



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN

DOCENCIA UNIVERSITARIA

**Uso de Google Classroom para Mejorar el Aprendizaje
Cooperativo en Estudiantes de Educación de una Universidad
Privada, Lima, 2021.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Docencia Universitaria

AUTORA:

Chalco Ubaldo, Fiorella Margaret (ORCID: 0000-0002- 9989- 4109)

ASESOR:

Mg. Llanos Castilla, José Luis (ORCID: 0000-0002-0476-4011)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

De manera especial a mi hijo Adrián, quien es mi motivación para superarme, a mis padres que fomentaron en mí en las bases de la responsabilidad. Del mismo modo, a mi mejor amiga que está en el cielo Leslie, ya que en vida siempre me dio consejos para continuar y me hizo prometer no dejar este trabajo de investigación.

Agradecimiento

Al docente de Diseño del Trabajo de Investigación y Desarrollo del Trabajo de Investigación, ya que con su ayuda y sus orientaciones durante la realización de la tesis se pudo culminar. A la colega Marleny que me permitió realizar mi trabajo mi experimento en su aula. Ambos me brindaron su apoyo moral para perseverar en el esfuerzo que demandó culminar con la tesis.

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	01
II. MARCO TEÓRICO.....	08
III. METODOLOGÍA.....	18
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	18
3.2. Variables y operacionalización.....	20
3.3. Población y Muestreo.....	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	22
3.5. Procedimientos.....	23
3.6. Método de análisis de datos.....	24
3.7. Aspectos éticos.....	24
IV. RESULTADOS.....	26
V. DISCUSIÓN.....	40
VI. CONCLUSIONES.....	47
VII. RECOMENDACIONES.....	49
REFERENCIAS.....	50
ANEXOS	57

Índice de tablas

Tabla 1	<i>Frecuencia agrupada del Aprendizaje Cooperativo</i>	26
Tabla 2	<i>Frecuencia agrupada de la Interdependencia positiva</i>	26
Tabla 3	<i>Frecuencia agrupada de la interacción cara a cara</i>	27
Tabla 4	<i>Frecuencia agrupada de la responsabilidad individual</i>	28
Tabla 5	<i>Frecuencia agrupada de la habilidad interpersonal y grupal</i>	28
Tabla 6	<i>Frecuencia agrupa de las estrategias cooperativas</i>	29
Tabla 7	<i>Prueba de normalidad del antes y después de las variables</i>	30
Tabla 8	<i>Estadístico de contraste para determinar diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) – Aprendizaje cooperativo</i>	32
Tabla 9	<i>Estadístico de contraste para determinar diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) – Interdependencia positiva</i>	33
Tabla 10	<i>Estadístico de contraste para determinar diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) – interacción cara a cara</i>	34
Tabla 11	<i>Estadístico de contraste para determinar diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) – responsabilidad individual</i>	36
Tabla 12	<i>Estadístico de contraste para determinar diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) – habilidad interpersonal y grupal</i>	37
Tabla 13	<i>Estadístico de contraste para determinar diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) – estrategias cooperativas</i>	38

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general establecer la influencia del uso de Google Classroom en la mejora del aprendizaje cooperativo en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021. Así mismo, metodológicamente la investigación fue de tipo aplicada y el diseño fue cuasi experimental. La población estuvo conformada por 40 estudiantes de educación y la muestra fue censal de 40 estudiantes, distribuidos en dos grupos, grupo experimental (20 alumnos) y grupo control (20 alumnos). La técnica que se empleó para la recolección de datos fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario. Los resultados mostraron que en el pretest en el grupo de control los estudiantes presentaron un 25% en nivel bajo y en el posttest el 45% de nivel bajo. Mientras que el grupo experimental los estudiantes presentaron en el pretest un 35% en nivel bajo y en el post test un 10% de nivel bajo, 20% un nivel medio y un 70% de nivel alto de aprendizaje cooperativo. Así mismo, se concluye que el uso de Google Classroom influye significativamente en el desarrollo del aprendizaje cooperativo (U-Mann-Whitney: 736.000), $p = .002$ y $p < 0.05$.

Palabras clave: Google Classroom, aprendizaje cooperativo, aprendizaje en línea, método cooperativo.

Abstract

The present research work had as a general objective to establish the influence of the use of Google Classroom in the improvement of cooperative learning in Education students of a Private University, Lima 2021. Likewise, methodologically the research was of an applied type and the design was quasi-experimental . The population consisted of 40 education students and the sample was a census of 40 students, distributed in two groups, an experimental group (20 students) and a control group (20 students). The technique used for data collection was the survey and the instrument was the questionnaire. The results showed that in the pretest in the control group the students presented 25% in low level and in the posttest 45% in low level. While the experimental group the students presented in the pretest 35% at a low level and in the post-test 10% at a low level, 20% at a medium level and 70% at a high level of cooperative learning. Likewise, it is concluded that the use of Google Classroom significantly influences the development of cooperative learning (U-Mann-Whitney: 736,000), $\rho = .002$ and $\rho < 0.05$.

Keywords: Google Classroom, cooperative learning, online learning, cooperative method.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto mundial, las TIC han desencadenado una transformación completa del panorama educativo; en España, se han producido cambios estructurales tanto en la forma en que se enseña a los estudiantes como en la forma en que aprenden. La disponibilidad de plataformas virtuales de enseñanza-aprendizaje, que permiten a los profesores y a los estudiantes comunicarse en tiempo real o a través de Internet utilizando ordenadores y dispositivos móviles, es actualmente el desarrollo más prometedor. La aplicación de metodologías de enseñanza-aprendizaje activo con eficacia pedagógica demostrada se ha hecho más fácil, como en el caso del aprendizaje cooperativo, permitiendo a los estudiantes adquirir habilidades y mejorar su rendimiento académico como resultado de su participación. Herrada y Baños (2018)

El aprendizaje cooperativo tiene muchos impactos positivos en el proceso de aprendizaje, puede contribuir positivamente a la motivación de los estudiantes. En este aprendizaje, los estudiantes en grupos son responsables del trabajo en equipo, aunque tengan un aprendizaje diferente. Asimismo, interactúan a través de equipos informáticos, por lo que esta forma de aprendizaje cooperativo es importante para ambos. De igual manera el uso de Google Classroom brinda funciones poderosas a fin de convertirse en una herramienta ideal para usar con los estudiantes, permitiendo así ser catalogada como una de las mejores plataformas para mejorar el flujo de trabajo de los profesores. Puede mejorar la dinámica de clase, la participación de los estudiantes y el aprendizaje. Asimismo, puede simplificar las tareas, promover el aprendizaje sin papel, fomentar una buena comunicación y mejorar la colaboración para que la enseñanza sea más significativa, productiva y cooperativa. En Google Classroom, un profesor puede crear una clase para un tema específico y también puede incluir más profesores para el mismo tema, lo que ayuda a los estudiantes a obtener ideas adicionales en línea. Jumadi et al. (2021)

Cuando se trata de los países latinoamericanos, el impacto de la pandemia en Ecuador ha provocado una variedad de problemas el más común de los cuales es la falta de medios electrónicos con conectividad a Internet para los profesores y los estudiantes, lo que les impide comunicarse y seguir con sus procesos educativos. Además, no tienen plataformas educativas en las que se puedan desarrollar las actividades escolares, así como las barreras en el conocimiento de los profesores de cómo utilizar herramientas tecnológicas para hacer frente al contexto o continuar la educación a distancia, son claros ejemplos de la importancia de las plataformas educativas que permitan continuar el desarrollo de las sesiones de enseñanza. Google Classroom ha sido uno de los principales canales utilizados para lograr este objetivo. A través del uso de Classroom y la práctica con herramientas digitales, los entornos de aprendizaje virtual facilitan la manera de comunicarse entre los profesores y los alumnos, permitiéndoles desarrollar estrategias para la aplicación eficaz del aprendizaje cooperativo y la oportunidad de que los alumnos participen en proyectos con contenidos curriculares adecuados a sus niveles educativos. Prado-Prado et al. (2020)

De la misma manera, a raíz de la pandemia Covid-19 en Ecuador, la educación ha sufrido importantes transformaciones, ya que los métodos tradicionales se han sustituido por la educación virtual, así como la aplicación de plataformas digitales que han ganado un importante espacio para la construcción del conocimiento en el país. En consecuencia, el Ministerio de Educación determinó que era necesario continuar las actividades educativas a través de la plataforma de equipos. Se ha demostrado que este método no funciona en su conjunto debido a una serie de factores que se han identificado. En consecuencia, se decidió usar Classroom y Meet Google en las instituciones educativas del país fiscal en su conjunto, basándose en el hecho de que las herramientas están produciendo resultados positivos que han fomentado el aprendizaje en las instituciones fiscales de Ecuador. Ponce-Aguilar et al. (2020)

A nivel nacional la SUNEDU en respuesta a la declaración de una emergencia sanitaria nacional y para garantizar las sesiones educativas de estudiantes universitarios, emitió criterios para supervisar la dictación excepcional de clases

a través de mecanismos de educación a distancia, que cumplieran con los criterios de disponibilidad. Sunedu (2020)

Las instituciones educativas se vieron obligadas a adaptarse a las nuevas metodologías de aprendizaje e implantar plataformas de enseñanza virtual, lo que exigió el uso de la tecnología a fin de continuar el proceso de aprendizaje como resultado de las normas SUNEDU. Para poder no sólo compartir material, sino también conectarse con sus alumnos con un solo clic, se necesitan aplicaciones tecnológicas en varios dispositivos, plataformas y aulas virtuales para permitir el crecimiento académico. Sosa-Agurto et al. (2021)

En el ámbito local, según Cornejo (2020) no es suficiente tener acceso a un centro de estudios para garantizar la equidad y las oportunidades iguales para todos. Los que tienen recursos financieros limitados deben ser el centro de los esfuerzos de nuestra región en términos de adquisición de nuevas tecnologías, para que puedan continuar sus estudios académicos; sin embargo, hay un misterio en torno a la cuestión de cómo hacerlo sin aumentar significativamente el coste de la educación; una posible solución sería el uso de plataformas virtuales gratuitas como Google Classroom, que facilitan el acceso a los estudiantes sin incurrir en costes adicionales. También destacó la importancia de emplear metodologías de instrucción que permitan adquirir y compartir conocimientos a través del aprendizaje cooperativo y el desarrollo de grupos de trabajo.

Dentro del contexto de lo indicado anteriormente se ha observado que la universidad Privada no daba uso a las plataformas virtuales como Classroom, Moodle, Chamilo, Edmodo entre otros, las cuales de acuerdo con Velasteguí (2019), además de ser esenciales para el desarrollo educativo, sirven como apoyo para los profesores, permitiéndoles incrementar el rendimiento de los alumnos y el trabajo cooperativo fomentando la interactividad y la comunicación entre ellos y sus estudiantes, al tiempo que se aprovechan las capacidades proporcionadas por las herramientas tecnológicas para la presentación del contenido.

Asimismo, Vargas-Cubero y Villalobos-Torres (2018) indicaron que como resultado del uso generalizado de aulas virtuales como Google Classroom, los profesores pueden ser parte de la enseñanza-aprendizaje a través del uso eficaz de los ordenadores para acceder, comunicarse, compartir y crear conocimientos que conducen al aprendizaje. De la misma forma señalaron que la utilización de esas interfaces virtuales facilita y potencia las estrategias educativas como el estudio cooperativo, puesto que por medio del uso de las herramientas tecnológicas que tienen invitan a trabajar de forma cooperativa, en la cual intervienen de forma directa tanto a los actores del desarrollo de lección – estudio como al ámbito donde se desarrolla.

Igualmente, según Guzzetti de Marecos (2020) la utilización de las interfaces educativas virtuales en el tema de estudio, se convierten en una vigorosa utilidad de comunicación, información entre los docentes y los estudiantes, lo cual trasciende las barreras de espacio y tiempo, permitiendo una comunicación directa y una mejor experiencia instantánea o diferida, asimismo brindan una diversidad de elementos que promueven el desarrollo de lección – estudio cooperativo y la creación de nuevos entendimientos por medio de ellas.

De la misma manera, se ha observado que una de las metodologías usadas en la universidad privada fue el aprendizaje cooperativo, la cual permitía el desarrollo de grupos pequeños de trabajo en las sesiones de clase que se dictaban en el aula, pero al surgir el estado de emergencia sanitaria y al encontrarse los estudiantes en aislamiento surgió la necesidad de implementar la educación virtual a distancia, para lo cual se desarrollaron diversos intentos de uso de herramientas tecnológicas que permitan el dictado de clase sin lograr los resultados esperados, ya que por motivos económicos no se pudo renovar la licencia del software que se utilizaba. Asimismo, al encontrarse los estudiantes aislados por motivos sanitarios, se pudo notar que decrecía la cooperación entre los compañeros de clase y en mayor medida crecía el individualismo, lo cual perjudicaba las sesiones de aprendizaje ya que la mayoría de trabajos a desarrollar se debían de hacer de forma cooperativa y en grupo, por lo cual se

buscó el uso de una herramienta que sea a la vez gratuita a fin de no perjudicarles con el uso de licencias y que sea a la vez interactiva permitiendo así potenciar su aprendizaje cooperativo, dentro de esta búsqueda se observó que la mayoría de estudiantes no conocía a profundidad el uso de las herramientas tecnológicas lo cual afectaba su rendimiento y el aprendizaje cooperativo que desarrollaban en las sesiones presenciales, por lo cual se planteó el uso de Classroom para el desarrollo de las horas asíncronas, siendo esta una herramienta de fácil uso y de manera gratuita a su vez ofrece funcionalidades como: multimedia, foros, conferencias virtuales, almacenamiento virtual en la nube y evaluaciones virtuales, con lo cual se espera que el aprendizaje en especial el cooperativo se incremente en los estudiantes lo cual permitirá el crecimiento académico de los mismos y a su vez cumplir con los cronogramas de enseñanza ya establecidos.

Partiendo de la problemática señalada anteriormente, se formuló el problema general: ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora el aprendizaje cooperativo en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021? Asimismo, se formuló como problemas específicos: (a) ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora la interdependencia positiva en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?, (b) ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora la interacción cara a cara en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?, (c) ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora la responsabilidad individual en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?, (d) ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora la habilidad interpersonal y grupal en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?, y (e) ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora las estrategias cooperativas en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?.

La justificación teórica es respaldada por los conceptos, teorías, dimensiones e indicadores de la investigación adquiridos de Vélez (2016) quien describe a Classroom como una herramienta sin costo la cual puede ser usada por la comunidad universitaria de manera libre. La aplicación desarrollada por Google

se conoce como Google Apps for Education, fue diseñada a fin de poder utilizar otras aplicaciones como Documentos de Google, Google Drive, Formularios de Google y Calendario de Google, permitiendo así una mayor efectividad y eficiencia.

La justificación práctica del desarrollo del trabajo de investigación realizado permitió que la información obtenida sea de ayuda para el personal directivo y docente a fin de implementar políticas en la institución, tales como la mejora de los aspectos académicos y fortalecer el uso de las herramientas tecnológicas. Los resultados de este estudio ofrecerán aspectos importantes para los futuros investigadores que deseen tener en cuenta este tema contribuyendo de esta manera con nuevos conocimientos que fomenten nuevas estrategias de mejoramiento de los sistemas virtuales Classroom.

En relación con la justificación metodológica hace referencia al análisis y búsqueda de datos para demostrar la hipótesis de investigación, se aplicará un cuestionario a fin de conocer los resultados de la investigación. El instrumento para medir el aprendizaje cooperativo consta de 5 dimensiones, 20 indicadores y tiene 34 preguntas que miden la variable aprendizaje cooperativo, la razón de esto es para tener información y demostrar los efectos de usar la plataforma virtual Google Classroom.

De igual manera, se formuló como objetivo general: Establecer la influencia del uso Google Classroom en la mejora del aprendizaje cooperativo en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021. Asimismo, se formuló los siguientes objetivos específicos: (a) Determinar la influencia del uso Google Classroom en la mejora de la interdependencia positiva en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021, (b) Determinar la influencia del uso Google Classroom en la mejora de la interacción cara a cara en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021, (c) Determinar la influencia del uso Google Classroom en la mejora de la responsabilidad individual en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021, (d) Determinar la influencia del uso Google Classroom en la

mejora de la habilidad interpersonal y grupal en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021 y (e) Determinar la influencia del uso Google Classroom en la mejora de las estrategias cooperativas en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

De la misma manera, se formuló como hipótesis general: El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora el aprendizaje cooperativo en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021. Asimismo, se formuló como hipótesis específicas: (a) El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la interdependencia positiva en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021, (b) El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la interacción cara a cara en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021, (c) El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la responsabilidad individual en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021, (d) El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la habilidad interpersonal y grupal en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021 y (e) El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de las estrategias cooperativas en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

II. MARCO TEÓRICO

El objetivo principal de la enseñanza en el proceso educativo es garantizar que los estudiantes reciban la formación adecuada; en este sentido, las herramientas educativas son extremadamente importantes a fin de obtener los resultados de aprendizaje deseados. Como consecuencia de los avances tecnológicos, el uso de las plataformas educativas ha migrado al ámbito tecnológico y digital, convirtiendo el modelo tradicional de aprendizaje en algo nuevo y más eficaz y vanguardista.

En relación con los trabajos previos en el contexto internacional se tiene a:

Warju et al. (2021), definió como objetivo determinar si el uso de plataformas tecnológicas como Google Classroom permite la combinación sistemática de conocimientos adquiridos durante las sesiones de enseñanza. En términos de metodología, la investigación fue cuasiexperimental con un grupo de participantes en la prueba previa y posterior a la prueba. El diseño permitió determinar el grado en que los dos grupos que componen la muestra del estudio son similares entre sí. El investigador también declaró que los instrumentos de prueba del estudio, que consisten en evaluaciones de capacidad y evaluaciones de rendimiento educativo. Los resultados indican que el grupo de clases de Google tiende a obtener calificaciones más altas que el grupo de métodos convencionales, tanto en las puntuaciones de capacidad inicial como en las puntuaciones de logro de aprendizaje, en contraposición al grupo de métodos convencionales. En consecuencia, el rendimiento de los estudiantes en sus diversas competencias educativas mejora como resultado del uso de Google Classroom en el entorno del aula.

Asimismo, Henukh y Astra (2021) tuvieron como objetivo determinar si el uso de Classroom permite mejorar la calidad del aprendizaje. En relación con la metodología indicó que la investigación fue experimental y el enfoque fue cuantitativo. El análisis de datos se realizó utilizando una escala Likert para medir las opiniones y percepciones de los estudiantes. Como resultados indicaron que el uso de Google Classroom agrega conocimiento de las TIC con

una puntuación del 90%. Esto significa los estudiantes tienen excelentes habilidades de uso en TIC. Los estudiantes trabajan cooperativamente, muestran respeto, compromiso y toman responsabilidad a fin de cooperar con sus compañeros y profesores a través de Google Classroom con una puntuación del 79%. Significa muy buena participación. Como conclusiones indica que la puntuación media es del 84,5%, por lo que se puede interpretar que Google Classroom mejora las estrategias pedagógicas en relación con las TIC.

De la misma manera, Goitia (2020) buscó determinar el impacto de las herramientas tecnológicas en la formación pedagógica de los estudiantes de maestría en una universidad de Ecuador. Para este estudio, el método y el diseño empleados fueron el ADDIE (Análisis, Desarrollo, Implantación y Evaluación), con un tipo aplicado y experimental, con dos variables: la práctica de enseñanza y el aula virtual; como resultado, fue posible obtener resultados que mostraban que los profesores tenían la capacidad de comunicarse y un interés por participar en el entorno virtual. Una tecnología virtual como Google Classroom permite que tanto el profesor como los alumnos participen de forma más dinámica en el proceso de aprendizaje. Como resultado, los diversos componentes colaborativos tales como la herramienta Classroom facilitan a las instituciones educativas la gestión de procesos de transformación a través de la aplicación de entornos digitales que se someten a una total disposición de los actores educativos mediante el uso de herramientas colaborativas como Google.

De igual forma, en la Carrera de Pedagogía, Barahona y Jiménez (2019) buscaron investigar el impacto de Classroom en la metodología de enseñanza-aprendizaje del tema de la química analítica. En cuanto a la metodología, el estudio fue cuasi-experimental y un enfoque cuantitativo, tuvo una población de 19 estudiantes en el grupo experimental y 13 en el grupo control. Como técnica, utilicé una encuesta y un cuestionario. Como resultado, el 94 por ciento de los encuestados estuvo de acuerdo en que la herramienta Google Classroom es útil, mientras que el 5% dijo que sería útil en algunas situaciones, pero no en

todas. Como resultado se dio un incremento significativo en el resultado académico de los estudiantes del cuarto semestre "A" que utilizaron la plataforma virtual en comparación con los estudiantes del cuarto semestre "B" que no utilizaron la plataforma virtual. No se utilizó la plataforma virtual Google Classroom, lo que indica que el uso de Google Classroom a lo largo de la creación de la enseñanza-aprendizaje de la asignatura Química Analítica tuvo un impacto favorable en los estudiantes.

Finalmente, Abuzant et al. (2021) indicó como objetivo determinar si las herramientas tecnológicas como Google Classroom permiten utilizar el aprendizaje cooperativo. En relación con la metodología indica que fue un diseño exploratorio, en el cual se buscó determinar la manera en la cual el uso de la herramienta Classroom permite mejorar las sesiones de enseñanza de los alumnos, se tomó como población a los estudiantes de la universidad de Palestina que llevaban un curso de programación. Los resultados de la investigación indicaron que Google Classroom contribuyó a la calidad del aprendizaje de los alumnos, lo que afectó positivamente la satisfacción e intención de los estudiantes de utilizar esta herramienta educativa en la automatización y clase de programación. Los participantes señalaron los beneficios de usar Google Classroom, que nuevamente influyó positivamente en la satisfacción de los participantes e intención de utilizarlo para la enseñanza y el aprendizaje. Como conclusiones indicó que el estudio mostró cómo se puede utilizar un aula virtual en cursos de tecnología lo cual permite a los docentes mejorar sus sesiones de enseñanza en entornos virtuales con el fin de enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.

En relación con los trabajos previos en el contexto nacional se tiene a:

Romero (2021) busco encontrar en qué medida la metodología denominada enseñanza cooperativa incide para las habilidades matemáticas en los estudiantes del departamento de pesca de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. La población estuvo formada por 62 participantes del primer ciclo de la universidad, la muestra se dividió aleatoriamente en dos

grupos (experimental y control) de 31 estudiantes cada uno, mediante un trabajo cooperativo pre y post test. La prueba fue sometida a validación de contenido a través del juicio de expertos, garantizando que el instrumento es válido para la aplicación prevista, y los resultados se analizaron utilizando SPSS versión 25 y Stata versión 15. Se determinó que la distribución fue normal y el resultado de la prueba U de Mann Whitney; y luego de ejecutar el software, se descubrió una influencia significativa ($Z = -2.251$; Sig. (bilateral) 0.0244). Como resultado, el aprendizaje cooperativo parece tener un impacto en las habilidades aritméticas de los estudiantes.

De igual manera, Jáuregui (2016) busco determinar si la aplicación del uso de las herramientas tecnológicas influye o no en el aprendizaje de los estudiantes de informática. La tesis fue cuantitativa y el diseño fue de tipo casi-experimental. La muestra estuvo conformada por 50 estudiantes de segundo ciclo (25 del grupo experimental y 25 del grupo control), a quienes se les aplicó una prueba de conocimientos informáticos en dos etapas, una denominada preprueba y una postprueba, para determinar si o no el aula virtual tuvo un impacto en el aprendizaje informático. Se dio uso del juicio de expertos para validar los instrumentos y la confiabilidad de los instrumentos se determinó mediante la técnica estadística de Kuder Richardson 20, con resultados de 0,65 y 0,75, respectivamente, indicando que los instrumentos eran fiables. Con el fin de contrastar la hipótesis se usó una confianza del 95 por ciento para el estadístico t_ Student. Dado que se alcanzó que el valor p fue 0,000, se determinó que la hipótesis nula no fue aceptada. Como resultado, llegamos a la conclusión de que el aula virtual tiene un impacto significativo en la educación informática.

Igualmente, Ramos y Tamayo De La Cruz (2018) tuvieron como propósito determinar si el uso de sesiones usando la plataforma Google Classroom incrementan en una mejor medida los promedios académicos de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional del Callao. En la investigación se utilizaron diseños descriptivos, comparativos, longitudinales y cuasiexperimentales, 117 estudiantes participaron en el estudio, que se realizó con su consentimiento.

Como resultado, tenían una nota media baja (12,22) de la implementación de las aulas virtuales, pero después tenían un rendimiento académico medio / alto (15,35). Particularmente como resultado de la facilidad con la que se puede acceder a los materiales académicos, así como la funcionalidad y eficiencia con la que operan y la herramienta Google Classroom ha beneficiado enormemente.

Asimismo, Alanoca (2021) el objetivo del estudio fue ver cuánto influyó el aprendizaje colaborativo utilizando la plataforma virtual GoogleDocs en términos de aprendizaje por competencias. El grupo experimental está formado por alumnos matriculados en el apartado A del curso Resistencia de materiales de construcción, el grupo de control está formado por alumnos matriculados en el apartado B del mismo curso. La variable dependiente se midió con el mismo instrumento en ambos grupos; el estudio tiene un diseño cuasi-experimental con solo una evaluación posterior a la prueba; el instrumento es una prueba estándar; y el estadístico de prueba utilizado fue la prueba de Umann Withney. En consecuencia, de un total de 35 observaciones, la concentración de notas se encuentra en 3.33, siendo el 40% de los datos legítimos. Como conclusión, creo que un valor de $p < 0.05$ indica que el aprendizaje colaborativo a través de GoogleDocs tuvo un impacto significativo en el desarrollo de las competencias de aprendizaje.

De la misma manera, Quispe (2020), su objetivo era ver cómo la herramienta técnica de WhatsApp influía en el aprendizaje cooperativo. Para lo cual se realizó una investigación cuantitativa a nivel cuasi-experimental utilizando un diseño experimental y una población de 182 estudiantes; Se utilizaron 2 grupos, uno control y otro experimental, cada uno con 22 y 20 estudiantes. Se utilizaron dos encuestas para establecer la asociación entre las variables, una al inicio y otra al final de la encuesta. Los resultados mostraron que el aprendizaje cooperativo se logró a un nivel del 30% en el grupo experimental antes de aplicar el experimento y del 100% en la prueba posterior; Asimismo, el valor de Sig fue 0,832 en el pretest y 0,011 en el posttest de aprendizaje cooperativo. De manera similar, el valor U de Mann-Whitney anterior a la prueba fue 214,000,

mientras que el valor U de Mann-Whitney posterior a la prueba fue 134,000, lo que indica que el aprendizaje cooperativo ha mejorado.

De la misma manera, Hilario (2018) buscaron determinar si la plataforma de enseñanza conocida como Moodle afecta a los colaboradores en su enseñanza de formación del Sistema de Control Interno en el Ministerio Público a nivel nacional. Para este objetivo se utilizó un diseño cuasi-experimental con una muestra de 60 coordinadores de la mencionada institución. Como instrumento, se utilizaron una prueba previa y una prueba posterior, respectivamente. Como resultado se acepta la hipótesis alternativa, que es la del investigador, con un valor de p de 0.000, que es inferior a la significancia de 0.05. En consecuencia, se afirma que “la utilización de un modelo en la creación de un ambiente de aula virtual tiene un impacto sustancial en los colaboradores en el área de capacitación del Sistema de Control Interno del Ministerio Público a nivel nacional”. Asimismo, incide favorablemente en cada uno de los parámetros del estudio mencionado.

Finalmente, Aguilar (2014) Su objetivo fue evaluar el impacto de aulas virtuales en el aprendizaje a través de habilidades de estudiantes matriculados en el curso de Pasantía Estomatológica de la carrera de Odontología de la Universidad de San Martín de Porres. En el estudio participaron 260 estudiantes, como enfoque se usó el cuantitativo, tipo aplicado y diseño experimental. Los hallazgos revelaron que el uso de aulas virtuales tuvo un impacto sustancial en el aprendizaje por habilidades, con 44,4 por ciento y 45,4 por ciento de alumnos aprobados, respectivamente. Tras la implementación de las aulas virtuales, el 74 por ciento de toda la muestra aprobó el examen final, en comparación con el 66 por ciento de los que aprobaron en el grupo de control. Como conclusión, los hallazgos muestran que las aulas virtuales tienen un impacto sustancial en el aprendizaje a través de competencias en el curso de Pasantía Estomatológica.

La comprensión de la variable independiente se ha profundizado como resultado del trabajo de investigación realizado para llevarlo a cabo. Para los fines de este artículo, debe mencionarse al Sistema de Gestión del Aprendizaje o LMS, es una aplicación de software alojada en un servidor web que está diseñado para gestionar el contenido de las sesiones de enseñanza. (Kasim and Khalid, 2016), indican que puede acceder a través del navegador web, en un ordenador o a través de un teléfono móvil. Asimismo, según Vidal et al. (2014) los LMS sirven como plataformas que alojan los sistemas de aprendizaje, la gestión de cursos, los portales y los instructores. Moodle, Chamilo, Blackboard, Google Classroom y Canvas LMS, entre otros más conocidos. Estas plataformas integran una variedad de herramientas pedagógicas, así como herramientas de distribución de carga académica.

De igual manera en lo referente a la variable independiente Google Classroom, Scholl (2020) indicó que no tiene costo y que se puede usar para la gestión educativa. Su misión es permitir la gestión cooperativa de las aulas por internet para gestionar los aprendizajes. Para Tarango et al. (2019) y Walker et al. (2020) la catalogaron como una plataforma interesante que puede utilizar para personalizar el proceso y cambiar la configuración. También es muy sencilla de usar y puede empezar a utilizarlo inmediatamente después de instalarlo. Además, es ventajoso porque ayudan a estimular la interacción y la participación. El alumno se beneficiará del uso de la plataforma la cual servirá para gestionar y resolver problemas. Esta herramienta, según Vélez (2016) y Kumar (2019) es una aplicación para programar sesiones de enseñanza que son accesibles desde cualquier dispositivo y puede descargarse sin causar ningún inconveniente. Las actividades y los puntos de vista diferentes del profesor y de otros alumnos se muestran en la red social, así como se proporcionan recordatorios de las actividades educativas y sociales.

Asimismo, según Kraus et al. (2019) y Chishti y Puschmann (2019) mencionaron cómo estas herramientas proporcionan a los estudiantes y a los profesores métodos de procesamiento adaptables que pueden utilizar a su beneficio. Asimismo, los docentes conocen que la cooperación se en el aula

virtual. Hegggar y Yoo (2018) indicaron que las aulas están equipadas con una estructura que permite un buen funcionamiento.

Para Brock (2020) los docentes pueden asignar, recoger y resolver problemas mediante el uso de la aplicación Google Classroom. Los alumnos pueden completar sus tareas rápida y fácilmente, y los profesores pueden utilizar métodos digitales en lugar de procesos analógicos para garantizar que los alumnos aprendan. Asimismo, Zhang (2020) indicó que la razón es la comunicación que logra incentivar el aprendizaje en línea para los estudiantes digitales actuales.

Para comprender y analizar la variable dependiente del aprendizaje cooperativo, es necesario mencionar el método de aprendizaje cooperativo, que es un tipo de colaboración en grupo. según Villena (2018) la cooperación en la educación es un enfoque educativo constructivista que fomenta el intelecto de la comunidad del aula y facilita mucho la educación en valores que de lo contrario serían imposible con el individualismo. Representa un cambio de 180° frente al centralismo en el estudiante. Munayco (2017)

El aprendizaje cooperativo, según Medina (2021), es una técnica de aprendizaje que conlleva el desarrollo de grupos de alumnos. Los estudiantes con diferentes niveles de comprensión trabajan juntos en grupos para educarse y apoyarse unos a otros.

Asimismo, el autor sugiere las siguientes propiedades del aprendizaje cooperativo, lo cual se divide en tres grupos en función del tiempo de trabajo: grupos formales, y grupos informales, que trabajan varias semanas en sesiones. Esto permite a los competidores del grupo de trabajo generar empatía y permitir que las pautas del instructor alcancen los objetivos del estudio. Lestari et al. (2019)

Los grupos informales son grupos que interactúan por períodos cortos de tiempo hasta una hora, es un diálogo entre parejas de estudiantes, la formación de grupos informales es una costumbre recurrente en las aulas universitarias, la participación del profesor en esta situación tendrá que ser más activa porque debes asesorar en cada etapa de desarrollo para lograr los objetivos de aprendizaje cooperativo. Sánchez-Buitrago et al. (2017)

Finalmente, el tiempo: los grupos de base están compuestos por miembros permanentes heterogéneos que trabajan al menos un año; estos grupos aceptan que los estudiantes desarrollen responsabilidades tales como ayudar en clase y completar las tareas que se les asignen; Si bien la formación de grupos base no es una práctica común en las escuelas universitarias debido a la duración de la carrera de 5 meses, su uso en e-learning ha demostrado ser exitoso. Roselli es un personaje de la película Roselli (2016). Asimismo, fomenta actividades de diversidad positiva que mejoren la sensibilidad y la empatía, la colaboración y la búsqueda del bien común, al tiempo que disminuyen la sensibilidad y la empatía. Azorín (2018)

De manera similar, para dimensionar la variable, hágalo de la siguiente manera: la interdependencia positiva ocurre cuando los miembros de un grupo ven que sus esfuerzos ayudan a otros miembros, y esta interdependencia positiva crea una dedicación a la victoria de otra persona, además de la suya propia, según Johnson et al. al (1999). No puede haber colaboración si no hay una interdependencia positiva. Según Kwaku y Elen (2019), la interdependencia positiva comienza cuando los estudiantes se ayudan entre sí con sus compañeros, lo que significa que todos sus componentes son conscientes de que la forma existe.

Según Valero (2017), el involucramiento cara a cara potencia el aprendizaje cooperativo ya que ocurre cuando los estudiantes trabajan juntos, compartiendo ideas y discutiéndolas. La responsabilidad individual se establece, según Alcalá y Alvarez (2019), en el momento de la evaluación del desempeño de los estudiantes y se comunican los resultados tanto al grupo

como al individuo. Asimismo, la responsabilidad individual se establece, según La-Prova (2017), en el momento en que los estudiantes interactúan y comunican los resultados tanto al grupo como al individuo. Los individuos se relacionan con otros, así como con grupos, según Flores et al. (2016); lo que se desea es que manejen estos componentes de manera efectiva, tanto a nivel conductual como personal, así como en una variedad de escenarios. En la misma línea, Viceconte (2016) afirma que comprender los tiempos pactados, elegir un evento atractivo y creativo, ser capaz de argumentar ideas y métodos, lograr los objetivos del grupo, demostrar sensibilidad al cambio y la contingencia, y ser capaz de resolver conflictos. todos serán tenidos en cuenta a la hora de estrategias colaborativas.

La investigación se basa en el enfoque de escenario cooperativo condicional para la resolución de problemas. Según Azorín (2018), el enfoque es inherente a este proceso; tiene una orientación grupal, en el sentido de que prioriza y establece el trabajo a través de grupos heterogéneos con objetivos compartidos; es relacionista, en el sentido de que es fundamental para los elementos y a la vez existe una relación interactiva que se da en el equipo cooperativo; es motivacional en el sentido de que se ve como una oportunidad para producir un impulso positivo hacia el aprendizaje; e inclusivo en el sentido de que se considera un medio para poder incluir a los participantes en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, el aprendizaje cooperativo se define como "métodos sistemáticos que pueden aplicarse en diversos cursos o niveles académicos e implementarse en la mayoría de las disciplinas dentro de planes de estudio".

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La investigación fue de tipo aplicada. Según, Arroyo (2020) el propósito de estas investigaciones es utilizar el conocimiento teórico para ayudar a los investigadores a estudiar el problema con mayor profundidad y comprender el fenómeno de forma efectiva, para que de esta manera se puedan resolver diversas situaciones con el objetivo de lograr el satisfacer una necesidad práctica.

Enfoque de investigación

En este caso se utilizó un enfoque cuantitativo. La definición correcta de las formas de comportamiento en una población se logra mediante la medición numérica, el conteo y en muchas circunstancias la aplicación de métodos estadísticos. También se incluyen en esta categoría la recopilación y el análisis de datos para responder a preguntas de investigación y evaluar hipótesis que se hayan producido anteriormente. Ñaupás et al. (2018)

Nivel de investigación

Tiene la característica de estudio explicativo, según Bilbao y Escobar (2020), porque su principal objetivo es dar respuesta al por qué de los fenómenos. Asimismo, Bernal (2016) afirma que el fundamento es la verificación de la hipótesis, con el objetivo de que el termino conduzca a la formulación o contraste de leyes o principios científicos.

Diseño y esquema de investigación

En cuanto al diseño, Hernández et al. (2014) definieron un esquema de estudio experimental como " el uso de una variable experimental no probada en condiciones estrictamente controladas para explicar cómo o por qué ocurre una situación o suceso específico se define como ". En este caso, se utilizó el esquema de estudio experimental. (p.121)

En cuanto al esquema de la investigación, se usó el cuasi experimental. Según, Agudelo et al. (2008) es un plan de investigación en el que se investigan los efectos de los procedimientos de cambio en escenarios donde los sujetos o unidades de observación no han sido asignados aleatoriamente según un criterio predeterminado.

Figura 1

Esquema de investigación cuasiexperimental

GE:	O₁	X	O₂
<hr/>			
GC:	O₃		O₄

Nota. Hernández et al. (2014)

Dónde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo de control

X= Google Classroom

O₁ y O₃= Mediciones pre-test de la variable aprendizaje cooperativo

O₂ y O₄= Mediciones post-test de la variable aprendizaje cooperativo

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente

En relación con la definición conceptual de Google Classroom. Vélez (2016) la definió como la plataforma libre que forma parte de un programa que está disponible para la comunidad universitaria y se denomina Google Apps for Education, como lo indica el asterisco (GAE). Para maximizar la eficacia y la eficiencia, Google ha creado una aplicación que se puede utilizar junto con otros programas como Documentos de Google, Google Drive, Formularios de Google y Calendario de Google. Esto permite una mayor eficacia. Por ello, la aplicación te permite construir un aula virtual donde asignar proyectos, administrar exámenes, distribuir textos, videos y otros materiales, e incluso crear un foro de discusión, entre otras cosas, utilizando la aplicación.

Variable dependiente

De acuerdo con Johnson et al. (1999) la metodología de aprendizaje cooperativo es un enfoque de aprendizaje que implica trabajar con pequeños grupos de estudiantes heterogéneos para lograr un objetivo común, que generalmente está relacionado con la resolución de problemas o las actividades de aprendizaje. La operacionalización de la variable aprendizaje cooperativo se midió en las siguientes dimensiones: interdependencia positiva, interacción cara a cara, responsabilidad individual; habilidades interpersonales y grupales y métodos cooperativos

3.3. Población y muestreo

Población

Una población es el conjunto finito o infinito de elementos con propiedades comunes, para quienes los resultados de esta investigación serán sustanciales. Esto se rige a razón de la naturaleza de la problemática y los objetivos del estudio. Arias (2020)

El trabajo fue de población censal, donde los participantes de este estudio fueron 40 estudiantes universitarios matriculados en un curso de educación en una universidad privada, la mayoría de los cuales eran mujeres. Fue distribuidos en dos grupos, GE: grupo experimental (sección 1 con 20 estudiantes) y GC: grupo control (sección 2 con 20 estudiantes).

Criterio de inclusión

Se incluyo a los estudiantes mujeres y hombres matriculados de 25 años de la Seccion 1 y 2, de estudiantes de educación en una universidad privada.

Criterio de exclusión

De igual manera. en relacion con los criterios de exclusion, se excluyeron a los estudiantes mujeres y hombres matriculados de 25 años de la sección 3 de estudiantes curso de educación en una universidad privada.

Muestreo

El muestreo no fue probabilístico intencional. Bernal (2016) define la unidad de análisis como "la unidad seleccionada de la que se han obtenido los datos relevantes para el análisis de la investigación". La unidad de análisis fue elegida de la muestra y correspondió a estudiantes de los apartados uno y dos del curso de formación de una Universidad Privada.

Unidades de análisis

Fueron cada estudiante del curso de educación de las secciones 1 y 2 de una Universidad Privada constituyo una unidad de analisis.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de investigación

Se empleo para recoger los datos la técnica de la encuesta. Caballero (2014) definió a la encuesta como una metodología en la cual se recoge de manera eficaz información sobre la muestra analizada, sin modificar su entorno.

Instrumento de investigación

El instrumento que se usó fue el cuestionario. Según Hernández et al. (2014) el cuestionario es un instrumento que posee en preguntas estructuras, según las variables de estudio, con las cuales se pretende alcanzar un objetivo determinado.

Ficha técnica del instrumento de investigación

Para la investigación, el cuestionario constó de 34 preguntas para la variable aprendizaje cooperativo, las cuales se midieron mediante la escala ordinal de Likert. La ficha técnica se encuentra ubicada en los anexos.

Validez

Bernal (2016) definió la validez del instrumento el grado en que un instrumento mide lo que se le ha asignado para lograr el objetivo del estudio. Se decidió que el instrumento sería validado basándose en el juicio de expertos. Según Galicia et al. (2018), este tipo de validación está determinada por la visión educada y consensuada de especialistas con suficiente experiencia en el instrumento y enfoque a emplear.

Para ello, se solicitó la opinión de 3 expertos de las áreas de temática, metodología y estadística, a los cuales se les envió una carta de presentación con la información requerida para la validación. La tabla de la validez del instrumento se encuentra ubicada en los anexos.

Confiabilidad

Asimismo, Bernal (2016) afirmó que para hallar la confiabilidad del instrumento se mide la consistencia interna del instrumento y calculando la correlación entre sus componentes. En el experimento actual, fue el Alfa de Cronbach el usado para determinar la confiabilidad del equipo. Se realizó una prueba piloto con 20 estudiantes a los que se les solicitó completar un cuestionario para tal fin. Luego, utilizando el programa informático SPSS V.25, se realizó el cómputo correspondiente, obteniendo un valor de 0.979, demostrando que el instrumento era confiable. Se agregó a la tabla de validación de confiabilidad en los anexos.

3.5. Procedimientos

En primer lugar, se realizó la búsqueda de fuentes para la redacción los antecedentes y del marco teórico. Luego se estableció el método definiendo el tipo de investigación y su diseño. Asimismo, se elaboró el instrumento y se realizó la validación y el cálculo de la confiabilidad. Para la recopilación de data se coordinó con la Institución Educativa, para que los estudiantes, que fueron los participantes en la investigación, puedan contestar el cuestionario. Después se realizó la prueba piloto a 20 alumnos con una similitud de características a los pertenecientes a la muestra, para verificar si el instrumento es confiable se usó el Alfa de Cronbach. Una vez terminado ese análisis, se realizó el cuestionario a la muestra, tanto a los sujetos experimentales y a los sujetos de control, para medir el nivel de aprendizaje cooperativo pretest, es decir, antes de haber usado el Google

Classroom. Luego se desarrolló las sesiones concernientes.

Después se realizó el cuestionario a la muestra, tanto al grupo de los sujetos experimentales y el grupo de control, a fin de tener los resultados del post test, para analizar los resultados. Finalmente, se redactaron las discusiones comparándolas con los antecedentes.

3.6. Método de análisis de datos

Estadística descriptiva

Los hallazgos descriptivos e inferenciales de las variables se presentaron en forma de tablas y gráficos, respectivamente, utilizando estadística cuantitativa. Los investigadores desarrollaron las tablas de frecuencia y los gráficos utilizados en el análisis descriptivo.

Estadística Inferencial

Asimismo, el análisis inferencial fue un segundo paso en el estudio, cuando se validaron los supuestos establecidos en la introducción. En primer lugar, se realizó el estadístico de Shapiro-Wilk para determinar la normalidad de los datos obtenidos para las mediciones realizadas antes y después de la implementación de la técnica. A continuación, fue usada la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para evaluar las muestras recolectadas (experimental y control) durante el pretest y postest con el fin de confirmar las hipótesis basadas en la variable dependiente del aprendizaje cooperativo.

3.7. Aspectos éticos

Se llevó a cabo de acuerdo con la Resolución Rectoral N ° 0089-2019-UCV, que detalla las medidas a seguir al momento de diseñar un trabajo de investigación en cumplimiento de la normativa universitaria. Asimismo, las

ideas transmitidas en esta investigación fueron honradas al citarlas en la bibliografía. En términos de organización y estilo de redacción, también cumplió con los requisitos de la séptima edición de los estándares APA. Además, la información recopilada a través de las preguntas del cuestionario fue información confiable sobre la realidad de la institución, y las identidades de los participantes de la encuesta se protegieron para su publicación.

En lo que respecta a la beneficencia, se trata de la responsabilidad ética de velar por los mejores intereses de quienes se encuentran involucrados en una investigación con el fin de maximizar las ventajas y minimizar los peligros que puedan resultar en daños o perjuicios probables. Específicamente, esto significa que los riesgos son justos en comparación con los beneficios previstos, que el diseño es científicamente sólido y que los investigadores están debidamente calificados para llevar a cabo el estudio y son defensores del bienestar de los participantes.

Adicionalmente, en materia de no maleficencia, es obligación ética fundamental no causar daño a través de procedimientos de investigación, lo que equivale a no causar daño a los estudiantes que serán los sujetos de este estudio. En cuanto a la toma de decisiones autónoma, se buscó respetar el criterio de cada alumno que participó en el trabajo de investigación. Finalmente, en el contexto de la justicia, las indagatorias pueden ser examinadas desde el inicio o desde la perspectiva de las repercusiones de las acciones. Por lo tanto, la justicia se realiza no solo a través de la comprensión y aceptación de los principios fundamentales, sino también a través de la búsqueda efectiva de los resultados positivos de cualquier trabajo de investigación.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos del Aprendizaje cooperativo

Tabla 1

Frecuencia agrupa del Aprendizaje Cooperativo

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental	
	f_i	%	f_i	%	f_i	%	f_i	%
Bajo	5	25,0	7	35,0	9	45,0	2	10,0
Medio	9	45,0	8	40,0	7	35,0	4	20,0
Alto	6	30,0	5	25,0	4	20,0	14	70,0
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0

Nota: f_i =frecuencia absoluta

Los resultados de la tabla 1, precisan que, a nivel de pretest, el grupo de control como el experimental muestran resultados similares en cuanto al aprendizaje cooperativo, según cifras GC: bajo 25%, medio 45%, alto 30%, frente al GE: bajo 35%, medio 40% y alto 25%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel alto en un 70%, medio en 20% y bajo en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel bajo en un 45%, medio 35% y alto 20%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad del aprendizaje cooperativo.

Resultados descriptivos de la Interdependencia positiva

Tabla 2

Frecuencia agrupa de la Interdependencia positiva

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental	
	f_i	%	f_i	%	f_i	%	f_i	%
Bajo	3	15,0	7	35,0	3	15,0	2	10,0
Medio	14	70,0	7	35,0	8	40,0	5	25,0
Alto	3	15,0	6	10,0	9	45,0	13	65,0
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0

Nota: f_i =frecuencia absoluta

Los resultados de la tabla 2, precisan que, a nivel de la primera prueba, tanto grupo de control como el experimental muestran resultados similares en cuanto a la Interdependencia positiva, según cifras GC: bajo 15%, medio 70%, alto 15%, frente al GE: bajo 35%, medio 35% y alto 10%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel alto en un 65%, medio en 25% y bajo en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel bajo en un 15%, medio 40% y alto 45%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la Interdependencia positiva.

Resultados descriptivos de la Interacción cara a cara

Tabla 3

Frecuencia agrupa de la Interacción cara a cara

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental	
	<i>f_i</i>	%	<i>f_i</i>	%	<i>f_i</i>	%	<i>f_i</i>	%
Bajo	4	20,0	6	30,0	2	10,0	2	10,0
Medio	3	55,0	10	50,0	10	50,0	4	20,0
Alto	13	25,0	4	20,0	8	40,0	14	70,0
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0

Nota: f_i=frecuencia absoluta

Los resultados de la tabla 3, precisan que, a nivel de pretest, el grupo de control como el experimental muestran resultados similares en cuanto a la Interacción cara a cara, según cifras GC: bajo 20%, medio 55%, alto 25%, frente al GE: bajo 30%, medio 50% y alto 20%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel alto en un 65%, medio en 25% y bajo en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel bajo en un 10%, medio 50% y alto 40%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la Interacción cara a cara

Resultados descriptivos de la Responsabilidad individual

Tabla 4

Frecuencia agrupa de la Responsabilidad individual

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental	
	f_i	%	f_i	%	f_i	%	f_i	%
Bajo	8	40,0	9	45,0	7	35,0	2	10,0
Medio	6	30,0	8	40,0	10	50,0	4	20,0
Alto	6	30,0	3	15,0	3	15,0	14	70,0
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0

Nota: f_i =frecuencia absoluta

Los resultados de la tabla 4, precisan que, a nivel de pretest, el grupo de control como el experimental muestran resultados similares en cuanto a la Responsabilidad individual, según cifras GC: bajo 40%, medio 30%, alto 30%, frente al GE: bajo 45%, medio 40% y alto 15%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel alto en un 70%, medio en 20% y bajo en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel bajo en un 35%, medio 50% y alto 15%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la Responsabilidad individual.

Resultados descriptivos de la Habilidad interpersonal y grupal

Tabla 5

Frecuencia agrupa de la Habilidad interpersonal y grupal

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental	
	f_i	%	f_i	%	f_i	%	f_i	%
Bajo	8	40,0	7	35,0	10	50,0	3	15,0
Medio	6	30,0	5	25,0	6	30,0	0	0,0
Alto	6	30,0	8	40,0	4	20,0	17	85,0
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0

Nota: f_i =frecuencia absoluta

Los resultados de la tabla 5, precisan que, a nivel de la primera prueba, tanto el grupo de control como el experimental muestran resultados similares en cuanto a la habilidad interpersonal y grupal, según cifras GC: bajo 40%, medio 30%, alto 30%, frente al GE: bajo 35%, medio 25% y alto 40%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel alto en un 85%, medio en 0% y bajo en 15%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel bajo en un 50%, medio 30% y alto 20%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la Habilidad interpersonal y grupal.

Resultados descriptivos de las Estrategias cooperativas

Tabla 6

Frecuencia agrupa de las Estrategias cooperativas

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental	
	f_i	%	f_i	%	f_i	%	f_i	%
Bajo	5	25,0	9	45,0	7	35,0	2	10,0
Medio	8	40,0	9	45,0	9	45,0	4	20,0
Alto	7	35,0	2	10,0	4	20,0	14	70,0
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0
						0		0

Nota: f_i =frecuencia absoluta

Los resultados de la tabla 6, precisan que, a nivel de pretest, el grupo de control como el experimental muestran resultados similares en cuanto a la estrategias cooperativas, según cifras GC: bajo 25%, medio 40%, alto 35%, frente al GE: bajo 45%, medio 45% y alto 30%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel alto en un 70%, medio en 20% y bajo en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel bajo en un 35%, medio 45% y alto 20%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de las Estrategias cooperativas.

El Test de Shapiro-Wilk, fue usado para determinar la normalidad a raíz de que el tamaño de la muestra fue menor a 50, la cual estuvo conformada por 40

estudiantes de la carrera educativa, los cuales fueron divididos en dos grupos, control y experimental; esto se hizo utilizando el software SPSS V.25 y el nivel de confianza fue del 95 por ciento. Siendo así si el valor de significancia es menor que 0.05, puede deducir que los datos no siguen una distribución normal; en este caso, debe emplearse la prueba U de Mann-Whitney; de lo contrario, se puede utilizar la prueba t de student.

Si:

Sig. < 0.05 adopta una distribución no normal.

Sig. ≥ 0.05 adopta una distribución normal.

Dónde:

Sig.: P-valor o nivel crítico del contraste.

Prueba de normalidad de la variable dependiente: Aprendizaje Cooperativo antes y después de implementar el uso de Google Classroom

Formulación de Hipótesis estadística:

H₀: Los datos de la variable aprendizaje cooperativo presenta una distribución normal.

H_a: Los datos de la variable aprendizaje cooperativo no presenta una distribución normal.

Tabla 7

Prueba de normalidad de la variable aprendizaje cooperativo antes y después de implementar el uso de Google Classroom

	Estadístico	Shapiro–Wilk	
		gl	Sig.
Aprendizaje cooperativo - Pretest	,809	40	,000
Aprendizaje cooperativo - Postest	,767	40	,000

Nota. Software SPSS V.25

Contrastación de hipótesis

La Tabla 7 muestra que los valores de significancia de la muestra de la variable aprendizaje cooperativo en el pretest y postest fueron 0.000 y 0.000, respectivamente, los cuales son menores que el error asumido de 0.05. Los valores de significancia de la muestra del aprendizaje cooperativo en el pretest y postest fueron 0.000 y 0.000, respectivamente, según los resultados obtenidos. Cuando se completa el análisis, se determina que se acepta la hipótesis alternativa, y se decide que la variable no sigue una distribución normal.

Prueba de hipótesis o resultados inferenciales

Hipótesis general

H₀: El uso de Google Classroom no influye significativamente en la mejora el aprendizaje cooperativo en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

H_a: El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora el aprendizaje cooperativo en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

Regla de decisión:

Si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0

Si $p > 0.05$ no se rechaza H_0

La misma regla de decisión antes indicada se seguirá para las dimensiones de la variable dependiente.

Tabla 08

Diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) sobre el aprendizaje cooperativo antes y después de la aplicación de Google Classroom.

Momentos	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney
Aprendizaje cooperativo - Pretest	Grupo control Grupo experimental	20 20	21,58 19,43	431,50 438,50	0,56
Aprendizaje cooperativo - Postest	Grupo control Grupo experimental	20 20	14,95 26,05	254,00 736,00	0,02

Nota: N= población,

Medición pretest: Podemos observar que el grupo control (GC) como el grupo experimental (GE) fueron encontrados en condiciones muy similares en el desarrollo de la variable al inicio del estudio y antes de aplicar Google Classroom. El coeficiente U de Mann Whitney, que tenía un valor de sig. $0.56 > 0.05$ en el pretest, confirma lo ya expresado, indicando que no hubo diferencias al menos estadísticamente significativas entre los dos grupos en el desarrollo de la variable.

Medición postest: El grupo experimental (GE) mostró diferencias estadísticamente significativas en el pretest 19.43 y postest 26.05 al compararlo con el grupo control (GC), el cual no mostró diferencias significativas en el desarrollo de la variable luego de la aplicación del programa, como se evidenció por el rango promedio del grupo control (GC) 14.95, sin embargo, en ese segundo momento el coeficiente U de Mann Whitney y su valor de sig. Se muestra equivalente a $0.02 = 0.05$, y como resultado, indica las diferencias entre los dos grupos de acuerdo con la prueba posterior. También permite rechazar la hipótesis original y aceptar la hipótesis alternativa, que establece que el uso de Classroom influye significativamente en la mejora del aprendizaje cooperativo en estudiantes de Educación de una Universidad Privada de Lima en el año 2021.

Primera Hipótesis Específica

H₀: El uso de Google Classroom no influye significativamente en la mejora de la interdependencia positiva en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

H_a: El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la interdependencia positiva en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

Tabla 09

Diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) sobre la interdependencia positiva antes y después de la aplicación de Google Classroom.

Momentos	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney
Interdependencia positiva - Pretest	Grupo control	20	20,93	418,50	0,82
	Grupo experimental	20	20,08	401,50	
Interdependencia positiva - Posttest	Grupo control	20	18,53	370,50	0,28
	Grupo experimental	20	22,48	449,50	

Nota: N= población

Medición pretest: El rango promedio en el grupo control (GC) 20.93 y del grupo experimental (GE) 20.08 permite identificar que ambos grupos tenían condiciones muy similares en el desarrollo de la variable al inicio del estudio y previo a la aplicación de Google Classroom y el coeficiente U de Mann Whitney con un valor de sig. $0.82 > 0.05$ en el pretest confirma lo ya expresado, determinando que no hubo diferencias al menos estadísticamente significativas entre ambos grupos en la variable desarrollo durante el estudio.

Medición posttest: Luego de la implementación de Google Classroom, se observaron diferencias significativas entre las puntuaciones del pretest y posttest

en el grupo experimental (GE), en comparación con el grupo control (GC), que luego de la implementación del programa no mostró incremento en algunos aspectos del cómo se usó la variable, como lo evidencia el rango promedio del grupo control (GC) de 18,53, sin embargo, en ese segundo momento, el coeficiente U de Mann Whitney y su valor de sig. Según los resultados de la prueba posterior, se muestra que es equivalente a $0,28 > 0,05$, con lo que se corrobora que no existen diferencias significativas entre los dos grupos. También permite que el H_0 no sea rechazado, lo que indica que el uso de Google Classroom no impactó significativamente en la mejora de la Interdependencia positiva en los estudiantes de Educación de una Universidad Privada en Lima 2021.

Segunda Hipótesis Específica

H₀: El uso de Google Classroom no influye significativamente en la mejora de la interacción cara a cara en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

H_a: El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la interacción cara a cara en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

Tabla 10

Diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) sobre la interacción cara a cara antes y después de la aplicación de Google Classroom.

Momentos	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney
Interacción cara a cara - Pretest	Grupo control	20	24,45	489,00	0,14
	Grupo Experimental	20	16,55	331,00	
Interacción cara a cara - Postest	Grupo control	20	17,80	370,50	0,03
	Grupo experimental	20	23,20	449,50	

Nota: N= población, nivel de significancia $<0,05$, estadístico U de Mann Whitney para muestras independientes.

Medición pretest: Debido a que el rango promedio del grupo control (GC) es 24.45 y el del grupo experimental (GE) es 16.55, podemos concluir que ambos grupos estaban en condiciones muy similares en el desarrollo de la variable al inicio y antes de la aplicación. de Google Classroom. Asimismo, debido a que el coeficiente U de Mann Whitney en el pretest fue $0.14 > 0.05$, podemos concluir que no hubo diferencias significativas entre los dos grupos en el pretest.

Medición posttest: Como resultado de la implementación de Google Classroom, se pudo ver algunas diferencias significativas entre el pretest 16.55 y posttest 23.20 en el grupo experimental (GE), en comparación con el grupo control (GC), el cual, luego de implementar el programa, no mostró incremento en el desarrollo de la variable evidenciado por el rango promedio del grupo control (GC) 17,80; sin embargo, en ese segundo punto, el coeficiente U de Mann Whitney y su valor de sig. Según los resultados del posttest, equivale a $0.03 = 0.05$, lo que indica que existen diferencias entre ambos grupos. Además, nos permite rechazar nuestra hipótesis original y aceptar la hipótesis alternativa, según la cual el uso de Classroom influye significativamente en la mejora de la interacción presencial para los estudiantes de educación de una Universidad Privada de Lima en el año 2021.

Tercera Hipótesis Especifica

H₀: El uso de Google Classroom no influye significativamente en la mejora de la responsabilidad individual en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

H_a: El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la responsabilidad individual en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

Tabla 11

Diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) de la responsabilidad individual antes y después de la aplicación de Classroom.

Momentos	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney
Responsabilidad individual-Pretest	Grupo control	20	21,71	435,00	0,51
	Grupo experimental	20	19,25	385,00	
Responsabilidad individual-Posttest	Grupo control	20	14,80	296,00	0,00
	Grupo experimental	20	26,20	524,00	

Nota: N= población, nivel de significancia <0,05, estadístico U de Mann Whitney para muestras independientes.

Medición pretest: El rango promedio en el grupo control (GC) 21,71 y del grupo experimental (GE) 19,25 nos permite identificar que ambos grupos estaban en situaciones muy similares en el desarrollo de la variable al inicio del estudio y previo a la aplicación de Google Classroom y el coeficiente U de Mann Whitney con un valor de sig. $0.51 > 0.05$ en el pretest confirma lo ya expresado, determinando que no hubo diferencias al menos estadísticamente significativas entre ambos grupos en la variable.

Medición posttest: El grupo experimental (GE) mostró diferencias estadísticamente significativas en el pretest 19.25 y posttest 26.20 al compararlo con el grupo control (GC), el cual no mostró diferencias significativas en el desarrollo de la variable luego de la aplicación del programa, como se evidenció por el rango promedio del grupo de control (GC) 14,80, pero en ese segundo momento el coeficiente U de Mann Whitney y su valor de sig. se encontraron estadísticamente significativos. En este caso, la diferencia entre los dos grupos está indicada por el post test, y la hipótesis alternativa, que establece que el uso de Google Classroom tuvo un impacto significativo en la mejora de la

responsabilidad individual en los estudiantes de Educación de una Universidad Privada en Lima 2021, puede aceptarse en lugar de la hipótesis alternativa.

Cuarta Hipótesis Especifica

H₀: El uso de Google Classroom no influye significativamente en la mejora de la habilidad interpersonal y grupal en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

H_a: El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la habilidad interpersonal y grupal en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

Tabla 12

Diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) sobre la habilidad interpersonal y grupal antes y después de la aplicación de Classroom.

Momentos	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney
Habilidad interpersonal y grupal - Pretest	Grupo control	20	19,55	391,00	0,62
	Grupo experimental	20	21,45	429,00	
habilidad interpersonal y grupal- Postest	Grupo control	20	14,45	289,00	0,00
	Grupo experimental	20	26,55	531,00	

Nota: N= población

Medición pretest: El rango promedio del grupo control (GC) 19.55 y del grupo experimental (GE) 21.45 permite identificar que ambos grupos estaban en condiciones muy similares en el desarrollo de la variable al inicio del estudio y previo a la aplicación de Google Classroom y el coeficiente U de Mann Whitney con un valor de sig. $0,62 > 0,05$ en el pretest confirma lo ya expuesto, determinando que no existieron al menos diferencias significativas entre ambos grupos en el desarrollo de la variable durante el estudio.

Medición posttest: Tras la implementación de Google Classroom, se pudo observar diferencias significativas entre el pretest 19.55 y posttest 26.55 en el grupo experimental (GE), en comparación con el grupo control (GC), que luego de la implementación del programa no mostró incremento en algunos aspectos de la variable, como lo evidencia el rango promedio del grupo control (GC) 14.45, sin embargo, en ese segundo momento, el coeficiente U de Mann Whitney y su valor de sig. En este caso, la diferencia entre los dos grupos está indicada por el post test y la hipótesis alternativa con lo que se confirma que Classroom influye significativamente en la mejora de la habilidad interpersonal y grupal en estudiantes de Educación de una Universidad Privada de Lima en 2021, puede ser rechazado y aceptado por los investigadores.

Quinta Hipótesis Específica

H₀: El uso de Google Classroom no influye significativamente en la mejora de las estrategias cooperativas en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

H_a: El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de las estrategias cooperativas en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

Tabla 13

Diferencias entre el grupo de control (GC) y experimental (GE) sobre las estrategias cooperativas antes y después de la aplicación de Classroom.

Momentos	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney
Estrategias cooperativas - Pretest	Grupo control	20	23,68	473,50	0,08
	Grupo experimental	20	17,33	346,50	
Estrategias cooperativas - Posttest	Grupo control	20	15,25	305,00	0,00
	Grupo experimental	20	25,75	515,00	

Nota: N= población

Medición pretest: De manera similar, el coeficiente U de Mann Whitney de un valor de sig. $0.08 > 0.05$ en el pretest confirma lo ya expresado, indicando que no hubo diferencias que fueran al menos estadísticamente significativas entre el grupo control (GC) y el grupo experimental (GE). El rango promedio entre el grupo de control (GC) y el grupo experimental (GE) es 23.68 y 17.33, respectivamente.

Medida posttest: Posterior a la aplicación de Google Classroom en el grupo experimental (GE) se observó diferencias significativas entre el pretest 17,33 y posttest 25,75, en relación con el grupo de control (GC) quien posterior a la aplicación del programa no mostraba incremento alguno respecto al desarrollo de la variable, tal como se evidencia en el rango promedio del grupo de control (GC) 15,25 sin embargo en aquel segundo momento el coeficiente U de Mann Whitney y su valor de sig. Lo cual equivale al $0,00 \leq 0,05$, por tanto, indica las diferencias entre ambos grupos conforme al post test y permite además rechazar la H_0 y aceptar la hipótesis alterna con lo que el uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de las estrategias cooperativas en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.

V. DISCUSIÓN

Debido al mundo actual, donde la virtualidad ya no existe como una alternativa sino como una necesidad, la investigación realizada es relevante porque busca determinar si el uso de Google Classroom, una herramienta tecnológica, potenció el aprendizaje cooperativo. A raíz de que la metodología del aprendizaje cooperativo es una metodología de enseñanza que permite a los estudiantes trabajar en grupos reducidos, el uso de Google Classroom, una herramienta tecnológica, permitió una mejora del aprendizaje cooperativo en los estudiantes que participaron en la experiencia.

Se lograron resolver las preguntas planteadas en la investigación mediante la aplicación del uso de Google Classroom, el cual permitió determinar que mejora el aprendizaje cooperativo, así como sus dimensiones por lo cual se logró cumplir con los objetivos de la investigación consiguiéndose determinar que la herramienta tecnológica Google Classroom mejora el aprendizaje cooperativo.

Los resultados obtenidos, permitieron determinar el uso de Classroom influye significativamente en la mejora del aprendizaje cooperativo en estudiantes de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, según la prueba no paramétrica del test U de Mann-Whitney resultó ser significativa (U-Mann-Whitney: 178.500), $\rho = 0.56$ y $\rho > 0.05$, en el pre test y (U-Mann-Whitney: 89.000), $\rho = .002$ y $\rho < 0.05$, en el post test, por lo que los estudiantes del grupo experimental demostraron mejores puntuaciones. Por lo cual es importante precisar que la propuesta experimental de usar Google Classroom juega un rol esencial e importante para el desarrollo del aprendizaje cooperativo, lo cual se corrobora en el análisis descriptivo el cual evidenció que se obtuvo que en el pretest el grupo de control 15% de estudiantes presentaron un rango bajo, 70% un rango medio y 15% un rango alto y en el post test el 15% alcanzaron un rango bajo, el 40% un rango medio y el 45% un rango elevado. En tanto que, en el pretest del grupo de los individuos experimentales, el 35% alcanzaron un rango bajo, el 35% un rango medio y el 10% un rango elevado y en el post test del grupo experimental el 10% mostró un rango bajo, 25% un rango medio y el 65% un rango alto de aprendizaje cooperativo.

Dichos resultados son semejantes a los hallados por Alanoca (2021) quien obtuvo como resultados inferenciales en la hipótesis de su investigación los siguientes datos de acuerdo a la U de Mann-Whitney resultó ser significativa (U-Mann-Whitney: 204.000), $\rho = .000$ y $\rho < 0.05$, del post test, por lo tanto los estudiantes del grupo experimental de una Universidad Privada demostraron mejores resultados, asimismo Jáuregui (2016) tuvo resultados semejantes de acuerdo a la prueba no paramétrica del test U de Mann-Whitney la cual resultó ser significativa (U-Mann-Whitney: 21.000), $\rho = 0.60$ y $\rho > 0.05$, en el pretest y (U-Mann-Whitney: 10.500), $\rho = 0.023$ y $\rho \leq 0.05$, en el post test, por lo que los estudiantes de canto del grupo experimental de una Universidad Privada demostraron mejores resultados.

Los resultados inferenciales se corroboran con los resultados descriptivos donde el aprendizaje de los estudiantes que formaron parte del experimento, estuvo en 11,76 (medio) y el promedio de la evaluación de salida, luego de aplicarse el uso de Google Classroom de 16,76 (alto), lo cual muestra que la influencia del aula virtual mejora el aprendizaje de Informática de los estudiantes, dichos resultados además se fundamentan desde la propuesta de Ramos y Tamayo De La Cruz (2018) donde el uso de Google Classroom ha demostrado ser simple y efectivo para la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional del Callao en términos de acceder a materiales académicos, facilitar el trabajo en grupo y aumentar la eficiencia general de los estudiantes en el aula.

De igual manera, de acuerdo con los resultados obtenidos de la primera dimensión, permitieron determinar que el uso de Classroom no incide de una manera significativa en la mejora de la Interdependencia positiva en estudiantes de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, según la prueba no paramétrica del test U de Mann-Whitney resultó ser no significativa (U-Mann-Whitney: 418.50), $\rho = 0.82$ y $\rho > 0.05$, en el pre test y (U-Mann-Whitney: 449.000), $\rho = 0.28$ y $\rho > 0.05$, en el post test, por lo que los estudiantes del grupo experimental no demostraron mejores puntuaciones. Es importante

indicar que la propuesta experimental de uso del Google Classroom como estrategia en la mejora de la interdependencia positiva no tuvo mayor efecto en los estudiantes, ya que estos percibieron que dicha herramienta tecnológica no influye en el trabajo de equipo. Dichos resultados se contrastan a los hallados por Huzco y Romero (2021) según la prueba no paramétrica del test U de Mann-Whitney resultó ser significativa (U-Mann-Whitney: 465.000), $\rho = 0.172$ y $\rho > 0.05$, en el pretest y (U-Mann-Whitney: 678.500), $\rho = 0.002$ y $\rho \leq 0.05$, en el post test, por lo que los estudiantes de una Universidad Privada del grupo experimental demostraron mejores resultados.

De la misma manera, dichos resultados inferencial se corroboran con los resultados descriptivos donde la interdependencia positiva de los estudiantes del grupo experimental, fue de 20,00 % (logrado) y la interdependencia positiva, en el postest fue de 80,00 % (logrado), lo cual en la investigación de Huzco y Romero si evidencia una mejora en la dimensión antes indicada, dichos resultados además se fundamentan desde la propuesta de Mori (2019) en la que manifestaron que la implementación de Google Classroom, incide en la mejora de la interdependencia positiva de los estudiantes de una Universidad Privada, permitiendo que los miembros de los grupos de trabajo puedan trabajar a fin de lograr el éxito del trabajo recomendado.

Asimismo, de acuerdo con los resultados obtenidos de la segunda dimensión, permitieron determinar que Classroom influye significativamente en la mejora de la Interacción cara a cara de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, según la prueba no paramétrica del test U de Mann-Whitney resultó ser significativa (U-Mann-Whitney: 489.00), $\rho = 0.14$ y $\rho > 0.05$, en el pre test y (U-Mann-Whitney: 449.500), $\rho = 0.03$ y $\rho \leq 0.05$, en el post test, estudiantes del grupo experimental demostraron mejores puntuaciones. Lo cual se corrobora en el análisis descriptivo el cual evidenció que se obtuvo que en el pretest el grupo experimental 30% de estudiantes presentaron un rango bajo, 50% un rango medio y 20% un rango alto y en el post test el 10% alcanzaron un rango bajo, el 25% un rango medio y el 65% un rango alto. Es importante indicar que la propuesta experimental de uso del Google Classroom como estrategia en la

mejorar de la Interacción cara a cara tuvo un efecto importante en el desarrollo de los estudiantes, considerando que la estrategia de Google Classroom permite interconectarse a diversas horas y poder realizar sesiones de videoconferencias con herramientas como Meet, los estudiantes percibieron mejoras con esta herramienta. Dichos resultados se asemejan a los hallados por Santivañez (2019) según el test U de Mann-Whitney resultó ser significativa (U-Mann-Whitney: 267.000), $\rho = 0.587$ y $\rho > 0.05$, en el pretest y (U-Mann-Whitney: 192.000), $\rho = 0.03$ y $\rho \leq 0.05$, en el post test, por lo que los estudiantes de una Universidad Privada del grupo experimental demostraron mejores resultados. Asimismo, dichos resultados inferencial se corroboran con los resultados descriptivos donde la dimensión cara a cara de los estudiantes del grupo experimental fue de 5% bajo, 15,00 % bajo y la Interacción cara a cara en el postest fue de 80,00 % bueno, lo cual en la investigación de Santivañez también evidencia una mejora en la dimensión antes indicada.

Del mismo modo, los resultados obtenidos de la tercera dimensión, permitieron determinar que la plataforma tecnológica conocida como Classroom influye significativamente en la mejora de la responsabilidad individual de estudiantes de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, según la prueba no paramétrica del test U de Mann-Whitney resultó ser significativa (U-Mann-Whitney: 385.00), $\rho = 0.51$ y $\rho > 0.05$, en el pre test y (U-Mann-Whitney: 524.000), $\rho = 0.00$ y $\rho \leq 0.05$, en el postest, por lo que los estudiantes del grupo experimental demostraron mejores puntuaciones. Lo cual se corrobora en el análisis descriptivo el cual evidenció que se obtuvo que en el pretest el grupo experimental 45% de estudiantes presentaron un rango bajo, 40% un rango medio y 15% un rango alto y en el post test el 10% alcanzaron un rango bajo, el 20% un rango medio y el 70% un rango alto.

Es importante recalcar que la propuesta experimental de uso del Google Classroom como estrategia en la mejora de la responsabilidad individual tuvo un efecto importante en el desarrollo de los estudiantes, considerando que la estrategia de Google Classroom permite diversas herramientas tecnológicas, los estudiantes percibieron que el uso de esta potencia su desempeño

individual por lo tanto puede cumplir con sus trabajos asignados. Dichos resultados se asemejan a los hallados por Romero (2021) de acuerdo a la prueba no paramétrica (U-Mann-Whitney: 970.50), $\rho = 0.023$ y $\rho \leq 0.05$, en el post test, por lo que los estudiantes de una Universidad Privada del grupo experimental demostraron mejores resultados. Asimismo, dichos resultados inferencial se corroboran con los resultados descriptivos donde la responsabilidad individual de los estudiantes del grupo experimental en el pretest fue de 52,23 % bajo, 11,58% medio y 36,19% bueno y la responsabilidad individual en el postest fue de 15,00 % bajo, 25,00% aceptable y 60,00% bueno lo cual en la investigación de Romero también evidencia una mejora en la dimensión antes indicada.

Asimismo, para los resultados obtenidos de la cuarta dimensión, permitieron determinar que existe una influencia significativamente de Classroom en la mejora de la Habilidad interpersonal y grupal de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, según el test U de Mann-Whitney resultó ser significativa (U-Mann-Whitney: 429.00), $\rho = 0.62$ y $\rho > 0.05$, en el pre test y (U-Mann-Whitney: 531.000), $\rho = 0.00$ y $\rho \leq 0.05$, en la post prueba, por lo que los estudiantes del grupo experimental demostraron mejores puntuaciones. Lo cual se corrobora en el análisis descriptivo el cual evidenció que se obtuvo que en el pretest el grupo experimental 35% de estudiantes presentaron un rango bajo, 25% un rango medio y 40% un rango alto y en el post test el 15% alcanzaron un rango bajo, el 0,00% un rango medio y el 85% un rango alto.

Es relevante indicar que la propuesta experimental de uso del Google Classroom como estrategia en la mejora de Habilidad interpersonal y grupal tuvo un efecto importante en el desarrollo de los estudiantes, considerando que la estrategia de Google Classroom permite trabajar con foros y permite acceder a repositorios y clases grabadas, estas herramientas contribuyeron en las habilidades de los estudiantes. Dichos resultados se asemejan a los hallados por Mori (2019) según la prueba no paramétrica (U-Mann-Whitney: 98.000), $\rho = 0.00$ y $\rho \leq 0.05$, en el post test, por lo que los estudiantes de una Universidad Privada del grupo experimental demostraron mejores resultados. Asimismo,

dichos resultados inferencial se corroboran con los resultados descriptivos donde la responsabilidad grupal de los estudiantes del grupo experimental en el pretest fue de 27,19 % bajo, 47,58% aceptable y 25,23% bueno y la Habilidad interpersonal y grupal en el postest fue de 10,00 % bajo, 24,00% regular y 66,00% bueno lo cual en la investigación de Vila también evidencia una mejora en la dimensión antes indicada.

De la misma manera, los resultados obtenidos de la quinta dimensión, permitieron determinar una mejora significativamente luego del uso de Classroom en la mejora de las estrategias cooperativas en estudiantes de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, según la prueba no paramétrica del test U de Mann-Whitney resultó ser significativa (U-Mann-Whitney: 473.50), $\rho = 0.07$ y $\rho > 0.05$, en el pre test y (U-Mann-Whitney: 515.000), $\rho = 0.00$ y $\rho \leq 0.05$, en el post test, por lo que los estudiantes del grupo experimental demostraron mejores puntuaciones. Lo cual se corrobora en el análisis descriptivo el cual evidenció que se obtuvo que en el pretest el grupo experimental 25% de estudiantes presentaron un rango bajo, 45% un rango medio y 30% un rango alto y en el post test el 10% alcanzaron un rango bajo, el 20% un rango medio y el 70% un rango alto.

Es relevante indicar que la propuesta experimental de uso del Google Classroom como estrategia en la mejora de las estrategias cooperativas tuvo un efecto importante en el desarrollo de los estudiantes, considerando que la herramienta Classroom permite realizar cooperación entre los estudiantes permitiendo así una mejor percepción luego de usarla en las sesiones de enseñanza. Dichos resultados se contrastan a los hallados por Ramos y Tamayo De La Cruz (2016) según la prueba no paramétrica (U-Mann-Whitney: 171.000), $\rho = 0.360$ y $\rho > 0.05$ en el pretest y (U-Mann-Whitney: 198.000), $\rho = 0.68$ y $\rho > 0.05$ en el post test, por lo que los estudiantes de una Universidad Privada del grupo experimental no tuvieron una mejora en el postest. Considerando los escenarios distintos se pudo notar que la investigación de Ramos y Tamayo se desarrolló en un ambiente donde la virtualidad aun no era un elemento tan necesario como ocurre en la actualidad.

En relación con las fortalezas y debilidades presentadas en la aplicación del Google Classroom se puede indicar que una de las fortalezas fue que la herramienta permitió incrementar la mayoría de las dimensiones ya que al vivir en un contexto de pandemia donde la virtualidad es un indicador importante en la educación, los alumnos percibieron que la herramienta mejoro su aprendizaje cooperativo. de igual manera en relación con una de las debilidades al no contar con una suficiente preparación de parte de los algunos estudiantes en relación con sus competencias digitales no pudieron desarrollar por completo las competencias que se buscaban. De igual manera una de las limitaciones fue el factor tiempo y en algunos casos el factor de falta de herramientas tecnológicas que no permitió del todo poder desarrollar las sesiones esperadas, así mismo se busca que en próximas sesiones se utilicen más instrumentos de medición, se sugiere por lo tanto profundizar en el uso de otros instrumentos como métricas a fin de obtener unos resultados que complementen a los encontramos en la presente investigación.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Siguiendo los hallazgos del objetivo general, se concluye que el Google Classroom tiene un impacto significativo en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en los estudiantes matriculados en el curso de educación en una Universidad Privada en Lima 2021, con base en los resultados de las estadísticas de Mann-Whitney. Que demuestran que el nivel de significancia en el pretest ($p = 0.56$) es mayor que 0.05, $U = 438.500$, y el nivel de significancia en el posttest ($p = 0.02$) es menor que 0.05, $U = 736.00$

Segunda: Según los resultados obtenidos del objetivo específico 1, se concluye que Classroom no influye significativamente en la mejora de la interdependencia positiva en estudiantes del curso de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, dado que los resultados de los estadísticos de U de Mann-Whitney, muestran en el pretest ($p=0.82$) mayor que 0.05, $U= 405.500$ y el en posttest nivel de significancia ($p=0.28$) mayor que 0.05, $U= 449.50$.

Tercera: Según los resultados obtenidos del objetivo específico 2, se concluye que el Google Classroom mejora significativamente en el desarrollo de la dimensión cara a cara en estudiantes del curso de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, dado que los resultados de los estadísticos de la prueba U de Mann-Whitney, muestran en el pretest ($p=0.14$) mayor que 0.05, $U= 331.000$ y el en posttest nivel de significancia ($p=0.03$) menor igual que 0.05, $U= 449.50$.

Cuarta: Según los resultados obtenidos del objetivo específico 3, se concluye que el Google Classroom mejora de una manera influyente en el desarrollo de la responsabilidad individual en estudiantes del curso de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, dado que los resultados de los estadísticos de la U de Mann-Whitney, muestran en el pretest ($p=0.51$) mayor que 0.05, $U= 385.000$ y el en posttest nivel de significancia ($p=0.00$) menor igual que 0.05, $U= 524.00$.

Quinta: Según los resultados obtenidos del objetivo específico 4, se concluye que el Google Classroom mejora de una manera significativa en el desarrollo de Habilidad interpersonal y grupal en estudiantes del curso de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, dado que los resultados de los estadísticos de la prueba U de Mann-Whitney, muestran en el pretest ($p=0.62$) mayor que 0.05, $U= 429.000$ y el en posttest nivel de significancia ($p=0.00$) menor igual que 0.05, $U= 531.00$.

Sexta: Según los resultados obtenidos del objetivo específico 4, se concluye que el Google Classroom mejora de una manera significativa en el desarrollo de la Estrategias cooperativas en estudiantes del curso de educación de una Universidad Privada, Lima 2021, dado que los resultados de los estadísticos de la prueba U de Mann-Whitney, muestran en el pretest ($p=0.08$) mayor que 0.05, $U= 346.500$ y el en posttest nivel de significancia ($p=0.000$) menor que 0.05, $U= 515.00$.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al director de la Universidad Privada y al área académica, fortalecer el aprendizaje de la herramienta Classroom, brindando capacitaciones a su personal docente sobre el uso del Google Classroom y las herramientas tecnológicas necesarias, para que así puedan impulsar las estrategias de aprendizaje cooperativo en los estudiantes.
2. Se recomienda a los docentes del área de educación fortalecer las competencias digitales necesarias a fin de poder orientar al estudiante, mediante sesiones educativas con el fin de generar una sensación de positividad lo cual incrementará los niveles de interdependencia positiva y la participación en las clases virtuales.
3. Se recomienda al director de la Universidad Privada, promover y difundir espacios y ambientes sean físicos o virtuales donde se genere un debate positivo y de esta manera exista una interacción cara a cara que incentive la participación y la productividad en los estudiantes.
4. Se recomienda al director de la Universidad Privada y al área académica promover el uso de herramientas tecnológicas gratuitas que permitan crear espacios virtuales en los cuales los estudiantes puedan potenciar sus niveles de responsabilidad individual, cumpliendo con responsabilidades asignadas por el docente.
5. Se recomienda a los docentes, incentivar el uso constante de los diversos recursos y herramientas tecnológicas con las que cuenta Google Classroom permitiendo incrementar y potenciar la habilidad interpersonal y grupal.
6. Se recomienda a los docentes, diseñar e implementar las estrategias cooperativas necesarias a fin de que los estudiantes puedan cooperar entre sí usando los recursos tecnológicos con los que cuenta la herramienta Google Classroom mejorando así los procesos de enseñanza.

REFERENCIAS

- Abuzant, M., Ghanem, M., Abd-Rabo, A. and Daher, W. (2021). Quality of Using Google Classroom to Support the Learning Processes in the Automation and Programming Course. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(6), 72–87. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i06.18847>
- Agudelo, G., Aignerren, M. and Ruiz, J. (2008). Diseños de investigación experimental y no-experimental. *La Sociología En Sus Escenarios*, 18, 12–45. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/6545>
- Aguilar, M. (2014). Influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de internado estomatológico de la Facultad de Odontología de la Universidad de San Martín de Porres [Universidad de San Martín de Porres]. In *Universidad de San Martín de Porres – USMP*. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/1069>
- Alanoca, A. (2021). Aprendizaje colaborativo virtual con GoogleDocs en el aprendizaje por competencias en una universidad privada del Cusco, año 2020 [Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*. Tesis Para Obtener El Grado Académico De: Maestro En Docencia Universitaria. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62776>
- Alcalá, D. and Álvarez, I. (2019). Trabajo grupal vs responsabilidad individual: reparto de notas. *Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3, 331–335. <http://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/index>
- Arias, F. (2016). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6th ed.). Editorial Episteme. <https://bit.ly/3IYMHQn>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de Tesis: Guía para la elaboración* (1st ed., Vol. 1). Biblioteca Nacional del Perú. www.agogocursos.com
- Azorín, C. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles Educativos*, 11, 181–194. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2018.161.58622>

- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación* (2nd ed., Vol. 1). Grupo Editorial Patria. DE C.V. www.editorialpatria.com.mx
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación* (3rd ed.). Pearson. <https://bit.ly/3udSjK8>
- Bilbao, J. and Escobar, P. (2020). *Investigación, Paradigmas, Métodos, Enfoques de Investigación, Cualitativa y Cuantitativa, Técnicas, Instrumentos* (Segunda). LULU.COM. <https://cutt.ly/0jeRBZm>
- Brock, A. (2020). *Introduction to Google Classroom: A Practical Guide for Implementing Digital Education Strategies, Creating Engaging Classroom Activities, and Learning Environment (Books for Teachers)* (1st ed., Vol. 1). <https://www.amazon.com/-/es/Annie-Brock/dp/1646041658>
- Chishti, S. and Puschmann, T. (2019). *The Wealthtech Book: The FinTech Handbook for Investors, Entrepreneurs and Finance Visionaries* (1st ed., Vol. 1). <https://www.amazon.com/-/es/Susanne-Chishti/dp/1119362156>
- Cornejo, W. (2020). *Proyecto Educativo Regional "Caral 2020" – Realidad Poblacional Regional*. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/1036>
- Coronel, E. (2020). *Aplicación De Google Classroom Como Estrategia Didáctica En La Comprensión Lectora De Los Estudiantes De Educación Básica Alternativa*. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6887>
- Flores, E., Garcia, M., Calsina, W. and Yapuchura, A. (2016). Las Habilidades Sociales Y La Comunicación Interpersonal De Los Estudiantes De La Universidad Nacional Del Altiplano-Puno. *Red de Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal*, 7(2), 13–21. <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449849320001.pdf>
- Galicia, L., Balderrama, J. and Navarro, R. (2018). Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual. *Revista de Innovación Educativa*, 9, 42–53. <https://doi.org/10.32870/ap.v9n2.993>
- Gavilán, P. and Alario, R. (2011). Aprendizaje cooperativo. Una metodología con futuro. Principios y aplicaciones. *Universidad de Málaga*, 21, 210–216. <https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/4445>

- Goitia, J. M. G. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64–66. <https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.7>
- Guzzetti de Marecos, P. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 4(2), 14–16. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V4I2.122
- Heggar, K. and Yoo, J. (2018). Getting the Most from Google Classroom: A Pedagogical Framework for Tertiary Educators. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(3), 12–21. <http://ro.ecu.edu.au/ajte/vol43/iss3/9http://ro.ecu.edu.au/ajte/vol43/iss3/9>
- Henukh, A. and Astra, M. (2021). The use of Google Classroom as ICT literacy to improve physics students collaboration skill in industrial revolution 4.0. *AIP Conference Proceedings*, 2331(1), 2–8. <https://doi.org/10.1063/5.0041660>
- Hernández, R., Carlos, F. and Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw - Hill Interamericana de México, S.A. de C.V. <https://cutt.ly/MjeEY9J>
- Hernández, R., Fernández, C. and Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación (Sexta)*. McGraw Hill/ Interamericana Editores, S.A. de C.V. <https://cutt.ly/FTfPktb>
- Herrada, R. and Baños, R. (2018). Aprendizaje cooperativo a través de las nuevas tecnologías: Una revisión. *@tic. Revista d'innovació Educativa*, 1(20), 16–25. <https://doi.org/10.7203/attic.20.11266>
- Hilario, F. (2018). Diseño de un modelo de entorno de aula virtual y de aprendizaje para optimizar el sistema de control interno en el ministerio público, Lima, 2017 [Universidad Nacional Federico Villarreal]. In *Universidad Nacional Federico Villarreal*. <https://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/2233>
- Huzco, J. and Romero, M. (2018). *Aplicación De Las Herramientas De Google Apps (Google Classroom Y Google Drive) Para El Aprendizaje Colaborativo De Las Alumnas Del Quinto Año De La Institución Educativa CNI N°31 "Nuestra Señora del Carmen" – Yanacancha, Pasco*. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/848>
- Jáuregui, G. (2016). Aplicación del aula virtual y su influencia en el aprendizaje del curso de informática de los estudiantes del segundo ciclo de la Universidad Alas

- Peruanas-UAD Chosica, 2014 [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. In *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1000>
- Johnson, D., Johnson, R. and Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula* (2nd ed.). Innovación Educativa. <https://cutt.ly/cgEx30v>
- Kasim, N. and Khalid, F. (2016). Choosing the Right Learning Management System (LMS) for the Higher Education Institution Context: A Systematic Review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 11(06), 55–61. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i06.5644>
- Kraus, G., Formichella, M. and Alderete, M. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 1(24), 23–34. <https://doi.org/10.24215/18509959.24.E09>
- Kumar, P. (2019). *Preparing 21st Century Teachers for Teach Less, Learn More (TLLM) Pedagogies* (1st ed., Vol. 1). Information Science Reference. <https://www.amazon.com/Preparing-Century-Teachers-Teach-Pedagogies/dp/179981436X>
- La-Prova, A. (2017). La práctica del Aprendizaje Cooperativo: Propuestas operativas para el grupo-clase. *Narcea Ediciones*, 209, 34–121. <https://cutt.ly/oh4cehX>
- Lestari, F., Saryantono, B., Syazali, M., Saregar, A., Jauhariyah, D. and Umam, R. (2019). Cooperative learning application with the method of network tree concept map: Based on Japanese learning system approach. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7, 15–32. <https://doi.org/10.17478/jegys.471466>
- 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 2019*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/18715>
- Munayco, R. (2017). Influencia del Método cooperativo Student teams Achievement divisions en la comprensión lectora en Inglés en los estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes, Lima – 2017. In *Universidad César Vallejo*. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/21869>

- Ponce-Aguilar, E., Cedeño-Escobar, M., Perero-Alonzo, V. and Lucas-Flores, Y. (2020). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Polo de Conocimiento*, 5(7), 388–405. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i7.1525>
- Prado-Prado, S., García-Herrera, D., Erazo-Álvarez, J. and Narváez-Zurita, C. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 12–21. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1031>
- Quispe, J. (2015). *Orientaciones para elaborar un trabajo de investigación* (1st ed.). Impress Color. <https://cutt.ly/AjeRzoU>
- Quispe, J. (2020). Uso del WhatsApp y su influencia en el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de la especialidad de gastronomía del Cetpro Tarma 2019 [Universidad de San Martín de Porres]. In *Repositorio Académico USMP*. Tesis para Optar El Grado Académico De Maestro En Educación Con Mención En Informática y Tecnología Educativa. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6636>
- Ramos, A. y Tamayo De La Cruz, F. (2018). *Propuesta De Implementación De Aulas Virtuales Utilizando La Herramienta Google Classroom Y Su Influencia En El Rendimiento Académico De Los Estudiantes De La Escuela Profesional De Ingeniería De Sistemas En La Universidad Nacional Del Callao En El Período 2015-2016*. <http://repositorio.unac.edu.pe/handle/20.500.12952/3593>
- Romero, M. (2021). Aprendizaje cooperativo y su influencia en las competencias matemáticas de estudiantes del programa de Pesquería de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión [Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. In *Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión*. Tesis para optar por el grado de Para Optar El Grado Académico De Doctor En Ciencias De La Educación. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/5092>
- Santivañez, S. (2019). *Aplicación de la plataforma virtual LMS para mejorar el programa de capacitación laboral en el Colegio Particular Andino – Huancayo 2019*. <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/5450>

- Scholl, H. (2020). *Instant Profit Guide To Online Business Mastery Blueprint* (1st ed., Vol. 1). Edición Kindle. <https://www.amazon.com/Instant-Profit-Business-Mastery-Blueprint-ebook/dp/B08HZC5LLN>
- Sholikh, M., Sulisworo, D. and Maruto, G. (2019). Effects of Cooperative Blended Learning Using Google Classroom on Critical Thinking Skills. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 349(1), 2–6. <https://doi.org/10.2991/iccd-19.2019.86>
- Sosa-Agurto, M., Micaela Panta-Carranza, K. and Yesenia Aquino-Trujillo III, J. (2021). Aplicación de aula virtual Google Classroom en el ámbito educativo: Una revisión sistemática. *Polo Del Conocimiento*, 6(1), 499–519. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i1.2160>
- Sunedu. (2020). *Sunedu supervisará educación no presencial de universidades ante las medidas de control y prevención del COVID-19*. Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria. <https://cutt.ly/zjeu1mV>
- Tarango, J., Machin-Mastromatteo, J. and Romo-González, J. (2019). Evaluación según diseño y aprendizaje de Google Classroom y Chamilo. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 10(19), 91–104. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.518
- Valero, M. (2017). Interacción cara a cara y entrenamiento para las habilidades interpersonales. *Revista de Investigación En Docencia Universitaria*, 10(3), 2–11. <http://personals.ac.upc.edu/miguel/>
- Vargas-Cubero, A. and Villalobos-Torres, G. (2018). El uso de plataformas virtuales y su impacto en el proceso de aprendizaje en las asignaturas de las carreras de Criminología y Ciencias Policiales, de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 11–15. <https://doi.org/10.15359/REE.22-1.2>
- Velasteguí, P. (2019). Plataformas virtuales y su impacto en la Educación Superior. *Explorador Digital*, 1(4), 12–16. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v1i2.318>
- Vélez, M. (2016). *Google Classroom en la enseñanza: Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso*. <https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2016/10/manual.pdf>

- Viceconte, C. (2016). La evaluación del trabajo grupal. *Publicaciones DC*, 1(1), 12–21.
<https://cutt.ly/6jehBk1>
- Villena, F. (2018). *Influencia del Método cooperativo Student teams Achievement divisions en la comprensión lectora en Inglés en los estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes, Lima – 2017*. <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/2134>
- Walker, Z., Tan, D. and Keng, N. (2020). *Flipped Classrooms with Diverse Learners: International Perspectives (Springer Texts in Education)* (1st ed., Vol. 1). Springer Texts in Education. <https://www.amazon.com/Flipped-Classrooms-Diverse-Learners-International/dp/9811541701>
- Warju, W., Nurtanto, M. and Ariyanto, S. R. (2021). The use of Google Classroom in improving Learning Achievement on Apprenticeship Program in Vocational Schools. *Interciencia Journal*, 46(1), 3–7.
<https://www.researchgate.net/publication/349509468>
- Zhang, M. (2020). *Teaching with Google Classroom* (1st ed., Vol. 1). Packt. <https://www.amazon.com/Teaching-Google-Classroom-Michael-Zhang/dp/1786466287>

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de consistencia

Titulo: USO DE GOOGLE CLASSROOM PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACION DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA, LIMA, 2021.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	
¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora el aprendizaje cooperativo en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?	Establecer la influencia del uso Google Classroom en la mejora del aprendizaje cooperativo en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora el aprendizaje cooperativo en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipo de investigación: Investigación aplicada ▪ Nivel de investigación: Explicativo ▪ Diseño y esquema de investigación: Cuasi experimental Enfoque cuantitativo Variables: Google Classroom Aprendizaje cooperativo
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	
1. ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora la interdependencia positiva en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?	1.Determinar la influencia del uso Google Classroom en la mejora de la interdependencia positiva en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	1.: El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la interdependencia positiva en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021	
2. ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora la interacción cara a cara en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?	2.Determinar la influencia del uso Google Classroom en la mejora de la interacción cara a cara en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	2.El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la interacción cara a cara en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra: 40 estudiantes del curso de educación. ▪ Técnica: Encuesta ▪ Instrumento: Cuestionario
3. ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora la responsabilidad individual en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?	3.Determinar la influencia del uso Google Classroom en la mejora de la responsabilidad individual en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	3.El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la responsabilidad individual en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	
4. ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora la habilidad interpersonal y grupal en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?	4.Determinar la influencia del uso Google Classroom en la mejora de la habilidad interpersonal y grupal en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	4.: El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de la habilidad interpersonal y grupal en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	
5. ¿En qué medida el uso de Google Classroom mejora las estrategias cooperativas en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021?	5.Determinar la influencia del uso Google Classroom en la mejora de las estrategias cooperativas en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	5.El uso de Google Classroom influye significativamente en la mejora de las estrategias cooperativas en estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima 2021.	

Anexo 2

Matriz de operacionalización de la variable dependiente aprendizaje cooperativo

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Aprendizaje Cooperativo	En relación con la definición conceptual Johnson et al. (1999), indicaron que el aprendizaje cooperativo como un modelo de aprendizaje, el cual consiste en el trabajo con equipos pequeños de estudiantes heterogéneos, que buscan alcanzar un objetivo común, relacionado a la resolución de problemas o actividades de aprendizaje.	Permite que los individuos trabajen juntos	interdependencia positiva	Interdependencia de metas Interdependencia de recursos Interdependencia de funciones Compromiso por el logro de temas Esfuerzo de cada integrante	1 -9	Ordinal
		Permite a las personas ser productivas	interacción cara a cara	Reconoce la necesidad e importancia del apoyo mutuo Intercambio de opiniones entre sus pares. Promover el éxito del grupo	10-14	
		Es la actitud que permite avanzar como personas respetando a los demás	responsabilidad individual	Desempeño individual. Transmisión de resultados individuales al grupo. Valoración o responsabilidad personal. Fortalecer el desempeño individual.	15-22	
		Permite resolver conflictos y trabajar con los demás	habilidad interpersonal y grupal	Conocimiento, aceptación Eficacia del trabajo grupal Tomas decisiones. Manejo de conflictos	23-29	
		Permiten cooperar y crear estrategias con el bien del grupo	estrategias cooperativas	Aplicar estrategias Criterios de éxito Principios cooperativos	30-34	

Anexo 3

Instrumento de recolección de datos de la variable aprendizaje cooperativo

CUESTIONARIO SOBRE EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Estimado estudiante, la presente forma parte de un estudio científico con la finalidad de recoger información valiosa sobre el aprendizaje cooperativo, al mismo tiempo precisar que la encuesta es íntegramente anónima y sus resultados son de carácter confidencial.

No existen respuestas correctas o incorrectas, por favor responda sinceramente según su percepción, siendo necesario responder la totalidad de las preguntas.

Datos generales:

Sexo: Masculino () Femenino ()

Instrucciones: Marca con una "X" solo una alternativa la que crea conveniente.

Nunca 1. (N) - Casi nunca 2 (CN) - A veces 3 (AV) - Casi siempre 4 (CS) - Siempre 5(S)

N.º	ítems	categorias				
		N	CN	AV	CS	S
DIMENSION: Interdependencia positiva						
01	Apoyo a mis compañeros en la búsqueda de soluciones a problemas comunes					
02	Participo activamente en el grupo aportando con ideas					
03	Planteo ideas para llevar a cabo el cumplimiento de objetivos					
04	Comparto los materiales e información encomendada con los miembros del grupo					
05	Colaboro con mis compañeros en actividades de la clase					
06	Me comprometo con los temas del grupo de trabajo					
07	Distribuyo en forma equitativa las tareas que faciliten el éxito del trabajo encomendado.					
08	Valoro el aporte de sus compañeros para fortalecer el éxito del grupo.					
09	Considero que el esfuerzo de cada integrante beneficia al grupo.					
DIMENSION: Interacción cara a cara						
10	Considero importante la cooperación entre compañeros de clase.					
11	Pienso que ayudando a mis compañeros de clase puedo lograr los objetivos del grupo.					
12	Considero importante las opiniones de mis compañeros de clase.					

13	Distribuyo con facilidad mis opiniones al grupo de clase.					
14	Considero importante que la labor de cada integrante sea reconocida.					
DIMENSION: Responsabilidad individual		N	CN	AV	CS	S
15	Considero importante el fortalecimiento de capacidades individuales para beneficiar al grupo.					
16	Se compromete con el trabajo asignado.					
17	Demuestro interés por las actividades académicas encomendadas.					
18	Doy opiniones constructivas acerca del trabajo con sus compañeros.					
19	Participo en la clase realizando preguntas y/o respondiendo a ellas.					
20	Valoro las opiniones y las haces respetar, sin imponerse.					
21	Me esfuerzo por realizar un excelente trabajo dentro del grupo					
22	Considero importante los resultados individuales para beneficio del grupo.					
DIMENSION: Habilidad interpersonal y grupal		N	CN	AV	CS	S
23	Tengo paciencia con los integrantes del grupo.					
24	Respeto las reglas establecidas por el grupo.					
25	Tomo decisiones en beneficio del grupo.					
26	Enuncio las tareas asignadas para asegurar que se cumplan adecuadamente.					
27	Brindo opiniones constructivas a fin de evitar conflictos con sus compañeros.					
28	Fundamento mis ideas de una manera comprensible, apoyando el éxito del grupo.					
29	Motivo constantemente a continuar y terminar la tarea asignada.					
DIMENSION: Estrategias cooperativas		N	CN	AV	CS	S
30	Pienso que el aprendizaje cooperativo es una estrategia en beneficio del equipo de trabajo.					
31	Considero que la discusión en grupos pequeños es una estrategia en beneficio del equipo de trabajo					
32	Considero que la evaluación permanente es un criterio para alcanzar el éxito.					
33	Considero a la cooperación como un principio fundamental para el logro del aprendizaje.					
34	Pienso que el análisis constante es importante para lograr los objetivos.					

Gracias por su colaboración

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Nombre:	Cuestionario sobre aprendizaje cooperativo
Objetivo:	Conocer la percepción de los estudiantes en relación con el aprendizaje cooperativo
Autor:	Fiorella Margaret Chalco Ubaldo
Adaptación:	No
Administración:	Virtual
Duración:	30 minutos
Unidad de análisis:	Estudiantes de educación
Ámbito de aplicación:	Universidad Privada
Técnica:	Encuesta

NORMAS DE CORRECIÓN

Descripción de niveles del Aprendizaje cooperativo

Intervalo	Nivel	Descripción
136 – 147,3	Bajo	Identifica los principios básicos del aprendizaje cooperativo
147,4 – 158,7	Medio	Lleva a la práctica la teórica identificada
158,8 - 170	Alto	Adicional a la práctica del aprendizaje cooperativo, incentiva a los demás a desarrollarlo

ANEXO 4

Tabla 1

Confiabilidad del instrumento que mide el aprendizaje cooperativo

Alfa de Cronbach	N de elementos
,979	34

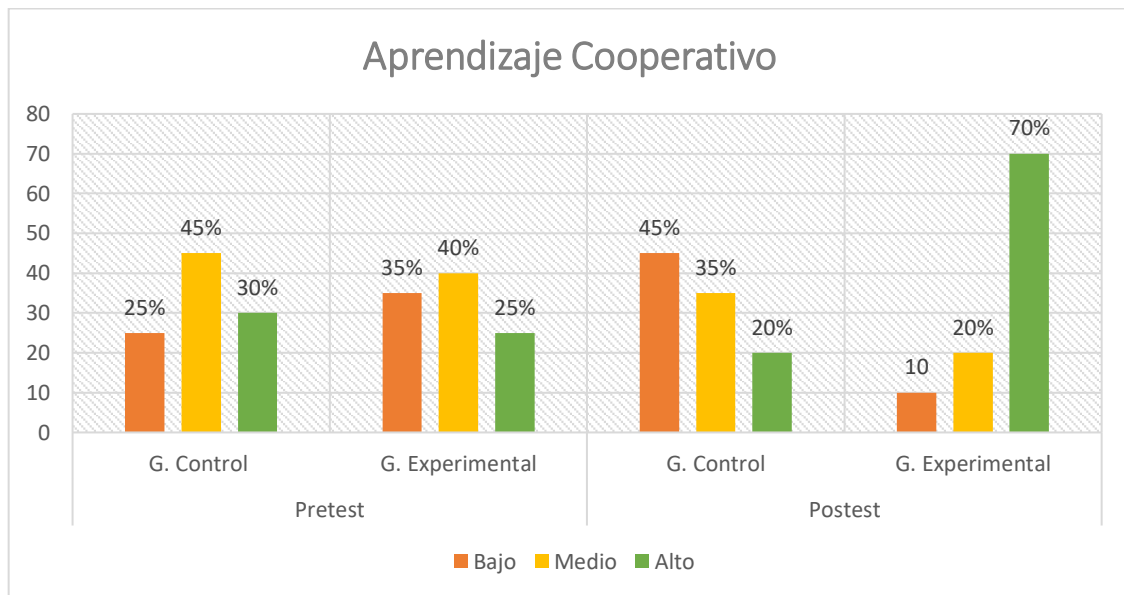
Nota. Elaboración propia

Estadístico de confiabilidad

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	158,00	111,789	,841	,979
P2	158,20	109,853	,739	,979
P3	158,15	109,713	,800	,978
P4	158,05	110,787	,835	,978
P5	158,05	110,787	,835	,978
P6	158,20	109,853	,739	,979
P7	158,20	109,853	,739	,979
P8	158,10	110,937	,723	,979
P9	158,50	116,474	,029	,984
P10	158,00	111,789	,841	,979
P11	158,20	109,853	,739	,979
P12	158,15	109,713	,800	,978
P13	158,05	110,787	,835	,978
P14	158,05	110,787	,835	,978
P15	158,00	111,789	,841	,979
P16	158,20	109,853	,739	,979
P17	158,15	109,713	,800	,978
P18	158,05	110,787	,835	,978
P19	158,05	110,787	,835	,978
P20	158,15	109,713	,800	,978
P21	158,05	110,787	,835	,978
P22	158,05	110,787	,835	,978

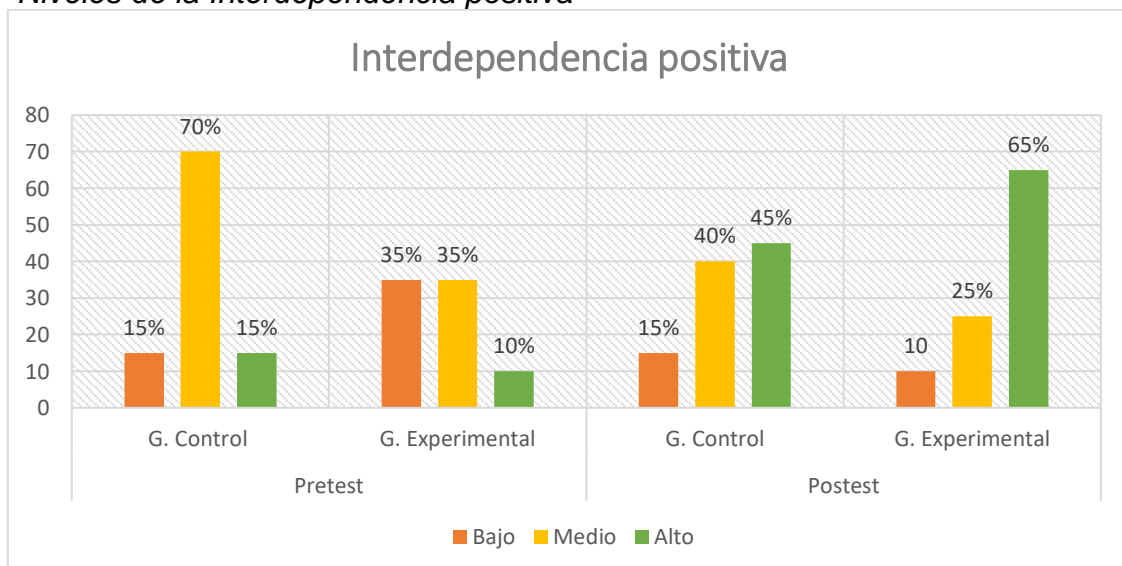
P23	158,15	109,713	,800	,978
P24	158,05	110,787	,835	,978
P25	158,05	110,787	,835	,978
P26	158,15	109,713	,800	,978
P27	158,05	110,787	,835	,978
P28	158,05	110,787	,835	,978
P29	158,05	110,787	,835	,978
P30	158,15	109,713	,800	,978
P31	158,05	110,787	,835	,978
P32	158,05	110,787	,835	,978
P33	158,15	109,713	,800	,978
P34	158,15	109,713	,800	,978

Figura 1
Niveles del aprendizaje cooperativo



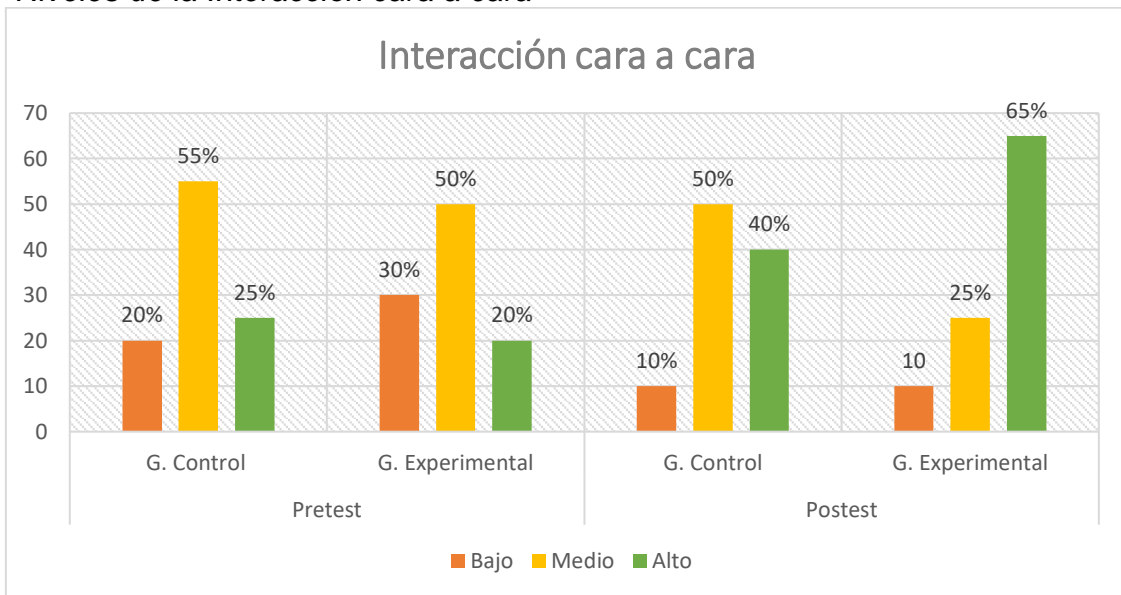
Nota. Elaboración propia

Figura 2
Niveles de la Interdependencia positiva



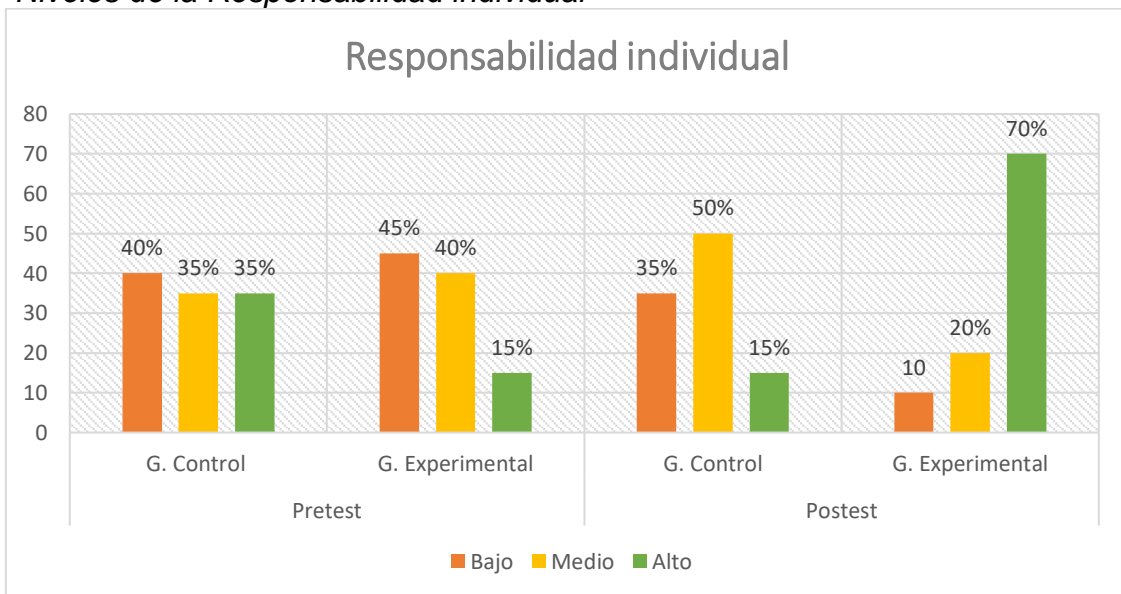
Nota. Elaboración propia

Figura 3
Niveles de la Interacción cara a cara



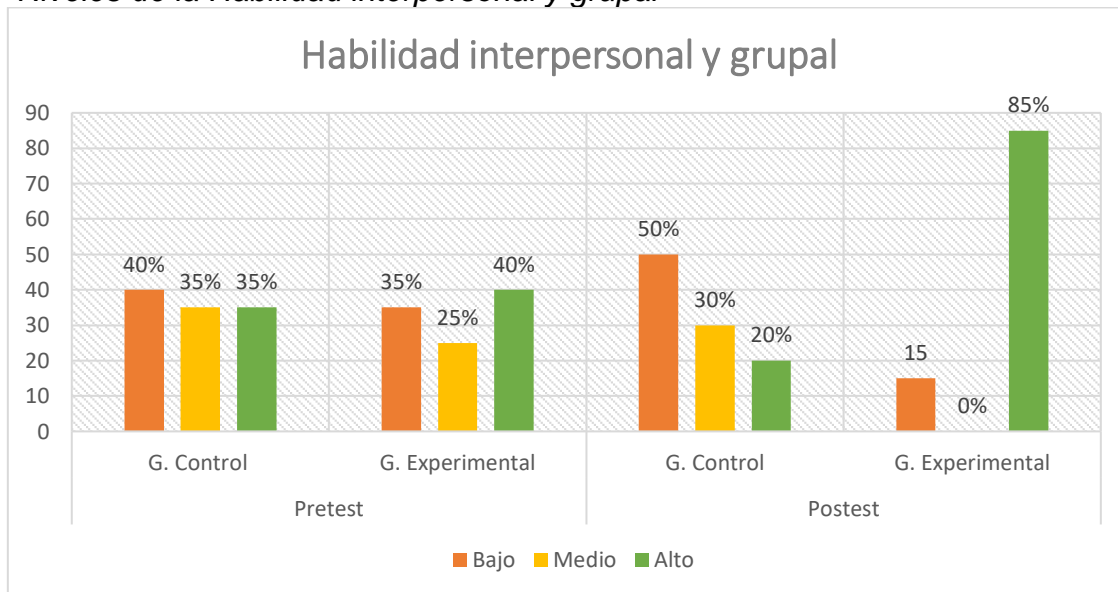
Nota. Elaboración propia

Figura 4
Niveles de la Responsabilidad individual



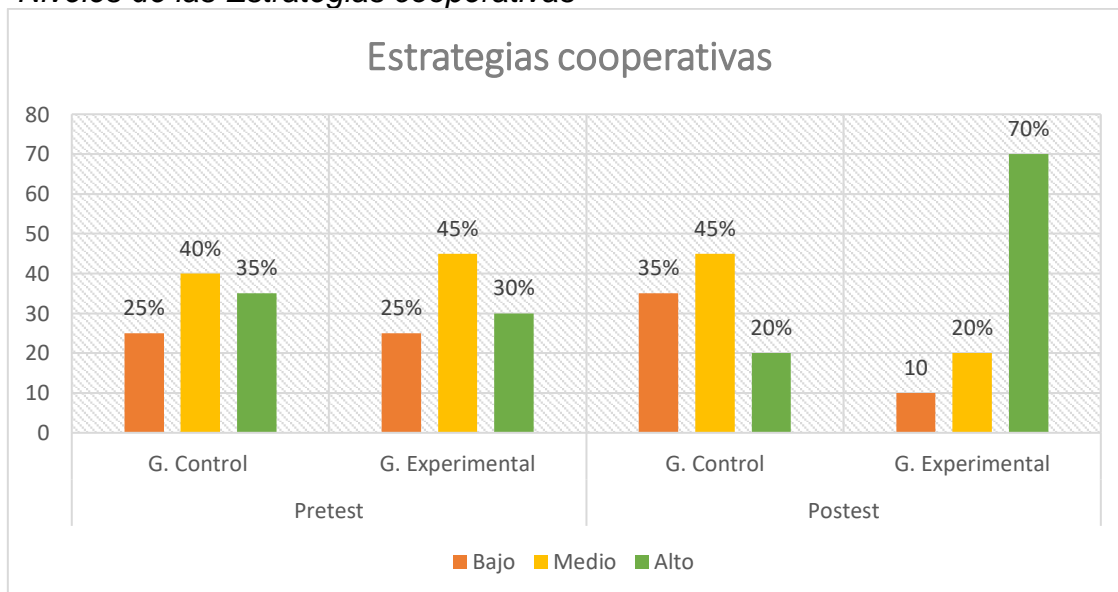
Nota. Elaboración propia

Figura 5
Niveles de la Habilidad interpersonal y grupal



Nota. Elaboración propia

Figura 6
Niveles de las Estrategias cooperativas



Nota. Elaboración propia

ANEXO 5

certificado de validez mediante juicio de expertos del aprendizaje cooperativo

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Interdependencia positiva							
1	Apoyo a mis compañeros en la búsqueda de soluciones a problemas comunes	X		X		X		
2	Participo activamente en el grupo aportando con ideas	X		X		X		
3	Planteo ideas para llevar a cabo el cumplimiento de objetivos	X		X		X		
4	Comparto los materiales e información encomendada con los miembros del grupo	X		X		X		
5	Colaboro con mis compañeros en actividades de la clase	X		X		X		
6	Me comprometo con los temas del grupo de trabajo	X		X		X		
7	Distribuyo en forma equitativa las tareas que faciliten el éxito del trabajo encomendado.	X		X		X		
8	Valoro el aporte de sus compañeros para fortalecer el éxito del grupo.	X		X		X		
9	Considero que el esfuerzo de cada integrante beneficia al grupo.	X		X		X		
	Interacción cara a cara							

10	Considero importante la cooperación entre compañeros de clase.	X		X		X		
11	Pienso que ayudando a mis compañeros de clase puedo lograr los objetivos del grupo.	X		X		X		
12	Considero importante las opiniones de mis compañeros de clase.	X		X		X		
13	Distribuyo con facilidad mis opiniones al grupo de clase.	X		X		X		
14	Considero importante que la labor de cada integrante sea reconocida.	X		X		X		
	Responsabilidad individual	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Considero importante el fortalecimiento de capacidades individuales para beneficiar al grupo.	X		X		X		
16	Se compromete con el trabajo asignado.	X		X		X		
17	Demuestro interés por las actividades académicas encomendadas.	X		X		X		
18	Doy opiniones constructivas acerca del trabajo con sus compañeros.	X		X		X		
19	Participo en la clase realizando preguntas y/o respondiendo a ellas.	X		X		X		
20	Valoro las opiniones y las haces respetar, sin imponerse.	X		X		X		

21	Me esfuerzo por realizar un excelente trabajo dentro del grupo	X		X		X		
22	Considero importante los resultados individuales para beneficio del grupo.	X		X		X		
	Habilidad interpersonal y grupal	Si	No	Si	No	Si	No	
23	Tengo paciencia con los integrantes del grupo.	X		X		X		
24	Respeto las reglas establecidas por el grupo.	X		X		X		
25	Tomo decisiones en beneficio del grupo.	X		X		X		
26	Enuncio las tareas asignadas para asegurar que se cumplan adecuadamente.	X		X		X		
27	Brindo opiniones constructivas a fin de evitar conflictos con sus compañeros.	X		X		X		
28	Fundamento mis ideas de una manera comprensible, apoyando el éxito del grupo.	X		X		X		
29	Motivo constantemente a continuar y terminar la tarea asignada.	X		X		X		
	Estrategias cooperativas	Si	No	Si	No	Si	No	
30	Pienso que el aprendizaje cooperativo es una estrategia en beneficio del equipo de trabajo.	X		X		X		
31	Considero que la discusión en grupos pequeños es una estrategia en beneficio del equipo de trabajo	X		X		X		

32	Considero que la evaluación permanente es un criterio para alcanzar el éxito.	X		X		X		
33	Considero a la cooperación como un principio fundamental para el logro del aprendizaje.	X		X		X		
34	Pienso que el análisis constante es importante para lograr los objetivos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay

suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mag. Enoc Eusebio Nina Cuchillo
DNI: 43513309

Especialidad del validador: Metodólogo


¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

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

.....14.....de.....10.....del 2021.....



 Mg. Enoc Eusebio Nina Cuchillo
 MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA
 Especialista en Tecnología de la Información

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Interdependencia positiva							
1	Apoyo a mis compañeros en la búsqueda de soluciones a problemas comunes	X		X		X		
2	Participo activamente en el grupo aportando con ideas	X		X		X		
3	Planteo ideas para llevar a cabo el cumplimiento de objetivos	X		X		X		
4	Comparto los materiales e información encomendada con los miembros del grupo	X		X		X		
5	Colaboro con mis compañeros en actividades de la clase	X		X		X		
6	Me comprometo con los temas del grupo de trabajo	X		X		X		
7	Distribuyo en forma equitativa las tareas que faciliten el éxito del trabajo encomendado.	X		X		X		
8	Valoro el aporte de sus compañeros para fortalecer el éxito del grupo.	X		X		X		
9	Considero que el esfuerzo de cada integrante beneficia al grupo.	X		X		X		
	Interacción cara a cara							
10	Considero importante la cooperación entre compañeros de clase.	X		X		X		
11		X		X		X		

	Pienso que ayudando a mis compañeros de clase puedo lograr los objetivos del grupo.							
12	Considero importante las opiniones de mis compañeros de clase.	X		X		X		
13	Distribuyo con facilidad mis opiniones al grupo de clase.	X		X		X		
14	Considero importante que la labor de cada integrante sea reconocida.	X		X		X		
	Responsabilidad individual	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Considero importante el fortalecimiento de capacidades individuales para beneficiar al grupo.	X		X		X		
16	Se compromete con el trabajo asignado.	X		X		X		
17	Demuestro interés por las actividades académicas encomendadas.	X		X		X		
18	Doy opiniones constructivas acerca del trabajo con sus compañeros.	X		X		X		
19	Participo en la clase realizando preguntas y/o respondiendo a ellas.	X		X		X		
20	Valoro las opiniones y las haces respetar, sin imponerse.	X		X		X		
21	Me esfuerzo por realizar un excelente trabajo dentro del grupo	X		X		X		

22	Considero importante los resultados individuales para beneficio del grupo.	X		X		X		
	Habilidad interpersonal y grupal	Si	No	Si	No	Si	No	
23	Tengo paciencia con los integrantes del grupo.	X		X		X		
24	Respeto las reglas establecidas por el grupo.	X		X		X		
25	Tomo decisiones en beneficio del grupo.	X		X		X		
26	Enuncio las tareas asignadas para asegurar que se cumplan adecuadamente.	X		X		X		
27	Brindo opiniones constructivas a fin de evitar conflictos con sus compañeros.	X		X		X		
28	Fundamento mis ideas de una manera comprensible, apoyando el éxito del grupo.	X		X		X		
29	Motivo constantemente a continuar y terminar la tarea asignada.	X		X		X		
	Estrategias cooperativas	Si	No	Si	No	Si	No	
30	Pienso que el aprendizaje cooperativo es una estrategia en beneficio del equipo de trabajo.	X		X		X		
31	Considero que la discusión en grupos pequeños es una estrategia en beneficio del equipo de trabajo	X		X		X		
32	Considero que la evaluación permanente es un criterio para alcanzar el éxito.	X		X		X		

33	Considero a la cooperación como un principio fundamental para el logro del aprendizaje.	X		X		X		
34	Pienso que el análisis constante es importante para lograr los objetivos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____
Suficiencia _____


Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mag. Josue Nina Cuchillo
DNI: 42237584

Especialidad del validador: Estadista

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Mg. Josue Nina Cuchillo
 MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA
 Especialista en Asesoría de Trabajos
 de Investigación (Tesis)

.....14....de.....10.....del 2021.....

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Interdependencia positiva							
1	Apoyo a mis compañeros en la búsqueda de soluciones a problemas comunes	X		X		X		
2	Participo activamente en el grupo aportando con ideas	X		X		X		
3	Planteo ideas para llevar a cabo el cumplimiento de objetivos	X		X		X		
4	Comparto los materiales e información encomendada con los miembros del grupo	X		X		X		
5	Colaboro con mis compañeros en actividades de la clase	X		X		X		
6	Me comprometo con los temas del grupo de trabajo	X		X		X		
7	Distribuyo en forma equitativa las tareas que faciliten el éxito del trabajo encomendado.	X		X		X		
8	Valoro el aporte de sus compañeros para fortalecer el éxito del grupo.	X		X		X		
9	Considero que el esfuerzo de cada integrante beneficia al grupo.	X		X		X		
	Interacción cara a cara							
10	Considero importante la cooperación entre compañeros de clase.	X		X		X		
11		X		X		X		

	Pienso que ayudando a mis compañeros de clase puedo lograr los objetivos del grupo.							
12	Considero importante las opiniones de mis compañeros de clase.	X		X		X		
13	Distribuyo con facilidad mis opiniones al grupo de clase.	X		X		X		
14	Considero importante que la labor de cada integrante sea reconocida.	X		X		X		
	Responsabilidad individual	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Considero importante el fortalecimiento de capacidades individuales para beneficiar al grupo.	X		X		X		
16	Se compromete con el trabajo asignado.	X		X		X		
17	Demuestro interés por las actividades académicas encomendadas.	X		X		X		
18	Doy opiniones constructivas acerca del trabajo con sus compañeros.	X		X		X		
19	Participo en la clase realizando preguntas y/o respondiendo a ellas.	X		X		X		
20	Valoro las opiniones y las haces respetar, sin imponerse.	X		X		X		
21	Me esfuerzo por realizar un excelente trabajo dentro del grupo	X		X		X		

22	Considero importante los resultados individuales para beneficio del grupo.	X		X		X		
	Habilidad interpersonal y grupal	Si	No	Si	No	Si	No	
23	Tengo paciencia con los integrantes del grupo.	X		X		X		
24	Respeto las reglas establecidas por el grupo.	X		X		X		
25	Tomo decisiones en beneficio del grupo.	X		X		X		
26	Enuncio las tareas asignadas para asegurar que se cumplan adecuadamente.	X		X		X		
27	Brindo opiniones constructivas a fin de evitar conflictos con sus compañeros.	X		X		X		
28	Fundamento mis ideas de una manera comprensible, apoyando el éxito del grupo.	X		X		X		
29	Motivo constantemente a continuar y terminar la tarea asignada.	X		X		X		
	Estrategias cooperativas	Si	No	Si	No	Si	No	
30	Pienso que el aprendizaje cooperativo es una estrategia en beneficio del equipo de trabajo.	X		X		X		
31	Considero que la discusión en grupos pequeños es una estrategia en beneficio del equipo de trabajo	X		X		X		
32	Considero que la evaluación permanente es un criterio para alcanzar el éxito.	X		X		X		

GOOGLE CLASSROOM



**MANUAL SOBRE LAS FUNCIONES BÁSICAS Y
MEJORES PRÁCTICAS DE USO**

Ponente:

Fiorella Chalco Ubaldo

PROPUESTA EXPERIMENTAL

1. DENOMINACIÓN

GOOGLE CLASSROOM EN LA ENSEÑANZA: MANUAL SOBRE LAS FUNCIONES BÁSICAS Y MEJORES PRÁCTICAS DE USO

2. AUTOR

Chalco Ubaldo, Fiorella Margaret

Av. De la cruz 188 – El volante – Independencia

fiorella18ch@gmail.com

3. BENEFICIARIOS

Los beneficiarios directos serán los estudiantes de la carrera de Educación.

Características:

- Estudiantes aislados por la pandemia COVID-19.
- Estudiantes recién egresados de Instituciones Educativas
- Estudiantes que están acostumbrados a desarrollar de manera individual sus trabajos.
- Estudiantes con conocimiento básico de plataformas digitales.
- Estudiantes que usan la plataforma de Google de manera básica.

4. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta consistirá en talleres prácticos de enseñanza sobre el manejo de la herramienta Google Classroom las cuales serán de naturaleza teórica-práctica. La propuesta tiene como finalidad proporcionar a los estudiantes las herramientas técnicas y conceptuales a fin de potenciar las competencias digitales las cuales son necesarias en el contexto educativo actual, para lo cual se desarrollarán talleres de acuerdo con el cronograma de actividades que se muestra en el documento, se realizará un test al inicio a fin de conocer el conocimiento de la herramienta Classroom, de igual manera al termino de las sesiones se volverá a tomar el mismo test a fin de verificar si se cumplieron con los objetivos de la propuesta.

5. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta se justifica ya que existe la necesidad de realizar trabajo de manera cooperativa, aun existiendo la pandemia, si bien es cierto esta metodología de enseñanza se desarrollaba de manera presencial, es necesario promoverla desde la virtualidad.

6. OBJETIVOS

a. GENERAL

Asegurar que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades y/o aptitudes digitales para que gestionen de manera adecuada la herramienta Classroom, el reparto de tareas, la optimización de su tiempo, las dinámicas de trabajo, comunicándose en un entorno virtual, utilizando las herramientas tecnológicas, aplicaciones, dispositivos, entre otros, a fin de potenciar sus competencias digitales.

b. ESPECÍFICOS

- Que los estudiantes comprendan aspectos teóricos de la plataforma Classroom
- Que los estudiantes conozcan el uso de la plataforma Classroom
- Que los estudiantes conozcan el uso de las herramientas de la plataforma Classroom
- Que los estudiantes conozcan las bondades y beneficios de plataforma Classroom
- Que los estudiantes apliquen en sus actividades diarias el uso de la plataforma Classroom

7. PRINCIPIOS DE LA PROPUESTA

- a. PERTINENCIA:** La propuesta es pertinente ya que existe la necesidad de potenciar el aprendizaje cooperativo mediante la herramienta tecnológica Classroom.
- b. PRACTICIDAD:** La practicidad de la propuesta se fomentará el uso práctico de la herramienta Classroom a fin de fortalecer el trabajo cooperativo en los estudiantes.
- c. CONTRIBUCIÓN:** La contribución de la propuesta, se basa en que los estudiantes dentro de su actividad cotidiana o académica usen Classroom.

8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Fecha de inicio : 30 de octubre del 2021

Fecha de término : 28 de noviembre del 2021

Frecuencia : 4 veces por semana

TIPO DE PROPUESTA (Taller)	FECHA	ACTIVIDADES
TALLER 01	30 de octubre	Presentación del curso Prueba de entrada (PreTest)
TALLER 02	30 de octubre	Introducción a Google Classroom ¿Qué es Classroom? ¿Qué podemos hacer con Google Classroom?
TALLER 03	2 de noviembre	Ventajas de utilizar Classroom Requisitos para tener Classroom
TALLER 04	4 de noviembre	Descripción de la página y el panel de Google Classroom.
TALLER 05	5 de noviembre	Acceso a Classroom Reconociendo las secciones de la clase Crear una clase a través de Google Classroom
TALLER 06	13 de noviembre	Menú general de Google Classroom
TALLER 07	15 de noviembre	Estructura de la clase creada por los alumnos
TALLER 08	17 de noviembre	Colocar contenidos en Google Classroom
TALLER 09	20 de noviembre	Personalizar el perfil de Google Classroom. Modificar el orden de las tarjetas de clase
TALLER 10	22 de noviembre	Dar de alta a las actividades
TALLER 11	24 de noviembre - mañana	Invitar a alumnos mediante el código de Google Classroom
TALLER 12	24 de noviembre - tarde	Configurar notas de los trabajos de los alumnos y comentarios o consejos entre compañeros.
TALLER 13	25 de noviembre	Creación de un foro de discusión y un cuestionario
TALLER 14	26 de noviembre	Trabajo cooperativo en clase
TALLER 15	28 de noviembre	Evaluación Post Test

9. MATRIZ DEL PROGRAMA

TALLER 01

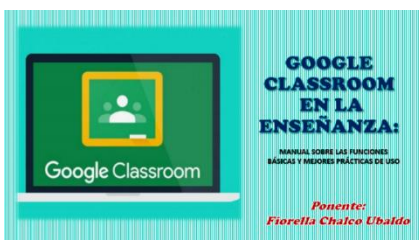
Presentación del taller Prueba de entrada (Pre Test)

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Presentación del curso y toma del pre test
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 30/10/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>-Se les realiza preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué saben de Google Classroom?• ¿Qué es en realidad Google Classroom?• ¿Permitirá Google Classroom que los alumnos puedan trabajar de manera cooperativa? <p>-Al terminar de escuchar las respuestas de los alumnos. Se presenta una Diapositiva con la presentación y organización del taller. (Se adjunta algunas fotografías de las diapositivas)</p> <p>-Al finalizar se les realiza la prueba del pre test.</p>	<p>Diapositivas</p> <p>Formulario del pre test.</p>



TALLERES	FECHA	ACTIVIDADES
TALLER 01	30 de octubre	Presentación del curso Prueba de entrada (PreTest)
TALLER 02	30 de octubre	Introducción a Google Classroom ¿Qué es Classroom? ¿Qué podemos hacer con Google Classroom?
TALLER 03	2 de noviembre	Ventajas de utilizar Classroom Requisitos para tener Classroom
TALLER 04	4 de noviembre	Descripción de la página y el panel de Google Classroom.
TALLER 05	5 de noviembre	Avanza a Classroom Reconociendo las secciones de la clase Crear una clase a través de Google Classroom.
TALLER 06	11 de noviembre	Mandó general de Google Classroom

TALLER 07	15 de noviembre	Estructura de la clase creada por los alumnos
TALLER 08	17 de noviembre	Colocar contenidos en Google Classroom
TALLER 09	20 de noviembre	Personalizar el perfil de Google Classroom. Modificar el orden de las tarjetas de clase
TALLER 10	22 de noviembre	Dar de alta actividades para que los alumnos vean
TALLER 11	24 de noviembre	Invitar a alumnos mediante el código de Google Classroom
TALLER 12	24 de noviembre	Configurar notas de los trabajos de los alumnos y comentarios o consejos entre compañeros.
TALLER 13	25 de noviembre	Creación de un foro de discusión y un cuestionario
TALLER 14	26 de noviembre	Trabajo cooperativo en clase
TALLER 15	28 de noviembre	Evaluación final

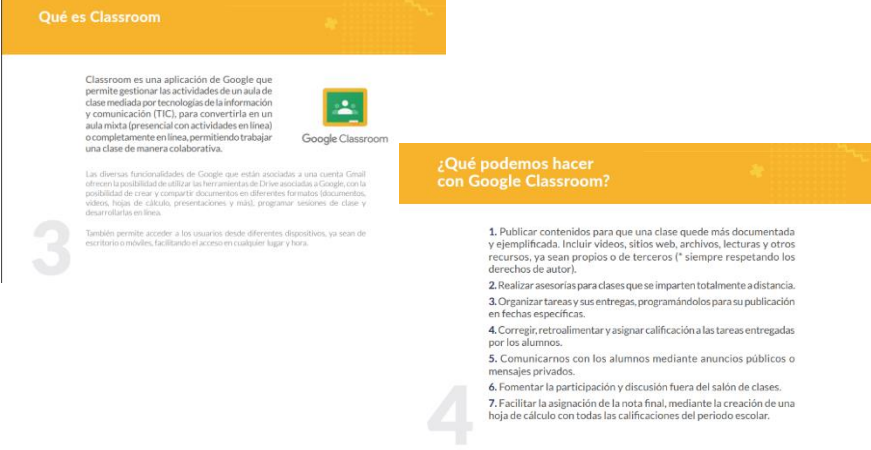
TALLER 02

Introducción a Google Classroom ¿Que es Classroom? ¿Qué podemos hacer con Google Classroom?

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Introducción a Google Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 30/10/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>- Se presenta una Diapositiva sobre que es Clasrrrom, sus funciones y mejores prácticas de uso :</p>  <p>-Al finalizar pedirles que en equipo de 4 alumnos describan: ¿Qué entendieron por Google Classroom?</p>	<p>Diapositivas</p>

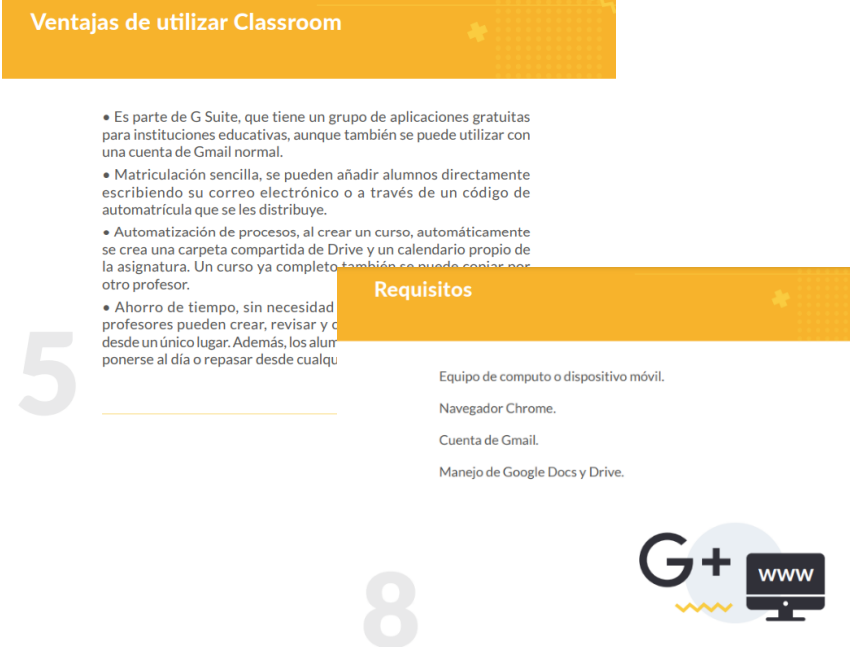
TALLER 03

Ventajas de utilizar Classroom Requisitos para tener Classroom

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Ventajas y requisitos para el uso de Google Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 02/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

1. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>- Se presenta una diapositiva sobre las ventajas de Google Classroom y los requisitos de obtener los Google Classroom.</p>  <p>-Al finalizar los equipos dirán en resumen que ventajas y requisitos obtendrá sobre Google Classroom:</p>	Diapositivas


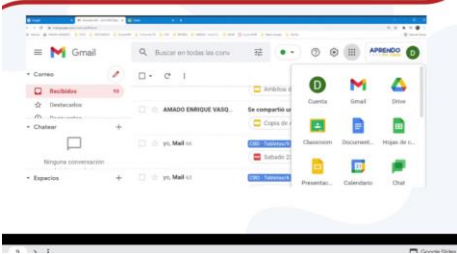
TALLER 04

Descripción de la página y el panel de Google Classroom

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Descripción de la página y panel de Google Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 04/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

2. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>- Se presenta una diapositiva donde se observará la página principal y el panel de Google Classroom.</p> <p>3.1 Tablón</p> <ul style="list-style-type: none">• Es la página inicial del curso en la que se irán mostrando las entradas y comentarios del docente y los estudiantes, así como los materiales de clase, las actividades y tareas.   <ul style="list-style-type: none">• Aquí podrás ver y copiar el código de la clase para compartilo con tus estudiantes en el momento que hayas organizado tus materiales y actividades.• Si haces clic en Generar enlace de Meet, aparecerá una ventana en la que podrás hacer que se asigne un enlace para acceder a una sala de videoconferencia. Dicho enlace podrás compartirlo con tus estudiantes para que se conecten el día y la hora programados. Luego haz clic en Entendido.	<p>Diapositi va</p> <p>Jamboar d</p>
<p>-Al finalizar los equipos describen mediante la herramienta jamboard de Google como es la página principal de Google Classroom.</p>	


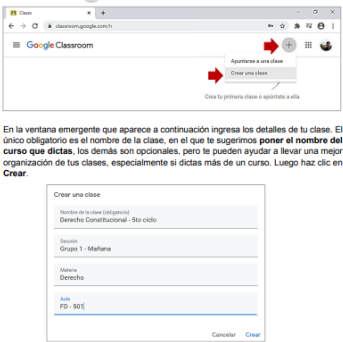


TALLER 05

Acceso, reconocimiento y creación de las clases de Google Classroom

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Acceso, reconocimiento y creación de clases de Google Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 05/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

3. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>- Se presenta una dapositiva donde se aplicará el acceso, reconocimiento y creación de clases en Google Classroom.</p> <p>2.2 Crear una clase nueva</p> <ul style="list-style-type: none">• Haz clic en el botón  y selecciona la opción Crear una clase.  <ul style="list-style-type: none">• En la ventana emergente que aparece a continuación ingresa los detalles de tu clase. El único obligatorio es el nombre de la clase, en el que le sugerimos poner el nombre del curso que dictas, los demás son opcionales, pero te pueden ayudar a llevar una mejor organización de tus clases, especialmente si dictas más de un curso. Luego haz clic en Crear. <ul style="list-style-type: none">• Te sugerimos preparar previamente los materiales de clase que compartirás con tus estudiantes (documentos, presentaciones, enlaces a videos y otros recursos), así como una guía con las actividades que se desarrollarán (trabajos grupales, tareas, cuestionarios, etc.) para que su incorporación y organización en Google Classroom no te tome mucho tiempo.• En Google Drive encontrarás una carpeta Classroom, en la que se crean automáticamente subcarpetas con el nombre de tus cursos. Aprovecha este espacio para almacenar el material preparado para después seleccionar el que añadirás a tus temas.	<p>Diapositiva</p>  <p>Primero revisemos las diferentes pantallas a las que podemos acceder cuando ya está dada de alta una clase, para identificar lo que podemos hacer en cada una de ellas.</p> 

-Al finalizar los equipos realizan la creación de una clase mediante su cuenta Google.

TALLER 06

Menú general de Google Classroom

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Menú general de Google Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 13/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

4. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>- Se presenta una diapositiva donde verá el menú principal, la novedad trabajo en clase.</p> <div data-bbox="507 1211 1098 1301"></div> <p>Quando se hace clic en las tres líneas al lado del nombre de la clase, podemos acceder al menú general de Classroom.</p> <div data-bbox="507 1330 1066 1615"></div> <p>En el menú general podremos ver todas las clases que tenemos dadas de alta y activas, el calendario personal de Google (en él podremos encontrar todos los calendarios de las clases que he dado de alta), si tenemos tareas pendientes, las clases a las que estoy inscrito con un perfil de alumno, las clases archivadas y la configuración de Classroom.</p> <p>Novedades presenta lo que es información útil para el alumno, como lo que ha estado incorporando el profesor, la fecha en la que lo ha hecho, si el profesor ha puesto anuncios y si tengo actividades por realizar en fechas próximas</p> <div data-bbox="240 1742 639 1854"></div> <p>-Al finalizar los equipos exploraran el menú principal de Google Classroom.</p>	<p>Diapositivas</p>

TALLER 07

Creación de la estructura de la clase

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Creación de la estructura de la clase de Google Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 15/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

5. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo a los alumnos, motivando a continuar con el taller y realización de Google Classroom para</p> <p>-Se presenta las diapositivas del taller para poder dar las indicaciones de como estructurar las clases en Google Classroom.</p> <div data-bbox="181 1249 1157 1881"> <p>1. Colocar la estructura de la clase</p> <p>La estructura de la clase se debe organizar de manera que el alumno lo pueda revisar fácilmente y que identifique de qué tema trata en el temario proporcionado al inicio. Esto nos lleva a al menos dos tipos de organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por el temario del programa académico de la asignatura • Por clase <p>Una vez que haya decidido cómo dará de alta la estructura, seleccione Trabajo en clase y haga clic en el botón Crear; esto hará que aparezca un menú con las opciones de crear una tarea, una tarea con cuestionario, una pregunta, material, reutilizar una publicación (ya deberíamos tener una dada de alta) y crear un tema.</p> <p>Vamos a dar de alta el siguiente temario a manera de ejemplo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conjuntos 2. Sistemas de numeración 3. El campo de los números reales 4. Operaciones con monomios y polinomios <p>Seleccione Tema y aparecerá una ventana donde pedirá el nombre del tema a agregar, escriba el tema 1 y haga clic en Agregar. Repita este procedimiento para los siguientes temas.</p> <p>Al final deberá tener los cuatro temas como se muestran, pero si revisa, el primero quedó hasta abajo.</p> </div> <p>-Al finalizar los alumnos realizarán la estructura de su clase y la compartirán con sus compañeros.</p>	<p>Diapositiva</p>



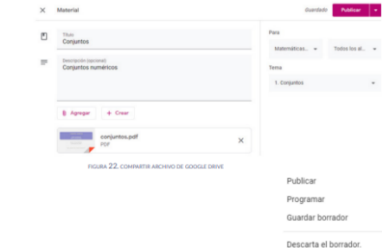
TALLER 08

Colocar contenidos en Google Classroom

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Colocar contenidos en Google Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 17/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

6. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>- Se presenta la estructura de su Google Classroom de algunos alumnos para poder comentar de manera grupal.</p> <p>-Observan las diapositivas para poder colocar contenidos de Google Classroom.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;">  <p style="font-size: small;">Una vez con la estructura de temas, podremos colocar contenidos de cada unidad. Por lo general muchos profesores ya tienen materiales que les comparten a los alumnos, desde bibliografía básica y complementaria, sitios web, videos, archivos propios, etcetera. Agregaremos un contenido de cada tipo para ejemplificarlos. Haga clic en Crear y seleccione Material. Esto lanzará una página nueva en donde se solicita el título y descripción del material, y luego tiene la opción de Agregar, que permite agregar un documento guardado en Google Drive, un vínculo de una página web, un archivo (guardado por lo general en nuestra computadora) o bien un video de YouTube.</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>• <i>Google Drive</i>. Para esta opción necesitamos ya tener guardado el archivo a compartir en Google Drive. Seleccione esta opción, aparecerá una pantalla donde estará su carpeta de Drive, seleccione el archivo a compartir y haga clic en <i>Agregar</i>. Después de esto el archivo aparecerá en la parte de abajo de <i>Agregar</i>. Se sugiere que en la parte derecha deje igual <i>Para</i>, que indica en qué curso se publicará y que se colocará para <i>Todos los alumnos</i>. Finalmente en <i>Tema</i> elija el tema al que pertenece ese archivo. En este ejemplo se elige para el tema 1. Finalmente en el botón superior de <i>Publicar</i> se presenta un menú desplegable con la opción de <i>Publicar</i>, que hace la publicación en ese momento del contenido, <i>Programar</i> permite programar que el contenido se publique en una fecha específica, <i>Guardar borrador</i> salvará el contenido pero no lo publicará en ese momento y <i>Descarta el borrador</i> eliminará en ese momento ese contenido. Para este ejemplo elegimos <i>Publicar</i>.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;">  <p style="font-size: x-small;">FIGURA 21. SELECCIÓN DE ARCHIVO DE GOOGLE DRIVE</p> </div> <div style="width: 45%;">  <p style="font-size: x-small;">FIGURA 22. COMPARTE ARCHIVO DE GOOGLE DRIVE</p> </div> </div>	<p>Diapositiva</p>
<p>-Al finalizar los equipos exploraran el menú principal de Google Classroom.</p>	


TALLER 09

Personalización del perfil y modificación del orden de las tarjetas

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Personalización del perfil y modificación de orden de las tarjetas de Google Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 20/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

7. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>-Observan las diapositivas para aplicar la personalización y modificación de su perfil Google Classroom</p> <div data-bbox="199 1310 1165 1915"><p>Cambiar el nombre, la imagen o la contraseña de tu perfil</p><ul style="list-style-type: none">• En Classroom, puedes cambiar la imagen o la contraseña de tu perfil. Tu administrador de Google Workspace puede cambiar el nombre de perfil que utilizas en todos los servicios de Google.<p>Cambiar tu nombre de perfil</p><ul style="list-style-type: none">• Tu administrador de Google Workspace puede cambiar tu nombre y tus apellidos en todos los servicios de Google. Cuando lo haya hecho, aparecerá el nombre nuevo en los mensajes, los documentos compartidos, las invitaciones de calendario y el directorio de búsqueda de tu centro educativo. Sin embargo, no cambiarán tu dirección de correo electrónico ni el nombre que utilizas para iniciar sesión en tu cuenta.</div> <div data-bbox="566 1568 1165 1915"><p>Cambiar la foto de perfil</p><ul style="list-style-type: none">• Puedes mostrar una imagen de perfil junto a tu nombre en Classroom. Cuando añadas una imagen de perfil, ya no podrás eliminarla; solo podrás reemplazarla por otra.• Tu imagen puede ser un archivo JPG, JPEG o PNG de hasta 5 MB. Las imágenes se escalan automáticamente, así que pueden ser de cualquier tamaño.<ol style="list-style-type: none">1. Ve a classroom.google.com @2. En la parte superior, haz clic en Menú (☰) > Ajustes3. En Imagen de perfil, haz clic en Cambiar.4. Haz clic en Selecciona una foto de tu ordenador o arrastra una imagen que tengas guardada.5. Opcional: Para recortar la imagen, cambia el tamaño del cuadro.6. Haz clic en Elegir como foto de perfil.</div>	

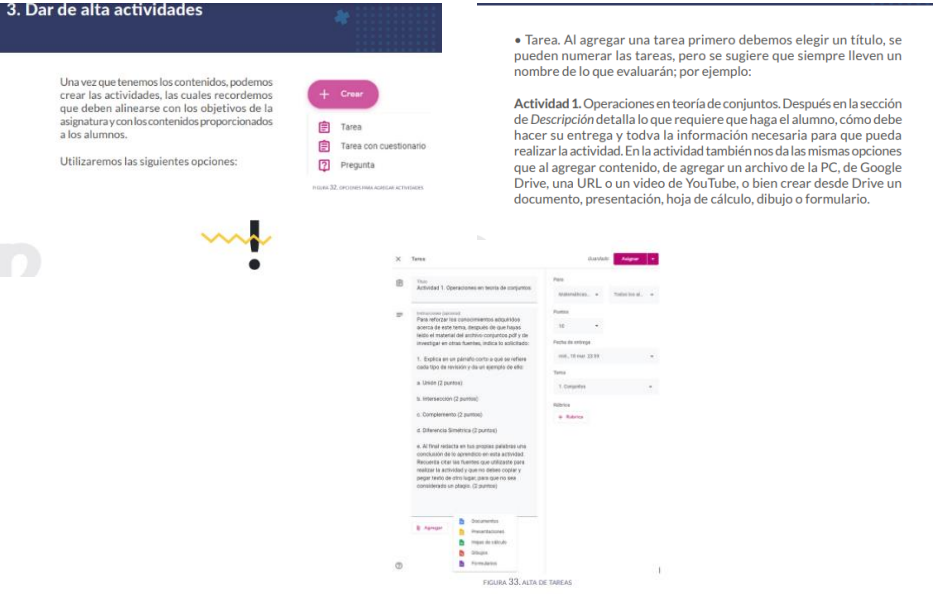
TALLER 10

Dar de alta a las actividades de Classroom

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Dar de alta a las actividades Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 22/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

8. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>- Se presenta la estructura de su Google Classroom de algunos alumnos para poder comentar de manera grupal.</p> <p>-Observan las diapositivas para poder colocar contenidos de Google Classroom.</p>  <p>• Tarea. Al agregar una tarea primero debemos elegir un título, se pueden numerar las tareas, pero se sugiere que siempre lleven un nombre de lo que evaluarán; por ejemplo:</p> <p>Actividad 1. Operaciones en teoría de conjuntos. Después en la sección de <i>Descripción</i> detalla lo que requiere que haga el alumno, cómo debe hacer su entrega y toda la información necesaria para que pueda realizar la actividad. En la actividad también nos da las mismas opciones que al agregar contenido, de agregar un archivo de la PC, de Google Drive, una URL o un video de YouTube, o bien crear desde Drive un documento, presentación, hoja de cálculo, dibujo o formulario.</p>	<p>Diapositiva</p>
<p>-Al finalizar el taller los alumnos deben de desarrollar el alta de actividades</p>	



TALLER 11

Invitación a alumnos mediante Google Classroom

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Invitar a alumnos mediante el código de Google Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 24/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

9. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>-Observan las diapositivas para realizar en el aula la invitación a sus compañeros a su clase de Google Classroom</p> <div data-bbox="220 1176 678 1668"><p>5. Dar de alta / invitar a alumnos</p><p>Los alumnos pueden unirse a su clase con un código de la clase, que es la manera más rápida y sencilla de matricular alumnos. Al mostrar el código de unión los alumnos pueden iniciar sesión en Google Classroom, hacer clic en el botón "+" y <i>Unirse a la clase</i> para ingresar el código.</p><p>Unirse a la clase Crear una clase</p><p>Con este paso, ¡está listo para comenzar una clase desde Classroom!</p><p>Hasta que los alumnos acepten su invitación o se matriculen, podrá ver las tareas en la sección de Calificaciones.</p></div>	



TALLER 12

Configuración de notas y comentarios en Classroom

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Configurar notas de los trabajos de los alumnos y comentarios o consejos entre compañeros.
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 24/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

10. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>- Se presenta la estructura de su Google Classroom de algunos alumnos para poder comentar de manera grupal.</p> <p>-Observan las diapositivas de como colocar la calificación en los trabajos mediante Google Classroom.</p> <div data-bbox="204 1395 668 1453"><h4>6. Calificaciones</h4></div> <p>Para poder verificar las calificaciones de sus alumnos, en la parte superior encontrará la sección "Calificaciones".</p>  <p>Una vez que de clic se mostrará la siguiente pantalla:</p>  <p>FIGURA 54. LISTA DE ALUMNOS PARA CALIFICAR</p> <p>Como podrá observar aparece la lista de alumnos que tiene, así como las tareas entregadas, en general el estatus en el que se encuentra cada una.</p>	


TALLER 13

Creación de un foro de discusión y un cuestionario en Classroom

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Creación de un foro de discusión y un cuestionario Classroom
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 25/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

11. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos de la carrera de educación.</p> <p>-Observan las diapositivas para realizar un foro Google Classroom</p> <p>.</p> 	<p>Diapositiva</p>
<p>-Al finalizar cada alumno realizará un comentario en el foro de sus compañeros.</p>	

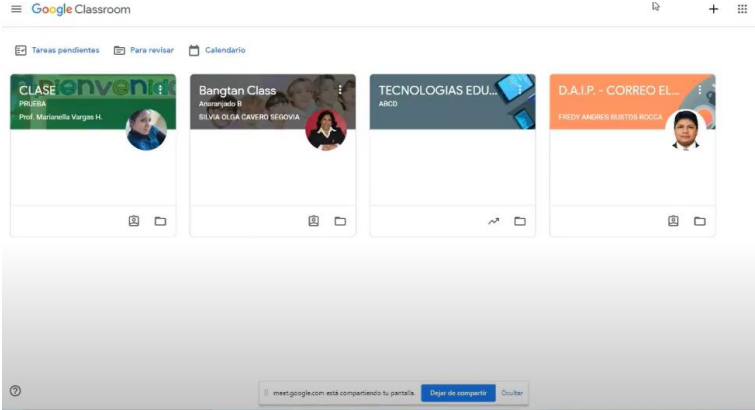
TALLER 14

Trabajo cooperativo en clase

DATOS INFORMATIVOS:

- Programa : Google Classroom en la enseñanza: manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso
- Tema : Trabajo cooperativo en clase
- Dirigido : Estudiantes de la carrera de Educación.
- Duración : 45 mint
- Fecha : 26/11/2021
- Responsable: Fiorella Chalco Ubaldo

12. ORGANIZADOR DEL TALLER:

ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Se da el saludo y bienvenida a los alumnos al penúltimo taller de Google Classroom.</p> <p>-Se realizará una actividad sobre la aplicación de unidad didáctica y para ellos elaboraran sus tableros, foros, archivos, etc. en Google Classroom.</p> <p>-Cada alumno tendrá que ingresar a los foros de sus compañeros para comentar, subir la actividad.</p>  <p>-Al finalizar el taller cada alumno deberá evaluar el trabajo de sus compañeros.</p>	Diapositiva