (2018), donde se concluyó que Las aplicaciones Google Apps Google Apps, Classroom y Drive incrementan significativamente el aprendizaje colaborativo.” De igual forma Cahuana (2018), se concluyó a través de los resultados estadísticos que el uso de Google Drive influye en el aprendizaje de los estudiantes de EPT – informática, la gestión de archivos, la gestión de documentos, el trabajo con ( $R$  cuadrado 984, 936, 926, 880 y una Sig = ,000.) Respectivamente, en ambas investigaciones el aspecto de gestión de recurso y organización inciden en el aprendizaje.

#### 4.4. Discusión de resultados

##### 0Análisis de Resultados Descriptivos

	V1		V2		Dimensiones de Variable 1						Dimensiones de Variable 2					
					D1		D2		D3		D4		D5		D6	
	Google Classroom		Aprendizaje en las asignaturas		Aspectos Pedagógicos		Aspectos Técnicos		Gestión de recursos y Org. de contenidos		Gestiona Proyectos de emprendimiento.		Se desenvuelve en los entornos		Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	
	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%
Bajo	0	0	3	2	0	0	1	1	0	0	2	2	3	3	2	2
Medio	5	5	22	23	5	5	6	6	4	4	26	26	28	28	11	11
Alto	65	95	73	75	93	95	91	93	94	96	70	72	67	69	85	87
Total	75	100	98	100	98	100	98	100	98	100	98	100	98	100	98	100

Fuente: SPSS v.25

**Tabla N.ª 12 Distribución de frecuencia de variables y dimensiones**

- V1:** El 95% percibe que el uso Google Classroom está en nivel alto, 5% en un nivel medio.
- V2:** El 75% percibe que los aprendizajes están en nivel alto, 23% en nivel medio y 2% en nivel bajo.
- D1:** El 95% perciben que los Aspectos Pedagógicos utilizados en Google Classroom, está en nivel alto, 5% en nivel medio.
- D2:** El 93% perciben que los Aspectos Técnicos utilizados de Google Classroom, está en nivel alto, 6% en nivel medio y 1% en nivel bajo.
- D3:** El 96% perciben que la Gestión de recursos y organización de contenidos utilizados en Google Classroom está en nivel alto, 4% en nivel medio.
- D4:** El 72% perciben que Gestiona proyectos de emprendimiento está en un nivel alto, un 26% nivel medio y 2% nivel bajo.

**D5:** El 69% perciben que se desenvuelve en los entornos virtuales, se encuentran en un nivel alto, 28% nivel medio y 3% nivel bajo.

**D6:** El 87% perciben que Gestiona su aprendizaje de manera autónoma, está en un nivel alto, 11% nivel medio y 2% nivel bajo

## Resultados Inferenciales

### Coefficiente $\rho$ de Spearman

La prueba no paramétrica que se utiliza para datos sin distribución normal. Conocida como medida de Correlación (interdependencia o la asociación) que sean variables de característica aleatoria y continua. Que calcule  $\rho$ , Estos datos serán ordenados y se les reemplazará por su orden respectivo.

El coeficiente se calcula de la siguiente manera:

$$r_R = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

**d:** es la diferencia entre los correspondientes estadísticos de orden de x - y.

**n:** es el número de pares de datos.

La interpretación de coeficiente de Spearman oscila entre -1 y +1, indicándonos asociaciones negativas o positivas respectivamente, 0 cero, significa no correlación.

*Figura Nro. 8 Coeficiente  $\rho$  de Spearman*

Las escalas para la interpretación del coeficiente de Spearman fueron tomadas de los autores Martínez y Campos (2015).

**Referente a la hipótesis específica 3**, los valores obtenidos a través de la prueba de hipótesis muestran que la Gestión de Recursos y Organización de Contenidos tiene relación Positiva alta ( $Rho = ,718$ ), con una sig. bilateral ( $p$  valor=0.000 menor que 0.05) con el Aprendizaje en las diversas asignaturas. De acuerdo con el análisis descriptivo se evidencio que el 96% de los estudiantes entrevistados perciben que la Gestión de recursos y organización de contenidos en

la plataforma de Google Classroom se encuentra en un nivel alto. Asimismo, el 4% creen que se encuentra en un nivel medio.” La información coincide con los estudios de Huzco y Romero (2018), donde se concluyó que Las aplicaciones Google Apps Google Apps, Classroom y Drive incrementan significativamente el aprendizaje colaborativo.” De igual forma Cahuana (2018), se concluyó a través de los resultados estadísticos que el uso de Google Drive influye en el aprendizaje de los estudiantes de EPT – informática, la gestión de archivos, la gestión de documentos, el trabajo con (R cuadrado 984, 936, 926, 880 y una Sig = ,000.) Respectivamente, en ambas investigaciones el aspecto de gestión de recurso y organización inciden en el aprendizaje.

## CONCLUSIONES

1. La presente investigación demuestra que el uso de la plataforma Google Classroom influye en el Aprendizaje de las diversas asignaturas bajo la percepción de los estudiantes de la carrera. Se mostró a través del análisis estadístico inferencial, Google Classroom tiene relación ( $Rho = ,746$ ) y directamente positiva a un nivel positiva alta, con una sig bilateral ( $p \text{ valor}=0.000$  menor que  $0.05$ ) con el Aprendizaje en las diferentes asignaturas
2. Se demuestra que los Aspectos Pedagógicos de Google Classroom influyen positivamente con el Aprendizaje en las diversas signaturas, bajo la percepción de los estudiantes de la carrera de tecnología informática y telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021. Se demostró por medio de la prueba de hipótesis que los Aspectos Pedagógicos tiene relación Positiva alta ( $Rho = ,719$ ), con una sig. bilateral ( $p \text{ valor}=0.000$  menor que  $0.05$ ) con el Aprendizaje en las diversas asignaturas.
3. Se demuestra que los Aspectos Técnicos de Google Classroom influyen positivamente en el Aprendizaje en las diversas asignaturas, bajo la percepción de los estudiantes de los estudiantes de la carrera de tecnología informática y telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021. Se demostró por medio de la prueba de hipótesis que los Aspectos Técnicos tiene influencia y relación Positiva alta ( $Rho = ,747$ ), con una sig. bilateral ( $p \text{ valor}=0.000$  menor que  $0.05$ ) con el Aprendizaje en las diversas asignaturas.
4. Se demuestra que la Gestión de recursos y organización de contenidos de Google Classroom influyen y se relacionan positivamente con el Aprendizaje en las diversas asignaturas bajo la percepción de los estudiantes de la carrera de

tecnología informática y telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021. Se demostró por medio de la prueba de hipótesis que los Aspectos Técnicos tiene relación Positiva moderada ( $Rho = ,718$ ), con una sig. bilateral ( $p$  valor=0.000 menor que 0.05) con el Aprendizaje en las diversas asignaturas.

## **RECOMENDACIONES**

1. Continuar con la investigación en muestras similares, con variación del instrumento de investigación, aumentando ítems que relacionan la presente investigación.
2. La presente investigación es importante porque embarca el nivel tecnológico y su desarrollo en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en todos los niveles.
3. Se demuestra que los Aspectos Técnicos de Google Classroom influyen positivamente en el Aprendizaje en las diversas asignaturas, bajo la percepción de los estudiantes de los estudiantes de la carrera de tecnología informática y telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Apolinario Enríquez, D. B. (2017). Tesis de Informática Educativa. Dialnet.
- Dirven , B. B., Pérez, R., Cáceres, R. J., Tito, A. T., Gómez , R. K., & Ticona, A. (2018). El desarrollo rural establecido en las áreas Vulnerables. Lima: Colección Racso.
- González Torres, A. (2016). Diseño, Aplicación Y Evaluación De Un Ambiente. <https://eujournal.org/index.php/esj/article/viewFile/7395/7123>.
- Iftakhar Shampa. (2016). Google classroom: What works and how? Journal of Education and Social Sciences. [http://jesoc.com/wp-content/uploads/2016/03/KC3\\_35.pdf](http://jesoc.com/wp-content/uploads/2016/03/KC3_35.pdf).
- Logofatu B. Visan A. & Ungureanu, C. (2015). The new educational challenge. Pilot test within the department for distance learning. Google Classroom. <http://dx.doi.org/10.12753/2066-026X-15-166>.
- Méndez Cruz. (2017). El aprendizaje y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. Scielo.
- Onrubia, J. (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda . RED-Revista de Educación a .
- Pincay Vines. (2016). Implementación de la plataforma Google Classroom.
- ROJAS MESA, J. E. (2013). Educación virtual. Dialnet, 254.
- Sánchez Vanesa, M. G. (2009). Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación. U. d. Granada, Ed. Dialnet.
- Sánchez, V. M. (2009). Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación. Dialnet.
- Savater, R. P. (2005). La ira es una reacción humana. Lima: Racsus. Obtenido de <https://www.goratools.com/post/2016/12/07/filosof%C3%ADa-del-dise%C3%B1o-sismorre-sistente>



- Alemaný M, D. (2018). Habilidades investigadoras en comunicaci3n", asignatura del M3ster COMINCREA.
- Cahuana A, V. (2018). Uso del Google drive en el aprendizaje de EPT Computaci3n en estudiantes de sexto ciclo, I. E. Dora Mayer Bellavista. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo-Perú: <https://tinyurl.com/1ic9rf7v>
- Campos M, M., Mamani U, H., & Umpiri H, J. (2019). Uso de la plataforma en l3nea Google Classroom y su influencia en el aprendizaje de matem3ticas en los estudiantes de la I.E. Julio C. Tello,. Obtenido de Universidad Cat3lica de Arequipa: <https://tinyurl.com/4ngr5ulg>
- Cardona Rom3n, D. M. (2011). La educaci3n a distancia y el e-learning en la sociedad de la informaci3n: una revisi3n conceptual. Obtenido de <https://tinyurl.com/2ymyvfw>
- Castro, A., & D3az, F. (2017). Requerimientos pedag3gicos para un ambiente virtual de aprendizaje. Cofin, 11(1), 1-13. Obtenido de <https://tinyurl.com/12ae7u2v>
- Dalton, M., Hoyle, D., & Watts, M. (2007). Relaciones humanas. M3xico, D. E [etc.]: Fairstein, G, & Gyssels, S. (2004). Como se aprende. Colecci3n "Programa Internacional de Formaci3n de Educadores Populares". Federaci3n Internacional Fe y Alegr3a y Fundaci3n Santa Mar3a. (2da reimpresi3n ed.).
- Gallart, M. A. (1997). Los cambios en la relaci3n escuela-mundo laboral. Obtenido de <https://doi.org/10.35362/rie1501126>
- Gonz3lez S, M. (2017). Aprendizaje colaborativo en la resoluci3n de problemas matem3ticos en entornos Google Classroom. Obtenido de Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) en Espa3a: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/6164>
- UNESCO. (2015). Conferencia internacional sobre las Nuevas tecnolog3as 2016.

Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001905/190555s.pdf>

Valderrama S. (2015). Pasos para elaborar proyectos de investigación científica. Lima.

Vara, A. (2012). 7 pasos para una tesis exitosa. USMP.

Varani, G. (2016). Gestionando el campus virtual escolar con Classroom. Obtenido de EDUNOVATIC 2016-I Congreso Virtual.

Vélez, M. (2016). Google Classroom en la enseñanza: Manual sobre las funciones básicas y. Obtenido de <https://tinyurl.com/dnlk7tdc>

Vidal L, M., Gómez M, F., & Ruiz P, A. (2010). Softwares educativos. Educ Med Super. Obtenido de <https://tinyurl.com/2dhwae8v>

## **ANEXOS**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**ESCUELA DE POST GRADO**  
**MENCIÓN: DIDÁCTICA EN TECNOLOGÍA DE LA INFORMACION Y**  
**COMUNICACIÓN**

**ANEXO1: ENCUESTA ESTUDIANTE**

Marque con una X según corresponda

**1.- ¿Utiliza la plataforma educativa Google Classroom?**

SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES NO	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES SI	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

**2. ¿En caso de no utiliza la plataforma Google Clasroom ha utilizado otras alternativas educativas?**

SI	<input type="checkbox"/>
NO	<input type="checkbox"/>
A VECES	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

**3.- ¿Usted cree que, con esta metodología de aprendizaje, al utilizar la plataforma educativa Google Classroom tendrán un mejor aprendizaje significativo de la tecnología?**

SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES NO	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES SI	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

**4.- ¿Considera usted importante que se debería utilizar la plataforma Google Classroom en la institución para un mejor benéfico de la educación?**

SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES NO	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES SI	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

**5.- ¿Le gustaría a usted trabajar con esta modalidad de plataforma educativa para sus diferentes asignaturas de clase?**

**SIEMPRE**

**ALGUNAS VECES NO**

**ALGUNAS VECES SI**

**NUNCA**


**6.- ¿Mediante esta frecuente utilización de la plataforma Google Classroom lo motivaría a conocer más sobre los beneficios que les ofrece a los estudiantes al compartir trabajos?**

**SIEMPRE**

**ALGUNAS VECES NO**

**ALGUNAS VECES SI**

**NUNCA**


**7.- ¿Considera usted importante que esta plataforma les facilitara tiempo al compartir y enviar trabajos con sus docentes?**

**SIEMPRE**

**ALGUNAS VECES NO**

**ALGUNAS VECES SI**

**NUNCA**


**8.- ¿Usted como estudiante cree que la plataforma Google Classroom será más eficiente y segura con tareas y calificaciones?**

**SIEMPRE**

**ALGUNAS VECES NO**

**ALGUNAS VECES SI**

**NUNCA**


**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN  
ESCUELA DE POSGRADO**

**MENCIÓN: DIDÁCTICA EN TECNOLOGÍA DE LA INFORMACION Y  
COMUNICACIÓN**

**ANEXO 2: ENCUESTA DOCENTE**

**Marque con una X según corresponda**

**1.- ¿Usted como docente tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales?**

SIEMPRE   
ALGUNAS VECES NO   
ALGUNAS VECES SI   
NUNCA

**2.- ¿Dentro de sus actividades académicas ha implementado la plataforma educativa Google Classroom u otra alternativa plataformas?**

SIEMPRE   
ALGUNAS VECES NO   
ALGUNAS VECES SI   
NUNCA

**3.- ¿Cree usted fundamental que la institución trabaje con este tipo de plataformas educativas como Google Classroom?**

SIEMPRE   
ALGUNAS VECES NO   
ALGUNAS VECES SI   
NUNCA

**4. ¿Piensa usted que es primordial incorporar este recurso de plataformas educativas como metodología de aprendizaje?**

SIEMPRE   
ALGUNAS VECES NO   
ALGUNAS VECES SI   
NUNCA

**5.- ¿Como docente considera usted que, con la frecuente la utilización de plataformas educativas, así como Google Classroom tendrán un aprendizaje significativo?**

SIEMPRE   
ALGUNAS VECES NO   
ALGUNAS VECES SI   
NUNCA

**6.- ¿Usted como docente ha creado alguna vez material digital utilizando esta metodología de plataformas educativas para la clase?**

**SIEMPRE**  
**ALGUNAS VECES NO**  
**ALGUNAS VECES SI**  
**NUNCA**


**7.- ¿Mediante esta herramienta de plataforma ha compartido archivos digitales con sus estudiantes para trabajar tanto fuera como dentro del aula?**

**SIEMPRE**  
**ALGUNAS VECES NO**  
**ALGUNAS VECES SI**  
**NUNCA**


**8.- ¿Considera que con el manejo de las plataformas educativas ahorrara tiempo al enviar y compartir archivos con sus estudiantes?**

**SIEMPRE**  
**ALGUNAS VECES NO**  
**ALGUNAS VECES SI**  
**NUNCA**


**FICHA DE VALIDACIÓN Y/O CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Apellidos y nombres del Informante	Grado Académico	Cargo o Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del Instrumento
DANIEL HUERTAS CECILIO	MAESTRO	DOCENTE	Encuesta sobre las TIC a los Docentes y Estudiantes	Hernández, Fernández y Baptista (2014),
Título de la tesis: "La plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación Especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021"				

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41 - 60%	Muy Buena 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. LA PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM.	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende a los aspectos de cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos de la tecnología educativa.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la					X



	investigación.					
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno y más adecuado					X
<b>III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:</b> Instrumento adecuado para ser aplicado en la investigación por los puntajes alcanzados al ser evaluado en estricta relación con las variables y sus respectivas dimensiones.						
<b>IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 95%</b>						
Cerro de Pasco, agosto de 2023	40232955				952962958	
Lugar y Fecha	N° DNI	Firma del experto			N° Celular	

**FICHA DE VALIDACIÓN Y/O CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Apellidos y nombres del Informante	Grado Académico	Cargo o Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del Instrumento
Ventura Janshara Miguel Ángel	MAESTRO	Duante	Encuesta sobre las TIC a los Docentes y Estudiantes	Hernández, Fernández y Baptista (2014),
Título de la tesis: "La plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación Especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021"				

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41 - 60%	Muy Buena 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. LA PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM.	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende a los aspectos de cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos de la tecnología educativa.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la					X

	investigación.					
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno y más adecuado					X
<b>III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:</b> Instrumento adecuado para ser aplicado en la investigación por los puntajes alcanzados al ser evaluado en estricta relación con las variables y sus respectivas dimensiones.						
<b>IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 95%</b>						
Cerro de Pasco, agosto de 2023	42538752				962849120	
Lugar y Fecha	N° DNI	Firma del experto			N° Celular	

**FICHA DE VALIDACIÓN Y/O CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Apellidos y nombres del Informante	Grado Académico	Cargo o Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del Instrumento
LOPEZ SOSA Oswaldo	Maestro	Docente	Encuesta sobre las TIC a los Docentes y Estudiantes	Hernández, Fernández y Baptista (2014).
Título de la tesis: "La plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación Especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021"				

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41 - 60%	Muy Buena 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. LA PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM.	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende a los aspectos de cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos de la tecnología educativa.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la					X

	investigación.					
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno y más adecuado					X
<b>III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:</b> Instrumento adecuado para ser aplicado en la investigación por los puntajes alcanzados al ser evaluado en estricta relación con las variables y sus respectivas dimensiones.						
<b>IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 95%</b>						
Cerro de Pasco, agosto de 2023	04208732				971558102	
Lugar y Fecha	N° DNI	Firma del experto			N° Celular	



## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**La plataforma educativa google classroom en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de tecnología informática y telecomunicaciones de la universidad nacional daniel alcides carrión pasco 2021.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUM.
<p><b>Problema General:</b> ¿Cómo influye la plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b> a. ¿Cómo las herramientas tecnológicas virtuales aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021?</p> <p>b. ¿De qué manera contribuyen los blogs educativos, en el aprendizaje colaborativo y la interrelación</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Analizar la influencia de la plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> a. Conocer las herramientas tecnológicas virtuales que aportaran en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.</p> <p>b. Identificar la contribución de los blogs educativos en el aprendizaje colaborativo y la</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> La plataforma educativa Google Classroom influirá en el aprendizaje significativo a los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021”.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> a. Las herramientas tecnológicas virtuales aportan positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje a los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.</p> <p>b. Los blogs educativos contribuyen en el aprendizaje colaborativo y la interrelación a los estudiantes de la facultad de</p>	<p>V.I</p> <p><b>Google Classroom</b></p>	<p>Aspectos Pedagógicos</p>	<p>1. Planificador de Actividades 2. Recursos de Clase Online 3. Consolidación del Aprendizaje. 4. Instrumentos de Evaluación</p> <p>5. Acceso con cuenta de Correo 6. Acceso en dispositivos móviles 7. Acceso virtual a clases 8. Acceso a resultados y evaluación</p> <p>9. Acceso a recursos 10. Acceso a materiales 11. Uso de Drive y Carpetas 12. Usos de URL (videos, Web) 13. Publicar tus trabajos</p>	<p><b>Prueba pedagógica:</b> pre y post prueba</p>

<p>de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021?</p> <p>c. ¿Por qué es importante los entornos virtuales en el proceso cognitivo y análisis de información de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021?</p>	<p>interrelación de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.</p> <p>c. Identificar la contribución de los entornos virtuales en el proceso cognitivo y análisis de información de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021</p>	<p>ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.</p> <p>c. La aplicación de los entornos virtuales mejora los proceso cognitivo y análisis de información a los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación especialidad de Tecnología Informática Y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Pasco 2021.</p>	<p>V.D.</p> <p><b>Aprendizaje significativo de las asignaturas</b></p>	<p>Gestiona Proyectos de emprendimiento</p> <p>Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</p>	<p>14. Genera alternativas creativas de solución 15. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas 16. Aplica habilidades técnicas 17. Evalúa los resultados de tu trabajo.</p> <p>18. Personaliza entornos virtuales 19. Gestiona información del entorno virtual 20. Interactúa en entornos virtuales 21. Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p><b>Tabla de evaluación:</b></p> <p>prueba de pret test y post test</p>
---	--	---	--	--	--	---