



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**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, 2020.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión educativa

AUTOR:

Avilés Ojeda, Milton ([ORCID: 0000-0002-0266-9467](https://orcid.org/0000-0002-0266-9467))

ASESOR:

Mg. Chicchón Mendoza, Oscar ([ORCID: 0000-0001-6215-7028](https://orcid.org/0000-0001-6215-7028))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA - PERÚ

2021

Dedicatoria

A mis padres:

Que fueron siempre un ejemplo de esfuerzo para salir adelante en la vida y me brindaron mucho apoyo y consejos en la vida.

A mi esposa e hijos:

Gracias a mi esposa y a mis hijos por el tiempo que me brindaron para no rendirme porque sin esfuerzo no hay éxito.

Milton Avilés Ojeda

Agradecimiento

A Dios:

Gracias a mi señor Jesús por su bendición y la oportunidad que me das de estudiar, brindándome salud y la compañía de mi hermosa familia.

A la Universidad Cesar Vallejo:

Mi agradecimiento a la Universidad en general por el esfuerzo de brindarnos lo mejor, para contar con conocimientos para un futuro mejor en favor del desarrollo de nuevo País.

Milton Avilés Ojeda

Índice de Contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de Tablas	v
Índice de Gráficos y Figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	17
3.1. Tipo y Diseño de la investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	17
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspectos éticos	21
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	28
VII. RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS	30
ANEXOS	36

Índice de Tablas

Tabla 1. Estadísticas de fiabilidad - Variable Google Classroom	21
Tabla 2. Estadísticas de fiabilidad - variable Aprendizaje en el área de EPT	21
Tabla 3. Distribución de frecuencia de variables y dimensiones	22
Tabla 4: Inferencial para prueba de hipótesis	24

Índice de Gráficos y Figuras

<i>Figura 1.</i> Fórmula de Alfa de Cronbach	20
<i>Figura 2.</i> Coeficiente ρ de Spearman	23
<i>Figura 2.</i> Diagrama de barras de la Variable Google Classroom	58
<i>Figura 3.</i> Diagrama de barras de la variable Aprendizaje en el área de EPT	58
<i>Figura 4.</i> Diagrama de barras de la de la Dimensión Aspectos Pedagógicos	59
<i>Figura 5.</i> Diagrama de barras de la de la Dimensión Aspectos Técnicos	59
<i>Figura 6.</i> Diagrama de barras de la de la Dimensión Gestión de recursos y organización de contenidos	60
<i>Figura 7.</i> Diagrama de barras de la de la Dimensión Gestiona Proyectos de emprendimiento	60
<i>Figura 8.</i> Diagrama de barras de la de la Dimensión se desenvuelve en los entornos virtuales	61
<i>Figura 9.</i> Diagrama de barras de la de la Dimensión Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	61

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general Determinar la relación que existe entre Google Classroom y el Aprendizaje en el área de Educación por el Trabajo (EPT) bajo la percepción de los estudiantes de 5to de Secundaria en la IEP San Antonio Marianistas. Bellavista - Callao, 2020. Además, presenta una metodología de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental. Con respecto a la población estuvo constituida por 98 alumnos de la I.E.P San Antonio Marianistas tomándose la totalidad de los alumnos como muestra censal. Además, como técnica utilizada para recolectar los datos es la encuesta y su instrumento fue el cuestionario. Se concluyó que se aceptó la hipótesis general, el Google Classroom se relaciona positivamente con El Aprendizaje en el área de EPT. Se mostró a través del análisis estadístico inferencial, que Google Classroom tiene relación positiva alta ($Rho = ,746$) y significativa ($p \text{ valor}=0.000$ menor que 0.05) con el Aprendizaje. Por medio del análisis estadístico descriptivo se evidenció que la Variable Google Classroom según los alumnos 95% percibe que se encuentra a un nivel alto. Asimismo, el 5% consideran que se encuentra a un nivel medio. En cuanto la variable Aprendizaje en el área de EPT bajo la percepción de los estudiantes de 5to de Secundaria el 75% de alumnos encuestados perciben que el Aprendizaje se encuentra a un nivel alto. Asimismo, el 23% consideran que se encuentra a un nivel medio y un 2% en un nivel bajo.

Palabras claves: Google Classroom, Aprendizaje, Educación por el Trabajo (EPT)

Abstract

The following research work has the general objective to determine the relationship between Google Classroom and Learning in the area of “Educación por el Trabajo (EPT)” under the perception of the fifth-year high school students at the I.E.P San Antonio Marianistas, Bellavista - Callao, 2020. In addition, it presents a methodology of basic type, quantitative approach, correlal level and non-experimental design. With regard to the population it consisted of 98 students from the I.E.P San Antonio Marianistas taking all the students as a census sample. In addition, as a technique used to collect the data is the survey and its instrument was the questionnaire. It was concluded that the overall hypothesis was accepted, the Google Classroom is positively related to Learning in the EPT area. It was shown through inferential statistical analysis that Google Classroom has a high positive relationship ($Rho=,746$) and meaningful ($p\text{ valor}=0.000$ menor que 0.05) with Learning. Through descriptive statistical analysis it was shown that the Google Classroom Variable according to students 95% perceives that it is at a high level. In addition, 5% consider it to be at an average level. As for the Learning variable in the EPT area under the perception of high school fifth-year students, 75% of students surveyed perceive that Learning is at a high level. In addition, 23% consider it to be at an average level and 2% at a low level.

Keywords: Google Classroom, Learning, Education through Work (ETW)

I. INTRODUCCIÓN

Nuestra sociedad de hoy, se caracteriza por sus grandes avances en el aspecto tecnológico y por lo tanto todo ciudadano debe contar con un conjunto de competencias para integrarse y valerse de manera satisfactoria; las competencias digitales son una de ellas, apoyan de manera más eficiente al uso de la información, haciéndolo posible a través del uso de las aplicaciones distintas descargadas de la web y muchas son gratuitas. Por lo tanto, son importantes las competencias digitales en la realización de cada individuo ayudándolo en el desarrollo de sus capacidades sociales y personales, este proceso es progresivo y muy importante para la participación activa del personal en las organizaciones, por ello, deberían adquirirlas todas las personas. (Parlamento Europeo & Consejo Europeo , 2006)

En el campo de la educación existe una gran demanda del uso de las herramientas de Google; su dominio y conocimiento en el mundo educacional y laboral ha traído avances importantes en la sociedad, por lo tanto; existe una gran exigencia de aprender a utilizar estas herramientas para mejorar el desarrollo de las actividades académicas. Debemos determinar en qué aspectos son eficientes las herramientas de Google, saber que avances educativos pueden alcanzarse con su aplicación y su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La aplicación de las herramientas tecnológicas está al alcance de los estudiantes y tanto profesor como alumno se desenvuelven bajo este entorno afrontando las exigencias del futuro. Actualmente Las TIC han demostrado el enriquecimiento del proceso enseñanza y aprendizaje, pero cabe indicar que los docentes están estableciendo en la educación virtual nuevas estrategias pedagógicas que respondan al esquema instruccional (Castro & Díaz, 2017). Un ambiente de aprendizaje con un diseño apropiado favorece el planteamiento, desarrollo, implementación de una clase y mejorará la evaluación de los estudiantes, su autonomía, pensamiento crítico, reflexivo y autónomo del alumno. (Téllez, 2014)

Los sistemas de gestión del aprendizaje (SGA) son una de las implementaciones más importantes y valiosas de las TIC en la educación, aquí se crean aulas virtuales, donde el profesor es un facilitador del aprendizaje a partir de

temas, recursos y/o materiales de las asignaturas que previamente son seleccionados para generar los elementos básicos de una clase. Los estudiantes que hacen uso de la Tablet, teléfono celulares y laptops de forma cotidiana, los SGA les ofrece un ambiente de aprendizaje ajustado a sus necesidades y expectativas; mostrándose como plataformas amigables y un ejemplo es Google Classroom, que cuenta con una variedad de herramientas que permiten trabajar bajo un mismo entorno amigable, versátil y eficaz, facilitándose el proceso de enseñanza y aprendizaje (May, Patrón, & Sahuí, 2017).

UNESCO (2015), señala: Los países que fueron los primeros en hacer esfuerzos para implementar aplicaciones a nivel de gobierno fue Paraguay con el proyecto: “una computadora para cada niño”, Uruguay “El Plan Ceibal” en Brasil “Un computador por cada niño”, Perú “Una laptop por cada alumno”, en México “laboratorios móviles computacionales”, Venezuela “Canaima”, Chile “Educatrachos”, en Argentina y Honduras “conectar igualdad” y así otros países que están en otros proyectos similares (pág. 6).

Ministerio de Educación (MINEDU) - Diseño Curricular (2016), señala: “el Área de EPT, tiene como fin desarrollar competencias laborales en los estudiantes para desempeñar un ejercicio productivo y empresarial en cualquier sector de la economía de nuestro país, aprovechando la oportunidad que ofrece el mercado Global, nacional y local” (pág. 4). De aprovechar la potencialidad de los estudiantes, formados en competencias tecnológicas a través de estudios técnicos que brindan las instituciones educativas, en un futuro significarán que sean fuentes generadoras de producción.

La aplicación de Google Classroom permite desarrollar capacidades a nivel virtual y presencial, La investigación determinará la relación entre Google Classroom y el aprendizaje en el área de EPT. La Institución Educativa Particular San Antonio Marianista del Callao, debido a la pandemia, existe la problemática de desarrollar las capacidades de forma adecuada que MINEDU exige en el área de EPT.

Haciendo una síntesis sobre la problemática general de la institución Educativa San Antonio Marianistas en el contexto del COVID, podría decirse que lo primero que se experimentó, fue una situación de confusión e incertidumbre, luego se asumieron estrategias pedagógicas básicas, a través de envío de tareas virtuales en función a ciertas características propuestas en la clase por video conferencia; al comienzo hubieron errores en la planificación virtual y la respuestas diversas por parte del estudiante, algo nuevo para todos obligaba establecer una plataforma única de trabajo ya que los hábitos académicos hasta el momento adquiridos eran parte de una educación presencial. Los docentes sentían la necesidad de identificarse a nivel institucional con un sistema pedagógico virtual que permita alcanzar aquellos objetivos propuestos por el Ministerio de educación (MINEDU). En un segundo momento se realizó una capacitación en torno a Google Classroom que es la plataforma Virtual que establece la gestión del proceso de enseñanza y aprendizaje; finalmente se establecieron estrategias pedagógicas virtuales por nivel y áreas, para dar soluciones a problemáticas que se venían registrando.

De acuerdo a los antecedentes mencionados y teorías se planteó el siguiente Problema. ¿Cómo se relaciona el uso de 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, 2020?, siendo sus problemas específicos: ¿Cómo se relaciona el uso de Google Classroom en sus dimensiones aspectos pedagógicos, aspectos técnicos, gestión de recursos-organización de contenidos 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, 2020?

Asimismo, se planteó el Objetivo General. Determinar la relación entre uso de 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, 2020, son sus Objetivos específicos: Determinar la relación entre el uso de Google Classroom en sus dimensiones de aspectos pedagógicos, aspectos técnicos, gestión de recursos-organización de contenidos 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, 2020. Asimismo, de acuerdo a los objetivos se plantea las hipótesis siguientes:

De acuerdo a esto se determinará el Hipótesis general. Existe relación del uso de 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, 2020, siendo sus Hipótesis específicas: Existe relación entre el uso de Google Classroom en sus dimensiones aspectos pedagógicos, aspectos técnicos, gestión de recursos-organización de contenidos 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, 2020

El presente trabajo tiene como justificación teórica, que, a través de sus resultados, se tratará de brindar mayor información sobre teorías, conceptos y principios de Herramientas de Google Classroom y como se relaciona con Aprendizaje en el Área de EPT de los estudiantes. Esta investigación con las teorías encontradas permitirá fundamentar la variable y a la vez también podrán sugerir métodos nuevos de aprendizaje. De la Justificación práctica propone recomendaciones y conclusiones, tanto a los directivos y coordinadores académicos, un modelo de sistema e-learning de aprendizaje basado en las competencias del área de EPT como dimensiones de la variable. Google Classroom y sus herramientas permitirán trabajar de forma lúdica en donde el alumno desarrollará su propio aprendizaje, optimizará el tiempo, el esfuerzo y la dedicación tanto de estudiantes como los profesores. De la Justificación metodológica: porque muestran métodos, técnicas e instrumentos que después de su validación por juicio de expertos servirán de información o como guía para desarrollar investigaciones similares y en otros contextos.

II. MARCO TEÓRICO

Para reforzar la investigación presento trabajos previos internacionales que han tratado las variables Google Classroom y Aprendizaje en el área de EPT y evidenciando los resultados obtenidos, tal es el caso de: Jiménez (2019) en su tesis, tuvo como objetivo: señalar la influencia de Google Classroom en el proceso enseñanza y aprendizaje del curso de química analítica en la carrera de pedagogía. Metodología: tipo cuasi experimental, enfoque cuantitativo, correlacional y la muestra cuarta "A" o curso "Experimental" de 19 estudiantes, cuarto "B" o Curso "Testigo" de 10 estudiantes y 3 docentes. Resultados: para los datos de Cuarto Semestre "A", la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, W_1 calculada (1,91) es $>$ a W tabulada (0,901), no se acepta H_0 , 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), no se acepta H_0 y se afirma la muestra de distribución normal. Se concluyó: Se acepta H_a y descarta H_0 . Se demuestra incidencia entre Google Classroom y proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, tenemos a González (2017), sobre su tesis, objetivo: determinar la efectividad de las metodologías aplicadas para el aprendizaje colaborativo en la resolución de problemas matemáticos con la plataforma de Google Classroom. Metodología: diseño cuasi – experimental, uso de medidas pre-test y pos-test con grupo control (GC) en 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.

Ortiz (2016), En su tesis tuvo como objetivo: determinar la correlación entre la utilización del aula virtual y el aprendizaje conceptual, actitudinal y procedimental del inglés, muestra: alumnos de primaria de 5to. Metodología: diseño no

experimental, descriptivo -correlacional y de corte transversal. En un primer momento se seleccionaron las aulas en primaria-quinto (501 y 502). La población: conformada de 64 alumnos divididos por la mitad entre mujeres y hombres, se usaron tres cuestionarios sobre uso de aula virtual, aprendizaje actitudinal y procedimental. 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 el curso de inglés.

Asimismo, Cuvi (2017), en su investigación cuyo objetivo fue: Analizar la influencia de la plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto, Cantón Montalvo provincia Los Ríos – Ecuador, metodología: Tipo Básica y descriptiva, la muestra fue de 172 (160 estudiantes y 12 profesores), tuvo como resultado que al utilizar la plataforma educativa Google Classroom tendrán un mejor aprendizaje significativo, un 61% cree que sí, un 26% puede ser y el 9 % que no.

A nivel nacional, Huzco y Romero (2018), en su tesis, el objetivo: Determinar la influencia de Google Apps, Classroom y Drive en el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5to grado, muestreo no probabilístico de 48 alumnas. Metodología: Diseño experimental de tipo cuasi experimental con el método específico el hipotético-deductivo y resultados: niveles bajo 0%, en el nivel medio 12%, y el nivel alto 88% de las alumnas. Mientras que en el grupo control se puede observar que un número considerable de las alumnas alcanzaron un nivel alto 78% y nivel medio 22%, Según el post test los resultados muestran que el nivel de significancia $p = ,172$ mayor que $0,05$ ($p > \alpha$) y $Z = -1,385$ mayor que $-1,96$ (punto crítico), lo que determinó que las aplicaciones Google Apps Google Apps, Classroom y Drive mejoran significativamente el aprendizaje colaborativo.

En referencia a Cahuana (2018), en su tesis, su objetivo: Determinar la incidencia de la aplicación Google Drive en el Aprendizaje en el área de EPT – informática en alumnos; Metodología: enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel

descriptivo correlacional causal, diseño no experimental, de corte transversal. La población fue de 117 estudiantes, se empleó la regresión lineal; 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.

Por su parte Mori (2019), en su tesis tuvo su objetivo: Determinar la incidencia del Google Classroom y el aprendizaje en el área de Ciencia y Tecnología en alumnas de quinto-secundaria. Metodología: cuantitativa, nivel explicativo, diseño experimental, cuasiexperimental y longitudinal. Alumnos de VI ciclo como población. 44 alumnos como muestra. Los 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 H_0 y admite H_a , con 0.05 de significancia y 95% de confianza. Se corroboró la hipótesis con la T Student, se concluyó: hay incidencia de Google Classroom y el aprendizaje en el área de Ciencia y Tecnología de secundaria en los alumnos de quinto.

Tomando en consideración Almeida, Chuco y Lavado (2015), en su tesis se tuvo como objetivo: Determinar la relación de las herramientas de Google-Gmail y el aprendizaje del área de EPT; metodología: cuantitativo, descriptivo correlacional, de diseño no experimental, 111 alumnos como muestra, a través de los resultados se concluyó la aplicación de Gmail tiene significancia con el aprendizaje del área de EPT de Sig. (Bilateral) ,000 y con $r = ,637$. La aplicación google Drive y tiene relación con el aprendizaje en el área de EPT de Sig. (Bilateral) ,000 y con $r = ,572$.

Considerando a Poma (2018), en su tesis tuvo como objetivo: Determinar incidencia de la aplicación de Classroom y la percepción del grado de su utilidad en el aprendizaje por competencias de los alumnos; Metodología: de enfoque cuantitativo, no experimental, diseño correlacional. La muestra es de 65 estudiantes. Resultados: con prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov, dando un sig de 0.200 en 3 test de normalidad, con un valor mayor de sig. Asintótica de 0,05; de distribución normal con prueba de Spearman's (Rho = 0.614, $p = 0.000$

menor que 0.05), aprobando las Hipótesis con correlación moderada; Se concluyó: existe relación significativa de Classroom y la percepción del grado de utilidad el aprendizaje por competencias de los alumnos,

Arias (2017), en su tesis tiene como objetivo: Determinar la relación de exe-learning con contenidos digitales y su relación con el proceso de aprendizaje. Se trabajó con tres variables Uso de exe-learning, contenidos digitales y proceso de enseñanza y aprendizaje. Metodología: el diseño fue preexperimental de corte longitudinal, con un nivel descriptivo correlacional. Se probó la confiabilidad de alpha de cronbach's, con el 94 % de confiabilidad. Resultados: las cinco hipótesis nulas fueron probadas con la prueba chi cuadrado; las que fueron rechazadas porque se obtuvieron valores estadísticos de la prueba entre 0,00 y 0,001; valores menores que el 0,05 de significancia. La prueba preexperimental se hizo a través de la hipótesis para muestra relacionadas, el cual nos determinó que el promedio con aplicación de contenidos digitales fue de 14,69 contra 11,12 sin uso de contenidos digitales y 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 e-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.

Asimismo, Campos, Mamani & Umpiri, (2019), en su tesis tuvo como objetivo: Determinar aplicación de Classroom incide en el rendimiento académico en la competencia de matemáticas resuelve problemas de cantidad. Metodología: nivel experimental, diseño cuasi experimental, en grupos de pre-test y pos-test; grupo control y experimental. 40 alumnos como muestra, de tipo paramétrico. Resultado: sig. resultante es 0,000 menor a 0.05, aceptando H_a y negando la H_o . Se concluyó de acuerdo a los resultados estadísticos inferenciales, 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). Por otro lado, Torres (2019), en su tesis tuvo como objetivo: Determinar la incidencia de la aplicación de las TIC y el aprendizaje en el área de EPT de los alumnos;

muestreo conformado por alumnos de ambos sexos de cuarto año. Metodología: enfoque cuantitativo, tipo básica de nivel comparativo - descriptivo. Se concluyó a través de los resultados hay incidencia de la aplicación de las TIC y el aprendizaje en el área de EPT de alumnos de 4to de secundaria, con Spearman Rho de 0,420 de incidencia moderada, con grado de significación $p < 0,05$, no aceptando H_0 y admitiendo H_a .

Sobre las bases teóricas sustraídos de libros y artículos científicos en referencia a las variables a sustentar en esta investigación se define a Google Classroom: Aplicación de Google, LLC Compañía americana multinacional., Es un producto utilizado para la creación de aulas virtuales, esta aplicación cumple la función de comunicar a estudiantes y docentes, teniendo muchas ventajas al momento de su uso, como: guardar documentos, compartir archivos y carpetas a través de otro producto Google Drive y de manera ordenada, siendo este un servicio gratuito y libre. Como hemos dicho se puede crear clases o aulas, foros debates, evaluaciones, textos, y todos los archivos en sus diversos formatos pueden ser compartidos. Vélez (2016), En la actualidad se ha vuelto importante la incorporación de una plataforma virtual para poder integrar en este mundo tecnológico a los estudiantes de las escuelas del país. Parra (2012), menciona que la tecnología ha influido fuertemente en las escuelas y por lo tanto significa un reto para los maestros involucrarse en el día a día y parte cotidiana de esfuerzos que realizan las instituciones educativas hoy en día. (págs. 145-159)

Plataforma Educativa Virtual: La educación está cambiando los procesos de enseñar y aprender, ahora el docente dispone de múltiples herramientas donde el estudiante es capaz de crear contenidos. Las épocas donde el aprendizaje se impartía exclusivamente dentro de un salón de clases ya quedaron en el pasado; en esta época la educación ya no se restringe sobre un espacio y va más allá de los límites de ese espacio físico con el uso de plataformas Educativas, que de forma remota acceden a medios digitales disponibles a distancia y son visualizados en la casa o algún lugar remoto. Entonces La educación de forma presencial se complementa con la educación remota en la modalidad Blendend Learning, convirtiéndose en un complemento muy importante en el aprendizaje presencial;

este modelo virtual-presencial en el aprendizaje autónomo del alumno se expresa con eficacia para desarrollar, adquirir diversas competencias, como saber gestionar el auto-acceso, monitorear su propio aprendizaje, ser capaz de seleccionar, saber entender lo que se está enseñando, utilizar estrategias adecuadas de aprendizaje y formular sus propios objetivos de aprendizaje. (Alemany M, 2018, pág. 7).

En cuanto a Google Classroom se define como una herramienta virtual en línea, esta herramienta se lanzó en el año 2014, con gran efectividad y funcionalidad como plataforma en gestionar los aprendizajes (LMS), En el aspecto pedagógico se caracteriza por ser una herramienta amigable, de fácil uso y que permite realizar clases en línea, apropiado para aprendizaje a distancia (E-learning), aprendizajes presenciales o mixtos (Blended learning). Se basa en herramientas como Gmail, Google Drive, Docs, presentaciones, hojas de cálculo, Meet, Keep, Jamboard, Formulario y otros. Su plataforma ofrece un muro (tablón) en el que podemos publicar tareas y mensajes al estudiante y que el profesor puede comentar y también evaluar. El docente que ha creado la asignatura puede permitir al estudiante participar en este muro si así estuviese configurado. Classroom para cada asignatura tiene su espacio de tareas, correcciones, contenidos, noticias solo para los estudiantes inscritos en ella, reciben avisos por correo de su docente y de las modificaciones y novedades académicas propuestas. Las tareas pueden ser enviadas como archivos adjuntos, de distintos tipos de contenidos y formatos: un archivo subido desde el ordenador, un documento de Google Drive, un vídeo de YouTube, o un enlace (Proyecto Cártama IES, 2014).

El Google Classroom permite acceder a Drive para guardar, ordenar y sistematizar la información y será compartida con los estudiantes. Para que se enriquezca una sesión de aprendizaje se añade material multimedia, permitir comentarios, la lluvia de ideas y participación colaborativa entre los estudiantes mediante foros, debates, chats, y otros. Tiene las siguientes funciones de tipo pedagógica: Mejora la comunicación entre profesores y estudiantes. Mejora la comunicación en tiempo real de una manera fácil y cómoda entre los profesores y alumno; la interacción se puede dar por medio de correos, mensajes, anotaciones en las tareas, correos electrónicos, entre otros. - Facilita la atención a la diversidad.

Se puede asignar tareas de manera sistemática y selectiva, con este criterio se busca atender a la diversidad o particularidades de los estudiantes. - Esto traerá un ahorro económico institucional y ahorro de horas-hombre al trabajar con documentos digitales. - Fácil reutilización de material didáctico. Los recursos didácticos, la información se encontrarán de manera sistematizada y organizada; favoreciendo la ubicación y búsqueda de manera fácil, además, las publicaciones anteriores desde la plataforma pueden ser reutilizadas. - Disponible en versión APP para móviles y tabletas. Se puede acceder a Classroom desde un equipo móvil y por lo tanto los profesores y estudiantes pueden realizar la descarga desde una APP, posibilitando el acceso remoto desde cualquier lugar los recursos educativos, en cualquier momento. Google Suite ofrece al usuario diversidad de aplicaciones que se puede utilizar en las sesiones de enseñanza y aprendizaje. (Aruquipa, Reyes, & Chávez, 2018).

Esta información permitió la definición de las dimensiones que sostienen el concepto de Google Classroom: Dimensión Aspectos pedagógicos (D1): Son aquellos que orientan en trabajo de la clase, de la realización de los trabajos y la evaluación de alumno, sus indicadores son: a) Planificador de Actividades: Se detalla el cronograma del desarrollo de la actividad de la semana conforme a la sesión de aprendizaje del curso. Aquí, el alumno visualizará por ejemplo fechas de revisión de tareas, el día de la clase, las competencias del área y la fecha de revisión de materiales previos a la clase. b) Recursos de Clase Online: Son los Materiales que se encuentran guardados en el drive y servirán como respaldo para la clase (Video, PPT, YouTube, Documentos de apoyo). c) Consolidación del Aprendizaje: En esta sección se encuentra el material de trabajo para la semana (Formularios, Ficha de trabajo y otros), que se requiere para la evaluación del aprendizaje y está basado en función a la explicación dada en la clase; aquí también se encontrará el espacio de la entrega de trabajos y de otros para su evaluación d) Instrumentos de Evaluación: El alumno encontrará las rubricas que el docente ha determinado usar para la evaluación de las competencias programadas en la sesión de aprendizaje. (Campos M, Mamani U, & Umpiri H, 2019)

También está la dimensión Aspectos técnicos (D2): - Se requiere una cuenta de Gmail o una cuenta creada por el centro educativo con dominio en Gsuite. Con la cuenta de Google se inicia la sesión, accediendo a través del hipervínculo <https://Classroom.Google.com> o por el contrario, buscar la herramienta en el menú de aplicaciones de Google. Google Classroom puede ser descargado desde Google Play e instalado en cualquier teléfono celular o móvil; cuando se accede a esta, se debe de seleccionar si se va a utilizar como profesor o como alumno. Brinda la posibilidad de ingresar a las clases, ya creadas en el caso del estudiante, o por el contrario de crear las clases por el lado del profesor, invitando a los estudiantes a unirse, evaluar sus trabajos, entre otros (Requetetic, 2018). - las principales ventajas son: Es gratis, Es fácil de usar, ya que es una plataforma básica, sólo se necesita acceso a internet, puede acceder cualquier persona siempre y cuando tenga una cuenta gratuita de Gmail institucional por seguridad. Igualmente, los centros educativos con cuentas GSuite, cuentan con mayores recursos y herramientas.

Otra dimensión es la de Gestión de recursos y organización de contenidos (D3): Es la sistematización y el orden de la información y los recursos educativos, Google Classroom es una herramienta útil ya que genera un tipo de carpetas con clases, tareas, entre otros. Igualmente, brinda herramientas útiles para desarrollar la asignación, calificación y entrega de tareas (Aruquipa, Reyes, & Chávez, 2018). – Google Drive dispone de carpetas que serán consideradas Bibliotecas, disponiendo de material de forma compartida para el aula. Se gestiona a través de la pestaña Información encontraremos la descripción de la clase y el título, aquí encontraremos el acceso de automático a las carpetas compartidas para el aula con opciones para configurar permiso de editar carpetas y materiales, vista o comentario. Los materiales se pueden incluir en la carpeta haciendo un clic en añadir materiales, introduciendo el título y adjuntando el archivo de la computadora, puedo añadir un URL de algún video de YouTube, enlace de sitio Web y otros y al final hacer clic en Publicar. (Campos M, Mamani U, & Umpiri H, 2019)

Sobre las bases teóricas sustraídos de libros y artículos científicos en referencia a la variable Aprendizaje en esta investigación se define: Aprendizaje como proceso

activo de conexión y construcción. Señala Logan (1976), es un proceso que produce cambios relativamente permanentes en la conducta de la persona que experimenta un conocimiento. La esencia es clasificar nuevos conceptos como los procesos de verificar y construir hipótesis, tomar decisiones, generar propuestas, simplificar, y seleccionar información. Los alumnos al interactuar en hechos reales organizan los elementos sus categorías propias, pudiendo ser elementos nuevos o modificados. Los diferentes conceptos están determinados por las categorías, según las escuelas activas o nuevas, este es el proceso de autoconstrucción del conocimiento. De acuerdo a la escuela sociedad del Conocimiento, el aprendizaje es el cambio en la estructura psicológica. Teorías del aprendizaje: Existen muchas teorías que permiten predecir, controlar y comprender la forma del comportamiento humano, buscan contestar como el ser humano ingresa al mundo del conocimiento. Esta investigación procura centrar la adquisición de las competencias bajo un entorno virtual de aprendizaje y cómo influye estos en el área de EPT.

Tipos de aprendizaje: Los diferentes estudios dan como conclusión sobre la variedad de métodos y entornos de aprendizaje. Tenemos: Aprendizaje por condicionamiento: Aprenden por medio de las experiencias y estímulos repetidos y que el reflejo condicionado genera reacciones aprendidas. - Aprendizaje por imitación: El esfuerzo de aprender es a través de un modelo, esencialmente se apoya en procesos cognitivos imitativos del sujeto. Es natural que los educadores y los padres sean los modelos a seguir en los primeros años. - Aprendizaje de memoria: Este aprendizaje sólo busca la adquisición de información y/o datos externos a la persona y no importa los conocimientos previos o desarrollar competencias. En un aula de clase el que protagoniza es el docente. - Aprendizaje significativo: Básicamente se refiere al alumno cuando utiliza conocimientos previos y que sirven para construir otros aprendizajes. Aquí el maestro deja de impartir los conocimientos y asume un rol de mediador ya que los estudiantes participan en un entorno de motivación, participación a través de estrategias de su propio aprendizaje. (Fairstein, G & Gyssels, S, 2004).

Estilos de Aprendizaje: Para Keefe (1988), son rasgos fisiológicos afectivos y cognitivos que nos permiten establecer cómo los individuos responden,

interactúan y perciben al entorno de sus aprendizajes, también son características resaltantes que se tiene para poder aprender, y estas se reflejan en diferentes estrategias, como por ejemplo motivaciones, ritmos, organizar la información las tres en modos diversos. Sus componentes: Al seleccionar la información: Visual: Lo que conocemos es representado de forma visual ya que es más fácil. Cuando recordamos imágenes usamos técnicas de recepción visual. - Auditivo: Este sistema nos permite escuchar música, sonidos y voces en nuestra mente. Cinestésico: este sistema de asociación de nuestros movimientos y sensaciones indica que estamos utilizando la representación Cinestésico. Al organizar, procesar y utilizar la información: - Activas: Aquí la persona gusta de estar en grupo y orientan las actividades muy de cerca. - Reflexivo: analiza a los demás de acuerdo a su desempeño en un entorno democrático y opinan cuando hay la seguridad de hablar y/o hacer. Teórico: Establecen modelos, teorías y principios debido a su capacidad de análisis. Pragmáticos: Tiene capacidad de tomar decisiones y/o resolver un problema.

Aprendizaje en el en el área de EPT: Tiene como fin brindar a los estudiantes formación para el trabajo, tecnológica, humanista, científica y la vida; en secundaria el estudiante descubre y escoge su vocación y ocupación futura, se le orienta a que se prepara para la actividad productiva, desarrolla habilidades para tomar decisiones y solucionar problemas. En diversos momentos en el Perú se han propuesto reformas para que los estudiantes se puedan insertar en un mundo laboral. (Ley Nro. 28044)

Capacidades: Son recursos como los conocimientos, habilidades y actitudes para actuar de manera competente y actuar de una forma específica. Las capacidades dependen de procesos menores comparándolo con los procesos que necesitan para una competencia. Competencia: Es la articulación de varias capacidades que permiten lograr objetivo específico ante determinada situación. Esto supone afrontar una situación, valorar las posibilidades y conseguir resolverla. Se identifican los conocimientos y habilidades que posee uno, capacidad de análisis tomar una decisión; dejando actuar la articulación de estas capacidades. (MINEDU-CN, 2016, pág. 21)

Esta información permitió la definición de las dimensiones que sostienen el concepto de Aprendizaje en el Área de EPT: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social (D4). Los alumnos afrontan la práctica con una idea creativa haciendo uso de técnicas, recursos y tareas que permitirán conseguir el objetivo y la meta para dar solución a una necesidad y/o problema ambiental, económico y social. a) Generar opciones creativas que solucionen y sean innovadoras: Esto implica el trabajo cooperativo, de solución a un problema de su entorno o una necesidad, considerando elementos importantes como: la pertinencia y viabilidad; estrategias y recursos. b) Trabajar de forma cooperativa para alcanzar la meta y el objetivo: los alumnos incorporan trabajos de forma individual en favor de objetivos comunes, organización del equipo tomando en cuenta sus habilidades y capacidades diferentes. c) Aplicar la habilidad técnica: programar software, elaborar estrategias, manejar máquinas y herramientas y, aplicar el procesamiento de producir; d) valora el emprendimiento a través del resultado de proyecto. Evalúa los resultados de manera pueden generar cambios y se pueda tomar las mejores decisiones. (MINEDU-CN, 2016, pág. 82).

Otra dimensión de aprendizaje es se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC (D5): el alumno optimiza, modifica, interpreta el entorno virtual. Esta competencia implica capacidades como: a) Individualiza el entorno virtual: organiza de forma coherente el entorno virtual en función a sus intereses, actividades, valores, actividades y cultura b) Gestión de información de los entornos virtuales: analiza, organiza y sistematiza información disponible en los entornos virtuales de manera pertinente y ética c) Interrelacionan en el entorno virtual: contribuye en los espacios colaborativos virtuales, promoviendo ser seguro y coherente. d) Crean elementos virtuales con formato diverso: crea material digital que son mejoradas de forma sucesiva con respecto a su utilidad, funcionalidad y contenido. (MINEDU-CN, 2016, pág. 151)

Asimismo, la Dimensión gestiona su aprendizaje de manera autónoma (D6), será el alumno consciente de sus procesos realizados en su aprendizaje. Gestiona ordenada y de forma sistemática la acción de realiza, evalúa el avance y el grado

de dificultad. Implica las siguientes capacidades: a) se dará cuenta y comprende aquello que se necesita aprender: Debe reconocer habilidades, saberes y recursos a su alcance que le permitirán lograr las tareas. b) estructura la acción de estrategias para lograr sus metas: implica proyectarse, organizarse mirando el todo y para ser eficiente determinará a dónde llegar, Establecerá qué realizar, determinar mecanismos que faciliten conseguir los temas en su aprendizaje. c) Seguimiento del avance de sus aprendizajes: Se hará en relación a la meta que se ha fijado en su aprendizaje. Considera la capacidad de autorregulación y confianza en sí mismo. Evalúa la conveniencia de lograr las metas en su aprendizaje. Involucra disposición e iniciativa con el fin de lograr los resultados deseados. (MINEDU-CN, 2016, pág. 154)

En cuanto a Percepción: Matilla (2009) define: Es la captación primera de una persona hacia un objeto o una cosa que se percibe y se comunican al cerebro a través de los sentidos, para al finalmente convertirla en una idea. Según Matilla (2009), Son percibidos por los sentidos a través de estímulos sensoriales son llevados al cerebro y muestran un resultado (pág. 43). Se forma al contacto de mundo exterior en un proceso de creación mental. Los sentidos son los elementos que contribuyen en la percepción. Arellano, Rivera y Molero (2013). La percepción se manifiesta a través de los estímulos, por lo que el impacto será mediante cualquiera de nuestros sentidos. Esta se pondrá a recrear y aportar y al final integrará la estimulación a la cual se percibe. Tenemos el estímulo físico que se consigue por medio de nuestros sentidos, se dan de forma natural y/o dependen de su propia naturaleza diferencial de igual manera de la cantidad de estímulo. La motivación vinculada a las necesidades, y las experiencias del cual aprende el individuo pueden afectar su comportamiento cambiando las respuestas y las formas de la percepción. Se afirma a estímulos diferentes, comportamientos diferentes.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de la investigación

Tipo básica

Hernández, Fernández y Baptista (2014), expresaron: “su función principal de la investigación básica es producir conocimiento y teorías” (pág. 24).

Nivel Correlacional

Según Hernández et al. (2014), expresan: “Su objetivo será demostrar que existe entre las variables de la muestra tomada para el estudio una correlación preexistente, analizando así su comportamiento” (pág. 93).

Diseño no experimental

Se manifestó que los datos reflejarán como resultado la evolución natural de los eventos, ajeno al deseo del investigador cuando el fenómeno es estudiado en su entorno natural; Hernández et al. (2014),

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente Google Classroom

La Variable Google Classroom será medida a través de las dimensiones: Aspectos Pedagógicos (D1), Aspectos Técnicos (D2) y Gestión de recursos (D3). D1 tendrá como indicadores: a) Planificador de Actividades, b) Recursos de Clase Online, c) Consolidación del Aprendizaje, D2 tendrá como indicadores: a) Acceso con cuenta de correo, b) Acceso a dispositivos móviles, c) Acceso a recursos en clase virtual, d) Acceso a resultados y evaluación; D3 tendrá como indicadores: a) Biblioteca de actividad, b) Almacenamiento en Drive, c) Organización de archivos en Drive, d) Comparte archivos de Drive. El rango de su medida será bajo, medio, alto.

Variable Aprendizaje en el área de EPT

Será medida a través de las dimensiones: Gestiona proyectos de emprendimiento (D4), Se desenvuelve en entornos virtuales por las Tics (D5), Gestiona su aprendizaje de manera autónoma (D6). D4 sus indicadores son: a)

Crea propuesta de valor, b) trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, c) Aplica habilidades técnicas y d) evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento; D5, sus indicadores son: a) Personaliza entornos virtuales, b) Gestiona información del entorno virtual, c) interactúa en entorno virtual y d) crea objetos virtuales en diversos formatos. D6 sus indicadores son: a) Define metas de aprendizaje, b) Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas y c) monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. El rango en su medida será bajo, medio, alto.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población:

- Según Vara (2012), “Conjunto de cosas o personas que tienen pocas o muchas características en común, ubicados en un determinado territorio o espacio y varían a medida de exista cambios en el tiempo” (pág. 221).
- Para este proyecto de investigación se tomaron como sujetos a los estudiantes que se encuentran en 5to año de secundaria – periodo 2020.

Muestra

- Se define como un grupo de la población que sea representativo del cual se obtendrán datos (Hernandez & Mendoza, 2018). En este trabajo el procedimiento no utilizo fórmulas para la obtención de la muestra se tomó en función a la decisión del investigador.

Para efectos de este estudio se tomaron a todos los estudiantes de las 4 secciones (A, B, C y D) de quinto de Secundaria y que llevan la asignatura en el Área de EPT - Informática. 98 estudiantes formaran la muestra censal no probabilística.

Muestreo Censal

Hayes (1999, pág. 22). Es toda la población, utilizado para saber la opinión de cada uno de los participantes o también cuando la base de dato es de acceso fácil.

Unidad de análisis

– Las unidades de estudio de la investigación corresponden a 98 estudiantes de secundaria de 5to.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica: La encuesta

Para Hernández y Duarte (2018), manifiestan: “El procedimiento de interrogación realizado en personas sobre algún tema y/o situación en específico será la encuesta” (pág. 26).

El Instrumento: El cuestionario

Para la obtención de datos será el recurso más importante, compuesta por la diversidad de preguntas que contienen variables con características de relación y que podrá ser posibles de ser medida. En esta variedad de encuestas, el empleo con opciones de respuestas delimitadas se hará a través de las preguntas cerradas (Hernandez & Mendoza, 2018).

Para recolectar datos para la investigación, el instrumento a emplear será el cuestionario.

3.5. Procedimientos

Para la realización de esta investigación se siguieron los pasos que se menciona a continuación: 1) Acordar con la dirección de la Institución educativa para la realización del proyecto. 2) Coordinar con la Dirección Académica fijar las fechas convenientes para la realización de las encuestas, así también entregarle una copia de dicho documento. 3) Confección del cuestionario en función de los conceptos planteados en el marco teórico. 4) Aplicación de la encuesta realizándolo en una sola fecha a través de un formulario de Google Chrome, claro está previamente dar una explicación de los propósitos de esta investigación y darles la confianza para que puedan contestar de la forma más sincera posible. 5) Finalmente darles el agradecimiento a directivo y estudiantes por haber colaborado con esta investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Valderrama (2015), manifestó que, “Consiste en el estudio e interpretación de las referencias obtenidas, aplicado los instrumentos daremos respuesta a las problemáticas planteadas y a las hipótesis de la investigación antes señaladas (pág. 229), La estadística inferencial y descriptiva se empleará en esta investigación con el propósito de estudiar e interpretar la información recolectada para comprobar las hipótesis en función a las variables planteadas en este trabajo..

Validez del Instrumento

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. Véase. Anexo 11 y Anexo 12.

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 1. Fórmula de Alfa de Cronbach

Criterio de Confiabilidad de Valores

+ No confiable	0		
+ Baja	0.01	a	0.49
+ Moderada	0.5	a	0.70
+ Fuerte	0.71	a	0.89
+ Muy fuerte	0.9	a	1

Tabla 1. *Estadísticas de fiabilidad - Variable Google Classroom*

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.960	13

Fuente: SPSS v.25

Tabla 2. *Estadísticas de fiabilidad - Variable Aprendizaje en el área de EPT*

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.916	11

Fuente: SPSS v.25

Ambos instrumentos tienen una fiabilidad muy fuerte.

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación se hizo respetando siempre la autoría de las investigaciones consultadas, fue importante que la información que conforma la investigación cuente con la cita y/o referencia correspondiente. Asimismo, la investigación se ha manejado con la discreción total y la reserva en cuanto al manejo de la información de los estudiantes participantes, considerado como confidencial y, siempre resguardando en todo momento su identidad. Además, han sido tomados como referente en la investigación los lineamientos emitidos de la Universidad Cesar Vallejo para poder realización.

IV. RESULTADOS

Análisis de Resultados Descriptivos

Tabla 3. *Distribución de frecuencia de variables y dimensiones*

	V1		V2		Dimensiones de Variable 1						Dimensiones de Variable 2					
					D1		D2		D3		D4		D5		D6	
	Google Classroom		Aprendizaje en el área de EPT		Aspectos Pedagógicos		Aspectos Técnicos		Gestión de recursos y Org. de contenidos		Gestiona Proyectos de emprendimiento.		Se desenvuelve en los entornos virtuales		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	93	95	73	75	93	95	91	93	94	96	70	72	67	69	85	87
Total	98	100	98	100	98	100	98	100	98	100	98	100	98	100	98	100

Fuente: SPSS v.25

Análisis:

En la Tabla 3, bajo la percepción de los estudiantes de 5to de secundaria:

V1: El 95% percibe que el uso Google Classroom está en nivel alto, 5% en un nivel medio. *Figura 2 – Anexo 18.*

V2: El 75% percibe que los aprendizajes está en nivel alto, 23% en nivel medio y 2% en nivel bajo. *Figura 3 – Anexo 18.*

D1: El 95% perciben que los Aspectos Pedagógicos utilizados en Google Classroom, está en nivel alto, 5% en nivel medio. *Figura 4 - Anexo 18.*

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. *Figura 5 - Anexo 18.*

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. *Figura 6 - Anexo 18.*

D4: El 72% perciben que Gestiona proyectos de emprendimiento está en un nivel alto, un 26% nivel medio y 2% nivel bajo. *Figura 7 - Anexo 18.*

D5: El 69% perciben que se desenvuelve en los entornos virtuales, se encuentran en un nivel alto, 28% nivel medio y 3% nivel bajo. *Figura 8 - Anexo 18.*

D6: El 87% perciben que Gestiona su aprendizaje de manera autónoma, está en un nivel alto, 11% nivel medio y 2% nivel bajo. *Figura 9 - Anexo 18.*

Resultados Inferenciales

Coeficiente ρ 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 ρ , 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 2. Coeficiente ρ de Spearman

Las escalas para la interpretación del coeficiente de Spearman fueron tomadas de los autores Martínez y Campos (2015) – Anexo 17.

Análisis Inferencial Bivariada

Tabla 4: *Inferencial para prueba de hipótesis*

			V2: Aprendizaje en el área de EPT
Rho de Spearman	V1: Google Classroom	Coeficiente ρ de Spearman Sig. bilateral N	,746** ,000 98
	D1: Aspectos Pedagógicos	Coeficiente ρ de Spearman Sig. bilateral N	,719** ,000 98
	D2: Aspectos Técnicos	Coeficiente ρ de Spearman Sig. bilateral N	,747** ,000 98
	D3: Gestión de Recursos y Organización de Contenidos	Coeficiente ρ de Spearman Sig. bilateral N	,718** ,000 98

Fuente: SPSS v.25

** . 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 el área de EPT bajo la percepción de los estudiantes de 5to de secundaria.

-En todo el nivel de significancia es $0,00 < 0,05$ aceptando las Hipótesis alternas (H_a) y no se acepta las hipótesis nulas (H_0).

V. DISCUSIÓN

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 el área de EPT. Se mostró a través del análisis estadístico inferencial, que Google Classroom tiene relación Positiva alta ($Rho = ,746$), con una sig. bilateral ($p \text{ valor}=0.000$ menor que 0.05) con el Aprendizaje en el área de EPT. 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 el área de EPT bajo la percepción de los estudiantes de 5to de secundaria el 75% de los estudiantes encuestados perciben que el Aprendizaje en el área de EPT se 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 el curso de inglés. Afirmando la correlación entre ambas variables cito a Jiménez (2019) cuyos procesos de resultados se basan en los datos de cuarto Semestre "A", La prueba de normalidad de Shapiro Wilk, $W1$ 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 $W2$ 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 relación entre Google Classroom y 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 ($p \text{ valor}=0.000$ menor que 0.05) con el Aprendizaje en el área de EPT. 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 y el aprendizaje en el área de Ciencia y Tecnología de secundaria en los alumnos 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 el área de EPT. 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 $r = ,572$ entendiéndose 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 el área de EPT. De acuerdo con el análisis descriptivo se evidenció 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.

VI. CONCLUSIONES

Primera. La presente investigación demuestra que el uso de la plataforma Google Classroom tiene relación con 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, 2020. 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 el área de EPT.

Segunda. Se demuestra que los Aspectos Pedagógicos de Google Classroom se relacionan positivamente con 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, 2020. 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 el área de EPT.

Tercera. Se demuestra que los Aspectos Técnicos de Google Classroom se relacionan positivamente con 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, 2020. Se demostró por medio de la prueba de hipótesis que los Aspectos Técnicos tiene relación Positiva alta ($Rho = ,747$), con una sig. bilateral ($p \text{ valor}=0.000$ menor que 0.05) con el Aprendizaje en el área de EPT.

Cuarta. Se demuestra que la Gestión de recursos y organización de contenidos de Google Classroom se relacionan positivamente con 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, 2020. Se demostró por medio de la prueba de hipótesis que los Aspectos Técnicos tiene relación Positiva moderada ($Rho = ,718$), con una sig. bilateral ($p \text{ valor}=0.000$ menor que 0.05) con el Aprendizaje en el área de EPT.

VII. RECOMENDACIONES

Primera. Sobre la base de las conclusiones establecidas, se recomienda a la Dirección general y Dirección académica del colegio San Antonio Marianistas (CSAM), el uso de la plataforma Google Classroom sea una política de la institución para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en todas las áreas académicas. Se recomienda a la Institución Educativa adecuar herramientas académicas virtuales complementarias de Google Classroom, en los procesos de evaluación, trabajo en grupo, foros y otros procesos de aprendizaje, debido a que se evidencio buena aceptación por parte de los estudiantes; asimismo, estos se sienten motivados por la facilidad de manejo de la plataforma.

Segunda. Se recomienda a la Dirección académica del CSAM, seguir aplicando las orientaciones sobre los aspectos pedagógicos en Google Classroom que motiven y orienten de forma clara las actividades académicas de los estudiantes, debe ser política de la institución que se uniformicen a nivel de áreas las orientaciones siendo estas muy precisas y claras, de tal manera que esto facilite su proceso de aprendizaje.

Tercera. Se recomienda a la Dirección académica y coordinadores académicos del CSAM, complementar Aspectos técnicos con herramientas de accesibilidad en Google Classroom, teniendo en cuenta que debe haber un nivel de comprensión por parte del docente en cuanto al dispositivo de acceso a la clase (celular, Tablet u otros dispositivo), esto debido a las diversas fallas en los equipos por uso constante, accesibilidad del internet y otros, sin descuidar el nivel de seguridad de acceso en las actividades académicas virtuales de aprendizaje.

Cuarta. Se recomienda a la Dirección académica y coordinadores académicos del CSAM, optimizar la Gestión de recursos y organización de contenidos en Google Classroom de forma que, acceda a mayor cantidad de información confiable (videos, materiales, bases de datos, imágenes, carpetas en grupos, etc.) y a más herramientas de software vinculadas a Google Classroom que potencialice las actividades académicas en mejora de su proceso de aprendizaje.

REFERENCIAS

Bibliografía

- Alemaný M, D. (2018). Habilidades investigadoras en comunicaci3n", asignatura del M3ster COMINCREA.
- Almeida M, G., Chuco G, R., & Lavado R, M. (2015). Herramientas de google-gmail y el aprendizaje del 3rea de educaci3n para el trabajo de las estudiantes del tercer grado de secundaria en la Instituci3n Educativa Juana Alarco de Dammert-UGEL 07- Miraflores. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1155>
- Arellano, R., Rivera, R., & Molero, V. (2013). Conducta del consumidor estrategias y t3cticas aplicadas al marketing. (2 ed.). Madrid: Esic. Obtenido de <https://tinyurl.com/22jzbyn8>
- Arias P, J. A. (2017). Uso del exelearning, aplicaci3n de contenidos digitales y su relaci3n con el proceso de aprendizaje en la Universidad Nacional Jos3 Faustino S3nchez Carri3n. Obtenido de Revista Científica EPigmalión: <https://doi.org/10.51431/epigmalion.v1i2.540>
- Aruquipa, M. G., Reyes, R., & Ch3vez, B. (13 de Enero de 2018). Mejoramiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje Aplicando Herramientas Google. Revista Investigaci3n y Tecnología 4, 4(1), 19-29. Obtenido de http://www.revistasbolivianas.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2306-05222016000100005&lng=es&nrm=iso
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. Obtenido de <https://tinyurl.com/kny7k9e2>
- Burgos Zavaleta, V. (2007). Evaluaci3n del desarrollo de experiencias en e-learning en Am3rica Latina. Obtenido de <https://tinyurl.com/118rry6x>
- 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 lnea Google Classroom y su influencia en el aprendizaje de matem3ticas en los

- estudiantes de la I.E. Julio C. Tello,. Obtenido de Universidad Católica de Arequipa: <https://tinyurl.com/4ngr5ulg>
- Cardona Román, D. M. (2011). La educación a distancia y el e-learning en la sociedad de la información: una revisión conceptual. Obtenido de <https://tinyurl.com/2ymyvfw>
- Castro, A., & Díaz, F. (2017). Requerimientos pedagógicos para un ambiente virtual de aprendizaje. *Cofin*, 11(1), 1-13. Obtenido de <https://tinyurl.com/12ae7u2v>
- Chicasaca, M. (2018). El método Flipped Classroom y su influencia en el rendimiento académico de la matemática en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1211, José María Arguedas, Santa Anita. Obtenido de Universidad Enrique Guzman y Valle: <https://tinyurl.com/5gdlwck>
- Copari Romero, F. G. (2014). La enseñanza virtual en el aprendizaje de los estudiantes del instituto superior tecnológico pedro Vilcapaza – Perú. Obtenido de <https://tinyurl.com/1xbuwf4a>
- Cuvi Fernandez, V. L. (2017). Plataforma educativa google classrom y su influencia en el Aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de agosto, cantón montalvo provincia los Ríos. Obtenido de Ecuador - Universidad Técnica de Barahoyo: <https://tinyurl.com/1floszh5>
- Dalton, M., Hoyle, D., & Watts, M. (2007). *Relaciones humanas*. México, D. E [etc.]:.
- Fairstein, G, & Gyssels, S. (2004). *Como se aprende*. Colección "Programa Internacional de Formación de Educadores Populares". Federación Internacional Fe y Alegría y Fundación Santa María. (2da reimpresión ed.).
- Gallart, M. A. (1997). Los cambios en la relación escuela-mundo laboral. Obtenido de <https://doi.org/10.35362/rie1501126>
- García Peñalvo, F. J. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021055001.pdf>
- González S, M. (2017). Aprendizaje colaborativo en la resolución de problemas matemáticos en entornos Google Classroom. Obtenido de Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) en España: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/6164>

- Guardia De La Cruz, J. T. (2018). Uso de la biblioteca virtual y logro de competencias del área de EPT en estudiantes de una Institución Educativa de Pausa. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45312>
- Hayes, B. (1999). Diseño de encuestas, usos y métodos de análisis estadístico. México.
- Hermosa, P. M. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. doi:<https://doi.org/10.21830/19006586.34>
- Hernández Rojo, Á. L. (2012). El proyecto ambiental escolar y su relación con el E-Learning en niños de preescolar de la Escuela Normal Superior La Hacienda de Barranquilla. Barranquilla. Obtenido de <https://tinyurl.com/28c9rx5g>
- Hernández, A., & Duarte, I. (2018). Metodología de la Investigación (7a. ed ed.). México: Mc.
- Hernandez, Fernandez y Baptista. (2010). Que son las hipotesis. Tesis de Investigacion.blogspot.com.
- Hernández, R, Fernández, C, & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.
- Hernandez, R., & Mendoza. (2018). C.P. Metodología de la investigación. McGraw Hill.
- Huzco A, J., & Romero C, M. (2018). aplicación de las herramientas de google apps para el aprendizaje colaborativo de las alumnas del quinto año de la institución educativa CNI N° 31 "Nuestra Señora Del Carmen" – Yanacancha, Pasco. Obtenido de <https://tinyurl.com/yob8vpcj>
- Insuasti C, G. (2015). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Obtenido de Riobamba - Ecuador: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/4517>
- Jiménez N, V. (2019). Google Classroom en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de química analítica en la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales, química y biología, durante el período 2018-2019. Obtenido de Quito - UCE: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/17638>
- Keefe, J. (1988). Profiling and Utilizing Learning Style.
- Logan, F. (1976). Fundamentos de Aprendizaje y Educación. México.

- Lorenzo, B. (2019). Google Classroom como herramienta didáctica para trabajar las destrezas de comprensión lectora y de expresión escrita en inglés,. Obtenido de Universidad de la laguna - España: <https://tinyurl.com/265whetk>
- Matilla, K. (2009). Conceptos fundamentales en la Planificación Estratégica de las Relaciones Públicas (Vol. 2nd ed.). Barcelona:: UOC.
- May, N., Patrón, R., & Sahuí, J. (2017). Ambientes educativos a distancia para la mejora de la enseñanza: Uso de Classroom. Revista Electrónica sobre Cuerpos Académicos y Grupos de Investigación, 4(8), 1-13. Obtenido de <http://www.cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/download/151/282>
- 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.
- Mori, R. (2019). Google Classroom en el aprendizaje del área de ciencia y tecnología de las estudiantes del nivel secundario de la institución educativa María Parado de Bellido, Ayacucho. Obtenido de Repositorio Uladech: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/18715>
- Ortíz B, L. (2016). Utilización del aula virtual y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del grado quinto de primaria. Colegio Almirante PaPadilla, Bogotá. Obtenido de Universidad Norbert Wiener: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1355>
- Parillo, M. (2020). Competencias digitales de los docentes desde la percepción de los estudiantes de secundaria, I.E. Antonia Moreno de Cáceres. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: <https://tinyurl.com/4mtdn8ek>
- Parlamento Europeo, & Consejo Europeo . (2006). Recomendación sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Obtenido de <http://eur-lex.europa.eu/>
- Parra, C. (2012). TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros. Nómadas, 36, 145-159.
- Poma R, C. (2018). El uso del Virtual Classroom y la percepción del grado de utilidad en el aprendizaje por competencias de los estudiantes de la Universidad Nacional de Huancavelica Sede Lircay. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: <https://tinyurl.com/178fv2a8>

- Proyecto Cártama IES. (2014). *Proyectocartama.es*. (J. d. Andalucía, Editor).
Obtenido de 12 de febrero: <https://proyectocartama.es/google-classroom/>
- Requetetic. (2018). *Requetetic.com*. Recuperado el 02 de 02 de 2019. Obtenido de
<http://www.requetetic.com/blog/nueva-version-google-classroom/>
- Revilla, J. C. (1998). *La identidad personal de los jóvenes: pluralidad y autenticidad*.
Madrid: Entinema.
- Rojas, Boluarte, & Corvera. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico del Área de Educación para el Trabajo OTP*. Lima: navarrete.
- Seijas Díaz, A. (s.f.). *Análisis de la eficiencia técnica en la Educación Secundaria*.
Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/301/30123203.pdf-2005>
- 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. (2015). *Conferencia internacional sobre las Nuevas tecnologías 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>
- Venegas claros, J. M. (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/3460>

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

ANEXOS

Anexo 1: Cuadro Matriz de Consistencia

Título: 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, 2020.

G/E	PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	Variables
GENERAL	¿Cómo se relaciona el uso de 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, 2020?	Determinar la relación entre el uso de 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, 2020	Existe relación entre 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, 2020	La investigación será de tipo básica. Nivel Descriptivo Correlacional Diseño no experimental
ESPECIFICOS	¿Cómo se relaciona Google Classroom en su Dimensión Aspectos Pedagógicos 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, 2020?	Determinar la relación entre el uso de Google Classroom en su Dimensión Aspectos Pedagógicos 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, 2020.	Existe relación entre el uso de Google Classroom en su Dimensión Aspectos Pedagógicos 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, 2020	
	¿Cómo se relaciona Google Classroom en su Dimensión Aspectos Técnicos 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, 2020?	Determinar la relación entre el uso de Google Classroom, en su Dimensión Aspectos Técnicos 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, 2020.	Existe relación entre el uso de Google Classroom, en su Dimensión Aspectos Técnicos 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, 2020.	
	¿Cómo se relaciona Google Classroom en su Dimensión Gestión de recursos y organización de contenidos con 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, 2020?	Determinar la relación entre el uso de Google Classroom, en su Dimensión Gestión de recursos y organización de contenidos con 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, 2020.	Existe relación entre el uso de Google Classroom, en su Dimensión Gestión de recursos y organización de contenidos con 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, 2020.	

Anexo 2: Cuestionario de la Variable 1 – Google Classroom

Estimado Alumno

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

Nro	Dimensiones - Indicadores de GOOGLE CLASSROOM	Escala				
		N	CN	AV	CS	S
		1	2	3	4	5
DIMENSION: Aspectos Pedagógicos						
1	Las sesiones publicadas en Classroom, cuentan con un ítem Planificador de Actividades que orientan las clases de la semana para que puedas lograr tu Aprendizaje.					
2	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con ítem Recursos de Clase Online que orientan el uso de materiales que faciliten tu aprendizaje.					
3	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con un ítem Consolidación del Aprendizaje que orientan la forma para presentar tus tareas y alcanzar el logro de tu Aprendizaje.					
4	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con un ítem Instrumentos de Evaluación que orientan sobre los criterios de evaluación para el logro de tu Aprendizaje.					
DIMENSION: Aspectos Técnicos						
5	Ingresas a Classroom con Acceso de Correo Gmail en tus clases virtuales de Aprendizaje.					
6	Classroom te permite el Acceso a dispositivos móviles como alternativa en tus clases virtuales de Aprendizaje.					
7	Meet de Classroom te permite un Acceso virtual a clases, de fácil uso y participación en logro de tu Aprendizaje.					
8	Classroom te permite el Acceso a resultados y evaluación comentada y/o publicada por el docente en un entorno personalizado de Aprendizaje.					
DIMENSION: Gestión de recursos y organización de contenidos						
9	Classroom te permite el Acceso a recursos como FORMULARIOS, HANGOUTS, CALENDARIOS y otros que apoyan el logro de tu Aprendizaje.					
10	Classroom te permite el Acceso a materiales de documentos, presentaciones, imágenes y otros, para el logro de tu Aprendizaje.					
11	Classroom te permite el Uso de Drive y Carpetas de forma personalizada y organizada en favor de tu Aprendizaje.					
12	Classroom te permite el Uso de URL como YOUTUBE, WAKELET, PADLET y otros Links que complementan la clase en favor de tu Aprendizaje.					
13	Classroom te permite Publicar tus trabajos organizados en actividades por semana para un mejor Aprendizaje.					

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3: Cuestionario de la Variable 2 – Variable Aprendizaje

Estimado Alumno

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

Nro	Dimensiones - Indicadores de GOOGLE CLASSROOM	Escala				
		N	CN	AV	CS	S
		1	2	3	4	5
Dimensiones – Indicadores de APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EPT						
DIMENSION: Gestiona Proyectos						
14	En tu aprendizaje virtual se Generan alternativas creativas de solución haciendo uso de la plataforma de Google Classroom					
15	En este aprendizaje virtual se puede Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas usando chat, comentarios (foros), PADLET y otros en la plataforma de aprendizaje de Google Classroom.					
16	En el curso de Computación se Aplica habilidades técnicas como dominio de Software, dominio de la PC haciendo uso del entorno de Google Classroom.					
17	En el curso de Computación Evalúas los resultados de tu trabajo para mejorar tu diseño haciendo uso del entorno de Google Classroom.					
DIMENSION: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.						
18	En el curso de Computación Personalizas entornos virtuales de forma creativa y ordenada haciendo uso del Google Classroom.					
19	En el curso de Computación Gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información en un entorno de Google Classroom					
20	En el curso de Computación se Interactúa en entornos virtuales como PADLET, WAKELET, MEET, HANGOUT, Presentaciones y otros en un entorno de Google Classroom.					
21	En el curso de Computación se Crea objetos virtuales en diversos formatos como Diseños gráficos, Diagramas y otros resultados digitales haciendo uso Google Classroom.					
DIMENSION: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.						
22	Comprendes: " que necesitas aprender " para poder resolver tu tarea (Conocimientos y habilidades) haciendo uso de Google Classroom.					
23	Organizas acciones para alcanzar tu aprendizaje y alcanzar tus metas (organizarse y ser eficiente) haciendo uso de Google Classroom.					
24	24. Haces Seguimiento del avance de tu aprendizaje (Planificar y estar motivado) y alcanzar tus metas haciendo uso de Google Classroom.					

Fuente: Elaboración propia

Anexo 4: Variables y Operacionalización

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

Anexo 5: Carta a la empresa



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año de la Universalización de la Salud"

Lima, 14 de diciembre de 2020
Carta P. 971-2020-EPG-UCV-LN-F05L01/J-INT

LIC.
JAIME CÓRDOVA MONTEJO
DIRECTOR
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN ANTONIO MARIANISTAS"

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a AVILÉS OJEDA, MILTON; identificado con DNI N° 25562862 y con código de matrícula N° 7000352111; estudiante del programa de MAestría EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

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, 2020.

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestro estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestro estudiante investigador AVILÉS OJEDA, MILTON asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Dr. Carlos Ventura Orbegoso
Jefe
ESCUELA DE POSGRADO
UCV FILIAL LIMA
CAMPUS LIMA NORTE



JAIME RAÚL CÓRDOVA MONTEJO
DIRECTOR GENERAL DEL COLEGIO
SAN ANTONIO MARIANISTAS

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



Anexo 6: Carta de respuesta de la empresa.



Colegio San Antonio Marianistas



Bellavista, 16 de diciembre del 2020

Señor:

Dr. Carlos Ventura Orbegoso

Jefe de la Escuela de Posgrado UCV Filial Lima

Campus Lima Norte

Presente.-

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para para hacer de su conocimiento que hemos recibido su Carta P. 971-2020-EPG-UCV-LN-F05L01/J-INT, donde nos solicita otorgar las facilidades al Sr. MILTON AVILÉS OJEDA, para el desarrollo de su trabajo de investigación: **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, 2020.**

Al respecto, le comunicamos que, con mucho gusto brindaremos todas las facilidades al Sr. MILTON AVILÉS OJEDA, de quien estamos seguros que el trabajo que realizará, será un gran aporte para nuestra Institución.

Muy atentamente,


JAIME RAÚL CORDOVA MONTEJO
DIRECTOR GENERAL DEL COLEGIO
SAN ANTONIO MARIANISTAS



Anexo 7: Carta de Presentación – Juicio de expertos (JE)



CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimado Dr. _____

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS (JE)

Me es grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y asimismo hacer conocimiento que, siendo estudiante de la escuela de Postgrado de la UCV, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar la investigación para optar el grado de magister en administración de negocios.

La investigación se titula: “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, 2020”, y siendo imprescindible contar con los docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en tema de psicología, educación y/o investigación.

El expediente de validación cuenta con la siguiente documentación:

- Carta de presentación
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de las variables
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos

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
Milton Avilés Ojeda
D.N.I.: 25562860

Anexo 8: Definiciones Las Variables y Dimensiones (JE)

Variable Google Classroom: Es una aplicación que permite crear aulas virtuales, que Google ha diseñado con el objetivo de organizar y mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes, además una de las ventajas que tiene esto es por lo que los trabajos se guardan de manera ordenada en las carpetas de Google Drive, asimismo es un servicio libre y gratuito. En Google Classroom se puede crear aulas o clases, evaluaciones, foros debates, asignación trabajos individuales o grupales, compartir contenidos en diferentes formatos ya sea videos, textos, etc. (Vélez, 2016).

- **Dimensión Aspectos Pedagógicos:** Es una herramienta virtual en línea, dedicada exclusivamente a la educación. Es la única plataforma en Google que se dedica a esto y se lanzó en el año 2014, con gran efectividad y funcionalidad. Convirtiéndose en una plataforma para la gestión del aprendizaje (Learning Management System) permite realizar clases en línea, apropiado para aprendizaje a distancia (E-learning), aprendizajes presenciales o mixtos (Blended learning). Por otro lado, los alumnos pueden entrar desde diferentes dispositivos, a las clases, tomar apuntes, visualizar tareas asignadas, entre otros (Varani, 2016).

- **Dimensión Aspectos Técnicos:** Para el uso de la herramienta Classroom, se necesita una cuenta de Google que puede ser de Gmail o una cuenta creada por el centro educativo con dominio en Gsuite. Así mismo, se debe de iniciar sesión en la cuenta de Google, accediendo a través de <https://Classroom.Google.com> o por el contrario, buscar la herramienta en el menú de aplicaciones de Google. Existe una aplicación de Google Classroom para ser descargado desde Google Play e instalado en cualquier teléfono celular ó móvil; cuando se accede a esta, se debe de seleccionar si se va a utilizar como profesor o como alumno. Brinda la posibilidad de ingresar a las clases, ya creadas en el caso del estudiante, o por el contrario de crear las clases por el lado del profesor, invitando a los alumnos a unirse, evaluar sus trabajos, entre otros (Requetetic, 2018).

- **Dimensión Gestión de recursos y organización de contenidos:** Para la sistematización y el orden de la información y los recursos educativos, Google Classroom es una herramienta útil ya que genera un tipo de carpetas con clases, tareas, entre otros. Igualmente, brinda herramientas útiles para desarrollar la asignación, calificación y entrega de tareas (Arequipa, Reyes, & Chávez, 2016).

Variable Aprendizaje en el Área de EPT: Tiene como fin brindar a los estudiantes formación para el trabajo, tecnológica, humanista, científica y la vida; En secundaria el estudiante descubre y escoge su vocación y ocupación futura, se le orienta a que se prepara para la actividad productiva, desarrolla habilidades para tomar decisiones y solucionar problemas. En diversos momentos en el Perú se han propuesto reformas para que los estudiantes se puedan insertar en un mundo laboral. (Ley Nro. 28044)

- **Dimensión - Gestiona Proyectos de emprendimiento:** Es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizándolo con eficiencia y eficacia los recursos, tareas y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico, social o ambiental. (MINEDU-DC, 2016)

- **Dimensión - Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC:** Con responsabilidad y ética. Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. (MINEDU-DC, 2016)

- **Dimensión - Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:** El estudiante es consciente del proceso que realiza para aprender. Esto le permite participar de manera autónoma en el proceso de su aprendizaje, gestionar ordenada y sistemáticamente las acciones a realizar, evaluar sus avances y dificultades, así como asumir gradualmente el control de esta gestión. (MINEDU-DC, 2016)

Anexo 9: Matriz De Consistencia (JE)

Título: 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, 2020.							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General: ¿Cómo se relaciona el uso de 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, 2020?</p> <p>Problemas Específicos: ¿Cómo se relaciona Google Classroom en su Dimensión Aspectos Pedagógicos 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, 2020?</p> <p>¿Cómo se relaciona Google Classroom en su Dimensión Aspectos Técnicos 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, 2020?</p> <p>¿Cómo se relaciona Google Classroom en su Dimensión Gestión de recursos y organización de contenidos con 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, 2020?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre el uso de 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, 2020.</p> <p>Objetivos específicos: Objetivo específico 1 Determinar la relación entre el uso de Google Classroom en su Dimensión Aspectos Pedagógicos 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, 2020.</p> <p>Determinar la relación entre el uso de Google Classroom, en su Dimensión Aspectos Técnicos 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, 2020.</p> <p>Determinar la relación entre el uso de Google Classroom, en su Dimensión Gestión de recursos y organización de contenidos con 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, 2020.</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación entre 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, 2020</p> <p>Hipótesis específicas: Hipótesis específica 1. Existe relación entre el uso de Google Classroom en su Dimensión Aspectos Pedagógicos 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, 2020.</p> <p>Existe relación entre el uso de Google Classroom, en su Dimensión Aspectos Técnicos 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, 2020.</p> <p>Existe relación entre el uso de Google Classroom, en su Dimensión Gestión de recursos y organización de contenidos con 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, 2020.</p>	<p>Variable 1: Google Classroom Es una aplicación que permite crear aulas virtuales, que Google ha diseñado con el objetivo de organizar y mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes, además una de las ventajas que tiene esto es por lo que los trabajos se guardan de manera ordenada en las carpetas de Google Drive, asimismo es un servicio libre y gratuito. En Google Classroom se puede crear aulas o clases, evaluaciones, foros debates, asignación trabajos individuales o grupales, compartir contenidos en diferentes formatos ya sea videos, textos, etc. (Vélez, 2016).</p>				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			D1: Aspectos Pedagógicos	1. Planificador de Actividades 2. Recursos de Clase Online 3. Consolidación del Aprendizaje. 4. Instrumentos de Evaluación	1,2,3,4	1: Nunca 2: Casi Nunca 3: A veces	Bajo
D2: Aspectos Técnicos	5. Acceso con cuenta de Correo 6. Acceso en dispositivos móviles 7. Acceso virtual a clases 8. Acceso a resultados y evaluación	5,6,7,8	4: Casi Siempre 5: Siempre	Medio			
D3 Gestión de recursos y organización de contenidos	9. Acceso a recursos 10. Acceso a materiales 11. Uso de Drive y Carpetas 12. Usos de URL (videos, Web) 13. Publicar tus trabajos	9,10,11,12,13		Alto			
			<p>Variable 2: Aprendizaje en el área de EPT Según la Ley General de Educación N° 28044 son fines de la Educación Peruana en nuestro caso el nivel secundario, ofrecer a los estudiantes una formación científica, humanista y tecnológica, formar para la vida y el trabajo; sobre este último nos dice Valdivia (2002),</p>				

			Dimensiones	Indicadores	ítem	Escala de medición	Niveles y rangos		
			D1: Gestiona Proyectos de emprendimiento	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.	14,15 16,17	1: Nunca 2: Casi Nunca 3: A veces 4: Casi Siempre 5: Siempre	Bajo Medio Alto	D2: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	18. Personaliza entornos virtuales 19. Gestiona información del entorno virtual 20. Interactúa en entornos virtuales 21. Crea objetos virtuales en diversos formatos
D3: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	22. Comprende que necesita aprender. 23. Organiza acciones para alcanzar su aprendizaje 24. Seguimiento del avance de su aprendizaje	22,23 24							
Diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar						
<p>Nivel: Descriptiva – correlacional causal</p> <p>Diseño: No experimental de corte transversal.</p> <p>Método: Cuantitativo</p>	<p>Población: Estará conformada por 98 estudiantes de 5to de Secundaria del colegio "San Antonio Marianistas.</p> <p>Tipo de muestreo: La muestra será de tipo Censal Tamaño de muestra: Estará conformada por 98 estudiantes de 5to de Secundaria del colegio "San Antonio Marianistas.</p>	<p>Variable 1: Google Classroom Técnicas: Encuesta Instrumentos: Tipo Likert, SPSS versión 25 Autor: Milton Avilés Ojeda Año: 2020 Ámbito de Aplicación: Individual Forma de Administración: Directa</p> <p>Variable 2: Aprendizaje en el área de EPT Técnicas: Encuesta Instrumentos: Tipo Likert, SPSS versión 25 Autor: Milton Avilés Ojeda Año: 2020 Ámbito de Aplicación: Individual Forma de Administración: Directa</p>	<p>DESCRIPTIVA: La investigación aplicara un análisis de datos de manera descriptiva con tablas de frecuencia, gráfico de barras y para la prueba de confiabilidad de coeficiente de alfa de Cronbach. El procesamiento de datos se desarrollará haciendo uso de la herramienta de software SPSS versión 25.</p> <p>INFERENCIAL: Estadística inferencial nos permite probar la Hipótesis y estimar parámetros. Para la investigación se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman que es una medida no paramétrica de la correlación de rango, prueba bilateral y nivel de significación.</p>						

Anexo 10: Matriz de Operacionalización de las Variables (JE)

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	Items	Escala De Medición	
VARIABLE 1	<p>Es una aplicación que permite crear aulas virtuales, que Google ha diseñado con el objetivo de organizar y mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes, además una de las ventajas que tiene esto es por lo que los trabajos se guardan de manera ordenada en las carpetas de Google Drive, asimismo es un servicio libre y gratuito. En Google Classroom se puede crear aulas o clases, evaluaciones, foros debates, asignación trabajos individuales o grupales, compartir contenidos en diferentes formatos ya sea videos, textos, etc. (Vélez, 2016).</p>	Aspectos Pedagógicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificador de Actividades 2. Recursos de Clase Online 3. Consolidación del Aprendizaje. 4. Instrumentos de Evaluación 	1,2,3,4	Bajo	
Google Classroom		<p>Utilizados institucionalmente: a) Planificador de Actividades: Se detalla el cronograma del desarrollo de la actividad de la semana conforme a la sesión de aprendizaje del curso. Aquí, el alumno visualizará por ejemplo fechas de revisión de tareas, el día de la clase, las competencias del área y la fecha de revisión de materiales previos a la clase. b) Recursos de Clase Online: Son los Materiales que se encuentran guardados en el drive y servirán como respaldo para la clase (Video, PPT, YouTube, Documentos de apoyo) c) Consolidación del Aprendizaje: En esta sección se encuentra el material de trabajo para la semana (Formularios, Ficha de trabajo y otros), que se requiere para la evaluación del aprendizaje y está basado en función a la explicación dada en la clase; aquí también se encontrará el espacio de la entrega de trabajos y de otros para su evaluación d) Instrumentos de Evaluación: El alumno encontrará las rubricas que el docente ha determinado usar para la evaluación de las competencias programadas en la sesión de aprendizaje.</p>				
		Aspectos Técnicos	<ol style="list-style-type: none"> 5. Acceso con cuenta de Correo 6. Acceso en dispositivos móviles 7. Acceso virtual a clases 8. Acceso a resultados y evaluación 	5,6,7,8		Medio
		<p>Se requiere una cuenta de Gmail o una cuenta creada por el centro educativo con dominio en Gsuite. Con la cuenta de Google se inicia la sesión, accediendo a través del hipervínculo https://Classroom.Google.com o por el contrario, buscar la herramienta en el menú de aplicaciones de Google. Google Classroom puede ser descargado desde Google Play e instalado en cualquier teléfono celular o móvil; cuando se accede a esta, se debe de seleccionar si se va a utilizar como profesor o como alumno. Brinda la posibilidad de ingresar a las clases, ya creadas en el caso del estudiante, o por el contrario de crear las clases por el lado del profesor, invitando a los estudiantes a unirse, evaluar sus trabajos, entre otros (Requetetic, 2018).</p>				
		Gestión de recursos y organización de contenidos				
	<p>Para la sistematización y el orden de la información y los recursos educativos, Google Classroom es una herramienta útil ya que genera un tipo de carpetas con clases, tareas, entre otros. Igualmente, brinda herramientas útiles para desarrollar la asignación, calificación y entrega de tareas (Arequipa, Reyes, & Chávez, 2016).</p>					
VARIABLE 2	<p>Tiene como fin brindar a los estudiantes formación para el trabajo, tecnológica, humanista, científica y la vida; En secundaria el estudiante descubre y escoge su vocación y ocupación futura, se le orienta a que se prepara para la actividad productiva, desarrolla habilidades para tomar decisiones y solucionar problemas. En diversos momentos en el Perú se han propuesto reformas para que los estudiantes se puedan insertar en un mundo laboral. (Ley Nro. 28044)</p>	Gestiona Proyectos de emprendimiento	<ol style="list-style-type: none"> 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. 	14,15,16,17	Bajo	
Aprendizaje en el área de EPT		Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.				<ol style="list-style-type: none"> 18. Personaliza entornos virtuales 19. Gestiona información del entorno virtual 20. Interactúa en entornos virtuales 21. Crea objetos virtuales en diversos formatos
		<p>Con responsabilidad y ética. Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. (MINEDU-DC, 2016)</p>				
		Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	<ol style="list-style-type: none"> 22. Comprende que necesita aprender. 23. Organiza acciones para alcanzar su aprendizaje 24. Seguimiento del avance de su aprendizaje 	22,23,24		
		<p>El estudiante es consciente del proceso que realiza para aprender. Esto le permite participar de manera autónoma en el proceso de su aprendizaje, gestionar ordenada y sistemáticamente las acciones a realizar, evaluar sus avances y dificultades, así como asumir gradualmente el control de esta gestión. (MINEDU-DC, 2016)</p>				

Anexo 11: Certificado de validez – Mg. Pérez Saavedra (JE)



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE GOOGLE CLASSROOM

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN 1: Estrategias asertivas								
1	Las sesiones publicadas en Classroom, cuentan con un ítem Planificador de Actividades que orientan las clases de la semana para que puedas lograr tu Aprendizaje.	X		X		X		
2	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con ítem Recursos de Clase Online que orientan el uso de materiales que faciliten tu aprendizaje.	X		X		X		
3	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con un ítem Consolidación del Aprendizaje que orientan la forma para presentar tus tareas y alcanzar el logro de tu Aprendizaje.	X		X		X		
4	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con un ítem Instrumentos de Evaluación que orientan sobre los criterios de evaluación para el logro de tu Aprendizaje.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Aspectos Técnicos								
5	Ingresas a Classroom con Acceso de Correo Gmail en tus clases virtuales de Aprendizaje.	X		X		X		
6	Classroom te permite el Acceso a dispositivos móviles como alternativa en tus clases virtuales de Aprendizaje.	X		X		X		
7	Meet de Classroom te permite un Acceso virtual a clases, de fácil uso y participación en logro de tu Aprendizaje.	X		X		X		
8	Classroom te permite el Acceso a resultados y evaluación comentada y/o publicada por el docente en un entorno personalizado de Aprendizaje.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Gestión de recursos y organización de contenidos								
9	Classroom te permite el Acceso a recursos como FORMULARIOS, HANGOUTS, CALENDARIOS y otros que apoyan el logro de tu Aprendizaje.	X		X		X		
10	Classroom te permite el Acceso a materiales de documentos, presentaciones, imágenes y otros, para el logro de tu Aprendizaje.	X		X		X		
11	Classroom te permite el Uso de Drive y Carpetas de forma personalizada y organizada en favor de tu Aprendizaje.	X		X		X		
12	Classroom te permite el Uso de URL como YOUTUBE, WAKELET, PADLET y otros Links que complementan la clase en favor de tu Aprendizaje.	X		X		X		
13	Classroom te permite Publicar tus trabajos organizados en actividades por semana para un mejor Aprendizaje.							

Observaciones (precisar si hay suficiencia) :HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()
 Apellidos y nombres del juez validador Dr / Mg: PÉREZ SAAVEDRA, SEGUNDO SIGIFREDO DNI:25601051
 Especialidad del validador: Gestión de la Educación

6 de diciembre del 2020

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para presentar el componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el anunciado del ítem, es conciso, exacto y directo. Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Firma del experto informante

6



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE (EN EL ÁREA DE EPT)

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN 4: Gestiona Proyectos de emprendimiento								
1	En tu aprendizaje virtual se Generan alternativas creativas de solución haciendo uso de la plataforma de Google Classroom	X		X		X		
2	En este aprendizaje virtual se puede Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas usando chat, comentarios (foros), PADLET y otros en la plataforma de aprendizaje de Google Classroom.	X		X		X		
3	En el curso de Computación se Aplica habilidades técnicas como dominio de Software, dominio de la PC haciendo uso del entorno de Google Classroom.	X		X		X		
4	En el curso de Computación Evaluas los resultados de tu trabajo para mejorar tu diseño haciendo uso del entorno de Google Classroom.	X		X		X		
DIMENSIÓN 5: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.								
5	En el curso de Computación Personalizas entornos virtuales de forma creativa y ordenada haciendo uso del Google Classroom.	X		X		X		
6	En el curso de Computación Gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información en un entorno de Google Classroom	X		X		X		
7	En el curso de Computación se Interactúa en entornos virtuales como PADLET, WAKELET, MEET, HANGOUT, Presentaciones y otros en un entorno de Google Classroom.	X		X		X		
8	En el curso de Computación se Crea objetos virtuales en diversos formatos como Diseños gráficos, Diagramas y otros resultados digitales haciendo uso Google Classroom.	X		X		X		
DIMENSIÓN 6: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.								
9	Comprendes: "que necesitas aprender" para poder resolver tu tarea (Conocimientos y habilidades) haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
10	Organizas acciones para alcanzar tu aprendizaje y alcanzar tus metas (organizarse y ser eficiente) haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		
11	Haces Seguimiento del avance de tu aprendizaje (Planificar y estar motivado) y alcanzar tus metas haciendo uso de Google Classroom.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia) :HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()
 Apellidos y nombres del juez validador Dr / Mg: PÉREZ SAAVEDRA, SEGUNDO SIGIFREDO DNI: 25601051
 Especialidad del validador: Gestión de la Educación

6 de diciembre de 2020

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para presentar el componente o dimensión específica del constructo.

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

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

Firma del experto informante

Firma del experto informante

Anexo 12: Certificado de validez – Mg. Robladillo Bravo (JE)

 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE GOOGLE CLASSROOM

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Estrategias asertivas								
1	Las sesiones publicadas en Classroom, cuentan con un ítem Planificador de Actividades que orientan las clases de la semana para que puedas lograr tu Aprendizaje.	x		x		x		
2	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con ítem Recursos de Clase Online que orientan el uso de materiales que faciliten tu aprendizaje.	x		x		x		
3	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con un ítem Consolidación del Aprendizaje que orientan la forma para presentar tus tareas y alcanzar el logro de tu Aprendizaje.	x		x		x		
4	Las sesiones publicadas en Classroom cuentan con un ítem Instrumentos de Evaluación que orientan sobre los criterios de evaluación para el logro de tu Aprendizaje.	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Aspectos Técnicos								
5	Ingresas a Classroom con Acceso de Correo Gmail en tus clases virtuales de Aprendizaje.							
6	Classroom te permite el Acceso a dispositivos móviles como alternativa en tus clases virtuales de Aprendizaje.	x		x		x		
7	Meet de Classroom te permite un Acceso virtual a clases , de fácil uso y participación en logro de tu Aprendizaje.	x		x		x		
8	Classroom te permite el Acceso a resultados y evaluación comentada y/o publicada por el docente en un entorno personalizado de Aprendizaje.	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Gestión de recursos y organización de contenidos								
9	Classroom te permite el Acceso a recursos como FORMULARIOS, HANGOUTS, CALENDARIOS y otros que apoyan el logro de tu Aprendizaje.	x		x		x		
10	Classroom te permite el Acceso a materiales de documentos, presentaciones, imágenes y otros, para el logro de tu Aprendizaje.	x		x		x		
11	Classroom te permite el Uso de Drive y Carpetas de forma personalizada y organizada en favor de tu Aprendizaje.	x		x		x		
12	Classroom te permite el Uso de URL como YOUTUBE, WAKELET, PADLET y otros Links que complementan la clase en favor de tu Aprendizaje.	x		x		x		
13	Classroom te permite Publicar tus trabajos organizados en actividades por semana para un mejor Aprendizaje.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA
Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()
Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: LIZ MARIBEL ROBLADILLO BRAVO. DNI: 09217078
Especialidad del validador: Gestión de la Educación
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para presentar el componente o dimensión específica del constructo.
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el anunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

8 de diciembre de 2020



Firma del experto Informante.
Especialidad

 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EPT

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 4: Gestiona Proyectos de emprendimiento								
1	En tu aprendizaje virtual se Generan alternativas creativas de solución haciendo uso de la plataforma de Google Classroom	x		x		x		
2	En este aprendizaje virtual se puede Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas usando chat, comentarios (foros), PADLET y otros en la plataforma de aprendizaje de Google Classroom.	x		x		x		
3	En el curso de Computación se Aplica habilidades técnicas como dominio de Software, dominio de la PC haciendo uso del entorno de Google Classroom.	x		x		x		
4	En el curso de Computación Evalúas los resultados de tu trabajo para mejorar tu diseño haciendo uso del entorno de Google Classroom.	x		x		x		
DIMENSIÓN 5: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.								
5	En el curso de Computación Personalizas entornos virtuales de forma creativa y ordenada haciendo uso del Google Classroom.	x		x		x		
6	En el curso de Computación Gestiona información del entorno virtual como analizar, organizar y sistematizar la información en un entorno de Google Classroom	x		x		x		
7	En el curso de Computación se Interactúa en entornos virtuales como PADLET, WAKELET, MEET, HANGOUT, Presentaciones y otros en un entorno de Google Classroom.	x		x		x		
8	En el curso de Computación se Crea objetos virtuales en diversos formatos como Diseños gráficos, Diagramas y otros resultados digitales haciendo uso Google Classroom.	x		x		x		
DIMENSIÓN 6: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.								
9	Comprendes: "que necesitas aprender" para poder resolver tu tarea (Conocimientos y habilidades) haciendo uso de Google Classroom.	x		x		x		
10	Organizas acciones para alcanzar tu aprendizaje y alcanzar tus metas (organizarse y ser eficiente) haciendo uso de Google Classroom.	x		x		x		
11	Haces Seguimiento del avance de tu aprendizaje (Planificar y estar motivado) y alcanzar tus metas haciendo uso de Google Classroom.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA
Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()
Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: LIZ MARIBEL ROBLADILLO BRAVO. DNI: 09217078
Especialidad del validador: Gestión de la Educación
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para presentar el componente o dimensión específica del constructo.
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el anunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

8 de diciembre de 2020



Firma del experto Informante.
Especialidad

Anexo 14: Base de Datos – Aprendizaje en el área de EPT

	Aprendizaje en el área de EPT										
	Gestiona Proyectos de emprendimiento				Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.				Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.		
	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
E1	5	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5
E2	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
E3	3	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5
E4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4
E5	5	5	5	3	3	5	4	4	5	5	4
E6	5	5	4	3	3	5	4	1	5	5	5
E7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E8	3	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5
E9	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	5
E10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E11	5	5	3	3	3	3	1	1	5	3	5
E12	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5
E13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E14	3	5	3	3	5	5	3	3	5	1	3
E15	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5
E16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E18	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E19	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E20	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E21	3	4	3	3	1	3	4	3	4	3	3
E22	4	3	4	3	3	1	4	1	3	4	1
E23	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E24	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E25	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E26	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4
E27	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E28	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E29	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E30	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E31	1	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3
E32	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E33	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4
E34	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E35	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E36	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E37	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E38	4	4	1	1	3	1	3	4	1	4	1
E39	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4
E40	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E41	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E42	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4
E43	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4
E44	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E45	4	4	1	3	3	3	4	4	4	4	3
E46	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
E47	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E48	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E49	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E50	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E51	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3
E52	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4

E53	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4
E54	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E55	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3
E56	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E57	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E58	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E59	4	4	3	1	3	1	4	3	4	4	4
E60	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E61	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3
E62	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E63	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E64	3	4	1	3	1	4	1	1	1	4	4
E65	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E66	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E67	4	4	4	3	1	3	4	4	4	4	4
E68	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E69	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E70	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E71	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E72	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3
E73	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
E74	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3
E75	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
E76	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3
E77	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4
E78	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4
E79	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3
E80	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4
E81	3	4	4	1	1	4	3	4	1	4	1
E82	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4
E83	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E84	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5
E85	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E86	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E87	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5
E88	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E89	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E90	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5
E91	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E92	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E93	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E94	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E95	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4
E96	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5
E97	3	4	4	5	3	4	5	3	3	5	4
E98	4	5	5	5	3	3	5	3	4	3	5

Anexo 15: Cuadro de interpretación del Coeficiente de Correlación

Magnitud de la correlación Significado	
1	Correlación negativa grande y perfecta
0,9 a 0,99	Correlación negativa muy alta
0,7 a 0,89	Correlación negativa alta
0,4 a 0,69	Correlación negativa moderada
0,2 a 0,39	Correlación negativa baja
0,01 a 0.19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Fuente: (Martínez y Campos, 2015)

Anexo 16: Gráficos de Análisis de Resultados Descriptivos

Variable Google Classroom

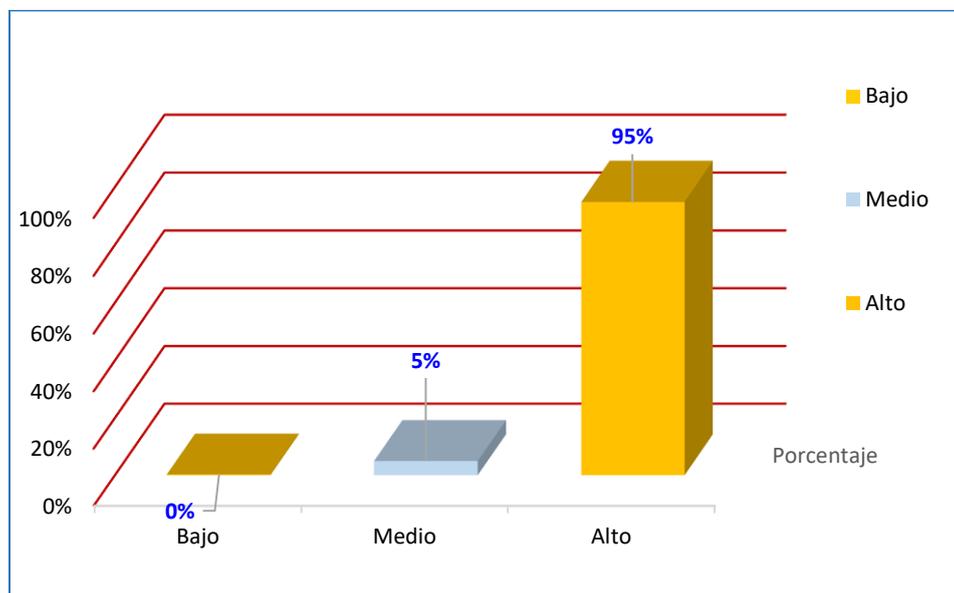


Figura 3. Diagrama de barras de la Variable Google Classroom

Variable Aprendizaje en el área de EPT

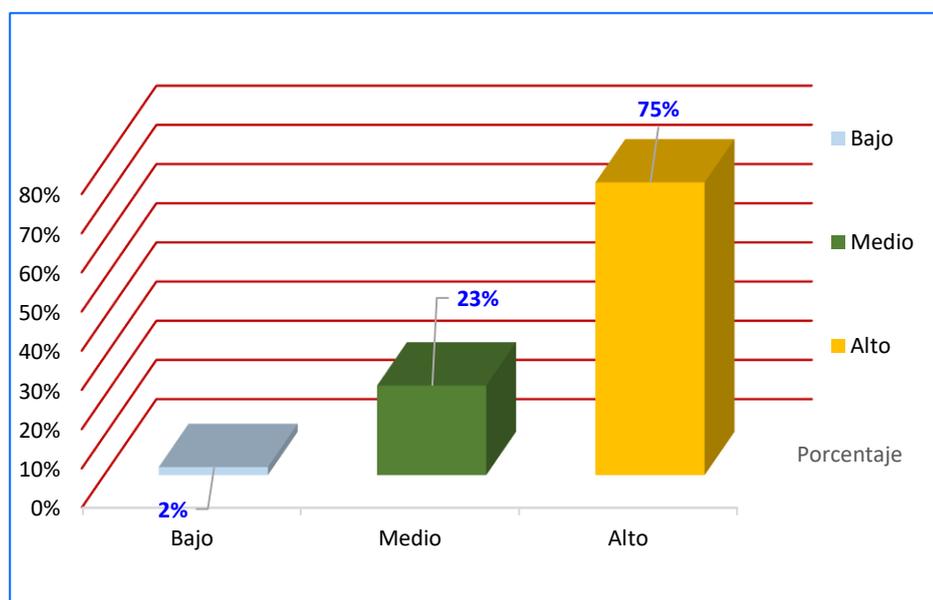


Figura 4. Diagrama de barras de la variable Aprendizaje en el área de EPT

Dimensión Aspectos Pedagógicos de Google Classroom.

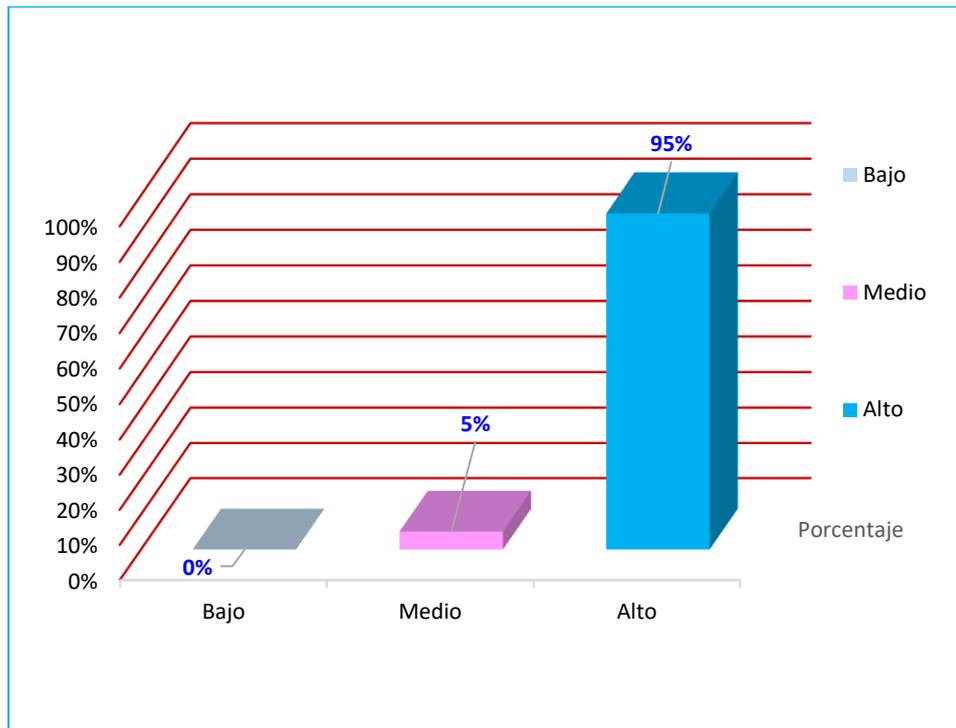


Figura 5. Diagrama de barras de la de la Dimensión Aspectos Pedagógicos

Dimensión Aspectos Técnicos de Google Classroom.

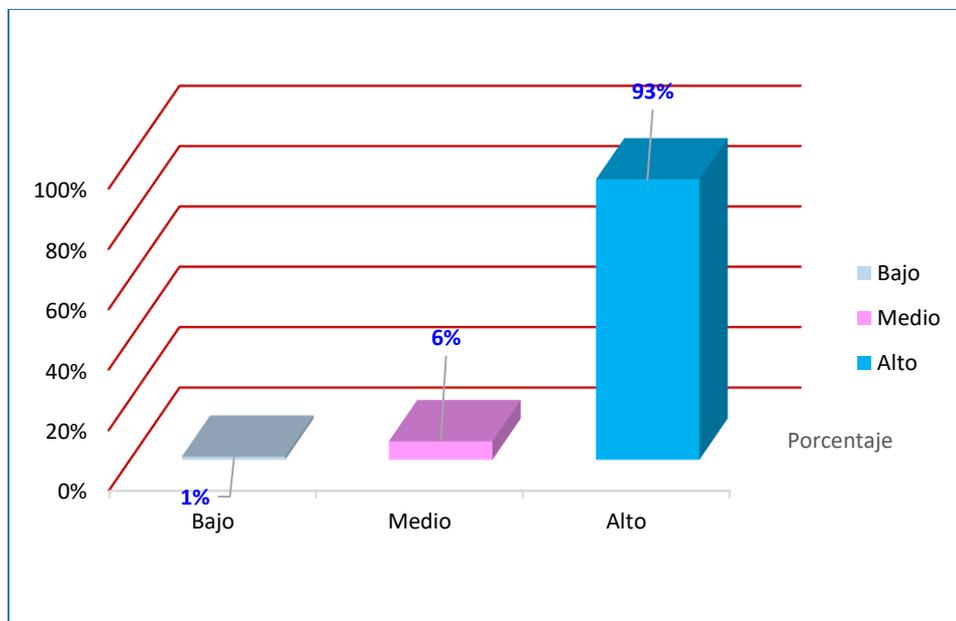


Figura 6. Diagrama de barras de la de la Dimensión Aspectos Técnicos

Dimensión Gestión de recursos y organización de contenidos de Google Classroom.

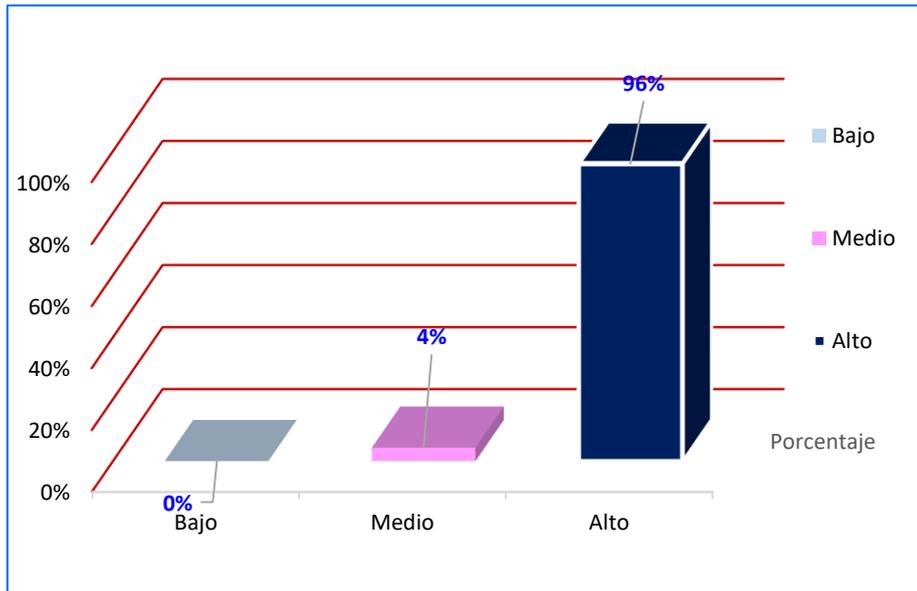


Figura 7. Diagrama de barras de la de la Dimensión Gestión de recursos y organización de contenidos

Dimensión Gestiona Proyectos de emprendimiento

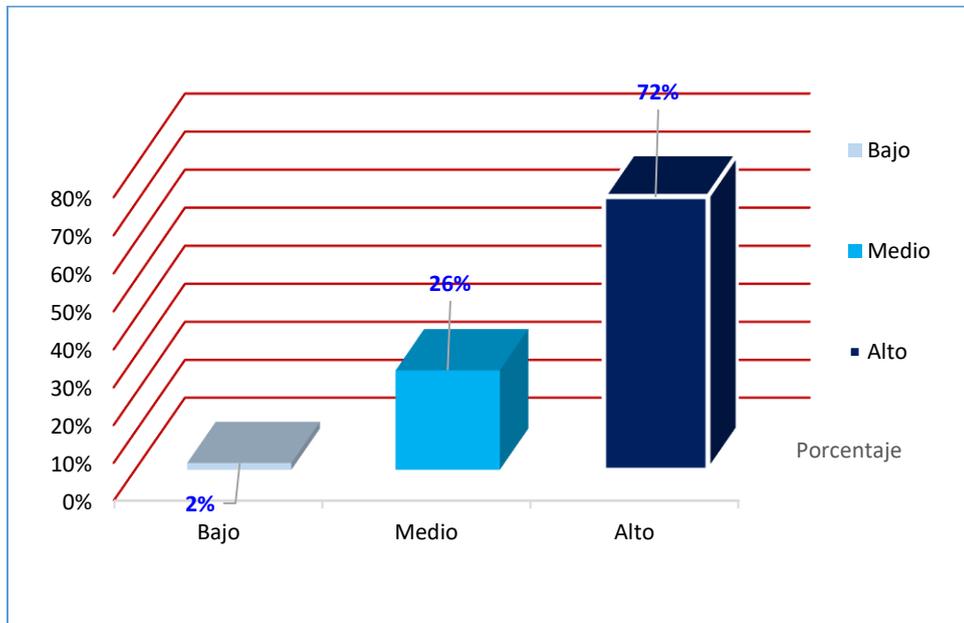


Figura 8. Diagrama de barras de la de la Dimensión Gestiona Proyectos de emprendimiento

Dimensión Se desenvuelve en los entornos virtuales

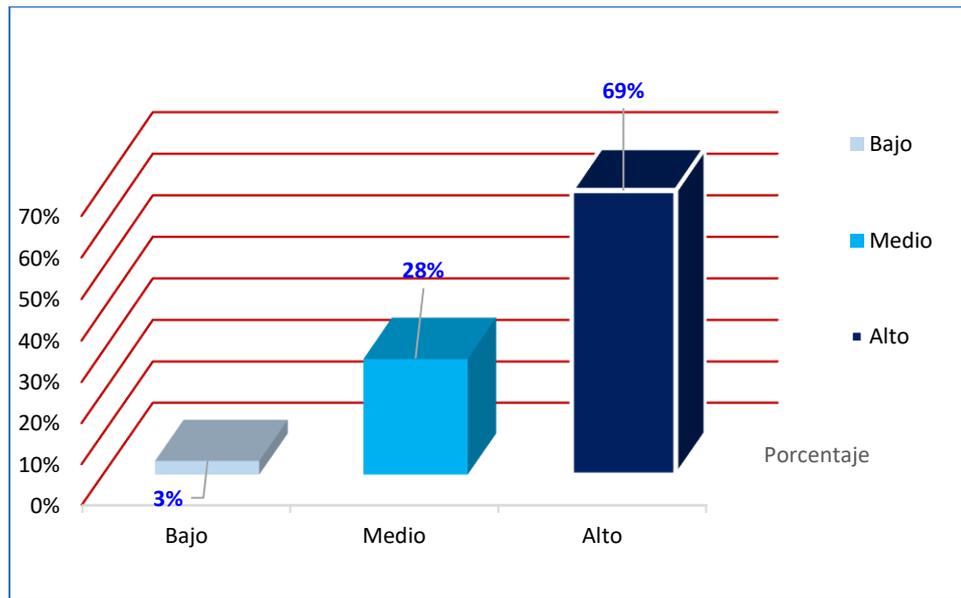


Figura 9. Diagrama de barras de la de la Dimensión se desenvuelve en los entornos virtuales

Dimensión Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

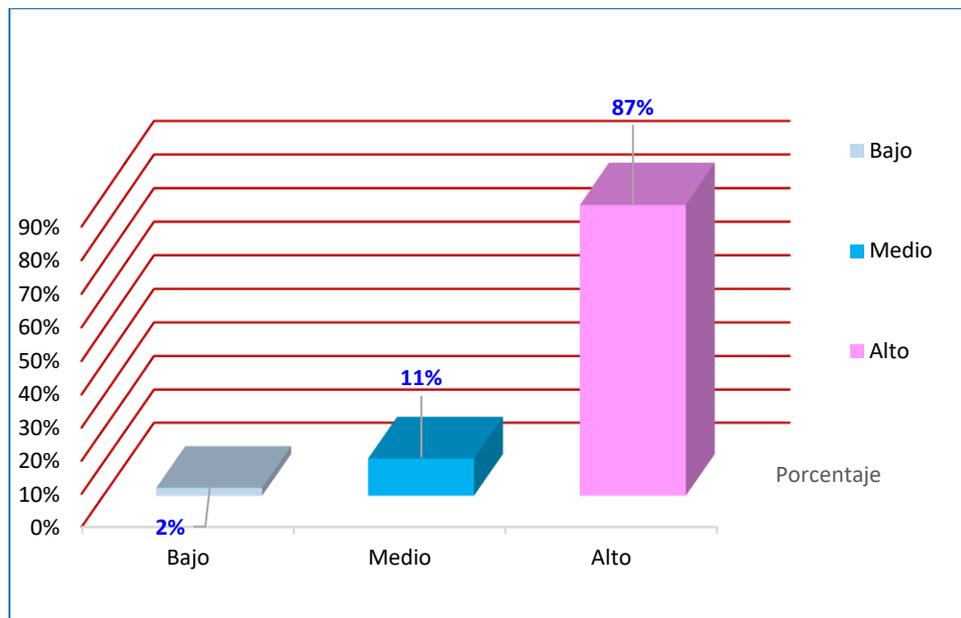


Figura 10. Diagrama de barras de la de la Dimensión Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.