

PLATAFORMA CLASSROOM Y APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ROSARIO, 2022

por Lourdes Tito Soto Bruno Ccahuaya Navarro

Fecha de entrega: 07-may-2023 12:47a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2086276409

Nombre del archivo: RO_BRUNO_Y_TITO_SOTO_LOURDES_REVISADO_EL_7_de_mayo_turnitin.docx
(220.31K)

Total de palabras: 12988

Total de caracteres: 71607

1
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA



PLATAFORMA CLASSROOM **1 Y APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN**
PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ROSARIO, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

AUTORES

Br. Bruno Ccahuaya Navarro

Br. Lourdes Tito Soto

1

ASESOR

Ms. Rodri Demus de la Cruz Rodríguez

2
<https://orcid.org/0000-0002-8357-7344>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación **y** Responsabilidad Social

TRUJILLO – PERÚ

2023

RESUMEN

La investigación planteó como ³ objetivo determinar la relación que existe entre la Plataforma Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Rosario, ² 2022. La metodología empleada fue de carácter cuantitativo, diseño no experimental, nivel descriptivo y de alcance correlacional. La población se compuso por 39 estudiantes de secundaria, tomándose ⁸ una muestra de 30 a quienes se les aplicó cuestionarios para cada variable, tanto para Plataforma Classroom y Aprendizaje en educación para el trabajo. Asimismo, estos instrumentos fueron validados por expertos, además de tener una confiabilidad de 97,4% y 94,8% respectivamente. Los datos recolectados se procesaron por medio del programa Microsoft Excel 2019 y SPSSV28, para la estadística descriptiva e inferencial. Los resultados a nivel descriptivo determinaron que el aprendizaje en el área de EPT es bueno (36,7%), aunque el 30% lo considera de nivel regular y el 33,3% restante lo considera de nivel bajo. En referencia al nivel inferencial se determinó que existe una correlación de la plataforma Classroom (89,4%), aspectos pedagógicos (87,5%), uso de herramientas de la plataforma (89,5%) y gestión de recursos (89,4%) con el aprendizaje en EPT y su grado de relación es fuerte.

Palabras clave: Plataforma Classroom, aspectos pedagógicos, herramientas, recursos.

ABSTRACT

The objective of the research was to determine the relationship between the Classroom Platform and learning in education for work in high school students of an educational institution in Rosario, 2022. The methodology used was quantitative approach, non-experimental design, descriptive level and correlational scope. The population consisted of 39 high school students, taking a sample of 30 students to whom questionnaires were applied for each variable, both for the Classroom Platform and Learning in education for work. These instruments were validated by experts and had a reliability of 97.4% and 94.8%, respectively. The data collected were processed using Microsoft Excel 2019 and SPSSV28 for descriptive and inferential statistics. The results at the descriptive level determined that learning in the area of EFA is good (36.7%), although 30% consider it to be at a regular level and the remaining 33.3% consider it to be at a low level. In reference to the inferential level, it was determined that there is a correlation between the Classroom platform (89.4%), pedagogical aspects (87.5%), use of platform tools (89.5%) and resource management (89.4%) with learning in EFA and their degree of relationship is strong.

Key words: Classroom platform, pedagogical aspects, tools, resources.

I. INTRODUCCIÓN

El nivel educativo en todo el mundo está adaptándose a métodos de aprendizaje que se adecuan a los nuevos eventos o situaciones sociales, uno de ellos es la plataforma de educación digital que se encuentran proliferando los sistemas educativos, cambiando la manera de enseñanza (Perrotta et al., 2021). Estas plataformas están permitiendo que el estudiante acceda al uso de la tecnología para comunicarse, realizar actividades de aprendizaje y tener autonomía para preguntar a los docentes; permitiendo que aprender a través de las plataformas digitales no sea aburrido o una pérdida de tiempo (Gupta y Pathania, 2021).

Así entre todas las plataformas digitales se tiene a Classroom, una herramienta beneficiosa para el proceso de aprendizaje que brinda facilidad de uso y utilidad (Widiyatmoko, 2021; Moca, 2022). Esta herramienta forma parte de una transición a la cuarta revolución industrial que varios países están aprovechando para implementarlas en las escuelas (Suryawan et al., 2021). Así, a nivel mundial, en Indonesia existe el programa de estudiantes de secundaria vocacional que se caracteriza como revitalizador de las escuelas teniendo como propósito mejorar la calidad y competitividad de los mismos. Este programa corresponde al área de Educación Para el Trabajo (EPT) y ha demostrado que usando la plataforma Classroom sobre los estudiantes están permitiendo que estén satisfechos, mejoren su rendimiento, comunicación, interacción y sobre todo sus competencias (Soeryanto et al., 2021).

Aunque la plataforma Classroom tiene muchas ventajas desde su implementación, también se ha demostrado que algunos estudiantes prefieren el aprendizaje tradicional porque consideran que existe barreras que dificultan el aprendizaje, entre ellos tenemos la conectividad a internet, el número de tareas, falta de concentración y no tener un medio de conectividad (Rahim et al., 2022). A su vez en Palestina se ha encontrado que los estudiantes presentan dificultades en su aprendizaje a través de la plataforma Classroom porque algunos presentan deficiente conectividad a internet, por lo que resulta necesario un adecuado desempeño del docente para poder aplicar su enseñanza con fines didácticos y efectivos desde la plataforma (Tarteer et al., 2021).

A nivel nacional, el uso de la plataforma Classroom viene siendo impulsado por el gobierno de Perú, a través de convenios con entidades privadas para que los estudiantes

puedan mejorar sus competencias digitales y adaptarse a los nuevos cambios sociales (Andina, 2021). Así la implementación de la plataforma Classroom como estrategia nacional está generando en el estudiante un trabajo colaborativo que promueve la autonomía y permite que el estudiantes obtenga competencias digitales para optimizar el grado de comunicación entre los profesores y docentes (Ministerio de Educación, 2022).

Sin embargo, según veedurías de la Contraloría a la estrategia del Ministerio de Educación (MINEDU), encuentra que no están siendo efectivas en el aprendizaje de los estudiantes, porque según ellos solo el 40.2% de docentes hacen uso de la plataforma Classroom, mientras que el 56.5% usa otros medios no convencionales. Además, se añadió que la principal dificultad en el Perú es el acceso y la conectividad a internet, un problema que afecta que el estudiante de secundaria pueda ejercer correctamente sus capacidades para adquirir competencias en todas las áreas de aprendizaje (Gestión, 2022).

Por otro lado, según los resultados del MINEDU a través del Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP), en Amazonas la implementación de la plataforma Classroom en la Institución Educativa N° 16606 ha logrado que los estudiantes de secundaria incrementen su participación, aumenten la interacción y, sobre todo tengan un mayor desempeño y desarrollo (FONDEP, 2021).

Esto se evidencia a nivel local, que mediante observación se ha identificado en estudiantes de secundaria de la I.E. de Rosario que la implementación de la plataforma Classroom ha generado mejores resultados en el aprendizaje, en especial en el área de EPT, porque se evidenció que son los estudiantes los que ahora tienen más autonomía en el desarrollo de sus actividades, han mejorado su comunicación y como consecuencia tienen mejores proyecciones sobre las competencias laborales que se requieren en la actualidad. Esto ha conllevado al investigador a materializar científicamente el resultado evidenciado generando la pregunta referente a la búsqueda de una relación existente entre la plataforma Classroom y el aprendizaje en el área EPT en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario en el 2022, permitiendo con ello demostrar científicamente lo observado.

En base a ello se fórmula la pregunta: ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022?, con los siguientes problemas específicos:

¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión aspectos pedagógicos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022?, ¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión herramientas de Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022?, ¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión gestión de recursos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022?

De acuerdo a lo expuesto la investigación se justifica de la siguiente manera, desde la perspectiva teórica, debido a que sujeta en la teoría del constructivismo y la teoría del aprendizaje conductista, permitiendo que la articulación de ambos logre y mejore el aprendizaje en los alumnos, validando con ello que todavía es perenne las teorías en mención.

Desde la perspectiva metodológica, se justifica el desarrollo del estudio porque se hizo uso de técnicas, instrumentos y métodos de investigación que están establecidos, por lo que el estudio que se generó puede ser comparable con otros antecedentes para poder corroborar, refutar o comprobar correlación entre las variables plataforma Classroom y el aprendizaje en EPT.

Desde la perspectiva práctica, el resultado del estudio funcionará como una alternativa a una nueva manera de enseñanza para los estudiantes de secundaria, por lo que el estudio pretende conocer la relación significativa entre el aprendizaje en el área de EPT.

Finalmente, desde la perspectiva social, el estudio proporcionará a los estudiantes mejores herramientas digitales a fin de mejorar la capacidad de aprendizaje en el área de estudio. Asimismo, se busca potencializar el uso de plataformas para promover un mejor aprendizaje a nivel de todas las asignaturas.

Asimismo, en coherencia con los problemas de estudio se planteó como objetivo general determinar la relación que existe entre la Plataforma Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022, y en los objetivos específicos: Determinar la relación que existe entre la dimensión aspectos pedagógicos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022. Determinar la relación que existe entre la dimensión herramientas de Classroom y el aprendizaje en

educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022. Determinar la relación que existe entre la dimensión gestión de recursos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022. Para contrastar la asociación ente las variables de estudio, se consideró como hipótesis general: Existe relación entre la Plataforma Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022.

Además, se contrastó en los objetivos específicos las siguientes hipótesis: Existe relación entre la dimensión aspectos pedagógicos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022. Existe relación entre la dimensión herramientas de Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022. Existe relación entre la dimensión gestión de recursos de Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022.

Los objetivos planteados se sujetan en estudios previos de nivel internacional. En República Dominicana, Gil y Peña (2020) en su tesis: “Google Classroom espacio complementario para la enseñanza de los estudiantes de sexto de secundaria, en el Liceo Damían Espinal, periodo 2019-2020”, tuvo como propósito establecer el impacto de la implementación de la plataforma Google Classroom en el aprendizaje. Para poder determinar tal propuesta en 30 estudiantes se aplicaron cuestionarios y entrevistas, permitiendo mediante el diseño descriptivo encontrar que los estudiantes desconocen el uso de la plataforma y la manera de obtener conocimientos con el uso de enseñanza. Se concluye que, la implementación del Google Classroom está permitiendo que las herramientas sirven de provecho para que los estudiantes logren aumentar su autonomía en enseñanza-aprendizaje y promuevan la resiliencia de los aprendizajes.

En Gambia, Blimpo et al. (2020) en su artículo: “Technology in the classroom and learning in secondary schools [Tecnología en el aula y aprendizaje en escuelas secundarias]”, tuvo de objetivo determinar el impacto de un programa asistido por computadora en el aprendizaje de estudiantes de secundaria en Gambia. Realizar el objetivo fue posible haciendo uso de un método cuantitativo, lo que permitió obtener información primaria (encuesta) y secundaria (revisión documental) de 71 escuelas con

estudiantes del nivel secundario. Los resultados determinaron que existen evidencias sólidas del efecto positivo del programa asistido por computadora en el aprendizaje de los estudiantes, aunque todavía existen ciertos inconvenientes como el soporte técnico y la electricidad en lugares alejados. Concluyendo, que los tomadores de decisiones deben de dar prioridad a nuevas soluciones a los inconvenientes presentados, para brindar un respaldo al uso de la tecnología en el aula.

En Indonesia, Ramadhani et al. (2019) en su artículo: “¹²The effect of flipped-problem based learning model integrated with LMS Google Classroom for senior high school students [El efecto del modelo de aprendizaje basado en problemas invertidos integrado con LMS Google classroom para estudiantes de secundaria]”, ²⁶ tuvo como propósito establecer el impacto que tiene la utilización de Google Classroom en la enseñanza de estudiantes de secundaria en Indonesia. El estudio hizo uso de una metodología cuantitativa y utilizó a 62 estudiantes de dos escuelas de secundaria; además, empleó un cuestionario y una prueba que permiten determinar que Google Classroom aumenta significativamente el aprendizaje a comparación de la enseñanza convencional. Concluyendo que, gracias a Google Classroom los estudiantes tienen nueva experiencia de aprendizaje que les permite desenvolverse tanto en clase como fuera del aula.

En Indonesia, Negara (2018) en su tesis: “¹⁶Students perception: The use of Google classroom in teaching and learning process [Percepción de los estudiantes: El uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza y aprendizaje]”, ¹⁰ tuvo como propósito identificar la percepción del uso de Classroom en el aprendizaje. Su desarrollo se logró haciendo uso del método cuantitativo y por medio de ello se estableció un cuestionario para ser aplicado a 54 estudiantes en STBA Pontianak. Los resultados demostraron que Google Classroom es calificado por el 88.51% como muy útil para aprender; a su vez, es considerado como promotor de un aprendizaje efectivo, por el 80.37% y, también promueve la facilidad de uso (91.85%), por último, permite que el aprendizaje sea flexible y útil en todo el proceso (77,4%). En conclusión, Google Classroom es una plataforma que está cambiando la perspectiva de enseñanza en los estudiantes permitiendo lograr mejores aprendizajes de una manera diferente de enseñanza.

En el ámbito nacional, en Lima Gutierrez (2022) en su tesis: “⁶Google Classroom y aprendizaje autónomo en alumnos de una institución pública de nivel secundaria en Pueblo Libre. Lima, 2022”, tuvo como propósito establecer la correlación existente entre

Google Classroom y aprendizaje autónomo. El desarrollo de este estudio se basó en un enfoque cuantitativo y requirió hacer uso de cuestionarios que fueron aplicados a estudiantes, en total a 133. Los resultados demuestran una correlación positiva en las variables analizadas, sobre todo la identificación del nivel de asociación en un 69.4%; a su vez, se determina que son la gestión de los recursos, las herramientas y los entornos virtuales los que se relacionan positivamente con el aprendizaje con niveles de 73.8%, 68.7% y 51.7%. Concluyendo que Google Classroom es un contribuyente en brindar satisfacción e interés por los aprendizajes.

En Lima Avilés (2021) en su tesis: “¹⁰Google Classroom y el Aprendizaje en el área de EPT desde la perspectiva de estudiantes que acuden a la IEP San Antonio Marianistas Callao, 2020”, propone encontrar la correlación entre las variables de estudio en los alumnos que se podrían generar en el área EPT. En base a ello, se siguió un enfoque cuantitativo y se emplearon cuestionarios, aplicados a 98 alumnos, logrando encontrar una relación existente entre Google Classroom y el aprendizaje en el área EPT; a su vez se identificó que los alumnos califican con un nivel alto el uso de Google Classroom en las escuelas e independientemente también se evidencia un nivel de aprendizaje alto, obtenido del 75% de los estudiantes de secundaria.

En Iquitos, García (2020) en su tesis: “⁹Nivel de uso del aula virtual Google Classroom para el proceso enseñanza y aprendizaje bajo la modalidad virtual en los ¹³alumnos de 5to año de educación secundaria del colegio Corpus Christi en Iquitos 2020”, tuvo como propósito ¹³determinar el grado de aceptación de Google Classroom al desarrollar las clases en los alumnos de nivel secundaria en un colegio en Iquitos. Para ello emplea de metodología el enfoque cuantitativo con un nivel de profundidad de investigación descriptivo, requiriendo en la necesidad de un cuestionario que fue aplicado a 24 estudiantes de secundaria. Acorde a lo encontrado, se evidencia que mediante la plataforma Google Classroom los estudiantes emplean eficientemente el equipo y aula virtual; además, de mejorar su comunicación e interacción en clases y fuera de clases, permitiendo un aprendizaje adecuado.

En Pasco, Huzco y Romero (2018) en su tesis: “²Aplicación de herramientas propias de Google Apps (Google Classroom y Google Drive) para promover un aprendizaje colaborativo en las alumnas del quinto año de la Institución Educativa CNI N° 31 Nuestra Señora del Carmen en Yanacancha, Pasco”, plantearon comprobar el efecto que genera

la herramienta ¹³ de Google Classroom y Drive en el proceso de aprendizaje. Según lo objetado fue necesario el uso de un método cuantitativo, por lo que se empleó un cuestionario que recopiló información de 48 alumnas; de ellas se obtuvo que existe un efecto significativo de ¹⁸ la utilización de Google Classroom y Drive, debido a que pasó de tener un 32% de estudiantes con alto nivel de aprendizaje a tener un 80%. Concluyendo que ¹³ Google Classroom y Drive contribuyen ¹³ significativamente a la interdependencia positiva, las destrezas de colaboración y una interacción continua entre las alumnas de una institución educativa en Pasco.

En el entorno regional, en Trujillo, Chávez y Hoyos (2022) en su tesis: “Herramienta Google Classroom para optimizar el aprendizaje del Área EPT en alumnos de educación secundaria, Chocope, Ascope 2021”, tuvieron como finalidad identificar la situación del uso de Google Classroom para diseñar una propuesta que mejore el aprendizaje. Es por lo que requirió seguir un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental – alcance descriptivo, a su vez se empleó cuestionarios que fueron aplicados a 88 estudiantes y de ellos se obtuvo el resultado que los estudiantes presentaron un grado regular en el proceso de aprendizaje a través de las herramientas de Google Classroom, mientras que solo el 31% lograron un aprendizaje de nivel alto.

Todos los estudios previos encontrados se sustentan en la teoría del comportamiento planificado, que refiere a la acción de participar en contextos establecidos o nuevos; para ello el comportamiento postula que son las actitudes, normas y el control del comportamiento percibido los que posibilitan las acciones; esto va a permitir el uso o no de la plataforma Classroom (Munar et al., 2021); esto significa que debe existir actitud positiva al uso, estableciéndose normas que rigen su uso y con el control del docente que permita el adecuado proceso de enseñanza en los estudiantes, generando un círculo virtuoso, en beneficio del aprendizaje.

En tal sentido, la plataforma Classroom es una forma rápida y eficaz para proporcionar y compartir conocimientos con los alumnos dentro de diferentes partes del mundo. Se define a este tipo de plataformas como el uso de internet u otros contenidos digitales para ejecutar actividades de aprendizaje y educación, aprovechando al límite las herramientas tecnológicas a fin de promover nuevas formas de aprendizaje bajo un entorno moderno de enseñanza (Mohammed et al., 2021).

El aprendizaje en línea es eficaz debido a que facilita el uso de diversas aplicaciones como “WhatsApp”, “Zoom” y “Google Classroom”, por lo que, en el mundo digital, la utilización ²² de las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) permiten directamente a los estudiantes aprender y aplicar las habilidades que requieren en el siglo XXI. Asimismo, el aprendizaje interactivo en línea permite a los estudiantes descubrir nueva información explorando bibliotecas digitales y sitios web, por lo que, a medida que se introducen más tecnologías ²⁸ en el área de la educación, el aprendizaje a distancia facilita de una mejor forma la difusión global de la información y el conocimiento (Mohd et al., 2021).

En cuanto a las teorías que sustentan el uso de plataformas Classroom arraigan conceptos relacionados a una nueva forma de enseñanza virtual, buscando una evolución sostenida de estos medios a fin de optimizar el aprendizaje autónomo de cada estudiante. Desde ese aspecto, se considera a la teoría del constructivismo, como un enfoque que interviene en el proceso de instrucción bajo los conocimientos existentes por parte del individuo, partiendo de conocimientos previos, habilidades y competencias. Es por ello que, los profesores que adoptan el enfoque constructivista tienden a utilizar con más frecuencia las tecnologías educativas en sus clases con la finalidad de involucrar a los estudiantes en esta nueva forma de educación (Isik, 2018).

Por otro lado, se sostiene a la teoría conectivista propuesta por Downes y Siemens, quienes mencionan que el aprendizaje ya no debe ser considerado como algo individual, puesto que ahora existen una gama de redes, recursos y oportunidades disponibles que permiten alcanzar un conocimiento mayor. La capacidad de aprendizaje se ve influenciada por una diversidad de la red y por fuerzas creadas entre fuentes de información y dispositivos tecnológicos. Asimismo, como parte importante de esta teoría ha descrito que el uso de la tecnología con la interactividad y flexibilidad que proporcionan direccionan a un entorno de aprendizaje constructivista mejorado (Lockey et al., 2021).

La utilización a menudo de plataformas digitales se compara por dos configuraciones básicas (asincrónica y sincrónica), difiriendo estos términos de tiempo y lugar en el proceso de enseñanza. Para los estudiantes, la experiencia de aprender, los resultados positivos y el tipo de desempeño son necesarios ya que, permiten mejores habilidades prácticas cuando se les enseña en un entorno en línea, mientras que el logro cognitivo,

como generar contribuciones significativas y reflexivas, es mayor en entornos asíncronos (Fabriz et al., 2021).

Es por ello que, el uso de plataformas classroom de acuerdo a Sabah y Saber (2020) permiten una colaboración entre profesores y alumnos en clases virtuales, así como comunicarse en foros y conexiones cara a cara. Estas plataformas están diseñadas para ayudar a los estudiantes y profesores a comunicarse, colaborar, organizar y realizar tareas de manera eficaz. Estas herramientas proporcionan un conjunto de características que demuestran su utilidad, haciéndola además la más recomendada (Al-Tamimi y Nasser, 2021):

(i) Aprendizaje interactivo entre docente y alumno; (ii) Aprendizaje y el esfuerzo del alumno en la búsqueda, la investigación y la cooperación; (iii) Se caracteriza por la flexibilidad en el espacio y el tiempo; (iv) Facilidad de actualización del material educativo electrónico; (v) Facilidad para elaborar videos y presentaciones; (vi) Establecimiento de redes educativas para organizar y gestionar el trabajo, (vii) Promover el proceso de interacción entre alumnos y profesores mediante intercambio educativas, opiniones, debates y diálogos por medio de canales como el chat de las clases virtuales.

Para un aprendizaje en línea se dieron a conocer un amplio uso de plataformas, los cuales consistieron en convertirse en recursos educativos para apoyar la continuación de la enseñanza y el aprendizaje desde diferentes entornos (Tauhidah et al., 2021).

Con relación al tipo de plataforma en la educación se clasifican según su facilidad de uso, su moderna ergonomía digital y su fácil accesibilidad desde diferentes dispositivos como ordenadores de sobremesa, portátiles o tabletas, siendo las plataformas de preferencia como: Zoom, Blackboard, Hangout y Microsoft Team (Shammari, 2021).

Es así que, plataformas virtuales asumen un efecto positivo ¹⁷ en el proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes, permitiendo observar formas nuevas de aprender siendo estas más flexibles. Asimismo, se les permite profundizar en la información por medio de una serie de actividades que se realizan dentro del aula virtual mediante instalaciones de video interactivo (Rawashdeh et al., 2021).

Así pues, las plataformas virtuales proporcionan a los estudiantes beneficios positivos en cuanto al aprendizaje de forma versátil, accesible y cómoda. De acuerdo a

Borja et al. (2019) los efectos positivos de las plataformas en la educación son las siguientes:

(i) La información debido a su magnitud debe ser seleccionada acorde a la necesidad de cada estudiante; (ii) Los sitios web proporcionan al estudiante diversas opciones para recolectar información; (iii) Las herramientas de las plataformas virtuales proporcionan al estudiante formas fáciles para mejorar su aprendizaje, desde corregir ortografía, recuento entre otros aspectos básicos para la educación; (iv) Mediante el uso de plataformas virtuales se fortalece la manera de interacción entre los profesores y estudiantes, promoviendo el logro de nuevas experiencias a fin de reforzar el desempeño intelectual.

Asimismo, se presentan efectos negativos siendo los siguientes: La ausencia de interacción física entre las personas del entorno, dejando de lado la realización de actividades cotidianas; el fácil acceso a plataformas poco educativas para los estudiantes y el aprovechamiento de redes sociales para un uso desmesurado.

En el ámbito educativo se ha aprovechado beneficiosamente el uso del internet para derribar las barreras existentes entre enseñanza – aprendizaje. Por lo cual según Garzozzi-Pincay et al., (2020) las ventajas de la enseñanza mediante plataformas virtuales son las siguientes:

La gestión autónoma y fácil de los cursos teniendo la capacidad de configuración de periodos, plazos, contenidos, actividades, entre otros; facilidad de intercambio de archivos adjuntos en las plataformas; posibilidad de crear cursos en línea, los cuales pueden volver a ser reprogramados para una retroalimentación de los contenidos de manera didáctica; una amplia gama de herramientas para interacción entre profesores y alumnos (Chat, foros, consultas, tareas, cuestionarios, entre otros) y permite el desarrollo de evaluaciones en línea

En cuanto a las desventajas Garzozzi-Pincay et al., (2020) menciona las siguiente: La educación en línea limita las relaciones entre los estudiantes involucrando el aprendizaje compartido; la magnitud de la información obliga a que los estudiantes revisen la inmensa cantidad de plataformas, lo cual genera que el estudiante se desconcentre; la falta de conexión a internet limita una comunicación fluida entre los profesores y estudiantes, restringiendo así una participación activa, además el uso de las TIC puede convertirse en una desventaja para los docentes, sobre todo si no han tenido contacto alguno con

plataformas virtuales para su enseñanza, conllevando a generar temores al cambiar su metodología de enseñanza.

Por otro lado, las dimensiones de la plataforma Classroom están conformados por los aspectos pedagógicos, herramientas de la plataforma Classroom y la gestión de recursos.

Los aspectos pedagógicos, se pueden entender como un conjunto de actividades diseñadas para efectuar cambios en el conocimiento, la habilidad y las actitudes de individuos, grupos o comunidades. Asimismo, es necesario tener en cuenta procesos cognitivos como la selección por parte del alumno hacia los datos entrantes en la memoria sensorial y la organización e integración de esta información mediante la construcción de conexiones en la mente (Khurshid, 2020).

El aprendizaje en línea se convierte en un modelo evolucionado, permitiendo planificar una serie de actividades para enriquecer el conocimiento de los estudiantes mediante el uso de recursos digitales para consolidar el aprendizaje. En palabras generales, esta forma de enseñanza permite activar la curiosidad de los alumnos al momento de aprender, desarrollando habilidades de análisis crítico, manteniendo una interacción sostenida y mejorando el aprendizaje del contenido del curso (Ruarte, 2019).

Los aspectos pedagógicos tienen de indicadores el planificador y recursos de actividades y, consolidación de instrumentos de evaluación.

Con respecto al planificador y recursos de actividades, se entiende como aquella acción que se realiza a fin de organizar y seleccionar todas las actividades curriculares, cumpliendo con los objetivos en cuestión de los requerimientos de los alumnos. Asimismo, se debe considerar los recursos y estrategias necesarias para fomentar un desarrollo integral y una eficiente enseñanza por parte de los docentes guardando un sentido de rigurosidad (Carriazo et al., 2020).

En cuanto a los recursos de actividades permiten un aprendizaje más didáctico, cumpliendo una principal función que consiste en conseguir potencializar las destrezas de los alumnos, despertando así su grado de interés por aprender a través de actividades interactivas y didácticas (Zambrano-Orellana et al., 2021).

Referente a la consolidación e instrumentos de evaluación, se menciona que la enseñanza virtual supone una consolidación del aprendizaje mediante herramientas

digitales, las cuales tienen como función caracterizar el contenido de los recursos educativos, controlando y monitoreando los procesos de enseñanza (Aguilar, 2020).

Asimismo, los profesores para monitorear las actividades de los alumnos deben emplear estas herramientas, además de seleccionar y organizar de forma sistemática la información compilada por medio de técnicas de evaluación. El objetivo de estos instrumentos recae además en valorar el aprendizaje y la enseñanza educativa (Hamodi et al., 2015).

La segunda dimensión es las herramientas de Classroom, los usos de herramientas tecnológicas con fines educativos llaman el interés de los alumnos, generando a tal grado incrementar el grado de compromiso y comprensión de los mismos para aprender. Estos componentes para la mejora de los alumnos son una prioridad para todo profesor, empleando fácilmente herramientas y aplicaciones digitales en el aula. Dentro de las herramientas distinguidas se encuentran: Zoom, que es una herramienta de videoconferencia que funciona dentro de la web, permitiendo a los usuarios unirse en línea; Google Classroom, es un servicio web gratuito desarrollado y diseñado para institutos educativos para simplificar la creación y distribución de tareas.; Blue Jeans Network, es una plataforma de videoconferencia para ofrecer solución segura y fiables para compartir video, audio y contenidos desde cualquier dispositivo; YouTube Live, es una plataforma para que los profesores lleguen a tiempo real a su público (Bhat, 2020).

La educación en línea mediante el uso de herramientas classroom permite a las docentes gestionar de forma adecuada la enseñanza, por lo que, investigaciones demuestran que una estrategia de combinación de herramientas consistente en Google Classroom como aplicación de aprendizaje a distancia, el grupo de WhatsApp como transmisión de mensajes y Zoom como videoconferencia como medio de aprendizaje a distancia (A'yun et al., 2021).

Las herramientas de la plataforma Classroom se dividen en el indicador acceso virtual a clases y, el acceso a resultados y evaluación.

Con relación a acceso virtual a clases; las clases virtuales surgen ante la necesidad de continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje, aprovechando el avance tecnológico. Por lo tanto, el acceso virtual a clases se constituye como una alternativa para contribuir a construir un proceso formativo bajo una nueva modalidad (Ojeda-Beltran et al., 2020).

Desde la perspectiva de la tecnología los dispositivos móviles permiten tener un acceso más accesible a la educación, manteniendo una interacción constante entre alumnos y docentes en las aulas virtuales (Pascuas-Rengifo et al., 2020).

En cuestión del acceso a resultados y evaluación; el alcance a resultados permite observar el avance y progreso de los estudiantes, por lo que, las plataformas virtuales cuentan con herramientas de evaluación. Evidentemente los docentes al momento de evaluar tienen en cuenta los objetivos propuestos al inicio de cada actividad, en base a ello se analizan los resultados obtenidos (Arribas, 2017).

El acceso a una evaluación formativa permite en gran medida mejorar de forma objetiva los resultados identificados. Por lo cual, la evaluación asume un papel clave para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Comúnmente la acción de acceso a resultados y evaluación es ejercida por los docentes, sin embargo, también puede ser manejada por los propios estudiantes a fin de revisar sus avances y generar retroalimentación de forma oportuna (Cruzado, 2022).

La tercera dimensión es la gestión de recursos, es de vital importancia para lograr un alto rendimiento en los entornos de nube, a diferencia de los sistemas tradicionales, es por ello que, la virtualización de recursos se caracteriza por su efectividad al gestionar archivos. Asimismo, la gestión de recursos necesita un uso óptimo de recursos virtuales para responder a gran escala, teniendo en cuenta aspectos como la disponibilidad, escalabilidad, utilización, coste, tiempo, consumo de energía, entre otros (Singh et al., 2020).

Por otro lado, la gestión de recursos se puede traducir como una gestión eficaz para ordenar de manera sistemática tanto la información como recursos educativos. Ante ello, este cambio digital permite conseguir posibilidades de aprendizaje de manera avanzada, organizando y planificando información para un mejor entendimiento (Jotabá et al., 2022).

La gestión de recursos tiene de indicadores el acceso a recursos y materiales y, el uso de drive y carpetas para trabajos.

En el acceso a recursos y materiales, la utilización de recursos o materiales digitales tienen como finalidad agilizar y facilitar el desarrollo de las actividades curriculares a nivel educativo. Estos materiales se enfocan principalmente en cumplir con los objetivos

formativos de la educación, por lo que, se caracterizan por brindar información sobre temas específicos, reforzar el aprendizaje, facilitar el desarrollo de competencias y ayudar al aprendizaje de nuevos conocimientos (Alvarez, 2021).

Asimismo, el uso de drive y carpetas para trabajos es considerado un servicio sencillo para subir y ordenar archivos, además de tener un almacenamiento gratuito en línea. La utilización de Drive para el nivel educativo contribuye a la facilidad de compartir archivos de un usuario hacia otro, además fomenta un aprendizaje interactivo virtual impulsando un entorno flexible para los procesos de enseñanza (Campos et al., 2021).

Drive aparte de crear carpetas de información tiene como función la generación de grupos en línea para compartir información y trabajar de manera conjunta. Asimismo, este servicio proporciona opciones para elaborar presentaciones interactivas y alcanzar un aprendizaje activo (Salas et al., 2021).

Referente a la variable aprendizaje de educación para el trabajo, se sustenta en la teoría de aprendizaje conductista, sujetándose en la conducta observada para poder exhibir una respuesta a través del estímulo ambiental, es decir, el conductismo se refleja en las consecuencias de las conductas que expresan los estudiantes frente al nuevo entorno de enseñanza con la plataforma Classroom, en ello se observa su aprendizaje en función a las nuevas condiciones que el ambiente o la escuela establece (Peggy y Timothy, 1993).

El aprendizaje basado en el trabajo se conceptualiza como aquel aprendizaje que busca la generación de cambios en las experiencias de los estudiantes. Es por ello, su característica central al enfocarse directamente en enriquecer las experiencias en función a las actividades de aprendizaje (Costley, 2021).

De tal modo, el aprendizaje de educación para el trabajo en línea pretende hacer uso de las tecnologías existentes, con la finalidad de promover una nueva forma de impartir educación. Por lo que el aprendizaje, se caracteriza por ser un proceso de autoconstrucción del conocimiento, permitiendo de manera innovadora e interactiva crear y procesar contenido, actuando como facilitadores más que como transmisores del conocimiento (Dhull y Arora, 2017). Asimismo, el aprendizaje se conceptualiza como un conjunto de experiencias dentro del espacio temporal sincrónico o asincrónico haciendo uso de diferentes dispositivos con acceso a internet (Dhawan, 2020).

La teoría que sustenta el aprendizaje de educación para el trabajo es la teoría conductista del aprendizaje hace un especial hincapié en los resultados del aprendizaje, es decir, se centra en la existencia de aquello que puede observarse, medirse y evaluarse concretamente. Es por ello que, los resultados del aprendizaje se obtienen mediante el proceso de fortalecimiento de las respuestas que surgen dentro del entorno del aprendizaje, tanto de forma interna como externa. Asimismo, el conductismo se traduce como un esfuerzo por moldear el comportamiento deseado, por lo cual, la conducta del alumno va a ser el reflejo de las reacciones de su entorno y del aprendizaje (Salamah et al., 2020).

Al mismo tiempo, las influencias tecnológicas se han convertido en un factor motivador para que el alumno se apoye de manera independiente, beneficiando a grandes rasgos sus funciones cognitivas para la retención del aprendizaje previo. Es por ello que, la fuerza de la nueva era digital influye en la conducta de los estudiantes reflejando resultados óptimos (Gunnars, 2021).

Esta teoría implica el aprendizaje de nuevos comportamientos en función de las condiciones ambientales. Para los conductistas, el condicionamiento es el proceso de aprendizaje, por lo cual, se compone de dos clases (clásico y conductual/operativo). El clásico se caracteriza por ser respuestas naturales como el sistema corporal, el cual se encuentra interconectado, es decir, cada efecto natural puede generar una respuesta diferente. Mientras que, el condicionamiento conductual/operativo, se caracteriza por ser respuestas al estímulo (Darwish et al., 2021).

Por otra parte, las ventajas del aprendizaje de educación para el trabajo en el ámbito educativo conllevan una amplia gama de beneficios para los estudiantes, puesto que se caracteriza por promover la creatividad e imaginación de los estudiantes. Es por ello, que según Zamana (2022) mencionada las siguientes ventajas:

El aprendizaje de educación para el trabajo promueve las habilidades y capacidades de los alumnos para trabajar en nuevos entornos; la utilización de plataformas digitales para gestionar y personalizar sitios virtuales; impulsar la autonomía de los estudiantes para resolver problemas de manera creativa, trabajando cooperativamente entre los demás y fomentar la organización y utilización de herramientas a fin de obtener resultados positivos

El enfoque de esta área en función de la educación tiene como propósito desarrollar las capacidades y oportunidades de los estudiantes a fin de mejorar su trayectoria profesional, asegurando su empleabilidad. De acuerdo al Ministerio de Educación (2010) se tiene las siguientes características:

Explora y promueve aptitudes, actitudes e intereses del estudiante; desarrollar capacidades tecnológicas mediante una estructura modular; domina un diseño curricular de manera abierta y flexible, brindando mejores opciones de trabajo para los estudiantes y promueve un desarrollo sólido en base a la formación profesional de los estudiantes orientada al desenvolvimiento de capacidades acorde al requerimiento del mercado profesional.

La aplicación del área de educación para el trabajo tiene implicaciones pedagógicas, puesto que contribuye a la profundización de ideas y conceptos, promoviendo el progreso de las destrezas cognitivas de los alumnos. Desde este enfoque, el área de EPT favorece al aprendizaje en correspondencia a la resolución de problemas de manera creativa (Estrada, 2017).

Las dimensiones del aprendizaje de educación para el trabajo son gestión de proyectos, gestión de entornos virtuales y gestión de aprendizaje autónomo.

En cuanto a la gestión de proyectos se caracteriza por ser una concentración de conocimiento, destrezas, herramientas y técnicas para llevar a cabo diversas actividades, cuyo objetivo es cumplir los requisitos del proyecto. Es por ello que la gestión, permite la planificación, organización, seguimiento y el control de diferentes aspectos que involucran un proyecto (Perić et al., 2021).

Gestionar un proyecto, consiste en definir y llevar a cabo todos los procesos que garantizan que el proyecto incluya todas las actividades para su ejecución exitosa. Esto significa que se puede omitir ni una sola actividad necesaria para entregar un proyecto, pero también que las actividades que no son esenciales no deben incluirse en el proyecto. Tanto en la teoría como en la práctica, algunos elementos vinculados a la definición de los calendarios de trabajo, la duración, las necesidades de recursos y los costes del trabajo suelen incluirse en el alcance de objetivos (Perić et al., 2021).

La gestión de proyectos tiene de indicadores, generar alternativas creativas de solución y trabaja cooperativamente y, aplica habilidades para evaluar los resultados de trabajo.

En efecto, generar alternativas creativas de solución y trabajar cooperativamente en la enseñanza creativa en entornos virtuales es cada vez más valiosa por su relación con la resolución de problemas. Es por ello que, se utiliza la creatividad para la generación de estrategias o alternativas de solución basadas en el desarrollo de las capacidades cognitivas, mediante una actitud transformada, con actividades innovadoras, flexibles y motivadoras (Aragundi y Game-Varas, 2021).

En cuestión del trabajo cooperativo, se define como estrategia de aprendizaje, en la que los profesores estructuran las interacciones de los estudiantes, se preparan para trabajar en pequeños grupos de forma cooperativa y con apoyo mutuo (Pacheco, 2022).

Referente en aplicar habilidades para evaluar los resultados de trabajo, son aquellas habilidades que se desarrollan como respuesta a conocer la efectividad del trabajo realizado. Desde este enfoque los estudiantes hacen uso de herramientas de cada plataforma para monitorear sus avances, de esta forma, mejoran su experiencia de aprendizaje y desempeño académico (Findeisen et al., 2021).

La dimensión sobre gestión de entornos virtuales puede atribuirse a un equipo de personas construido sobre la división del trabajo, considerando teorías desde las relaciones humanas hasta las ciencias del comportamiento. Por su parte, los entornos virtuales tienen sus propios aspectos de lugar, es decir, están compuestos por herramientas y funciones que ayudan a las personas a entender de forma eficaz la información, creando interacciones dentro del entorno virtual (Schmidt y Van Dellen, 2022).

Los entornos virtuales son considerados entornos generados por medios artificiales para generar contenido. Desde el aspecto académico, permite personalizar información de forma práctica para una mejor retroalimentación. Es por ello, que el entorno virtual tiene un coordinador que interactúa con los mensajes entrantes y proporciona las respuestas adecuadas, apoyándose en una capa de abstracción de dispositivos que se encargan de gestionar las consultas y las hacen coincidir con el equipo virtual (Adão et al., 2021).

La gestión de entornos virtuales tiene de indicadores, personaliza entornos virtuales y gestiona información y, interactúa y crea en entornos virtuales.

Sobre personaliza entornos virtuales y gestionar información, se refiere a la capacidad para personalizar entornos virtuales a fin de mejorar las capacidades de creación. Así pues, las diversas herramientas de las plataformas virtuales permiten desarrollar de forma ⁶ organizada y consistente la individualidad en distintos entornos teniendo en cuenta la selección, modificación y optimización de las actividades (Nwabude y Irhebhude, 2020).

En cuanto a la gestión de la información, permiten agrupar de forma estructurada y organizada los datos compilados, con el propósito de alcanzar un mejor entendimiento. Además, una correcta gestión de datos virtuales logra eficientemente que los individuos interactúen didácticamente (Quintana et al., 2020).

En interactúa y crea entornos virtuales, el avance tecnológico permite a los estudiantes interactuar de forma dinámica con los espacios virtuales a fin de construir y mantener vínculos participativos. Asimismo, la creación de entornos virtuales permite promover un aprendizaje de calidad teniendo en cuenta la diversidad de herramientas que proporcionan las diversas plataformas a fin de lograr el desarrollo de sus competencias acorde a su estilo de aprendizaje (Miranda y Vieira, 2020).

Los entornos virtuales se convierten en sitios pedagógicos que tienen como propósito promover una participación activa ¹² entre los estudiantes y profesores. De esta forma se genera una interacción con los contenidos de aprendizajes a fin de procesarlos y poder ser capaces de crear y personalizar entornos (Li, 2020).

Finalmente, la última dimensión gestión de aprendizaje autónomo, parte de la autonomía, es un constructo multidimensional que implica características no sólo relacionadas con la posibilidad de aprendizaje autónomo. Por ejemplo: se ha señalado que el comportamiento autónomo presupone y conlleva un determinado estado de ánimo particular hacia el proceso de aprendizaje y el contenido que se está aprendiendo.

En base a ello, el aprendizaje es un comportamiento espontáneo para satisfacer necesidades individuales, se cree que el aprendizaje es un comportamiento activo, que debe ser llevado a cabo por los propios alumnos, por lo que, los estudiantes construyen su conocimiento a partir de la información que tienen.

La gestión de entornos virtuales tiene de indicador comprende, organiza y hace seguimiento del aprendizaje.

Comprender, organizar y hacer seguimiento del aprendizaje debido a su complejidad, la enseñanza virtual ha favorecido al desarrollo de oportunidades educativas. Por lo que los resultados o el desempeño del estudiante deben regirse a una estructura brindada, partiendo desde el punto de comprensión en la ejecución de actividades, seguido de la organización de la información para un correcto aprendizaje y finalmente el seguimiento de los resultados obtenidos (Coman et al., 2020).

Por otro lado, en cuestión del seguimiento, este podría realizarse por medio de diferentes formas como, por ejemplo: programas de actividades formativas, tutorías de retroalimentación y programas de prácticas a fin de reforzar el aprendizaje (Darling-Hammond et al., 2020).

Partiendo de toda la conceptualización sistematizada se define lo siguiente:

Entornos virtuales. Se caracteriza por ser complejo y contar con la intervención de los sentidos auditivo, visual y táctil. Asimismo, el aprendizaje en línea se conoce como una forma de aprender a distancia basado en la web, aprendizaje electrónico y aprendizaje digital (Adebo, 2018).

Proformas educativas. Son un conjunto de servicios interactivos que se proporcionan a través de internet como herramientas y materiales necesarios para los docentes, alumnos y los interesados en el aprendizaje. Estas plataformas apoyan y mejoran el proceso educativo, a través del cual los alumnos pueden acceder a cursos y participar en diversas actividades de aprendizaje (Jabbar et al., 2021).

Interacción virtual. La interacción en el aprendizaje en línea puede reducir la distancia transaccional, por lo tanto, proporciona una experiencia educativa más sólida para el alumno. Es necesario, además, fomentar un aprendizaje profundo, afirmando altos niveles de interacción que faciliten un aprendizaje significativo (Mehall, 2020).

Herramientas Classroom. Permite a las docentes gestionar de forma adecuada la enseñanza, por lo que, investigaciones demuestran que una estrategia de combinación de herramientas consistente en Google Classroom como aplicación de aprendizaje a distancia, el grupo de WhatsApp como transmisión de mensajes y Zoom como videoconferencia como medio de aprendizaje a distancia (Gómez, 2020).

Aspectos pedagógicos. Un conjunto de actividades diseñadas para efectuar cambios en el conocimiento, la habilidad y las actitudes de individuos, grupos o comunidades. Asimismo, se tienen en cuenta procesos cognitivos como la selección por parte del alumno hacia los datos entrantes en la memoria sensorial, la organización e integración de esta información mediante la construcción de conexiones en la mente (Gomez, 2020).

Aprendizaje autónomo. El aprendizaje autónomo significa las acciones que realizan los estudiantes para intervenir independientemente a lograr sus objetivos de aprendizaje, interviniendo en ello la creatividad, observación, formación, recursos y evaluación que ellos mismo direccionan bajo estímulos que promuevan una nueva experiencia. Es por ello considerado un proceso intelectual que usa estrategias cognitivas y metacognitivas para obtener conocimientos autónomamente (Mendoza, 2017).

Comportamiento. El comportamiento humano se trata de los actos del ser vivo, es decir, un proceso físico que se rige por respuestas frente al ambiente, lo que significa que es registrable o verificable, este comportamiento se establece en toda la vida de hombre, se modifica y responde a él (Galarsi et al., 2011).

Estado de ánimo. Es un estado de emocionalidad propia de cada persona que se evidencia de acuerdo con cada contexto, esto significa que las emociones se muestran en el trasfondo de las actuaciones o acciones posibles y siempre van estar presentes porque se adelantan y estamos sumergidos en ello (Arno, 1987).

Información. Es un conjunto de datos que permite al individuo tomar medidas de acción determinada. La información en su sentido amplio evoca decisiones que se toman con la finalidad de transmitir o expresar algo en relación a las acciones para hacer lograr los objetivos y metas planteadas por los mismos individuos e instituciones públicas o privadas (Trasobares, 2003).

Objetivos. Los objetivos son los planteamientos que todo entidad o persona se establece para poder obtener en el corto plazo resultados que se adecuen a la misión y visión. Los objetivos son medibles y pueden establecerse cuantitativamente, a su vez, pueden ser estratégicos, tácticos y operacionales, estableciéndose mediante lineamientos y estrategias para poder cumplirse (Galindo, 2008).

Metas. Las metas representan el cumplimiento de los objetivos e implica conocer los fines o propósitos medibles y alcanzables dentro de plazos establecidos. Las metas se

establecen con la finalidad de brindar una dirección, enfocar los esfuerzos en cumplir los objetivos y evaluar el progreso, permitiendo guiar los planes y decisiones de las personas (Moreno, 2017).

Acciones. Las acciones son la materialización de actividades que se establece para poder cumplir los objetivos, por lo tanto, se debe establecer adecuadamente mediante estrategias que permitan superar a lo planificado cuyo fin promueva resultados esperados. Así las acciones se pueden establecer en la organización para generar liderazgo, implementar políticas, brindar presupuesto y apoyo logístico, permitiendo generar una cultura organizacional e incentivos dirigidos (Moreno, 2017).

Motivación. La motivación se define como un factor que influye en la realización de acciones por cuenta propia. Ello puede conducir severamente al éxito o fracaso de los educandos, es decir, generar el interés o no por algo. Según Ausbel en 1981 considera que es necesario la motivación porque va permitir que se lleven a cabo los aprendizajes (Hernández, 2005).

Espacio temporal sincrónico. La enseñanza sincrónica se establece como el proceso del educando para adquirir conocimientos en el aula, directamente de los docentes y haciendo uso de herramientas virtuales durante un horario establecido (Palma et al., 2021).

Espacio temporal asincrónico. La enseñanza asincrónica se establece como el proceso del educando para adquirir conocimientos fuera del aula, indirectamente de los docentes y haciendo uso de herramientas virtuales fuera de los horarios establecidos para el aprendizaje. Tiene un beneficio extra debido a que contribuye a que el estudiante gane autonomía cuando aprende (Palma et al., 2021).

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque, tipo

El estudio fue de enfoque cuantitativo debido a que se va a sistematizar la información de manera numérica a fin de comprobar las hipótesis propuestas (Gallardo, 2017). Asimismo, de tipo básica, debido a que sirvió para ampliar el conocimiento que ya se ha establecido, permitiendo contribuir a afianzar el resultado originado por investigaciones antecedentes (Hernández y Mendoza, 2018).

Se basó en el método hipotético – deductivo, porque permitió entrar en el área del análisis inferencial para poder contrastar las hipótesis que se establecen con la teoría y los antecedentes. Primero, se crearon las hipótesis, luego se contrastaron y por último, se deduce una conclusión general de lo evidenciado (Gallardo, 2017).

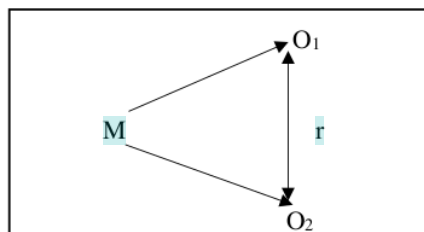
2.2 Diseño de investigación

De diseño no experimental, porque el fenómeno en estudio no tuvo ninguna alteración posible. A su vez, es de nivel correlacional porque lo que se pretendió con la descripción de los fenómenos es generar una relación que evidenció la hipótesis propuesta. También, tiene un espacio temporal transversal, porque se obtuvo información una sola vez o en un solo momento (Ñaupas et al., 2018).

4

Figura 1

Esquema de diseño de investigación



Nota. Dónde: M: Muestra de estudio; O1: Variable plataforma Classroom; O2: Variable aprendizaje de educación para el trabajo; r: Relación entre O1 y O2.

2.3 Población, muestra y muestreo

La población se define como aquellos elementos que conforman un conjunto establecido por poseer características comunes (Cabezas et al., 2018). En ese sentido

2 la población estuvo conformada por 39 estudiantes del nivel secundaria de la Institución de Rosario del nivel secundaria.

1 **Tabla 1**

Distribución de la población por grado, sección y sexo

Grado y sección	Masculino	Femenino	Total
Primero A	5	4	9
Segundo B	3	3	6
Tercero C	5	5	10
Cuarto D	2	3	5
Quinto E	5	4	9
Total	20	19	39

1 *Nota.* Los datos corresponden a las nóminas oficiales de matrícula de la IE.

La muestra según Cabezas et al. (2018) se define como un subconjunto de la población, la cual se establece acorde a los atributos o cualidades de la población estudiada. Está compuesta por 30 ¹estudiantes.

Tabla 2

Distribución de la población por grado, sección y sexo (muestra)

Grado y sección	Total
Primero A	6
Segundo B	6
Tercero C	7
Cuarto D	5
Quinto E	6
Total	30

1 *Nota.* Los datos corresponden a las nóminas oficiales de matrícula de la IE.

¹⁵ El estudio empleó el muestreo no probabilístico intencional, debido a que se seleccionó a los alumnos que en específico cursan el área EPT y hacen uso de la plataforma Classroom (Rodríguez y Mendivelso, 2018). Ellos fueron seleccionados porque se consideró a los que asistieron en la fecha seleccionada para recopilar información, siendo en total 30 (ver Tabla 2).

2 ² 2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Se empleó como técnica a la encuesta de manera individual, cuyo fin permitió obtener información primaria de los estudiantes. Esta información se plasmó en el instrumento cuestionario, realizado para cada variable. A su vez, el cuestionario ejecutado fue adaptado de Avilés (2021), pero también fueron validados por tres expertos.

Acorde a lo mencionado por Gallardo (2017) define que es necesario que la información recopilada pase por una fase de procesamiento y análisis, con la finalidad de generar una mejor interpretación de los datos mediante tablas o figuras.

En referencia al grado de fiabilidad, el Alfa de Cronbach es un indicador que decide que tan fiable es el instrumento. Así, el instrumento se adaptó de Avilés (2021), que para la variable plataforma Classroom tiene un valor de 96% (13 elementos) y para la variable aprendizaje en el área de EPT un valor de 91.6% (11 elementos); demostrando que los instrumentos son aplicables.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

El procesamiento se realizó después del permiso respectivo de la institución educativa. Primero, se coordinó la fecha y hora; segundo, se fue aplicar a los alumnos de secundaria; tercero, se procesó la información en Excel 2019 y finalmente se importó a SPSS28.

Se realizó el análisis de datos haciendo uso de la estadística inferencial; este método de análisis permite obtener resultados en base a la contrastación de hipótesis, allí se utilizó el estadígrafo correlación por rangos de Spearman para dar respuesta a los objetivos específicos y el objetivo general.

2.6 Aspectos éticos en investigación

La investigación cumple los criterios establecidos por la Asociación Británica de Investigación Educativa (2018) que establece que todo estudio debe realizarse con transparencia, consentimiento, permita el derecho a retirarse sin generar daños a terceros y reservando la privacidad de los datos. En ese sentido se cumplió los criterios éticos establecidos porque los estudiantes aceptaron los términos establecidos y participaron de manera voluntaria. A su vez, se cumplió con el protocolo de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y se siguió la

normatividad internacional APA séptima edición, logrando con ello una investigación auténtica y de consistencia científica.

III. RESULTADOS

3.1 Presentación y análisis de resultados

3.3.1 Resultados de la variable Plataforma Classroom

Tabla 3

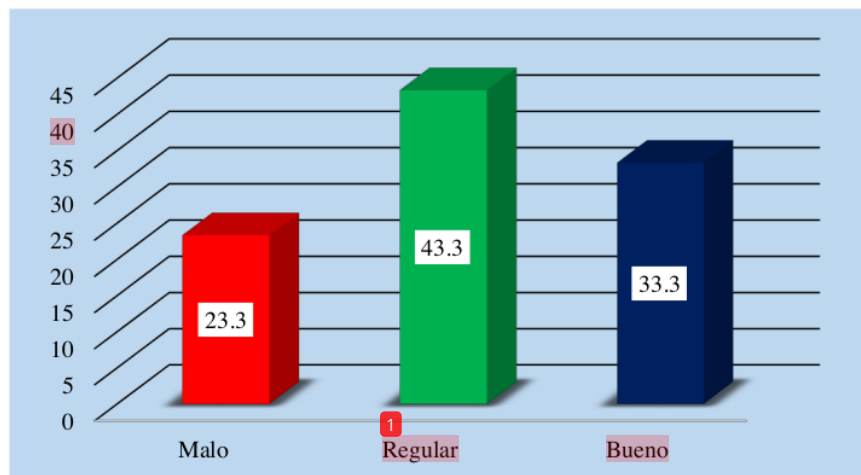
Descriptivo de la variable Plataforma Classroom medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario

Nivel	Frecuencia	%
Bajo	7	23.3%
Regular	13	43.4%
Bueno	10	33.3%
Total	30	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados.

Figura 2

Niveles de la variable Plataforma Classroom medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario



Nota. Elaborada con los datos de la tabla 5.

Descripción. Según la Tabla 5 y Figura 2 se identifica que (13) estudiantes califican de nivel regular a la variable plataforma Classroom en un 43,33%, mientras que el

23.33% de (7) estudiantes lo considera malo y el 33.33% de (10) estudiantes lo califica de bueno.

Tabla 4

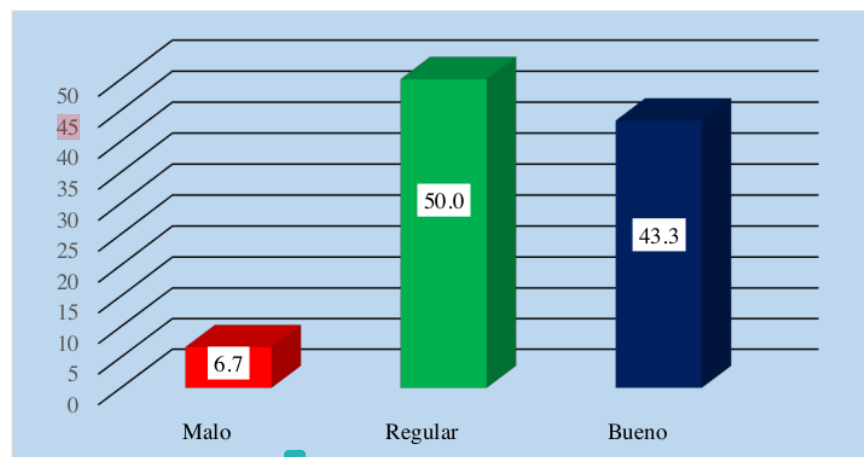
Descriptivo de la dimensión aspectos pedagógicos medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario

Nivel	Frecuencia	%
Bajo	2	6.7%
Regular	15	50.0%
Bueno	13	43.4%
Total	30	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados.

Figura 3

Niveles de la dimensión aspectos pedagógicos medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario



Nota. Construida con los datos de la tabla 6.

Descripción. Según la Tabla 6 y Figura 3 se identifica que (15) estudiantes califican en un nivel regular a la dimensión aspectos pedagógicos con un 50.00%, mientras que el 6.67% de (2) estudiantes lo considera malo y el 43.33% de (13) estudiantes lo califica de bueno.

Tabla 5

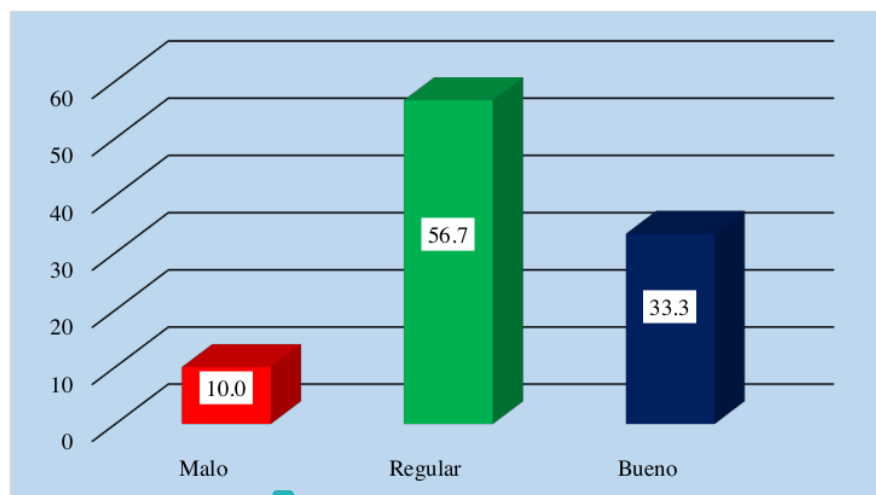
Descriptivo de la dimensión herramientas de la plataforma Classroom medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario

Nivel	Frecuencia	%
Bajo	3	10.0%
Regular	17	56.7%
Bueno	10	33.3%
Total	30	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados.

Figura 4

Niveles de la dimensión herramientas de la plataforma Classroom medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario



Nota. Construida con los datos de la tabla 7.

Descripción. Según la Tabla 7 y Figura 4 se identifica que (17) estudiantes califican en un nivel regular a la dimensión herramientas de la plataforma Classroom en un 56.67%, mientras que el 10.0% de (3) estudiantes lo considera malo y el 33.33% de (10) estudiantes lo califica de bueno.

Tabla 6

Descriptivo de la dimensión gestión de recursos medido en estudiantes de

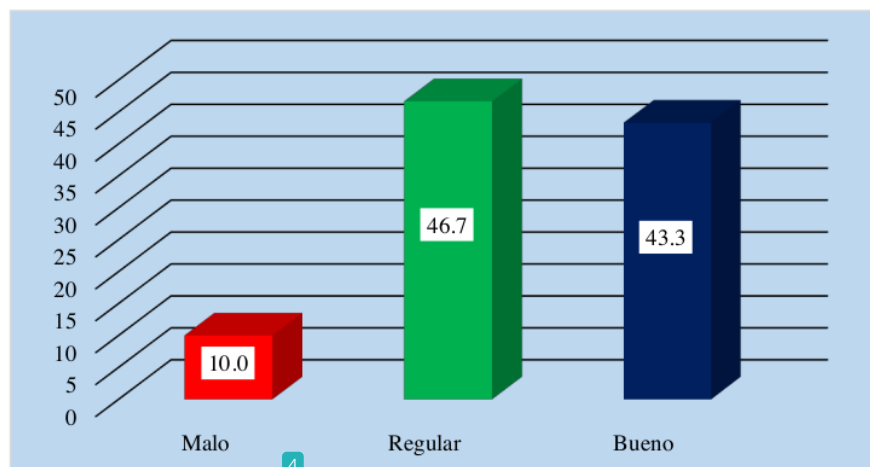
secundaria de la Institución Educativa de Rosario

Nivel	Frecuencia	%
Bajo	3	10.0%
Regular	14	46.7%
Bueno	13	43.3%
Total	30	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados.

Figura 5

Niveles de la dimensión gestión de recursos medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario



Nota. Construida con los datos de la tabla 8.

Descripción. Según la Tabla 8 y Figura 5 se identifica que (14) estudiantes califican en un nivel regular a la dimensión gestión de recursos en un 46.67%, mientras que el 10.0% de (3) estudiantes lo considera malo y el 43.33% de (13) estudiantes lo califica de bueno.

3.3.2 Resultados de la variable EPT

Análisis descriptivo de la variable EPT con sus respectivas dimensiones.

Tabla 7

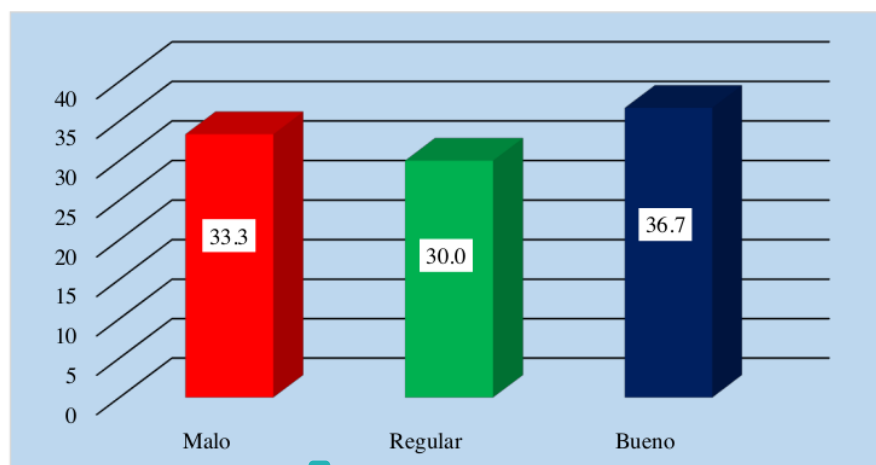
Descriptivo de la variable aprendizaje en el área de EPT medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	33.3%
Regular	9	30.0%
Bueno	11	36.7%
Total	30	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados.

Figura 6

Niveles de la variable aprendizaje en el área de EPT medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario



Nota. Construida con los datos de la tabla 9.

Descripción. Según la Tabla 9 y Figura 6 se identifica que (11) estudiantes califican en un nivel bueno a la variable aprendizaje en el área de EPT en un 36.67%, mientras que el 30.0% de (9) estudiantes lo considera regular y el 33.33% de (10) estudiantes lo califica de malo.

Tabla 8

Descriptivo de la dimensión gestión de proyectos medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario

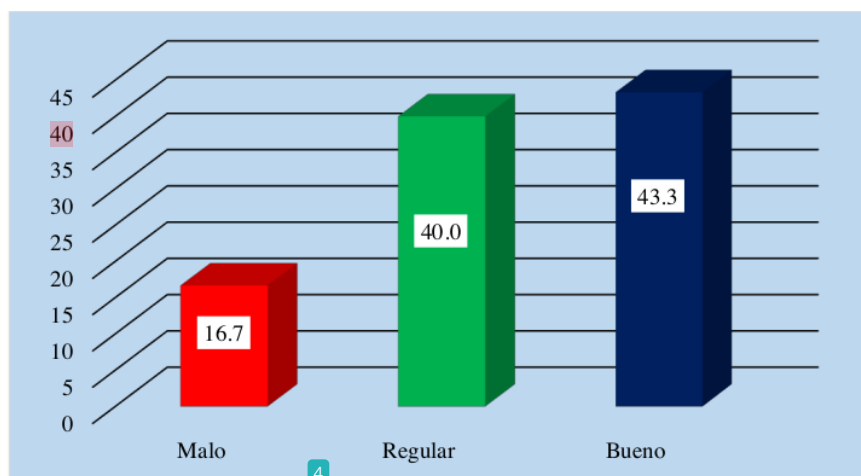
Nivel	Frecuencia	%
Bajo	5	16.7%

Regular	12	40.0%
Bueno	13	43.3%
Total	30	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados.

Figura 7

Niveles de la dimensión gestión de proyectos medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario



Nota. Construida con los datos de la tabla 10.

Descripción. Según la Tabla 10 y Figura 7 se identifica que (13) estudiantes califican en un nivel bueno a la dimensión gestión de proyectos en un 43.3%, mientras que el 16.67% de (5) estudiantes lo considera malo y el 40.00% de (12) de estudiantes lo califica de bueno.

Tabla 9

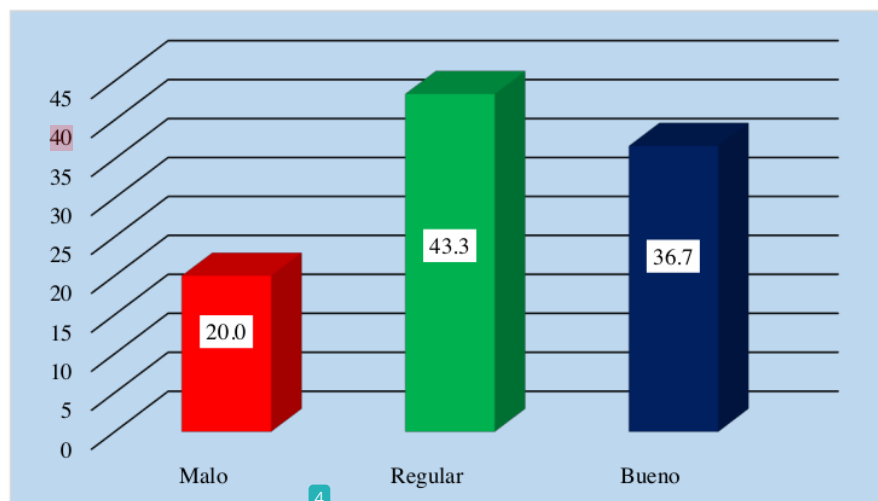
Descriptivo de la dimensión gestión de entornos virtuales medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario

Nivel	Frecuencia	%
Bajo	6	20.0%
Regular	13	43.3%
Bueno	11	36.7%
Total	30	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados.

Figura 8

Niveles de la dimensión gestión de entornos virtuales medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario



Nota. Construida con los datos de la tabla 11.

Descripción. Según la Tabla 11 y Figura 8 se identifica que (13) estudiantes califican en un nivel regular a la dimensión gestión de entornos virtuales en un 43.3%, mientras que el 20.00% de (6) estudiantes lo considera regular y el 36.67% de (11) estudiantes lo califica de bueno.

Tabla 10

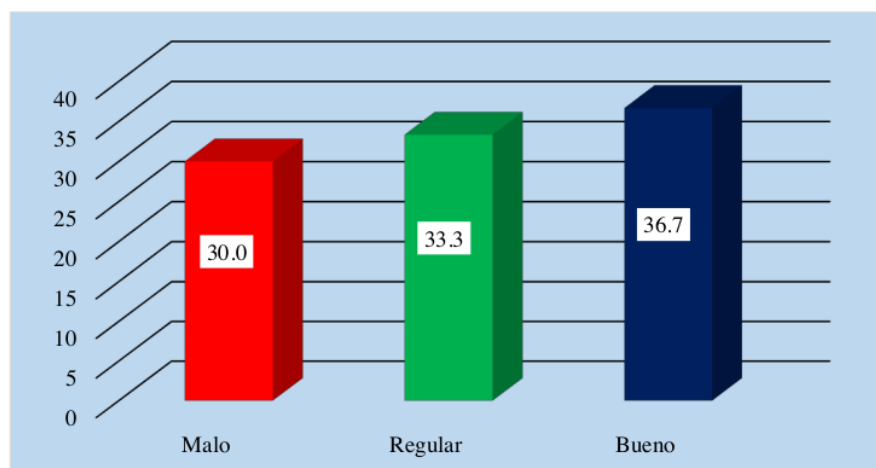
Descriptivo de la dimensión gestión de aprendizaje autónomo medido en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario

Nivel	Frecuencia	%
Bajo	9	30.0%
Regular	10	33.3%
Bueno	11	36.7%
Total	30	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados.

Figura 9

Niveles de la dimensión gestión de aprendizaje autónomo medido en estudiantes de



Nota. Construida con los datos de la tabla 12.

Descripción. Según la Tabla 12 y Figura 9 se identifica que (11) estudiantes califican en un nivel bueno a la dimensión gestión de aprendizaje autónomo en un 36.67%, mientras que el 33.33% de (10) estudiantes lo considera regular y el 30.00% de (9) estudiantes lo califica de malo.

3.3.3 Prueba de normalidad

Primero se desarrolla la prueba de normalidad para detectar el estadígrafo a utilizar en el cumplimiento de los objetivos planteados.

Tabla 11

Prueba de normalidad de las variables plataforma Classroom y aprendizaje en el área EPT con sus respectivas dimensiones

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Aspectos pedagógicos	,758	30	<,001
Herramientas de Classroom	,792	30	<,001
Gestión de recursos	,754	30	<,001
Plataforma Classroom	,760	30	<,001
Aprendizaje en el área EPT	,882	30	,003

Nota: Base de datos de SPSS V28

Descripción. Según la Tabla 13 se identifica la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, es una prueba que se encarga de identificar la distribución de las variables y con ello lograr seleccionar el estadígrafo adecuado para encontrar la correlación de variables, es por ello que se genera la prueba para la variable aprendizaje en el área EPT y plataforma Classroom con sus dimensiones (aspectos pedagógicos, herramientas de Classroom y gestión de recursos).

Ante ello, la hipótesis contrastada según la prueba de Shapiro-Wilk presenta significancia inferior al 0.05, demostrando que se rechaza la hipótesis nula y se infiere que las variables tienen distribución libre (distribución no normal). El resultado permite identificar que el estadígrafo más adecuado para poder calcular las correlaciones planteadas en los objetivos es la correlación por rangos de Spearman.

3.3.4 Prueba de correlación a las variables y dimensiones

Tabla 12

Prueba estadística de Rho de Spearman para plataforma classroom y los niveles de aprendizaje en educación para el trabajo

		Aprendizaje en educación para el trabajo
Aspectos pedagógicos	Coeficiente de correlación	0.875
	Sig. (bilateral)	<.001
	N	30
Herramientas Classroom	Coeficiente de correlación	0.897**
	Sig. (bilateral)	<.001
	N	30
Gestión de recursos	Coeficiente de correlación	0.869**
	Sig. (bilateral)	<.001
	N	30
Plataforma Classroom	Coeficiente de correlación	0.894**
	Sig. (bilateral)	<.001
	N	30

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

Nota. Base de datos de SPSS V 28

Descripción. Según la Tabla 14 se demuestra que la variable Plataforma Classroom y el aprendizaje en EPT presentan una relación positiva y significativa, ello se evidencia por el coeficiente de correlación cuyo grado es alto. Asimismo, las dimensiones de la plataforma Classroom (aspectos pedagógicos, herramientas classroom y gestión de recursos) siguen la misma dirección de correlación encontrada con grado alto y significancia menor al 0.05, implicando aceptar la hipótesis de investigación.

3.2 Prueba de hipótesis

3.2.1 Para las variables plataforma classroom y aprendizaje en Educación para el Trabajo

- Formulación de hipótesis

H₀₁: No existe relación entre la Plataforma Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022.

$$H_{01}: r_{01} = 0$$

H_{a1}: Existe relación entre la Plataforma Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022.

$$H_{a1}: r_{a1} > 0$$

- Estadística de contraste

Rho de Spearman, por la presencia de distribución libre.

- Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

- Resultados

Tabla 13

Prueba de contrastación de relación entre la variable plataforma Classroom y aprendizaje en Educación Para el Trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022

r	α	p	Sig
---	----------	---	-----

0.894**	0.05	<,001	Sí existe relación
---------	------	-------	--------------------

Nota. Construido con los datos de la tabla 12.

- Decisión

En la Tabla 15 se identifican los resultados del estadígrafo Rho de Spearman que permite contrastar la hipótesis nula. Para poder satisfacer la condición de existencia de relación, se tiene que cumplir que el valor de significancia tenga que ser menor a 0.05 y en la Tabla 15 se evidencia un valor de significancia de <,001; lo que significa el rechazo de Ho y se infiere que existe relación entre plataforma Classroom y aprendizaje en EPT.

La relación encontrada en una muestra de 30 estudiantes, según la Tabla 13 es directa porque se obtiene un signo positivo en el coeficiente de correlación y su grado es fuerte, debido a que tiene un valor de 0.894, es decir, que la plataforma Classroom se relaciona en un 89.4% con el aprendizaje en EPT.

3.2.2 En la dimensión aspectos pedagógicos y el aprendizaje en educación para el trabajo

- Formulación de hipótesis

Ho: No existe relación entre la dimensión aspectos pedagógicos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022.

$$H_{01}: r_{01} = 0$$

Hi: Existe relación entre la dimensión aspectos pedagógicos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022.

$$H_{a1}: r_{a1} > 0$$

- Estadística de contraste

Rho de Spearman, por la presencia de distribución libre.

- Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

- Resultados

Tabla 14

Prueba de contrastación de relación entre la dimensión aspectos pedagógicos y aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022

r	α	p	Sig
0.875**	0.05	<.001	Sí existe relación

Nota. Construido con los datos de la tabla 12.

- Decisión

En la Tabla 16 se identifican los resultados del estadígrafo Rho de Spearman que permite contrastar la hipótesis nula. Para poder satisfacer la condición de existencia de relación, se tiene que cumplir que el valor de significancia tenga que ser menor a 0.05 y en la Tabla 16 se evidencia un valor de significancia de <.001; lo que significa el rechazo de H_0 e inferir que existe relación entre aspectos pedagógicos y aprendizaje en EPT.

La relación encontrada en una muestra de 30 estudiantes, según la Tabla 14 es directa porque se obtiene un signo positivo en el coeficiente de correlación y su grado es fuerte, debido a que tiene un valor de 0.875, es decir, que los aspectos pedagógicos se relacionan en un 87.5% con el aprendizaje en EPT.

3.2.3 En la dimensión herramientas Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo

- Formulación de hipótesis

H_0 : No existe relación entre la dimensión herramientas de Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022.

$$H_{01}: r_{01} = 0$$

H_1 : Existe relación entre la dimensión herramientas de Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022.

$$H_{a1}: r_{a1} > 0$$

- Estadística de contraste

Rho de Spearman, por la presencia de distribución libre.

- Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

- Resultados

Tabla 15

Prueba de contrastación de relación entre la dimensión herramientas de Classroom y aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022

r	α	p	Sig
0.897**	0.05	<.001	Sí existe relación

Nota. Construido con los datos de la tabla 12.

- Decisión

En la Tabla 17 se identifican los resultados del estadígrafo Rho de Spearman que permite contrastar la hipótesis nula. Para poder satisfacer la condición de existencia de relación, se tiene que cumplir que el valor de significancia tenga que ser menor a 0.05 y en la Tabla 17 se evidencia un valor de significancia de <.001; lo que significa el rechazo de H_0 e inferir que existe relación entre herramientas de Classroom y aprendizaje en EPT.

La relación encontrada en una muestra de 30 estudiantes, según la Tabla 15 es directa porque se obtiene un signo positivo en el coeficiente de correlación y su grado es fuerte, debido a que tiene un valor de 0.897, es decir, que las herramientas de Classroom se relaciona en un 89.7% con el aprendizaje en EPT.

3.2.4 En la dimensión gestión de recursos y aprendizaje en educación para el trabajo

- Formulación de hipótesis

H_0 : No existe relación entre la dimensión gestión de recursos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022.

$$H_{01}: r_{01} = 0$$

H_1 : Existe relación entre la dimensión gestión de recursos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022.

$$H_{a1}: r_{a1} > 0$$

- Estadística de contraste

Rho de Spearman, por la presencia de distribución libre.

- Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

- Resultados

Tabla 16

Prueba de contrastación de relación entre la dimensión gestión de recursos y aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario, 2022

r	α	p	Sig
0.869**	0.05	<,001	Sí existe relación

Nota. Construido con los datos de la tabla 12.

- Decisión

En la Tabla 18 se identifica el estadígrafo Rho de Spearman que permite contrastar la hipótesis nula. Para poder satisfacer la condición de existencia de relación, se tiene que cumplir que el valor de significancia tenga que ser menor a 0.05 y en la Tabla 18 se evidencia un valor de significancia de <,001; lo que significa el rechazo de H_0 e inferir que existe relación entre gestión de recursos y aprendizaje en EPT.

La relación encontrada en una muestra de 30 estudiantes, según la Tabla 16 es directa porque se obtiene un signo positivo en el coeficiente de correlación y su grado es fuerte, debido a que tiene un valor de 0.894, es decir, que la gestión de recursos se relaciona en un 86.9% con el aprendizaje en EPT.

IV. DISCUSIÓN

³ En este apartado se expone la discusión; respecto al objetivo específico 1: **determinar la relación que existe entre la dimensión aspectos pedagógicos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria.** Según lo encontrado, estadísticamente a través de la correlación por rangos de Spearman se evidencia un valor de significancia de $<,001$; lo que significa el rechazo de H_0 e inferir que existe relación entre aspectos pedagógicos y aprendizaje en EPT. La relación encontrada en una muestra de 30 estudiantes es directa porque se obtiene un signo positivo en el coeficiente de correlación y su grado es fuerte, debido a que tiene un valor de 0.875, es decir, que los aspectos pedagógicos se relacionan en un 87.5% con el aprendizaje en EPT.

El resultado anterior se refuerza con Gutierrez (2022) porque encuentra una correlación positiva entre gestión de los recursos con el aprendizaje a un nivel de 73.8%. Se suma Negara (2018) porque considera que la plataforma Classroom en el 88.51% de estudiantes es muy útil para aprender; a su vez, es considerado como promotor de un aprendizaje efectivo, por el 80.37%

También, refuerza García (2020) al considerar que mediante la plataforma Google Classroom mejoran su comunicación e interacción en clases y fuera de clases. Mientras que Huzco y Romero (2018) concluyen que la plataforma Google Classroom mejora significativamente la interdependencia positiva, las destrezas de colaboración y la interacción en las alumnas. Por lo tanto, son los aspectos pedagógicos del uso de la plataforma Google Classroom los que permiten un adecuado aprendizaje en el área EPT.

¹¹ En correspondencia al **objetivo específico 2: determinar la relación que existe entre la dimensión herramientas de Classroom y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria.** ² Según lo encontrado, estadísticamente a través de la correlación por rangos de Spearman se evidencia un valor de significancia de $<,001$; lo que significa el rechazo de H_0 e inferir que existe correlación entre herramientas de Classroom y aprendizaje en EPT. La relación encontrada en una muestra de 30 estudiantes es directa porque se obtiene un signo positivo en el coeficiente de correlación y su grado es fuerte, debido a que tiene un valor de 0.897, es decir, que las herramientas de Classroom se relaciona en un 89.7% con el aprendizaje en EPT.

Lo mencionado en el párrafo anterior, se refuerza con Gutierrez (2022) porque encuentra una correlación positiva entre las herramientas con el aprendizaje a nivel del 68.7%. Añade Gil y Peña (2020) que la plataforma Google Classroom está permitiendo que las herramientas sirvan de provecho para que los estudiantes logren aumentar su autonomía en enseñanza-aprendizaje y promuevan la resiliencia de los aprendizajes.

También se refuerza con García (2020) ya que considera que mediante la plataforma Google Classroom los estudiantes emplean eficientemente el equipo y aula virtual. Esto ha contribuido para Chávez y Hoyos (2022) que en 88 estudiantes presenten un nivel regular en el aprendizaje a través de las herramientas digitales classroom, mientras que sólo un 31% logró tener un aprendizaje alto.

Finalmente, en cuanto al ¹¹ objetivo específico 3: determinar la relación que existe ² entre la dimensión gestión de recursos y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de secundaria. Según lo encontrado, estadísticamente a través de la correlación por rangos de Spearman se evidencia un valor de significancia de $<.001$; lo que significa el rechazo de H_0 e inferir que existe relación entre gestión de recursos y aprendizaje en EPT. La relación encontrada en una muestra de 30 estudiantes es directa porque se obtiene un signo positivo en el coeficiente de correlación y su grado es fuerte, debido a que tiene un valor de 0.894, es decir, que la gestión de recursos se relaciona en un 86.9% con el aprendizaje en EPT.

Este resultado es reforzado por Gutierrez (2022) debido a que identifica una correlación positiva entre la gestión de los recursos en el entornos virtuales con el aprendizaje a un nivel de 51.7%. También, ello se evidencia en Negara (2018) porque demostraron que la plataforma Google Classroom también promueve la facilidad de uso (91.85%). Por lo tanto, la plataforma Classroom tiene recursos los cuales están permitiendo un correcto aprendizaje dentro del área de EPT.

Por último, en referencia al ³ objetivo general: determinar la relación que existe entre la Plataforma Classroom y el aprendizaje en Educación Para el Trabajo. Según lo encontrado, estadísticamente a través de la correlación por rangos de Spearman se evidencia un valor de significancia de $<.001$; lo que significa el rechazo de H_0 e inferir que existe relación entre plataforma Classroom y aprendizaje en EPT. La relación encontrada en una muestra de 30 estudiantes es directa porque se obtiene un signo positivo en el coeficiente de correlación y su grado es fuerte, debido a que tiene un valor

de 0.894, es decir, que la plataforma Classroom se relaciona en un 89.4% con el aprendizaje en EPT.

Lo encontrado se refuerza con Gutierrez (2022) porque encontró en estudiantes de secundaria que existe ²⁴ correlación positiva entre las variables analizadas con un nivel de asociación de 69.4%; concluyendo que la plataforma Google Classroom es un contribuyente en brindar satisfacción e interés por los aprendizajes. También agrega Avilés (2021) que en 98 estudiantes, logró identificar una correlación existente entre la plataforma Google Classroom y el aprendizaje en el área EPT.

Por otro lado, se tiene a Gil y Peña (2020) que en 30 estudiantes encontró que desconocen el uso de la plataforma y la manera de obtener conocimientos con el uso de enseñanza, pero con lo evidenciado concluyó que la implementación de la plataforma Google Classroom está permitiendo que las herramientas sirven de provecho para que los estudiantes logren aumentar su autonomía en enseñanza-aprendizaje y promuevan la resiliencia de los aprendizajes.

Así Blimpo et al. (2020) manifiesta que existen evidencias sólidas del efecto positivo del programa asistido por computadora en el aprendizaje de los estudiantes, aunque todavía existen ciertos inconvenientes como el soporte técnico y la electricidad en lugares alejados. Concluyendo, que los tomadores de decisiones deben de dar prioridad a nuevas soluciones a los inconvenientes presentados, para brindar un respaldo al uso de la tecnología en el aula. Por lo tanto, también refuerza el estudio.

Se suma Ramadhani et al. (2019) al encontrar que la plataforma Google Classroom permite aumentar significativamente el aprendizaje a comparación de la enseñanza convencional. Concluyendo que gracias a la plataforma Google Classroom los estudiantes tienen nueva experiencia de aprendizaje que les permite desenvolverse tanto en clase como fuera del aula. Añade Negara (2018) que la plataforma Google Classroom es una plataforma que está cambiando la perspectiva de enseñanza en los estudiantes permitiendo lograr mejores aprendizajes de una manera diferente de enseñanza. Por último, Huzco y Romero (2018) en 48 alumnas obtuvo que existe un efecto significativo ¹⁸ en la utilización de plataforma Google Classroom para el aprendizaje, debido a que pasó de tener un 32% de estudiantes con alto nivel de aprendizaje a tener el 80%. Evidenciando con ello que la plataforma Classroom es una herramienta adecuada para contribuir a evidenciar un adecuado aprendizaje en el área EPT.

V. CONCLUSIONES

Primera: Existe una correlación positiva fuerte entre el uso de plataforma Classroom y el aprendizaje, debido a que tiene un valor de 0.894***, es decir, que la plataforma Classroom se relaciona en un 89.4% con el aprendizaje en EPT en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario en el 2022.

Segunda: Existe una correlación positiva fuerte entre los aspectos pedagógicos con el aprendizaje, debido a que tiene un valor de 0.875***, es decir, que los aspectos pedagógicos se relacionan en un 87.5% con el aprendizaje en EPT en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario en el 2022.

Tercera: Existe una correlación positiva fuerte entre las herramientas de la plataforma Classroom con el aprendizaje, debido a que tiene un valor de 0.895***, es decir, que las herramientas de la plataforma Classroom se relacionan en un 89.5% con el aprendizaje en EPT en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario en el 2022.

Cuarta: Existe una correlación positiva fuerte entre la gestión de recursos con el aprendizaje, debido a que tiene un valor de 0.894***, es decir, que las herramientas de la plataforma Classroom se relacionan en un 89.4% con el aprendizaje en EPT en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Rosario en el 2022.

VI. RECOMENDACIONES

Primera: Se sugiere que exista capacitación por parte del Ministerio de educación y las UGEL respectivas capacitaciones a profesores ¹⁶ y estudiantes en la utilización de la Plataforma Classroom, con el propósito de instruir hacia una educación digital según meta visión al 2050.

Segunda: Según las actividades pedagógicas se recomienda que sean los docentes los que establezcan las pautas respectivas ³³ en cada sesión de aprendizaje en el área de EPT, es decir, proporcionar a los estudiantes retroalimentación y una didáctica tanto práctica como teórica sobre la plataforma Classroom.

Tercera: Se recomienda sobre el uso de las herramientas Classroom que hagan uso de los recursos que brinda la plataforma, en ese sentido trabajar de la mano con todas las herramientas como Gmail, Meet, Drive, Chat, entre otros. La promoción de estas herramientas permitirá que se mejore las habilidades digitales de los estudiantes y con ello se promueva un mejor aprendizaje

Cuarta: Referente a la gestión de recursos se recomienda que sean las instituciones las que deban crear alianzas ³² con entidades de educación superior para que brinden charlas a los estudiantes sobre las ventajas de la gestión de los recursos de la plataforma Classroom, cuyo impacto a corto plazo sea el uso concurrente de este entorno digital.

PLATAFORMA CLASSROOM Y APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ROSARIO, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Gitam University Trabajo del estudiante	1%
5	pt.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	repositorio.ups.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
11	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.telematica.ccadet.unam.mx Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
15	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
16	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
17	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
18	Angélica María Bacuilima-Arévalo, Darwin Gabriel García-Herrera, Sergio Constantino Ochoa-Encalada, Juan Carlos Erazo-Álvarez et al. "Google Classroom y Flipped Classroom	<1 %

como estrategias educativas en Educación Básica", EPISTEME KOINONIA, 2020

Publicación

19	intra.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.uisek.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad ICESI Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to Universidad Cuauhtemoc Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
26	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
27	espiritualidadycomunicacion.blogia.com Fuente de Internet	<1 %
28	moam.info Fuente de Internet	<1 %

repositorio.autonoma.edu.pe

29

Fuente de Internet

<1 %

30

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

31

www.javeriana.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

32

www.rencontres-montblanc.coop

Fuente de Internet

<1 %

33

www.youtube.com

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Apagado