



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

**ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE**

Principales Apps de Gmail en el Área de Educación para el Trabajo de
una institución educativa de Independencia

2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

AUTOR:

Mendoza Muñoz, Luis Andres (orcid.org/0009-0003-6350-5807)

ASESOR:

Dr. Ponte Quiñones, Elvis Jerson (orcid.org/0000-0002-3139-9208)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Dedicado con mucho esfuerzo y dedicación a mi madre que día a día se deleita de mis logros que obtengo en mi carrera profesional como facilitador.

El autor

AGRADECIMIENTO

Primero agradezco al creador por brindarme una nueva oportunidad de vida y así afrontar adversidades para alcanzar nuevos retos.

El Autor



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PONTE QUIÑONES ELVIS JERSON, docente de la de la escuela profesional de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Principales apps de Gmail en el área de educación para el trabajo de una Institución Educativa de Independencia 2024", cuyo autor es MENDOZA MUÑOZ LUIS ANDRES, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

TRUJILLO, 28 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PONTE QUIÑONES ELVIS JERSON DNI: 44199834 ORCID: 0000-0002-3139-9208	Firmado electrónicamente por: ELVISPO el 28-06- 2024 09:28:29

Código documento Trilce: TRI - 0778782



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MENDOZA MUÑOZ LUIS ANDRES estudiante de la de la escuela profesional de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Principales apps de Gmail en el área de educación para el trabajo de una Institución Educativa de Independencia 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
MENDOZA MUÑOZ LUIS ANDRES DNI: 42016630 ORCID: 0009-0003-6350-5807	Firmado electrónicamente por: LMENDOZAMUN el 03- 07-2024 20:38:53

Código documento Trilce: INV - 1737874

ÍNDICE

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor	v
Índice	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	11
3.1 Tipo y diseño de investigación	11
3.2 Variables y operacionalización	11
3.3 Población, muestra y muestreo	12
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5 Procedimiento	14
3.6 Método de análisis de datos	14
3.7 Aspectos étnicos	14
IV. RESULTADOS	15
V. DISCUSIÓN	17
VI. CONCLUSIONES	20
VII. RECOMENDACIONES	21
REFERENCIA	22
ANEXOS	25

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo analizar las principales Apps de Gmail y los beneficios que favorecen como herramienta colaborativa en el área de educación para el trabajo en la Institución Educativa del distrito de Independencia – Lima en el año 2024, en los educandos del 3° grado de secundaria. La metodología empleada en la investigación fue el método cuantitativo, de tipo aplicada básica, de diseño no experimental, tipo descriptivo. Se utilizó como variable independiente principales apps de Gmail. Con una población de 60 estudiantes con un muestreo no probabilístico de 50 educandos. Como técnica se utilizó la encuesta y el instrumento que se aplicó fue el cuestionario, para el análisis de datos se utilizó la hoja de cálculo de Excel y la herramienta informática SPSS 24. Los resultados de la encuesta registraron que las principales apps de Gmail, tiene un impacto, donde el 46% se encuentra en el nivel regular y el 12% en el nivel alto, respaldado por el uso de las herramientas del drive y el classroom, en el área de educación para el trabajo, entre educador y educandos. Se sugiere el uso de estas aplicaciones como soporte tecnológico en las TICs para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en todas las áreas académicas, así como también la implementación de una plataforma digital Ear Learning para los estudiantes de dicha Institución Educativa.

Palabras Clave: Principales apps, educación para el trabajo, herramienta colaborativa.

ABSTRACT

The objective of this research is to analyze the main Gmail Apps and the benefits they provide as a collaborative tool in the area of education for work in the Educational Institution of the Independencia district - Lima in the year 2024, in 3rd grade students. high school. The methodology used in the research was the quantitative method, basic applied type, non-experimental design, descriptive type. The main Gmail apps were used as an independent variable. With a population of 60 students with a non-probabilistic sampling of 50 students. As a technique, the survey was used and the instrument that was applied was the questionnaire. For data analysis, the Excel spreadsheet and the SPSS 24 computer tool were used. The results of the survey recorded that the main Gmail apps have an impact, where 46% are at the regular level and 12% at the high level, supported by the use of drive and classroom tools, in the area of education for work, between educator and students. The use of these applications as technological support in ICT is suggested to strengthen the teaching-learning process in all academic areas, as well as the implementation of a digital Ear Learning platform for the students of said Educational Institution.

Keywords: Main apps, education for work, collaborative tool.

I. INTRODUCCIÓN

Según, la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2020a) informo a 850 estudiantes permanecieron alejados de sus centros de estudios. Todas las actividades escolares se suspendieron de forma abrupta ante la pandemia, y fueron reemplazadas por plataformas digitales. Esta decisión causo polémica a un buen número de educadores que no presentaban practica en el uso de las aplicaciones aplicadas en la digitalización, generando cambios en la educación en el avance académico.

Para América Latina, como el país del Ecuador, (Figuroa, 2022) referente a las principales apps de Gmail, un gran número de docentes se adaptaron a los nuevos desafíos tecnológicos en su labor educativa mediante la virtualidad, recibiendo actualizaciones para un mejor trabajo colaborativo en línea entre estudiantes y educandos.

Es evidente resaltar que, en el 2022, el Minedu entrego 5 186 165 cuentas de email con el dominio @aprendoencasa.pe a directivos de las instituciones educativas, que favoreció a 4 823 800 educandos y 362 365 educadores. Mencionando que el propósito fue acceder a las aplicaciones de Google Workspace For Education. Para el avance del conocimiento de los educandos.

En su aporte para, Espinoza y Simeon (2021) resaltan que la inclusión de tecnologías en el ámbito educación como las apps, no solo ha suscitado un incremento en el nivel de interacción de educador y educandos, sino que ha estimulado su preocupación. Esto proporciona información y promueve una colaboración y cooperación. Es decir, impulsa la imaginación y la potestad de los implicados. Estos beneficios son aplicables tanto a los docentes como a los estudiantes.

Por otro lado, los autores Aliaga y Soncco (2022), en su estudio que aborda la relación entre el uso de Google Drive y el fomento del conocimiento contribuido, la crecida ayuda de la informática en la enseñanza se ha vuelto aún

más evidente, especialmente debido a la situación actual a raíz de la pandemia de Covid-19. Esta situación ha impulsado la transición de la enseñanza desde los métodos tradicionales hacia la educación virtual, a través del uso de tecnología digital. En este contexto, se considera fundamental que los estudiantes adquieran conocimiento y competencia en el manejo de herramientas tecnológicas que les permitan planificar, desarrollar cualidades y adquirir discernimiento a través de intercomunicación en línea. Estas herramientas posibilitan la realización de trabajos y promueven el conocimiento cooperativo en tiempo real.

Nuestro trabajo de informe se enfocó en el análisis, descripción sobre el uso de las principales apps de Gmail en el área de EPT de la IE de Independencia 2024. softwares clave de Gmail, tales como los Documentos de Google, Formularios de Google, Classroom, Meet, Drive, Jamboard y Blogger, desempeñan un papel esencial en la Educación Básica Regular (EBR). Estas herramientas permiten a los estudiantes enfrentar con éxito las demandas intelectuales, creativas, de trabajo colaborativo y reflexivas que son inherentes a su vida académica. En este contexto, es fundamental, que posibilita la interacción y la interrelación de conexión en tiempo remoto sobre diversos temas, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.

Se planteo el problema general: ¿Cuál es el nivel de percepción de las principales apps de Gmail en el área de EPT de la IE de Independencia del año 2024?, se plantearon los problemas específicos: PE1: ¿Qué beneficios favorece las principales apps de Gmail en el área de educación para el trabajo?; PE2: ¿Qué aplicaciones audiovisuales se aplican en el área de educación para el trabajo?; PE3: ¿Qué aplicaciones recreativas se aplican en el área de EPT?

Nuestro informe registra una argumentación teórica, que, a través de sus respuestas, se pretende ofrecer comunicación sobre teorías, conceptos y principios sobre las Principales Apps de Gmail en el Área de EPT de la IE de Independencia del año 2024. Dicho informe presenta argumentos encontrados que permitirán cimentar la variable, así como sugerir métodos nuevos de conocimientos. En cuanto a la Justificación práctica se propone

recomendaciones y conclusiones, para la familia institucional, un modelo de plataforma digital e-learning de conocimiento enfocado en el área de EPT y su competencia. Las Apps de Gmail aceptaran trabajar de forma lúdica y colaborativa así el educando incrementara su propio conocimiento, optimizando la flexibilidad de su tiempo, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y la creatividad e innovación, son dimensiones para los estudiantes y educador. Con la Justificación metodológica: se presentaron muestras, métodos, técnicas y herramientas que después de su definición de profesionales sirvió como guía para desarrollar y culminar con los resultados estadísticos descriptivos.

Se registro como objetivo general: Analizar el nivel de uso de las principales Apps de Gmail en el área de EPT en el año 2024, bajo la percepción de los educandos del tercero grado del nivel secundaria, secciones A y B, de la IE de Independencia. Se proponen como objetivos específicos: Describir el nivel de exploración personal de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024; Describir el nivel de toma de decisiones de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024; Describir el nivel de resolución de conflictos de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024; y Describir el nivel de creatividad e innovación de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024.

Nuestro estudio de investigación es descriptivo, se recogió información por lo tanto no requieren de hipótesis. Según, Dankhe (1986), sostiene evaluar diversas dimensiones del fenómeno a indagar.

II. MARCO TEÓRICO

El sustento teórico que presenta el estudio describe a los antecedentes, presentando a nivel internacional a: Aviles (2021), en su tesis Google Classroom en la enseñanza para EPT, es una herramienta de aprendizaje participativa. Con el objetivo de afirmar la explicación que existe entre Google Classroom y la enseñanza en el área de Educación por el Trabajo. Se demostró a través del análisis estadístico inferencial, Google Classroom tiene explicación ($Rho = ,746$) y un nivel positiva alta, con una sig bilateral ($p \text{ valor}=0.000$ menor que 0.05) con la enseñanza en el área de EPT. Este apartado servirá de ayuda en el aspecto teórico y como guía para el uso de los instrumentos sobre las herramientas de Gmail.

Según Espinoza (2021), sostienen como objetivo aplicar los softwares de Google en el conocimiento del área de EPT, cuyos resultados registraron que los softwares de Google tienen una gran impresión positiva en la labor y formación de los educandos. Este apartado será de utilidad para el marco teórico, temas referentes a las apps de Gmail, con sus dimensiones y su estadística.

Para Campos, et al. (2021), Como objetivo de su indagación fue identificar de qué manera contribuye el uso de Google Drive como planificación de preparación de estudio y desarrollo de proyectos. Con enfoque mixto, concurrente y exploratorio. Con una muestra de 117 educandos. Aplicó un cuestionario y como resultados constato, el uso de Google Drive es un software de formación de conocimientos que contribuye a trabajar de forma participativa, en tiempo verídico, interactivo, resolutivo entre educador y educandos. Este repositorio será abordado en el aspecto teórico, en describir la importancia del Drive como trabajo practico y colaborativo en el nivel de educación, área de EPT.

Para Chávez (2019), en su investigación sobre softwares del Google Drive conllevan al avance de competición de conocimiento colaborativo en educandos, considerando a la variable cuantitativo, de alcance explicativo; de diseño experimental en su modalidad cuasi experimental con preprueba y posprueba, aplicado a una población de 27 educandos; el muestreo fue no probabilístico por conveniencia. Afirma que el uso de estas herramientas del Drive ayuda en el

conocimiento cooperativo, al compartir los conocimientos logrados por los educandos. Este aporte servirá de ayuda en el aspecto teórico y estadístico de las principales apps de Gmail.

Para Huzco (2019), en su proyecto sobre la importancia de aplicar softwares de Google, que se utilizan en el nivel educativo. El objetivo de su informe fue determinar la impresión de las aplicaciones de Google, en el conocimiento cooperativo, con muestra de educandos de 5° año de la IE N° 31 "Nuestra Señora del Carmen". El enfoque que uso fue un diseño cuasi - experimental. Deduce a los softwares de Google como classroom y Drive aumenta satisfactoriamente la relación de los educandos. Este apartado servirá de respaldo para describir temas alusivos al uso de las apps de Gmail.

Para Kraus, et al. (2019), en su informe examinar el uso de Google Classroom como suplemento basado en tendencias informáticas como (TIC). Su método que aplico fue una estrategia mixta, cualitativo, basado en entrevistas semiestructuradas a capacitadores a cargo de los encuentros. Se concluye que los actores del programa perciben a Google Classroom como una herramienta TIC que, sumada a la capacidad y proactividad del docente, puede mejorar los procesos de formación favoreciendo que éstos sean ubicuos. Este apartado es de suma importancia para analizar la información sobre la importancia de usar dicha herramienta para la mejora del aprendizaje en los educandos.

Respeto a la fundamentación teórica de Google Apps en el entorno educativo se tiene a Díaz (2009), constata que los entornos digitales educativos, cognitivos, facilitan a los educandos un espacio de trabajo colaborativo basado en intercambios de información, mediante chats, e-mail o videoconferencias. Este ejemplo de aprendizaje favorece a los educandos la participación activa y contribuye los intereses de las asignaturas.

Conectivismo, es una teoría de aprendizaje para la era del digitado (Siemens, 2004), se entiende el suceso de esta nueva tendencia en un contexto social caracterizado por la creación de valor económico a través de mallas de intelecto humanitario para crear entendimiento (Floridi, 2008). Esto contribuye a la

tecnología como un juego o rol significativo.

Herramienta Colaborativa, Según Díaz (2009), afirmo que los entornos virtuales deben contar con software mínimas, que se centren a la tipología: Software basadas en la dirección de temas, información y colaboración, de monitoreo y evaluación, de registración y autorización de permisos y otros complementos. Google Worrkspace, asignado este entorno y cumple con todas estas sugerencias. Aporta a la asignación de clases e información entre educador y educandos manteniendo una conexión de usos concretos en el aula.

Google Apps para la educación, Según García (2016), el interés de crear ambientes digitales que contribuyan a la generación de conocimientos valiosos mediante juegos educativos de nivel superior generando la autoeducación. Cualquier educador puede tener entrada a las TIC en particular a la generación de aplicaciones sobre ambientes de conocimientos, pero la resistencia del educador "capital humano" que en la mayoría de los casos llegan a ser las creencias del educador que limitan su propuesta de crecimineto.

Google Drive, se tiene a Cabrejos (2017), facilita gestionar una suite ofimática en line gratuita, proporcionando diferentes archivos con variedad de formatos por la herramienta. Una ventaja es que el usuario puede subir a la nube del drive archivos, carpetas con contenido para luego compartir de forma colaborativa con otros usuarios que puede ser lector o editor, facilitando el trabajo participativo vía sincrónica o asincrónica. Ventajas: se tiene a Cabrejos (2017), Google Drive ofrece las siguientes ventajas: Tener e-mail de Gmail para ingresar a la plataforma; apoya al trabajo participativo en compartir archivos para ser cambiados por diferentes usuarios; los cambios generados en algún archivo son identificados, por cierto, dicho requerimiento es aceptado en las funciones; gran apilamiento a diversos equipos con conexión a la red, es amigable y fácil de usar; utiliza la inteligencia artificial de Google para ingresar al traductor de certificados; Acepta la transformación de los formatos para su servicio.

Google Sites, en ese contexto surge Google Sites (GS), como aplicación online

gratuita creada en el año 2008 por la empresa estadounidense Google. Que facilita la recepción de acciones, la producción de textos, la difusión de tareas y productos de conocimientos, así como la incorporación de distintos ritmos de trabajo y la individualización en la revisión de tareas y comentarios a estas Ambròs & Ramos, (2017). Permite que el educador planifique las acciones educativas, convirtiéndolas en experiencias motivadoras y entretenidas que promueven la construcción del conocimiento.

Google Classroom, Herramienta que proporciona el aprendizaje, el educador elabora una estructura clase y la organiza según los temas y tiempos de manera favorable para su intervención, es decir, una aplicación que facilita crear aulas digitales, con el propósito de establecer y renovar el conocimiento entre educandos y educador, como ventaja permite que los archivos se almacenan en carpetas del drive, es gratuito y libre de usar, se crean aulas, test, foros, debates, trabajos compartidos en diversos formatos. Vélez (2016).

Blogger, Se tiene a Álvarez (2020), Herramienta más usada por los usuarios, que se incorporan en el ámbito del diseño y publicación de contenidos, es gratuita e intuitiva. Ha servido para promover diversos tipos de información ayudando a los usuarios a unir palabras, crear materiales de valor y publicarlos.

Área de Educación para el Trabajo, Los educandos enfrentan la práctica con ideas creativas mediante diversas técnicas, recursos y tareas para alcanzar el reto y proporcionando solución a la circunstancia en lo ambiental, económico y social, a través de las habilidades a desarrollar: Generar opciones creativas que brinde solución e innovación, en el trabajo colaborativo resolución de circunstancias acorde a su necesidad. Trabajar de forma cooperativa para lograr los objetivos, incorporar trabajos individuales, Aplicar la habilidad de técnicas, programar aplicaciones, usar maquinas, herramientas y usar procedimientos de producir. Valorar el emprendimiento mediante resultados del proyecto, puede crear cambios y tomar decisiones. (MINEDU-CN, 2016, pág. 82).

Para Guarniz (2022), La rivalidad transversal se extienden en entornos digitales otorgados por la TIC y las competencias comunicativas se

vinculan de manera permanente con las habilidades desarrolladas, a partir de las que se establece el trabajo cooperativo.

Para la selección de las dimensiones se ha considerado el modelo adoptado por: Exploración Personal, Según Giraldo (2020), Exploración es creer en lo positivo como respuesta de decisión a elegir, es llegar por donde nadie más lo realiza, indagar lo que hay en espacios donde nadie transita.

Para expresar las emociones controlar, se requiere identificarlas y conocer qué solución fisiológica, conductual y hasta expresivo produce en el individuo. Se mencionan:

La ira. Según Johnson (1990), Considerada de manera general como una emoción sentimental de enojo, furia y rabia, complementada de impulsar el sistema nervioso, endocrino y tensión muscular.

El miedo. Según Pérez (2012), Es temor, pánico, ansiedad, inquietud, nos predispone a generar desplazamientos de escape y se presenta cuando percibimos que vivimos en riesgo.

La felicidad. Bienestar para incrementar la energía y apoyar a terminar alguna actividad con humor. Pérez y Merino (2009).

La sorpresa. Según Gardey (2020), Cuestión de curiosidad permitiendo el asombro de eventos casuales.

La tristeza. Considerado como aflicción, dolor y está asociado con poca energía y falta de optimismo. Diccionario de la real académica española (2021).

Toma de Decisiones, Para Raffino (2020), Proceso que afrontan las personas para elegir opciones. Se hace hincapié a conflictos que se presentan buscando solución.

Para Wharton (2001), Tomar de decisiones implica: Decidir el propósito: saber elegir, listar las opciones disponibles: supuestas elecciones, evaluar las

opciones: sus inconvenientes y desventajas, escoger entre las opciones disponibles: elegir la conveniente, convertir la opción seleccionada en acción.

Pasos en la toma de decisiones: según Morón (2013), los pasos para tomar decisiones son: Identificar y analizar: el problema con neutralidad, para interrogarnos qué deseamos obtener, dónde deseamos abordar; identificar los criterios de decisión: apariencia destacados, para la resolución a capturar; definir la prioridad para atender el problema: El efecto describe la vulnerabilidad, la rapidez y el tiempo para evitar; generar las opciones de solución: Buscar la que resulte satisfactoria, considerando creatividad; evaluar las opciones: Generar estudio de soluciones obteniendo ventajas y desventajas, a través de criterios; Elegir la mejor opción: Tendrá mejores efectos, para alcanzar los propósitos.

Resolución de Conflictos, Según Melo (2009), Un conflicto nunca se va, unos desaparecen, otros alteran y otros nuevos aparecen, pero conforman una irracionalidad al sustentar que la dinámica social vive en exceso de circunstancias. La naturaleza del humano la entrena para afrontar dicha circunstancia y la especie humana demuestra ser la más evolucionada en afrontar las contradicciones.

Creatividad e Innovación, para Torrance (1976), Secuencia de resumir una información aprobada; de resolver las adversidades e identificar el elemento no aprobado; buscar alternativas; para completarlas y al culminar informar los logros.

Según Sternberg (1991), Sobre creatividad e innovación, cualidad para lograr algo nuevo desde un producto para afrontar la realidad.

Para Vigotsky, requiere del talento de dar forma a los elementos a través de los beneficios de la fantasía.

Gardner (1993), examino las mentes ingeniosas de algunos individuos. Distinguir tres elementos centrales alrededor de la inspiración: Un ser humano creador; un objeto/ proyecto en el que ese individuo está laborando; los otros personajes que habitan el mundo del individuo ingenioso.

Según De la Torre (1997), La innovación se observa, con el campo de los pensamientos destacados que brindan alguna originalidad difundida y aceptada por las personas.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El estudio es considerado de tipo básica, según Murillo (2008), lo define por la exploración de comunicación teórica que permita sustentar las variables y analizar la problemática. En el informe se buscó la teoría que respalde al estudio y se logró describir los factores que generan la problemática.

Se consideró el enfoque cuantitativo, Hernández y Mendoza (2018), lo definen como el uso de técnicas estadísticas para resolver la relación entre variables. En el estudio se aplicaron instrumentos los cuales fueron procesados y se obtuvo cifras estadísticas que permitieron conocer el grado de relación de la variable.

3.1.2 Diseño de investigación

Se utilizó el diseño no experimental, de tipo descriptivo para Sobrino (1992), Lo define como el objetivo de describir algunas características, utilizar criterios que establecen el comportamiento de la variable. El alcance temporal de la exploración es transversal.

El esquema es:

M – O

Donde:

M: es la muestra

O: es la observación

3.2 Variables y operacionalización

Variable de estudio, Principales Apps de Gmail

Definición conceptual, Para, Díaz (2009), Son plataformas educativas que facilitan un espacio de labor para participar en los contenidos de información para el aprendizaje.

Dedición operacional, Se aplico un cuestionario para los educandos del 3° grado del nivel secundaria, sección A y B, de la IE de Independencia/ Lima

considerando las dimensiones exploración personal, toma de decisiones, resolución de conflictos y creatividad e innovación asignadas en el informe, por lo tanto, dichos resultados se presentaron en tablas estadísticas. A través de ello se asignó el análisis, los objetivos y se usaron los instrumentos necesarios, como la encuesta. Considerando la aceptividad y la fiabilidad para su elección de dicho instrumento.

Indicadores, Es considerado como herramientas colaborativas para el aprendizaje en los educandos, adaptados a los objetivos generales y específicos, además de las estrategias incorporadas, como actividades/ tareas y capacitaciones a la comunidad educativa.

Escala de medición: Fue ordinal, porque presento jerarquía e intervalos.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Según, Hadi et al. (2023) infiere la comunidad esta asignada por la totalidad de individuos que muestran sus experiencias útiles sobre la circunstancia indagada en su exploración. En nuestro estudio se tomó como población a 60 estudiantes del 3º grado de secundaria, de las secciones “A” y “B”, turno mañana, de la IE “Independencia”, distrito de Independencia, Lima, año 2024.

Población de estudio

Secciones	Cantidad
A	27
B	33
Total	60

Criterios de inclusión, estudiantes de la sección A del 3º grado de secundaria, presentan una asistencia permanente en la nómina de matriculados 2024 y asistencia del siagie de la institución educativa de Independencia.

Criterios de exclusión, estudiantes, sección B del 3° grado de secundaria se encuentran en la nómina como matriculados, pero tienen una permanencia de asistencia menor y/o retirados, según información del siagie año académico 2024 de la institución educativa de Independencia.

3.3.2 Muestra

Según, Hernandez y Mendoza (2018), define a la muestra a un conjunto de habitantes importantes que adquirirán datos. En nuestro de estudio se aplicó la muestra no probabilístico intencional, se enfatiza que 10 educandos fueron trasladados y otros no asisten por diversas circunstancias, por lo tanto, el total de muestra es de 50 estudiantes del 3° grado de secundaria, de la IE de Independencia.

3.3.3 Muestreo: No probabilístico, según Cuesta, (2009) el muestreo no probabilístico es una técnica donde las muestras se recogen en un proceso que no ofrece a todos los individuos de la población iguales ocasiones de ser escogidas.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica, Nuestro informe ha contemplado la encuesta, según Montalván, et al. (2019), afirma a la encuesta como un proceso sistemático que se desarrolla con el propósito de recoger notificación para su indagación, usando como instrumento el cuestionario.

Instrumentos, En nuestro informe de estudio se utilizo 1 cuestionario, adaptado de otras fuentes de investigación, considerando la confiabilidad para sus análisis de interpretación, para Peñaloza & Osorio (2005), Los cuestionarios son técnicas de encuestas ejecutadas de manera escrita, usando un formulario con una serie de preguntas. Actualmente, se pueden enviar digitalmente.

Validez, Según Hernández et al. (2014), Confirma: Operar en base al patrón que evidencia la exploración. A mayor sea el valor, mayor será el

acercamiento de las variables a calcular. Se estipularon a especialistas para certificar la aceptabilidad del instrumento con respecto a las Principales Apps de Gmail en el área de EPT. (ver anexo)

Confiabilidad, Según Valderrama (2015), Sostiene a través del Alfa de Cronbach se registró la fiabilidad del instrumento a calcular, con el objetivo de establecer el nivel de uniformidad según los ítems del instrumento asignado en su operación. (ver anexo)

3.5 Procedimiento

Primero se analizó la situación problemática “Utilizar principales app en el área de educación para el trabajo”, que fue accesible y colaborativa, luego se solicitó el permiso a la directora de la IE “Independencia”, para ejecutar la encuesta a los educandos de 3° grado de secundaria, seguidamente se continuo con un cronograma de actividades para evaluar los resultados, posteriormente se realizaron los cálculos totales en una hoja electrónica de Excel como tablas, operaciones estadísticas y posteriormente, la información sirvió como referencia para presentar nuestras síntesis y sugerencias.

3.6 Método de análisis de datos

La información extraídos de los encuetados fueron procesados en la hoja de Microsoft Excel y para el análisis de los resultados se aplicó la herramienta informática SPSS 24. Se elaboraron tablas de frecuencia para interpretar las opiniones de los intervalos, según la escala ordinal y su análisis de estadística descriptiva.

3.7 Aspectos étnicos

Este trabajo, de investigación se ajusta a lo establecido acorde al código de ética de la UCV, estableciendo la autonomía, y la confidencialidad de los participantes, para fines de justicia, en los momentos de la indagación se transmitió igualdad a los integrantes que contribuyeron con la información sobre la problemática. Por consiguiente, se valoró el respeto de la propiedad intelectual, orientada a citar la información establecida para nuestro informe académico, utilizando la secuencia del parafraseo para minimizar el índice

de semejanza, se acudió a fuentes tomadas en los estándares APA cuarta edición, para garantizar el trabajo académico de confidencialidad, sin fines de lucro.

IV. RESULTADOS

Para el objetivo general, Analizar el nivel de uso de las principales Apps de Gmail en el área de EPT en el año 2024.

Tabla 1

Principales Apps de Gmail

Nivel	Intervalo	fi	%
Bajo	12 - 28	15	30.0%
Regular	29 - 44	23	46.0%
Alto	45 - 60	12	24.0%
Total		50	100.0%

En la tabla N° 1, Nivel de uso de las principales Apps de Gmail, en los estudiantes de 3° grado de secundaria sesión A y B, se evidencia que el 46% se encuentra en un nivel regular y el 12% está en un nivel alto.

Objetivo Específico 1, Describir el nivel de exploración personal de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024.

Tabla 2

Exploración Personal

Nivel	Intervalo	fi	%
Bajo	3 - 7	25	50.0%
Regular	8 - 11	13	26.0%
Alto	12 - 15	12	24.0%
Total		50	100.0%

En la tabla N° 2, el 50% sobre la dimensión Exploración Personal en las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, está en nivel bajo, y el 24% en nivel alto.

Objetivo Específico 2, Describir el nivel de toma de decisiones de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024.

Tabla 3

Toma de Decisiones

Nivel	Intervalo	fi	%
Bajo	3 - 7	25	50.0%
Regular	8 - 11	16	32.0%
Alto	12 - 15	9	18.0%
Total		50	100.0%

En la tabla N° 3, el 50% sobre la dimensión Toma de Decisiones en las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, está en nivel bajo, y el 18% en nivel alto.

Objetivo Específico 3, Describir el nivel de resolución de conflictos de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024.

Tabla 3

Resolución de Conflictos

Nivel	Intervalo	fi	%
Bajo	3 - 7	14	28.0%
Regular	8 - 11	27	54.0%
Alto	12 - 15	9	18.0%
Total		50	100.0%

En la tabla N° 4 el 54% sobre la dimensión Resolución de Conflictos en las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, está en nivel regular, y el 18% en nivel alto.

Objetivo Específico 4, Describir el nivel de creatividad e innovación de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024.

Tabla 4

Creatividad e Innovación

Nivel	Intervalo	fi	%
Bajo	3 - 7	22	44.0%
Regular	8 - 11	19	38.0%
Alto	12 - 15	9	18.0%
Total		50	100.0%

En la tabla N° 5 el 44% sobre la dimensión Creatividad e Innovación en las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, está en nivel bajo, y el 18% en nivel alto.

V. DISCUSIÓN

Según el objetivo general, que presento por denominación: analizar el nivel de uso de las principales Apps de Gmail en el área de EPT en el año 2024, los resultados que se registró en la tabla N° 1 se ha determinado como logro, que el 46% sobre el uso de las principales Apps de Gmail se encuentra en el nivel regular y el 12% en el nivel alto. Respaldo por el uso de las herramientas como el drive y el classroom, permitiendo que se genere un trabajo participativo entre educador y educandos, Información que al ser comparados por los autores Aliaga y Soncco (2022) en su tesis titulada “uso del Google drive y el aprendizaje colaborativo”, Perú, Huancayo periodo 2021, obtuvo buenos resultados sobre el uso del Google drive donde 18,97% se encuentra en un nivel bajo y el 67,20% se encuentra en un nivel medio, concluyo que el uso de Google Drive mejora significativamente el aprendizaje participativo puesto que los educandos presentaron altos resultados. Con estos logros se afirmó que las principales Apps de Gmail contribuyen al aprendizaje participativo, además Espinoza (2021), manifiesta como objetivo aplicar los softwares de Google en el conocimiento del área de EPT, con una gran impresión positiva en la labor y formación de los educandos.

Según el objetivo específico 1 que presenta como denominación: Describir el nivel de exploración personal de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, los resultados que se registró en la tabla N° 2 se ha determinado como logro, que el 50% se encuentra en el nivel bajo y el 24% en el nivel alto. Respaldo por el uso de las herramientas como el drive y el classroom, esto permitió alcanzar un trabajo participativo entre educador y educandos, Información que al ser comparados por los autores Aliaga y Soncco (2022) en su tesis titulada “uso del Google drive y el aprendizaje participativo”, Perú, Huancayo periodo 2021, obtuvo buenos resultados sobre el uso del Google drive donde 18,97% se encuentra en un nivel bajo y el 67,20% se encuentra en un nivel medio, concluyo que el uso de Google Drive mejora significativamente el aprendizaje participativo puesto que los estudiantes presentaron altos resultados. Con estos logros se afirmó que la dimensión de exploración personal de las principales Apps de Gmail en el área de EPT, contribuyen al aprendizaje

colaborativo referente a la exploración personal, respaldado por Giraldo (2020), Exploración es creer en lo positivo como respuesta de decisión a elegir, es llegar por donde nadie más lo realiza, indagar lo que hay en espacios donde nadie transita.

Según el objetivo específico 2 que presenta como denominación: Describir el nivel de toma de decisiones de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, los resultados que se registró en la tabla N° 3 se ha determinado como logro, que el 50% se encuentra en el nivel bajo y el 18% en el nivel alto. Respaldado por el uso de las herramientas como el drive y el classroom, esto permitió alcanzar un trabajo participativo entre educador y educandos, Información que al ser comparados por los autores Aliaga y Soncco (2022) en su tesis titulada “uso del Google drive y el aprendizaje participativo”, Perú, Huancayo periodo 2021, obtuvo buenos resultados sobre el uso del Google drive donde 18,97% se encuentra en un nivel bajo y el 67,20% se encuentra en un nivel medio, concluyo que el uso de Google Drive mejora significativamente el aprendizaje participativo puesto que los estudiantes presentaron altos resultados. Con estos logros se afirmó que la dimensión de toma de decisiones de las principales Apps de Gmail en el área de EPT, contribuyen al aprendizaje colaborativo referente a la toma de decisiones, respaldado por Raffino (2020), Proceso que afrontan las personas para elegir opciones. Al seleccionar y usar las herramientas del drive.

Según el objetivo específico 3 que presenta como denominación: Describir el nivel de resolución de conflictos de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, los resultados que se registró en la tabla N° 4 se ha determinado como logro, que el 54% se encuentra en el nivel regular y el 18% en el nivel alto. Respaldado por el uso de las herramientas como el drive y el classroom, esto permitió alcanzar un trabajo participativo entre educador y educandos, Información que al ser comparados por los autores Aliaga y Soncco (2022) en su tesis titulada “uso del Google drive y el aprendizaje colaborativo”, Perú, Huancayo periodo 2021, obtuvo buenos resultados sobre el uso del Google drive donde 18,97% se encuentra en un nivel bajo y el 67,20% se encuentra en un nivel medio, concluyo que el uso de Google Drive mejora significativamente el

aprendizaje participativo puesto que los estudiantes presentaron altos resultados. Con estos logros se afirmó que la dimensión de resolución de conflictos de las principales Apps de Gmail en el área de EPT, contribuyen al aprendizaje participativo referente a la resolución de conflictos, respaldado Melo (2009), un conflicto nunca se va, unos desaparecen, otros alteran y otros nuevos aparecen. Esto contribuye en resolver actividades en las herramientas del drive, de manera asertiva.

Según el objetivo específico 4 que presenta como denominación: Describir el nivel de creatividad e innovación de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, los resultados que se registró en la tabla N° 5 se ha determinado como logro, que el 44% se encuentra en el nivel bajo y el 18% en el nivel alto. Respaldado por el uso de las herramientas como el drive y el classroom, esto permitió alcanzar un trabajo participativo entre educador y educandos, Información que al ser comparados por los autores Aliaga y Soncco (2022) en su tesis titulada “uso del Google drive y el aprendizaje participativo”, Perú, Huancayo periodo 2021, obtuvo buenos resultados sobre el uso del Google drive donde 18,97% se encuentra en un nivel bajo y el 67,20% se encuentra en un nivel medio, concluyo que el uso de Google Drive mejora significativamente el aprendizaje participativo puesto que los estudiantes presentaron altos resultados. Con estas respuestas se afirmó que la dimensión de creatividad e innovación de las principales Apps de Gmail en el área de EPT, contribuyen al aprendizaje participativo referente a la creatividad y la innovación, respaldado por Sternberg (1991), cualidad para lograr algo nuevo desde un producto para afrontar la realidad. Esto contribuye a la innovación en los proyectos tecnológicos al usar las herramientas del drive.

VI. CONCLUSIONES

Primera. Se determinó que el uso de las principales Apps de Gmail en el área de EPT en el año 204, por los estudiantes del 3ro de secundaria, se afirmó que el 46% se encuentra en el nivel regular y el 12% en el nivel alto, respaldado por el uso de las herramientas del drive y el classroom, en el trabajo participativo entre educador y educandos.

Segunda. Se determinó que al describir el nivel de exploración personal de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, por los estudiantes del 3ro de secundaria, se afirmó que el 50% se encuentra en el nivel bajo y el 24% en el nivel alto, respaldado por la dimensión exploración personal al utilizar las herramientas del drive y el classroom, en el trabajo participativo entre educador y educandos.

Tercera. Se determinó que al describir el nivel de toma de decisiones de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, por los estudiantes del 3ro de secundaria, se afirmó que el 50% se encuentra en el nivel bajo y el 18% en el nivel alto, respaldado por la dimensión toma de decisiones al utilizar las herramientas del drive y el classroom, en el trabajo participativo entre educador y educandos.

Cuarta. Se determinó que al describir el nivel de resolución de conflictos de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, por los estudiantes del 3ro de secundaria, se afirmó que el 54% se encuentra en el nivel regular y el 18% en el nivel alto, respaldado por la dimensión resolución de conflictos al utilizar las herramientas del drive y el classroom, en el trabajo participativo entre educador y educandos.

Quinta. Se determinó que al describir el nivel de innovación y creatividad de las principales Apps de Gmail en el área de EPT del 2024, por los estudiantes del 3ro de secundaria, se afirmó que el 44% se encuentra en el nivel bajo y el 18% en el nivel alto, respaldado por la dimensión innovación y creatividad al utilizar las herramientas del drive y el

classroom, en el trabajo participativo entre educador y educandos.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera.** Sobre la base de las conclusiones presentadas, se recomienda a Dirección General y Dirección Académica de la IE del distrito de Independencia, el uso de las principales aplicaciones del Drive, Classroom, es un soporte tecnológico en entornos virtuales y TICs, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en todas las áreas académicas.
- Segunda.** Se recomienda a la Dirección Académica y Coordinadores Académicos de la IE del distrito de Independencia, mejorar la Gestión de recursos tecnológicos y organización de contenidos en el Drive y Classroom, ofreciendo calidad de información confiable (videos, juegos, exámenes, materiales, imágenes, carpetas, etc.) con el propósito de mejorar y enriquecer el proceso de aprendizaje.
- Tercera.** Se recomienda a la IE adaptar herramientas académicas en entornos virtuales relacionado con Google Classroom, Drive, etc. Para los procesos de evaluación, trabajo en equipo colaborativos, foros, descarga de temas y otros procesos de aprendizaje, para un mayor nivel de aceptación en usos de las aplicaciones de Gmail entre educador y educandos; asimismo, enfatizando la motivación y adaptación en el manejo de la plataforma digitales.
- Cuarta.** Se recomienda a la Dirección General y Dirección Académica de la IE del distrito de Independencia y en compañía de la ugel 02 de Lima Metropolitana, brindar actualizaciones constantes que respalde el uso de las principales Apps de Gmail, considerando y aplicando la disputa transversal del uso de las TICs en los entornos virtuales, con el objetivo de tener un nivel alto en el uso de las Apps de Gmail, logrando beneficios en el trabajo participativo en la web entre educando y educandos.

REFERENCIAS

- Aviles, M. (2021), *Google Classroom y el Aprendizaje en el área de EPT bajo la percepción de los estudiantes de 5to de secundaria en la IEP San Antonio Marianistas. Bellavista - Callao, 2021* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65360/Avil%C3%A9s_OM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alarcón, et al. (2017). *Uso de internet y delitos informáticos en los estudiantes de primer semestre de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Sede Seccional Sogamoso 2016* [Tesis de maestría, Universidad Privada Norbert Wiener]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1630>
- Chávez, J. (2019), *Influencia de la aplicación de herramientas de google drive en el desarrollo de competencias de aprendizaje colaborativo en estudiantes del quinto ciclo del curso de planeamiento estratégico del programa de administración y negocios de idat, 2015 II.* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio Institucional. https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2142/Julio%20Chavez_Paul%20Villacorta_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chávez, et al. (2015). *Plan estratégico para Google INC. 2014 - 2017.* [Tesis de maestría, Universidad del Pacífico]. Repositorio Institucional. http://repositorio.up.edu.pe/bitstream/handle/11354/1838/Eduardo_Tesis_maestria_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y 102
- Espinoza, et al. (2021). *Google Apps en el aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Emblemática Institución Educativa Seis de Agosto de Junín – 2019* [Tesis de titulación, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. Repositorio Institucional.

http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2346/4/T026_41323161_T.pdf

Galantini, J. (2015). *Plataforma Google Site como herramienta motivadora y la organización de recursos didácticos en estudiantes de Maestría* [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. Archivo digital, http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/1256/1/galantini_vj_s.pdf

Gómez, S. (2008). *Introducción a la informática básica*. Editorial UNED

Gómez, et al. (2020). *Uso de las aplicaciones Google y el aprendizaje de informática de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria, en el área de Educación para el trabajo, Institución Educativa Telesforo Catacora, Ugel N° 6 Ate, 2019*. [Tesis de titulación, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6087/TESSIS%20-%20GOMEZ%20ZEVALLOS%20KATHERINE%20YORICO%20-%20ARCO%20INGA%20SURIPAK%20BENILD%20-%20FATEC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huzco & Romero (2018). *Aplicación de las herramientas de google apps (google classroom y google drive) para el aprendizaje colaborativo de las alumnas del quinto año de la Institución Educativa CNI N° 31 "Nuestra Señora del Carmen" – Yanacancha, Pasco*. [Tesis de titulación, Universidad Nacional Alcides Carrión]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/848/1/TESSIS.pdf>

Kraus, et al. (2019). *El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario* https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/90106/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MED. (2007). *Los estilos de aprendizaj*. Lima: Editorial el Comercio S.A.

- MINEDU-CN. (2016). Diseño Curricular Nacional. Lima, Perú.
- MINEDU-CN. (2016). Diseño Curricular Nacional. Lima, Perú.
- Santiago R., Diez A., y Andía L, P. (2017). *Flipped classroom*, editorial UOC (Oberta UOC Publishing, SL).
- Tamariz Mondalgo, M. F. (2017). Influencia de las estrategias digitales en el aprendizaje por competencias en el área de EPT – Informática. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/14065>
- Téllez, N. (2014). Ensayo sobre el diseño de ambientes de aprendizaje. *Vida Científica*, 2(3). Obtenido de <https://tinyurl.com/1ivu5spu>
- Therón, R., Alonso Gómez, D., & Garcia Peñalvo, F. J. (2014). Analítica visual en e-learning. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.3145/epi.2014.may.03>
- Torres, J. (2019). Uso de las TIC y el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del 4to de secundaria de la institución educativa 20955-2 Naciones Unidas 2019. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: <https://tinyurl.com/co4vilz8>
- UNESCO (2016). *Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo, 2016: La educación al servicio de los pueblos*. Razón pública. <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002485/248526S.pdf>
- UNESCO (2013b). *Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe*. Razón pública. <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>
- 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>

Venegas, et al. (2018). Los procesos pedagógicos en la mejora de la práctica pedagógica del área de EPT del VII ciclo de la I.E. Augusto B. Leguía. Obtenido de <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/346035>

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

ANEXOS

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Escala de medición
Principales apps de Gmail	Exploración personal	Son plataformas educativas que facilitan un área de trabajo participativo en los contenidos de indagación para el aprendizaje.	Se aplicó 1 cuestionario, donde abarco el uso e importancia de las apps de Gmail y sus dimensiones.	-Acceso personal -Descubres novedades -Exploras nuevos conocimientos	Escala: Ordinal Bajo Regular Alto
	Toma de decisiones			-Selección de algunas apps -Acceso constante a las apps -Uso del drive para actividades en línea	
	Resolución de conflictos			-Desarrollo de actividades educativas -Trabajo colaborativo en línea -Formulación de preguntas/ críticas en línea	
	Creatividad e Innovación			-Presentación de actividades/ proyectos novedosos -Cuestionan el pensamiento crítico -Investigación de trabajos creativos.	

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL 3° GRADO DE SECUNDARIA

Estimado Alumno

Marque con una **X** en la columna que corresponda según su perspectiva estudiantil, se di las siguientes alternativas; Nunca (N)=1, Casi nunca (CN)=2, A veces (AV)=3, Casi siempre (CS)=4 y Siempre (S)=5

N°	Dimensiones – Principales apps de Gmail	ESCALA				
		N	CN	AV	CS	S
		1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: Exploración personal						
1	Las apps de Gmail te permiten un Acceso personal , privado, rápido, fácil de usar en las actividades educativas del área de EPT.					
2	Descubres novedades , al usar las apps de Gmail y brindas apoyo a tus compañeros al desarrollar actividades educativas					
3	Exploras nuevos conocimientos con las apps de Gmail al desarrollar tus actividades educativas.					
DIMENSIÓN: Toma de decisiones						
4	Seleccionan algunas apps de Gmail para desarrollar actividades educativas en el área de EPT.					
5	Acceden constantemente a las apps de Gmail para realizar actividades educativas, asignadas por el docente.					
6	Utilizan el Drive como una de las principales apps de Gmail para gestionar trabajos/ tareas/ proyectos colaborativos entre estudiantes y docente.					
DIMENSIÓN: Resolución de conflictos						
7	Desarrollan actividades educativas/ tareas , utilizando las principales apps de Gmail, propuesta por el docente del área.					
8	Trabajan colaborativamente en línea para desarrollar tareas educativas sobre temas del área de EPT, con las apps de Gmail.					
9	Formulan preguntas valiosas y critican para potenciar nuevos contenidos, proyectos, utilizando las apps de gmail.					
DIMENSIÓN: Creatividad e innovación						
10	Presentan actividades/ proyectos novedosos creativos realizados en algunas apps de Gmail.					
11	Utilizan las apps de Gmail para ampliar el pensamiento creativo y registrar ideas novedosas de innovación en sus proyectos educativos en el área de EPT.					
12	Presentas trabajos creativos , mediante alguna app de Gmail, asignada por el docente del área de EPT.					

indicador que está midiendo.	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Principales Apps de Gmail

Definición de la variable:

Son plataformas educativas que facilitan un área de trabajo participativo en los contenidos de indagación para el aprendizaje. (Vélez, 2016).

Dimensión 1: Exploración Personal

Definición de la dimensión:

Se considera como la exploración, es confiar en que algo bueno resultará de cada decisión que nos arriesguemos a tomar, es caminar por donde nadie más lo hace, descubrir lo que hay en aquellos lugares que nadie frecuenta. Hay muchas personas que se pasan la vida siguiendo paradigmas, caminando seguro, haciendo lo que otros hacen. Y finalmente, nunca tienen el valor de atreverse a cambiar la rutina. (Giraldo, 2020).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Objetivos Específicos	1. Las apps de Gmail te permiten un Acceso personal , privado, rápido, fácil de usar en las actividades educativas del área de EPT.	4	4	4	
	2. Descubres novedades , al usar las apps de Gmail y brindas apoyo a tus compañeros al desarrollar actividades educativas.	4	4	4	
	3. Exploras nuevos conocimientos con las apps de Gmail al desarrollar tus actividades educativas.	4	4	4	

Dimensión 2: Toma de decisiones

Definición de la dimensión:

Es el proceso que afrontan las personas para elegir opciones. Se hace hincapié a conflictos que se presentan buscando solución. (Raffino 2020).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Objetivos Específicos	4. Seleccionan algunas apps de Gmail para desarrollar actividades educativas en el área de EPT.	4	4	4	
	5. Acceden constantemente a las apps de Gmail para realizar actividades educativas, asignadas por el docente.	4	4	4	
	6. Utilizan el Drive como una de las principales apps de Gmail para gestionar trabajos/ tareas/ proyectos colaborativos entre estudiantes y docente.	4	4	4	

Dimensión 3: Resolución de Conflictos

Definición de la dimensión:

El Conflicto no desaparece nunca. Entre el conjunto algunos desaparecen, otros cambian y otros nuevos aparecen, pero constituye una irracionalidad el suponer que la dinámica social vive exenta de Conflicto en un momento dado. (Melo 2009). En este concepto los estudiantes utilizarán herramientas principales de Gmail para la resolución de conflictos en el área de EPT.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Objetivos Específicos	7. Desarrollan actividades educativas/ tareas , utilizando las principales apps de Gmail, propuesta por el docente del área.	4	4	4	
	8. Trabajan colaborativamente en línea para desarrollar tareas educativas sobre temas del área de	4	4	4	

	EPT, con las apps de Gmail.				
	9. Formulan preguntas valiosas y critican para potenciar nuevos contenidos, proyectos, utilizando las apps de Gmail.	4	4	4	

Dimensión 4: Creatividad e Innovación

Definición de la dimensión:

Se define como Creatividad al proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; el proceso de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; buscar soluciones; hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados. (Torrance 1976). Los estudiantes exploran sus conocimientos a través del uso de las principales apps de Gmail logrando descubrir su creatividad y brindando mayores innovaciones en sus proyectos de emprendimientos del área de EPT.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Objetivos Específicos	10. Presentan actividades/proyectos novedosos creativos realizados en algunas apps de Gmail.	4	4	4	
	11. Utilizan las apps de Gmail para ampliar el pensamiento creativo y registrar ideas novedosas de innovación en sus proyectos educativos en el área de EPT.	4	4	4	
	12. Presentas trabajos creativos , mediante alguna app de Gmail, asignada por el docente del área de EPT.	4	4	4	

CERTIFICADO DE VALIDEZ MG. MARISOL TERRONES PADILLA

VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Estimado **Mg. Marisol Terrones Padilla**

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa académico de segunda especialidad de **Entornos Virtuales para el Aprendizaje**, en la sede Trujillo, promoción 2024, aula A3, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: **Principales apps de Gmail en el área de educación para el trabajo de una Institución Educativa de Independencia 2024** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente

Firma

Luis Andrés, MENDOZA MUÑOZ

DNI: **42016630**

indicador que está midiendo.	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Principales Apps de Gmail

Definición de la variable:

Son plataformas educativas que facilitan un área de trabajo participativo en los contenidos de indagación para el aprendizaje. (Vélez, 2016).

Dimensión 1: Exploración Personal

Definición de la dimensión:

Se considera como la exploración, es confiar en que algo bueno resultará de cada decisión que nos arriesguemos a tomar, es caminar por donde nadie más lo hace, descubrir lo que hay en aquellos lugares que nadie frecuenta. Hay muchas personas que se pasan la vida siguiendo paradigmas, caminando seguro, haciendo lo que otros hacen. Y finalmente, nunca tienen el valor de atreverse a cambiar la rutina. (Giraldo, 2020).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Objetivos Específicos	1. Las apps de Gmail te permiten un Acceso personal , privado, rápido, fácil de usar en las actividades educativas del área de EPT.	4	4	4	
	2. Descubres novedades , al usar las apps de Gmail y brindas apoyo a tus compañeros al desarrollar actividades educativas.	4	4	4	
	3. Exploras nuevos conocimientos con las apps de Gmail al desarrollar tus actividades educativas.	4	4	4	

Dimensión 2: Toma de decisiones

Definición de la dimensión:

Es el proceso que afrontan las personas para elegir opciones. Se hace hincapié a conflictos que se presentan buscando solución. (Raffino 2020).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Objetivos Específicos	4. Seleccionan algunas apps de Gmail para desarrollar actividades educativas en el área de EPT.	4	4	4	
	5. Acceden constantemente a las apps de Gmail para realizar actividades educativas, asignadas por el docente.	4	4	4	
	6. Utilizan el Drive como una de las principales apps de Gmail para gestionar trabajos/ tareas/ proyectos colaborativos entre estudiantes y docente.	4	4	4	

Dimensión 3: Resolución de Conflictos

Definición de la dimensión:

El Conflicto no desaparece nunca. Entre el conjunto algunos desaparecen, otros cambian y otros nuevos aparecen, pero constituye una irracionalidad el suponer que la dinámica social vive exenta de Conflicto en un momento dado. (Melo 2009). En este concepto los estudiantes utilizarán herramientas principales de Gmail para la resolución de conflictos en el área de EPT.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Objetivos Específicos	7. Desarrollan actividades educativas/ tareas, utilizando las principales apps de Gmail, propuesta por el docente del área.	4	4	4	
	8. Trabajan colaborativamente en línea para desarrollar tareas educativas sobre temas del área de	4	4	4	

	EPT, con las apps de Gmail.				
	9. Formulan preguntas valiosas y critican para potenciar nuevos contenidos, proyectos, utilizando las apps de Gmail.	4	4	4	

Dimensión 4: Creatividad e Innovación

Definición de la dimensión:

Se define como Creatividad al proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; el proceso de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; buscar soluciones; hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados. (Torrance 1976). Los estudiantes exploran sus conocimientos a través del uso de las principales apps de Gmail logrando descubrir su creatividad y brindando mayores innovaciones en sus proyectos de emprendimientos del área de EPT.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Objetivos Específicos	10. Presentan actividades/ proyectos novedosos creativos realizados en algunas apps de Gmail.	4	4	4	
	11. Utilizan las apps de Gmail para ampliar el pensamiento creativo y registrar ideas novedosas de innovación en sus proyectos educativos en el área de EPT.	4	4	4	
	12. Presentas trabajos creativos, mediante alguna app de Gmail, asignada por el docente del área de EPT.	4	4	4	

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO – PRINCIPALES APPS DE GMAIL

CÁLCULO DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO: MÉTODO DE ALFA DE CRONBACH													
SUJETOS	PREGUNTAS												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	30
2	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	1	3	28
3	2	1	2	1	2	2	2	3	3	1	2	1	22
4	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	19
5	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	30
6	4	5	5	4	4	4	5	4	5	3	4	5	52
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
9	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	46
10	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	39
11	5	3	5	3	3	5	3	5	5	3	3	5	48
12	2	1	3	4	3	4	3	2	3	4	3	2	34
13	2	2	4	2	3	3	1	3	4	3	2	3	32
14	3	3	4	3	1	3	1	3	4	3	1	3	32
15	2	2	2	2	2	1	3	2	1	4	3	5	29
VARIANZA	0.9	1.8	1.2	1.0	0.9	1.1	1.0	1.1	1.1	0.9	0.9	1.9	95.2
TOTAL	13.8												0.933
													0.933

$$\alpha = \left[\frac{k}{k - 1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

$\left\{ \begin{array}{l} S_i^2 \text{ es la varianza del ítem (i)} \\ S_t^2 \text{ es la varianza de los valores totales observados} \\ \text{"k" es el número de preguntas o ítems} \end{array} \right.$

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE PRINCIPALES APPS DE GMAIL

TABULACION DE DATOS DE LA VARIABLE PRINCIPALES APPS DE GMAIL

N°	Exploración Personal				Toma de Decisiones				Resolucion de Conflictos				Creatividad e Innovación				TOTAL
	1	2	3	SUB	4	5	6	SUB	7	8	9	SUB	10	11	12	SUB	
1	2	2	2	6	2	2	3	7	3	3	3	9	3	2	3	8	30
2	3	1	3	7	3	1	3	7	3	1	3	7	3	1	3	7	28
3	2	1	2	5	1	2	2	5	2	3	3	8	1	2	1	4	22
4	2	1	2	5	1	2	2	5	2	1	2	5	1	2	1	4	19
5	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	3	8	3	2	1	6	30
6	4	5	5	14	4	4	4	12	5	4	5	14	3	4	5	12	52
7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24
8	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	3	11	47
9	4	4	4	12	4	4	4	12	3	3	4	10	4	4	4	12	46
10	3	5	3	11	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	4	10	39
11	5	3	5	13	3	3	5	11	3	5	5	13	3	3	5	11	48
12	2	1	3	6	4	3	4	11	3	2	3	8	4	3	2	9	34
13	2	2	4	8	2	3	3	8	1	3	4	8	3	2	3	8	32
14	3	3	4	10	3	1	3	7	1	3	4	8	3	1	3	7	32
15	2	2	2	6	2	2	2	6	1	3	2	6	4	3	5	12	30
16	2	2	2	6	2	2	3	7	3	3	3	9	3	2	3	8	30
17	3	1	3	7	3	1	3	7	3	1	3	7	3	1	3	7	28
18	2	1	2	5	1	2	2	5	2	3	3	8	1	2	1	4	22
19	2	1	2	5	1	2	2	5	2	1	2	5	1	2	1	4	19
20	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	3	8	3	2	1	6	30
21	4	5	5	14	4	4	4	12	5	4	5	14	3	4	5	12	52
22	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24
23	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	3	11	47
24	4	4	4	12	4	4	4	12	3	3	4	10	4	4	4	12	46
25	3	5	3	11	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	4	10	39
26	5	3	5	13	3	3	5	11	3	5	5	13	3	3	5	11	48
27	2	1	3	6	4	3	4	11	3	2	3	8	4	3	2	9	34
28	2	2	4	8	2	3	3	8	1	3	4	8	3	2	3	8	32
29	3	3	4	10	3	1	3	7	1	3	4	8	3	1	3	7	32
30	2	2	2	6	2	2	2	6	1	3	2	6	4	3	5	12	30
31	2	2	2	6	2	2	3	7	3	3	3	9	3	2	3	8	30
32	3	1	3	7	3	1	3	7	3	1	3	7	3	1	3	7	28
33	2	1	2	5	1	2	2	5	2	3	3	8	1	2	1	4	22
34	2	1	2	5	1	2	2	5	2	1	2	5	1	2	1	4	19
35	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	3	8	3	2	1	6	30
36	4	5	5	14	4	4	4	12	5	4	5	14	3	4	5	12	52
37	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24
38	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	3	11	47
39	4	4	4	12	4	4	4	12	3	3	4	10	4	4	4	12	46
40	3	5	3	11	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	4	10	39
41	5	3	5	13	3	3	5	11	3	5	5	13	3	3	5	11	48
42	2	1	3	6	4	3	4	11	3	2	3	8	4	3	2	9	34
43	2	2	4	8	2	3	3	8	1	3	4	8	3	2	3	8	32
44	3	3	4	10	3	1	3	7	1	3	4	8	3	1	3	7	32
45	2	2	2	6	2	2	2	6	1	3	2	6	4	3	5	12	30
46	2	2	2	6	2	2	3	7	3	3	3	9	3	2	3	8	30
47	3	1	3	7	3	1	3	7	3	1	3	7	3	1	3	7	28
48	2	1	2	5	1	2	2	5	2	3	3	8	1	2	1	4	22
49	2	1	2	5	1	2	2	5	2	1	2	5	1	2	1	4	19
50	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	3	8	3	2	1	6	30