

PLATAFORMA CLASSROOM Y APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE YANAHUANCO, 2022

por Edith Noya, Guillermo Valle Cristian Rodolfo Poma Sante

Fecha de entrega: 22-jul-2023 08:44a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2134965704

Nombre del archivo: INFORME_DE_TESIS_2023_CRISTIAN_EDITH_TURNITING_2.docx (113.46K)

Total de palabras: 8165

Total de caracteres: 46528

1
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN
SECUNFARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E
INFORMATICA



PLATAFORMA CLASSROOM Y APRENDIZAJE COLABORATIVO
EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE YANAHUANCO, 2022

Tesis para obtener al Título Profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN
COMPUTACIÓN E INFORMATICA

AUTOR

Br. Edith Noya, Guillermo Valle

Br. Cristian Rodolfo Poma Sante

ASESORA

Mg. María Isabel, Inga Japa

Código orcid: <https://0000-0002-1111-3700>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO - PERÚ

2023

I. INTRODUCCIÓN

Desde el contexto internacional, existe una gran preocupación y es necesario utilizar la comprensión y la aplicación de la tecnología y la tecnología de la información (TIC) para cualquier tipo de trabajo porque va acompañado de progreso. Sin embargo, los requisitos para el puesto eran muy diferentes a los actuales. De igual modo, esta es una de las principales competencias que deben poseer los egresados de las instituciones de educación (ONU, 2017).

Con relación a un estudio del problema de manera histórica se pudo determinar que, según, Cuvi (2017) se han producido dificultades dentro de varias instituciones educativas donde la enseñanza virtual, debido a que no todos pueden utilizar recursos de e-learning, ya que existe una falta de gestión de plataformas. De igual forma esta problemática se puede asumir como un reto en adquirir mayores capacidades y beneficios para un mejor desenvolvimiento en nuestra sociedad.

En el contexto nacional, según, Aguilar (2018) indicó que la educación peruana está cambiando debido a la influencia de las TIC. Esta es una nueva forma de aprender y promover la interacción entre maestros y estudiantes a través de medios digitales, como plataformas virtuales. Sin embargo, la integración de la plataforma del aula en el proceso educativo ha traído ventajas y debilidades, especialmente la plataforma de aula de Google. El uso de nuevas plataformas es diferente del aula típica, y Google Classroom lo hace parecer muy atractivo para la motivación de los estudiantes, sobre todo porque utilizan medios prácticos para presentar sus actividades, no solo en cuadernos de escritura a mano para completar el curso, sino en medios innovadores.

A nivel y ámbito local, en la Institución Educativa Julio Ramon Ribeyro de Rosario, se han superado varios problemas, ya que en un principio no todos tenían los medios y recursos disponibles con el fin de realizarlos en las clases, a pesar de todos los esfuerzos, el conocimiento y la exploración de los recursos tecnológicos es reducida, lenta y un poco insuficiente. En ese sentido se necesita explorar y reconocer los aportes de la aplicación Google Classroom para poder optimizar su procedimiento de enseñanza y el aprendizaje en los educandos de secundaria.

Según los argumentos mencionados anteriormente, nace la necesidad de examinar la aplicación de Google Classroom de que los maestros y toda la comunidad educativa conozca cuáles son sus beneficios. Por lo tanto, surge la siguiente pregunta: ²² ¿Cuál es la relación que existe ⁹ entre la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022? Del mismo modo, surgen los siguientes problemas específicos ⁸ PE1 ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Classroom y gestión de procesos en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022? PE2 ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Classroom y ejecución de procesos en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022? PE3 ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Classroom y comprensión y aplicación de tecnologías en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022?

Sobre la justificación, este estudio está teóricamente justificado, porque colabora con nuevas ideas, conocimientos, definiciones y conceptos de una plataforma de aula y capacitación conjunta. Además, establece nuevos métodos, métodos y estrategias para el aprendizaje en diferentes aspectos.

La plataforma classroom es una estrategia impulsada por las tecnologías y que su uso y valor se viene generalizando en los sistemas educativos. Considerando que todo proceso didáctico, debe tener un fundamento teórico que permita prever los logros de su aplicación, la investigación se justifica porque es viable la revisión bibliográfica y de antecedentes investigativos, lo cual ayuda a conocer sobre los fundamentos teóricos que ordenan el proceso de resolución de problemas. Asimismo, se deberá registrar información sobre el aprendizaje colaborativo y como éste ayuda en el logro de competencias de los estudiantes.

En cuanto al punto de vista metodológico, la investigación se justifica porque permite hacer uso del método hipotético-deductivo, que implica una contrastación de la teoría existente con la realidad concreta que se investiga. Para ello, las técnicas de investigación científica como la encuesta recogieron los datos que ayudan a explicar los resultados.

En ese sentido, el trabajo de investigación contribuye a nuevas estrategias, métodos, métodos y medidas para mejorar las estrategias de capacitación a través de la plataforma del aula y sus herramientas en el campo de la educación. Por consiguiente, el estudio requirió la construcción de instrumentos, los cuales se obtuvieron de la operacionalización de cada una de las variables: En ese sentido, la investigación se justifica porque aporta nuevos instrumentos para la medición de estas variables.

En cuanto a la justificación práctica y este estudio están tratando de mejorar el aprendizaje técnico a través de las herramientas del aula. Del mismo modo, proporcione de base como lecciones aprendidas para futuras investigaciones y para ejecutar sesiones de clase. La articulación práctica del aprendizaje colaborativo para optimizar las posibilidades de logro de aprendizaje, es una de las experiencias que la investigación debe medir y con ello explicar cómo se mejoran la capacidad de los estudiantes. Desde esta perspectiva, se podrá determinar la relación con la plataforma classroom en los estudiantes, son responsabilidad del aprendizaje colaborativo que se ha venido dando en la institución educativa donde se realiza el estudio.

Se formuló como objetivo general Determinar la relación que existe entre la Plataforma classroom y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022. Sobre los objetivos específicos OE1. Identificar la relación que existe entre la plataforma Classroom y gestión de procesos en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022. OE2 Identificar la relación que existe entre la plataforma Classroom y ejecución de procesos en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022. OE3 Identificar la relación que existe entre la plataforma Classroom y comprensión y aplicación de tecnologías en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022

De acuerdo al marco teórico, sobre los antecedentes internacionales García (2021) Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Su objetivo fue desarrollar habilidades digitales cuando trabaje con herramientas que se han desarrollado para implementar el trabajo de colaboración en la Unidad Educativa Ciudad de Jipijapa. Metodología: La capacitación se basó en un plan de estudios del modelo constructivista 5E, que se basa en 5 fases: ganchos, investigación, explicación, preparación y evaluación. Conclusiones: aprendizaje colaborativo practicado en entornos virtuales de aprendizaje (EVA), objetivos comunes en un entorno constructivista de aprendizaje activo y colaborativo de acuerdo con los principios de respeto, solidaridad, clima de amistad, confianza y responsabilidad en las diversas tareas de aprendizaje. La introducción del trabajo colaborativo en el departamento educativo de la ciudad de Jipijapa ha potenciado la participación en la lección, en ambientes virtuales de aprendizaje que implementan el método de aprendizaje colaborativo, buenas prácticas educativas de apoyo mutuo para la experiencia y la interacción entre los estudiantes.

Leda (2017) presenta su investigación sobre El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo. Objetivo: Sugerir el trabajo conjunto como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de quinto grado. Metodología: Enfoque epistemológico cualitativo con diseño no experimental de campo, en el que se utilizó como instrumento de recolección de información la transección descriptiva, se utilizó entrevista a estudiantes y docentes de instituciones educativas de grado quinto. Francisco José de Caldas de Soledad-Atlántico. Los resultados de este estudio tienen como objetivo describir el camino de la cooperación como una estrategia didáctica que apoya el desarrollo del pensamiento crítico entre los estudiantes. Conclusión: podemos confirmar que la estrategia didáctica del trabajo colaborativo da ignorancia. Podría haber evidencia.

Rodríguez (2019) El aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Objetivo: cree la condición del problema en relación con los métodos de colaboración en el aprendizaje, que se transmite por entornos virtuales. Metodología: se realizó una revisión bibliográfica de artículos académicos y capítulo de libros sobre aprendizaje colaborativo y entornos virtuales. Además, la búsqueda contenía criterios tales como: artículos académicos en revistas indicadas para la mayor confiabilidad de las fuentes. Se realizó una entrevista y una encuesta, la muestra consistió en 45 estudiantes. Resultados: el 80% indica que prefiere actividades prácticas. Por otro lado, el 20% mostró su falta de interés en estas actividades, mientras que ningún estudiante ha decidido actividades autónomas. El 80% fueron para actividades de colaboración prácticas. Por otro lado, el 10% de las actividades autónomas y otro 10% prefirieron una combinación de autónomo y práctico. Conclusión: los alumnos con experiencias previas en este tipo de proceso de aprendizaje han expresado la importancia de la interacción, la participación, la responsabilidad de la participación y la responsabilidad grupal del proceso de un modelo constructivista, es decir, procesos sociales sin jerarquías, para construir el conocimiento de la medicina simbólica y de artefactos físicos.

Salgado (2018) tenía el objetivo principal de explorar la experiencia de los estudiantes y maestros en cursos de posgrado en modo virtual. Su investigación fue de un tipo cualitativo, consta de 16 estudiantes en dos grupos focales y 10 maestros responsables de los cursos virtuales. El cuestionario se usó como instrumento. Según los resultados de la investigación, se estableció la conclusión de que los estudiantes están satisfechos con los cursos virtuales, pues se determina que los cursos con mayor aprovechamiento son los cursos con mayor organización, retroalimentación, uso de estrategias de enseñanza y necesidades académicas. Además, se identificó que los estudiantes lograron una significativa experiencia

en los cursos de modo virtual. Es decir, esta investigación es útil porque permite explorar y reflexionar sobre una mejor organización de la enseñanza virtual en el planteamiento de mejores y efectivas estrategias de enseñanza.

A nivel nacional, Fripp (2018) El aprendizaje conjunto en el entorno virtual se aplica al modelo de aprendizaje de inversión del curso de literatura para el cuarto año de educación secundaria. El propósito era reconocer la contribución del modelo de aprendizaje invertido a un enfoque de aprendizaje de colaboración en línea que requiere tres variables. En otras palabras, el rendimiento de ¹⁴ la calidad de interacción, las habilidades de colaboración y la capacidad de cooperar en la cooperación con comentarios literarios. Teoría del método: el enfoque fue cuantitativo y desarrollado a un nivel semi -experimental. El tipo era una encuesta aplicada, y la muestra estaba compuesta por 54 estudiantes pertenecientes a ambas secciones, y el equipo era una hoja de observación y análisis cualitativa. El resultado fue cuantitativo. El 75 % de los hilos de discusión general se generaron en el marco aplicable del modelo de aprendizaje invertido. Del mismo modo, el 58 % de los 269 comentarios que demostraron la intervención de los estudiantes correspondieron al aprendizaje invertido. Conclusión: Este estudio comparativo contribuye activamente al desarrollo del aprendizaje conjunto en línea para apoyar la mejora de los indicadores relacionados con las discusiones grupales, respaldando esta integración de la integración de los estudiantes y mejorando el rendimiento de los indicadores relacionados con las discusiones grupales. Muestra eso. Sin embargo, no se han identificado excelentes contribuciones en el desarrollo de habilidades de colaboración en modelos de clase convencionales.

Ramírez (2017) Impacto del aprendizaje conjunto y el logro del aprendizaje en las instituciones financieras en universidades públicas en Huánuco. El propósito era determinar los efectos ⁶ del aprendizaje conjunto en el desarrollo de cursos de contabilidad de instituciones financieras en universidades públicas, en el logro del aprendizaje, los procedimientos y la actitud. Metodología: El diseño de la investigación usada se experimentó aplicando las pruebas preliminares y posteriores al rendimiento académico. Inspirado en el diseño del programa educativo, además de 12 sesiones, el ajuste del programa, las primeras sesiones en el rango, la metodología a seguir y la última sesión, y finalmente se llevaron a cabo dos sesiones. Después de la prueba. La muestra estaba compuesta por 25 estudiantes. Resultados: ⁶ El programa y la prueba de rendimiento académico se han presentado al análisis de efectividad de Aiken y la prueba de confiabilidad. Conclusión: se juzgó que no era paramétrico, y las estadísticas aplicadas fueron Wilcoxon, y se encontró un impacto

significativo después del programa ($Z = -4,380$; Sig) lo que muestra una la aceptación de la hipótesis de investigación general.

Huillca (2018) Aplicación del aprendizaje colaborativo para lograr el rendimiento académico de los estudiantes de química general de la facultad de ingeniería industrial de la universidad privada. El objetivo fue determinar el impacto del aprendizaje colaborativo en el rendimiento académico de los estudiantes de química general de la Universidad Privada de las Américas. Métodos: Se aplica, a nivel experimental, diseño semiexperimental y las muestras son realizadas por 64 estudiantes del III Ciclo General de Química de Universidades Privadas de las Américas, 32 estudiantes en grupo experimental y 32 estudiantes en grupo control. Un cuestionario fue utilizado por expertos en educación. La conclusión de este estudio mostró que el uso del aprendizaje mejoró significativamente el rendimiento de los estudiantes de universidades privadas, como se demuestra por una diferencia significativa. $P = 0,000$.

Ramos y Tamayo (2018) quienes plantearon el objetivo determinar el impacto del uso de herramientas de aula de Google Classroom para implementar aulas virtuales al mejorar el rendimiento académico de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas en la Universidad Nacional de Callao. Para esto, realizaron un estudio descriptivo, comparativo y cuantitativo longitudinal sobre el diseño experimental. Se utilizaron como muestra 281 estudiantes; concluyendo que, se encontró que antes de utilizar el aula virtual, los estudiantes de ingeniería de sistemas porque tenían una puntuación media baja (12,22), pero tras utilizar la herramienta de aula de Google, su puntuación académica media alcanzó / alta (15,35). En conclusión, se obtuvo que, debido al uso de las herramientas de Google, el uso de las aulas virtuales es fácil y afecta en gran medida en su desempeño de los logros de aprendizaje de los estudiantes de la escuela de la Escuela de Ingeniería del Sistema, así como el acceso a materiales académicos, sus funciones y efectividad. En este sentido, es obvio que el uso de la clase de Google afecta el rendimiento de los estudiantes de dicha casa superior de estudios. Esta investigación es de gran interés para determinar que las aulas virtuales son una gran alternativa para alcanzar mejores logros de aprendizaje.

Huzco y Romero (2018) El propósito de este estudio fue determinar que las aplicaciones de Google Classroom y Google Drive influyeron en el estudio conjunto del quinto grado de Yanakanch en la Institución Educativa No. 31 CNI "La Madre de Dios Carmen" (Pasco) El campo en este estudio utilizado diseño experimental; Al principio, se utilizó una prueba piloto, además de medir la confiabilidad, se utilizó la prueba de Cronbach

Alfa; Los autores llegaron a la conclusión de que este estudio considera la importancia de utilizar estas herramientas de Google Apps (se consideró a Google Class y Drive), siendo estos los principales recursos utilizados por todos los niveles educativos, para que los alumnos puedan hacer frente con éxito a los requisitos de los requisitos de La vida académica de la vida académica por el campo como los estudiantes de aprendizaje se consideran capacitación conjunta, ya que es fundamental en el campo de la capacitación conjunta, porque contribuye al aprendizaje grupal y porque los estudiantes pueden practicar lo que aprendieron en esta área. En este sentido, se demuestra que Google App Google Classroom y las herramientas de Google Drive afectan significativamente la capacitación conjunta de los estudiantes. En estas circunstancias, el estudio proporciona un mayor valor científico, ya que le permite demostrar el desarrollo de tecnologías en la enseñanza integrada de los estudiantes en colaboración como una muestra de trabajo conjunto y el desarrollo de sus competencias.

Ricra (2019) Competencia por capacitación conjunta y razonamiento cuantitativo entre los educandos de primer ciclo de matemáticas en una universidad privada. Propósito: Determinar la relación entre el aprendizaje colaborativo y el pensamiento cuantitativo competir con una muestra probabilística, utilizando dos herramientas como métodos de recopilación de datos, se realizó una prueba, que se calificó sobre la base del encabezado. Resultados: Se puede ver que el 39.7% de los encuestados indicaron que estuvieron de acuerdo con las estrategias didácticas que se utilizan para lograr los mejores resultados con la ayuda del trabajo conjunto y el trabajo conjunto, ya que esto nos permite alcanzar el objetivo del grupo, mientras que El 4.1% se muestran no están de acuerdo con estas estrategias didácticas. Conclusión: El valor de la importancia resultante fue = 0,000, el valor que permitió confirmar la hipótesis del investigador; Además, analizando el índice de correlación Rho Spearman = 0.808; Después de evaluar y analizar los resultados, es obvio que si existe una relación de manera significativa entre el entrenamiento cooperativo y la competencia del razonamiento cuantitativo.

A nivel regional, Peña (2017) formuló como objetivo principal implementar recursos técnicos para mejorar el proceso docente en el Centro de Capacitación del Norte. De acuerdo a sus características, se realizó una investigación empírica, cuantitativa y de diseño experimental, descripción, explicativo y relevancia; su población está compuesta por 40 colaboradores, a quienes se les aplico como instrumento un cuestionario de preguntas cerradas dicótomas. Llegó a la conclusión que, en este estudio, el 95,00% de los empleados

encuestados estaban insatisfechos con el estado educativo actual, por lo que el 98% de los empleados encuestados indicaron que necesitaban implementar recursos tecnológicos para solucionar las molestias que provoca el centro de formación en el proceso de docencia. Por consiguiente, se encontró que los recursos técnicos mejoran el proceso de capacitación docente, lo que demuestra que esta investigación sirve para determinar que la implementación de equipos genera mejores aprendizajes y oportunidades de adquisición de conocimientos.

Jiménez (2018) planteó el propósito de determinar si el aula Tic afecta el aprendizaje de los niños de inicial, determinar las características del aula Tic y qué actividades docentes se pueden realizar en tal aula. Esta investigación corresponde al tipo exploratorio básico, se aplicó como instrumento fichas textuales. Como conclusión principal se obtuvo que las aulas digitales que tienen una buena infraestructura física y tecnología también deben tener maestros bien capacitados, ya que esta es una herramienta muy poderosa que puede mejorar mucho el aprendizaje de los niños del siglo XXI porque a estos niños se les llama locales digitales. Así mismo, se ha encontrado que el aula TIC contribuye. Para incrementar el aprendizaje de los estudiantes, esta investigación ³ sirve como aporte a investigaciones posteriores como fuente de información y recolección de datos lo cual es la transformación de la educación.

Galán (2017) Colaboración y producción de textos entre estudiantes de carreras profesionales de psicología ⁵ Universidad Autónoma de Ica, 2017. El objetivo es determinar si el aprendizaje colaborativo está vinculado a la producción de textos por parte de los estudiantes ⁵ de la Universidad Autónoma de Ica. Metodología: Se trata de un estudio descriptivo correlacional con una población de 40 estudiantes de ambos sexos pertenecientes a la carrera de psicología de la Universidad Autónoma del ICA. Mediante la aplicación de listas de comparación a una muestra aleatoria, explora la relación entre el aprendizaje colaborativo ⁵ y la producción de textos. Resultados: El 60% de los ⁵ encuestados cumplieron con los indicadores en la dimensión textualización en la producción de textos, entre ellos: mantener temas, establecer secuencias lógicas y temporales, conectar y profundizar ideas principales, etc. Conclusión: ¹⁵ Considerando los resultados obtenidos, se encontró que existe una relación entre el aprendizaje colaborativo y la producción escrita, pero nuestros estudiantes están en proceso de fortalecer adecuadamente esta estrategia.

En la variable plataforma classroom según Rodríguez (2017) Google Classroom es una plataforma de aprendizaje semipresencial gratuita. Es parte de Google Apps for Education, que incluye Google Docs, Gmail y Google Calendar, que contiene una serie de herramientas muy útiles que se pueden usar en las escuelas. La idea original era un método de ahorro de papel, y sus características incluían la simplificación y división de tareas y evaluación de contenido. Esto permite la creación de aulas virtuales dentro de la misma institución, facilitando el trabajo entre miembros de la comunidad académica (Rodríguez (2017). En otras palabras, Google Classroom puede ayudarte a ahorrar tiempo, organizar clases y comunicarte con los estudiantes. Ahora la aplicación carece características que son las mismas que otras plataformas (como Blackboard), pero más intuitivas de usar, gratuitas y se pueden descargar en cualquier dispositivo móvil (como teléfonos móviles). Por otro lado, también es más atractivo para los estudiantes porque la plataforma es similar a las redes sociales como Facebook con muros o tableros que muestran tareas, comentarios de profesores y alumnos, fechas importantes y anuncios de alumnos y profesores. En realidad es una aplicación didáctica. centrado en la interacción social (Rodríguez, 2017)

En cuanto a las características, Amador (2016) dijo que: Google Classroom obtiene retroalimentación inmediata sobre su progreso, problemas o tareas. La configuración simple requiere que los maestros puedan agregar estudiantes directamente o intercambiar códigos con toda la clase para la inscripción. Solo toma unos minutos completar la configuración (Amador, 2016). Asimismo, ayuda para darte prisa, de acuerdo a Rodríguez (2017) señaló que los profesores pueden incrementar el número de alumnos dándoles un código para incorporarse a la clase. Dado que no es necesario agregar estudiantes manualmente uno por uno, se reserva más tiempo de enseñanza. Se pueden reutilizar anuncios, tareas o preguntas de otras clases. También puede compartir publicaciones en múltiples categorías de archivos en el futuro. Con un sencillo flujo de trabajo sin papel, los profesores pueden crear, ver y calificar tareas rápidamente en un solo lugar. Además, los estudiantes pueden hacer tareas, revisar o revisar en casa o en cualquier parte del mundo.

Del mismo modo organización perfecta. Los estudiantes pueden ver todas las tareas en una página específica y todos los materiales del curso se guardarán de manera automática en la carpeta de Google Drive. Del mismo modo, fortalece la comunicación en cuanto a los profesores pueden hacer anuncios en las clases a través de Google Classroom y los alumnos pueden responder. Si los alumnos tienen que enviar mensajes que sean de interés para todos

los alumnos, también pueden hacerlo como profesores. Esta herramienta está diseñada para facilitar la comprensión y aplicación de tecnologías entre estos grupos. También le permite enviar correos electrónicos a cada estudiante individualmente. Los anuncios pueden contener varios recursos multimedia adicionales. Vídeos de YouTube, enlaces a otros sitios web o documentos de gestión (Rodríguez, 2017). En otras palabras, el aula permite a los profesores enviar notificaciones e iniciar discusiones de inmediato. Los estudiantes pueden compartir recursos con sus compañeros de clase o responder preguntas en el Feed de actividades. Permite al profesor resumir el trabajo del alumno.

Es gratuito y seguro, como otras aplicaciones de Google para servicios educativos, el "salón de clases" no tiene publicidad y nunca utilizará el contenido o los datos de los estudiantes a los cabrestantes publicitarios y proporcionará instituciones educativas de forma gratuita en cualquier nivel. Solo debe tener aplicaciones de Google para la educación. La interacción es el principio de operación del aula de Google es muy similar a la página de Facebook, por la cual todos los "amigos" o los miembros del curso comentan, me gusta, preguntas, carga, lanzado a la izquierda, etc. El maestro siempre indica el dominio en Debe tener su trabajo pedagógico. Con Google Classroom puede monitorear gradualmente quién hace qué y mantiene una grabación histórica de la interacción de cada participante. Además, puede eliminar, monitorear y silenciar a los participantes.

Es integral porque con Google Classroom puede integrar todas las aplicaciones de Google (controladores, formularios, documentos, formularios, láminas) en una plataforma. Comentarios coloridos. Ahora Google Classroom ofrece comentarios directamente en los documentos enviados por los estudiantes. Esto ayuda con los comentarios y los invita a usarlos y usarlos. Notación en tiempo real. Con la función de anotación también puede mejorar la cooperación del par. Los estudiantes pueden usarlo como una junta electrónica para todos los documentos y tareas para hacer observaciones, crear animaciones, enfatizar el contenido o comentar sobre el trabajo de los demás. Según Huzco y Romero (2018), es una solución colaborativa con la que el aula de Google es el instrumento educativo de Google a través del cual los maestros pueden crear cursos en línea e invitar a sus estudiantes a participar. Las invitaciones a las clases son generadas por Google Classroom y los estudiantes deben ingresar a la clase para comentar y publicar. La aplicación se puede usar en tabletas y teléfonos móviles, y los estudiantes pueden acceder al contenido del curso por medio de esta aplicación. Los docentes pueden generar actividades y asignar recursos desde

una computadora o dispositivo móvil. Con Classroom, puede guardar archivos en carpetas de Drive, usar el calendario y cargar videos, enlaces, documentos y más. En resumen, este recurso le permite crear cursos, ⁷ asignar tareas, enviar comentarios y acceder a toda la información del curso desde un solo lugar.

Además, Iftakhar (2016) aporta que esta aplicación Google Classroom es muy fácil de usar, tiene muchas funciones compatibles, y es un gran espacio para la colaboración. En esta aplicación que brinda tecnología, puede crear tareas, preguntas, anuncios que los estudiantes pueden recibir de forma colaborativa. Algunas pautas registradas actualmente al utilizar Google Classroom se basan en estas instrucciones, que son muy beneficiosas para los usuarios, incluyendo los siguientes puntos:

Simplifica enormemente la comprensión y aplicación de tecnologías entre usuarios y facilita el trabajo en grupo y el trabajo individual. Iftakhar (2016) menciona que puede ayudar a los usuarios o estudiantes a obtener información laboral altamente organizada de sus archivos, lo cual es un mecanismo útil. Debido a las diferentes áreas que se imparten, el proceso de colaboración en esta herramienta tecnológica será más rápido.

Los beneficios pedagógicos, según Huzco y Romero (2018) reconocen los siguientes: Para los profesores: Crea un curso en línea de inmediato. Importa estudiantes a través del código o de la lista de contactos de Google, agrega estudiantes para cada clase. Tenga en cuenta qué estudiantes han completado las tareas y quiénes aún no las han completado. Promueve la colaboración entre los estudiantes. Seguimiento en tiempo real de diferentes colectivos desde cualquier dispositivo móvil.

En los estudiantes deben colocar todos los materiales en un solo lugar. Realiza cursos de forma rápida y práctica. Mantiene un contacto continuo con el profesor o con toda la clase. Haga preguntas al profesor y reciba respuestas en tiempo real. Entrega tareas de una manera más práctica a través de Google Docs, archivos de Drive o enlaces. Acceda al contenido del curso desde dispositivos móviles en cualquier momento y lugar. Verifica el contenido publicado tanto como sea posible para comprender el concepto. Participa e interactúa, fomentando el compañerismo.

De acuerdo a la segunda variable, aprendizaje colaborativo El maestro ha identificado, en varios estudios, las ventajas de aplicar enfoques de aprendizaje colaborativo.

Destacaron positivamente sus aplicaciones para mejorar las competencias transversales, las interacciones colaborativas (Fripp, 2018).

De acuerdo a lo mencionado por el autor, se deduce que el aprendizaje colaborativo actúa como una técnica didáctica, efectiva para potenciar las tareas y actividades asignadas, esto ha sido confirmado por los docentes, quienes día a día acompañan a Los estudiantes están en proceso de aprendizaje, es por ello que en la actualidad se ha buscado abordar más este tema para que se ponga más énfasis en la tecnología.

La formación conjunta se considera el resultado de la interacción social, pero los estudiantes son considerados miembros de las comunidades, los conceptos básicos del aprendizaje como participación (Fripp, 2018). Según lo mencionado por el autor, se deduce que el aprendizaje colaborativo permite que los estudiantes integren en grupos para realizar distintos trabajos académicos, con la finalidad que su enseñanza sea óptima, así mismo, se logren desarrollar las habilidades sociales.

Cabe mencionar que también es considerado una enseñanza que posee Otro proceso de aprendizaje se basa en la capacitación adecuada de los grupos en los que cada participante trabaja en actividades académicas en las que todos contribuyen con sus ideas u opiniones de acuerdo con lo que se establece. Con respecto a los factores críticos que están asociados con el desarrollo Aprendizaje colaborativo, uso de la información y comprensión y aplicación de la tecnología en plataformas virtuales, se enfatiza que actualmente se ofrecen herramientas de producción comunes actualmente (Fripp, 2018).

Una educación de calidad implica la innovación y adaptación a nuevos procesos estratégicos de aprendizaje y globalización, buscando brindar a los alumnos armas de aprendizaje para defenderse responsablemente en la actualidad, así mismo a adquirir conocimientos para ser profesionales de éxito genera el desarrollo económico y social del país a través de la cooperación conjunta. El aprendizaje conjunto se basa en el hecho de que el conocimiento se crea socialmente a través del consenso de los miembros del grupo (Ramírez, 2017).

Es significativo recalcar que este tipo de aprendizaje busca que los estudiantes demuestren oportunamente tanto sus valores como actitudes frente a sus compañeros de clase, actuando con responsabilidad y respeto con sus compañeros, intentando motivarse garantizando la innovación en las distintas actividades académicas realizadas. El aprendizaje colaborativo en entornos virtuales es una oferta educativa centrada en actividades educativas

compartidas entre grupos de estudio que quieren utilizar la diversidad y eventos de un grupo de estudio organizado para optimizar el proceso de aprendizaje (García, 2021).

El aprendizaje colaborativo permite que los docentes alcancen sus objetivos de manera didáctica, considerando una serie de instrumentos adoptados para la mejor comprensión de los estudiantes, y permitiendo que éstos interactúen socialmente para una mejor relación interpersonal.

Las características del sistema de aprendizaje colaborativo implican estar cimentado para valorar el potencial y las relaciones interpersonales de los alumnos, incentivado su desarrollo personal y social, logrando integrarse para adquirir conocimientos de manera grupal, aumentando el rendimiento académico. Las características son las siguientes: Organizar grupos de estudiantes para trabajar de forma coordinada. Vinculación de objetivos académicos para alcanzar los objetivos previstos. Sistema oportuno de interacciones sociales, diseñado para la organización. Poseer aplicaciones académicas eficaces. Permitir las relaciones interpersonales. Brindar herramientas necesarias para mejorar las tareas académicas.

El esclarecimiento u organización de La tarea del aprendizaje colaborativo ¹⁰ Es ampliamente reconocido como un método de enseñanza que facilita el aprendizaje y la socialización de los estudiantes en todos los niveles educativos. Además, también permite a los profesores lograr varios objetivos importantes al mismo tiempo y dar a los estudiantes una experiencia saludable, psicológica y cognitiva (Ramos, 2017).

De acuerdo a lo mencionado por el autor, se deduce que el aprendizaje colaborativo es una enseñanza en conjunto que permite organizar las tareas encomendadas de manera adecuada, con la finalidad que cada integrante del grupo aporte sus conocimientos y habilidades para el logro de un mismo objetivo. Se fundamenta en lo siguiente: Reconocer el potencial académico de cada participante. Asignar las funciones a cada estudiante. Considerar los valores sociales y la integración en el equipo de trabajo. Organizado las tareas mediante las aplicaciones correctas. Analizar los resultados al finalizar las tareas encomendadas. Incrementar el rendimiento académico. Verificar el logro de objetivos.

Para la elaboración de los trabajos colaborativos, es importante contar con diversas técnicas que permitan que el proceso de aprendizaje sea didáctico, a continuación, se mencionan las siguientes técnicas:

El rompecabezas es considerada más compleja debido a su organización estructural, motivando a los alumnos a subir su autoestima. Así mismo despliega en los estudiantes la empatía y la amabilidad.

En la primera fase los alumnos de forma individual preparan las sesiones de las tareas establecidas, reuniéndose en grupos conjuntos para debatir las ideas de los participantes, para así, tomar las decisiones correctas y pertinentes. Sobre la segunda fase los alumnos regresan a sus grupos base para demostrar sus conclusiones, así como los conocimientos adquiridos en la fase anterior.

Los equipos de aprendizaje se consideran un conjunto de métodos en donde los resultados dependen del aprendizaje sobre el uso los recursos tecnológicos para el uso de estudiantes.

El juego de torneo se considera grupos de cuatro a seis participantes, cada grupo pretende lograr un aprendizaje del tema, considerando que cada grupo tiene el objetivo de tener un mejor nivel educativo. La competencia realizada por cada participante es individual, los compañeros no pueden ayudar a un participante de su grupo, sin embargo, contribuyen al puntaje grupal en las actividades establecidas.

La segmentación del rendimiento es una técnica parecida a la anterior, sin embargo, reemplaza a las pruebas individualizadas por otras pruebas que sustituyen al equipo. Equipos individualizados: Logra combinar el aprendizaje colaborativo con una instrucción individual. Lectura y redacción: Es realizada con la finalidad de brindar lectura apropiada a cada estudiante formando una opinión de manera conjunta.

Aprender en forma conjunta: Los estudiantes del grupo aportaran sus ideas y opiniones, siendo responsables de las tareas que se le asigna al grupo en general.

Cooperación guiada: Se centra principalmente en las actividades cognoscitivas, en donde el docente separa las secciones de clases de forma oportuna para los estudiantes.

Los trabajos grupales consisten en una técnica usada para referirse a un grupo de estudiantes realizando actividades y tareas con una misma finalidad, tiene la finalidad de aprender a relacionarse adecuadamente, lo cual nos ofrece distintas facilidades, así como beneficios para adquirir conocimientos. Los trabajos grupales ayudan a integrar a los estudiantes logrando que aprendan a trabajar de manera conjunta para lograr grandes desafíos.

Los objetivos de esta actividad consisten principalmente en mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes y docentes, estimulando oportunamente el desarrollo de

la capacidad de trabajo en equipo para cumplir adecuadamente con las tareas previamente asignadas. Adoptar la autonomía de cada participante en el proceso de aprendizaje, colaborando con la obtención de información que permite resolver dudas y establecer opiniones, constantemente con el apoyo y guía del docente. Brindar atención oportuna y constante al grupo de estudio. Erradicar el fracaso en el aprendizaje académico, realizando de manera eficaz las actividades encomendadas.

La aplicación de síntesis en los trabajos colaborativos, le permite a este tipo de aprendizaje contar con la guía de un docente, el cual ordenará a los grupos de alumnos, de tal manera que se evaluará los resultados cuando se haya finalizado la tarea. Esta técnica no busca la competencia entre estudiantes, como sucede en el método tradicional, sino lo realiza con la finalidad que todos los participantes aprendan a realizar tareas de manera conjunta, interactuando con sus compañeros, de tal manera que desarrollen sus habilidades tanto sociales como cognitivas.

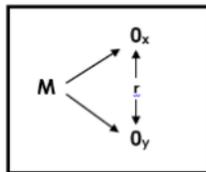
Es importante detallar la aplicación de síntesis que se realizará en los trabajos colaborativos, a continuación, se presenta lo siguiente: Conciliar acuerdos favorables para realizar la tarea encomendada. Examinar las estrategias de los procedimientos a seguir en el desarrollo de las tareas académicas. Asignar los puntos por cada estudiante. Discutir las características del tema que se desarrollará, de acuerdo a los criterios preestablecidos. Considerar el complemento del trabajo en equipo, seleccionar pruebas y trabajos que se han realizado por cada participante del grupo. Verificar conjuntamente los resultados obtenidos luego del proceso. Situaciones indicadas para el trabajo colaborativo radican en adecuar al grupo. Organizar las actividades encomendadas. Asignar las funciones a cada participante. Controlar y exigir el cumplimiento oportuno y adecuado de las tareas y actividades a realizar.

Las hipótesis fueron Existe ²²relación entre la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo ¹en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022. Existe ¹relación entre la plataforma Classroom y gestión de procesos en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022. Existe ¹relación entre la plataforma Classroom y ejecución de procesos en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022. Existe ¹relación entre la plataforma Classroom y comprensión y aplicación de tecnologías en estudiantes de secundaria en una institución educativa de Yanahuanca 2022.

1 II. METODOLOGÍA

2.1. Objeto de estudio

Este estudio es el principal según Hernández et al. (2018), lo que demuestra que este tipo mide, evalúa o recopila datos básicos sobre conceptos relacionados con variables, así como el tamaño o composición del objeto de investigación. Además, es descriptivo, porque mide o recopila información para mostrar lo que está explorando. Describe las tendencias dentro de un grupo o población. Consideran los fenómenos y sus componentes, ya que determinan las variables. Rodríguez et al. (2019) se refiere al hecho de que los métodos de investigación son estrategias que utilizan los investigadores para resolver problemas de investigación y les permiten encontrar los procedimientos a llevar a cabo para la investigación. El método a utilizar en este estudio es el método hipotético deductivo, debido a que el proceso de desarrollo va de lo general a lo específico (Gallardo, 2017). Es decir, de una declaración general o teórica, va a un concreto o concreto. Se utilizará para escribir un enfoque de problemas y una base teórica. Según Hernández et al. (2018) Nuestro estudio corresponde al diseño de correlación, que establece la relación entre diferentes problemas, en la consideración implica el establecimiento de la relación entre las variables, las características de un objeto particular, circunstancias, eventos. Esta investigación corresponde al siguiente esquema según este tipo de diseño:



Donde:

M = Representa a la muestra de estudio.

Ox = Observación realizada a la variable X: Plataforma Classroom

Oy = Observación realizada a la variable Y: aprendizaje colaborativo

r = Coeficiente de correlación.

Entre ellos, 60 estudiantes de secundaria de la institución educativa San Antonio de Padua. Además, este estudio incluyó muestras utilizando criterios de conveniencia y

oportunistas (Gómez, 2019). Es decir, la muestra no es representativa de la población, pero su selección se basó en el criterio de los investigadores y de manera oportunista, ya que se pudo estimar una muestra final de 30 estudiantes de secundaria de San Antonio de Padova-Chango.

Tabla 1

Muestra de ¹estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Julio Ramon Ribeyro de Rosario

Turno	N	%
Varón	15	50
Mujer	15	50
Total	30	100

Nota: Estudiantes en una institución educativa de Yanahuanca 2022

De igual forma, indica Sánchez et al. (2018) los criterios de conveniencia y oportunismo no tienen reglas matemáticas ni estadísticas y son no probabilísticos según accesibilidad y disponibilidad.

2.2. Instrumentos, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos.

La encuesta se utilizará como un método de recopilación de datos con variables apropiadas. Según Sánchez et al. (2018) La encuesta es un procedimiento de recopilación de datos y un procedimiento de información, que es utilizar sentimientos para cumplir con hechos reales y realidades, así como para personas en contexto real, donde sus actividades generalmente se desarrollan. En cuanto al instrumento se utilizará el cuestionario, la forma de calificación será S: Siempre; | CS: Casi Siempre; | N: Nunca; | CN: Casi Nunca.

2.3. Análisis de la información

Los datos recopilados son analizados y procesados por el software estadístico SPSS en la versión 25. Pruebas de correlación, Análisis del análisis -Facultura, Análisis de regresión y análisis de confiabilidad. Frecuencia: Las calificaciones logradas a partir de los instrumentos de evaluación pudieron demostrar el porcentaje de las variables de los estudiantes de la institución educativa de Julio Ramon Ribeyro de Rosario. Tablas: Los datos obtenidos se reflejaron en las tablas que se fabricaron para ambas variables en las que se observaron los porcentajes de las variables con sus dimensiones. Números: Reflexionan rápida y precisamente sobre la información que los estudiantes recibieron en sus dos variables

2.4. Aspectos éticos de la investigación

Según Barreto (2017),³ Las consideraciones éticas son las acciones de los investigadores que aplican los principios morales al mundo de las prácticas específicas. Esto también implica la incorporación de principios básicos en varios problemas que afectan y gobiernan la búsqueda. En este caso,³ la investigación se realizará de acuerdo a la metodología propuesta por el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica de Trujillo. Desde un punto de vista ético demuestra que el proyecto se ha utilizado en una cita y resumen textual que considera que todos los autores consultan, asumiendo todas las responsabilidades excepto errores o negligencia. Se considera la implicación de que los encuestados los encuestados pueden tener la posibilidad de características preclínicas o clínicas asociadas con problemas emocionales, se decidirá como anonimato.

III. RESULTADOS

Tabla 3

18

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Plataforma Classroom	,228	30	,000	,837	30	,000
Aprendizaje colaborativo	,309	30	,000	,699	30	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Gl =Grados de libertad, Sig = Nivel de significación

Los resultados de las pruebas de normalidad se muestran en esta Tabla 3; Se eligió la prueba de Shapiro-Wilk porque el tamaño de la muestra para este estudio es de 30 participantes. Las variables Plataforma Classroom y Aprendizaje colaborativo tienen una consideración de ,000,05 y 000,05, respectivamente, no siguen una distribución normal, se rechaza la premisa nula y se usa la prueba de correlación Rho de Spearman.

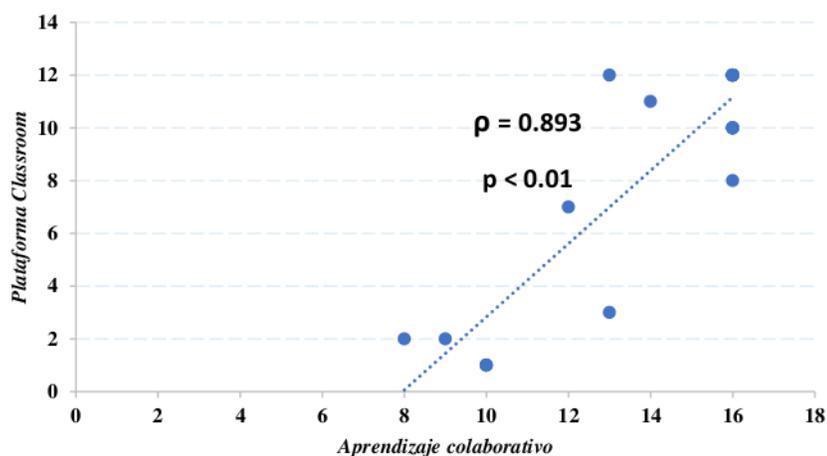
Tabla 4*Prueba de correlación Rho de Spearman entre la plataforma Classroom y aprendizaje colaborativo*

		Plataforma Classroom	
Rho de Spearman	Aprendizaje colaborativo	Coefficiente de correlación	,893

Nota. Rho = Coeficiente de correlación

Figura 1

La plataforma Classroom y su relación con el aprendizaje colaborativo



Nota: Tabla 4

La Tabla 4 muestra una relación significativa entre la plataforma de clase y las variables de aprendizaje colaborativo. Mediante el análisis estadístico del coeficiente de correlación de Rho Spearman, los resultados obtenidos fueron de 0,893 y un valor de p de 0,000 con el aprendizaje colaborativo en algunos colegios de Yanahuanca.

Tabla 5

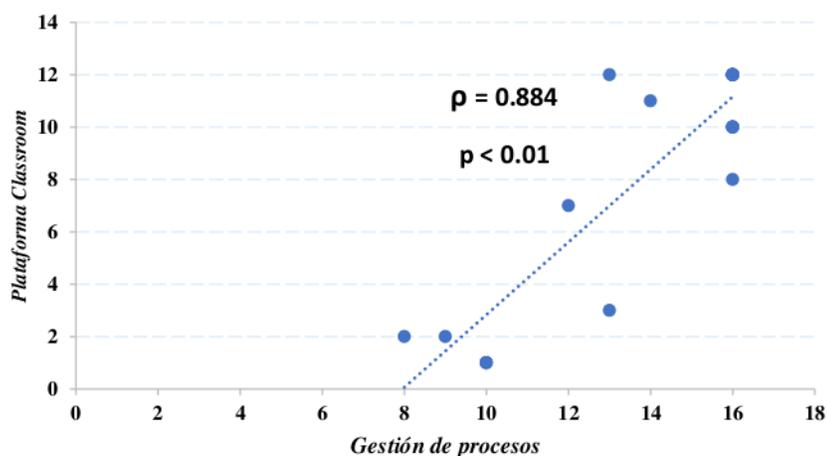
Prueba de correlación Rho de Spearman entre la plataforma Classroom y la gestión de procesos

		Plataforma Classroom	
Rho de Spearman	Gestión de procesos	Coefficiente de correlación	1,000 ,884

Nota. Rho = Coeficiente de correlación

Figura 2

La plataforma Classroom y su relación con la gestión de procesos



Nota: Tabla 5

La Tabla 5 muestra las relaciones importantes entre las variables de la plataforma Classroom y las dimensiones del control del proceso. El análisis estadístico del coeficiente de correlación de Rho Spearman dio un resultado de 0,884 con un valor de p de 0,000 (valor de p < 0,05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Entonces la plataforma Classroom tiene una relación directa e importante con la gestión de procesos en algunos colegios de Yanahuanca.

Tabla 6

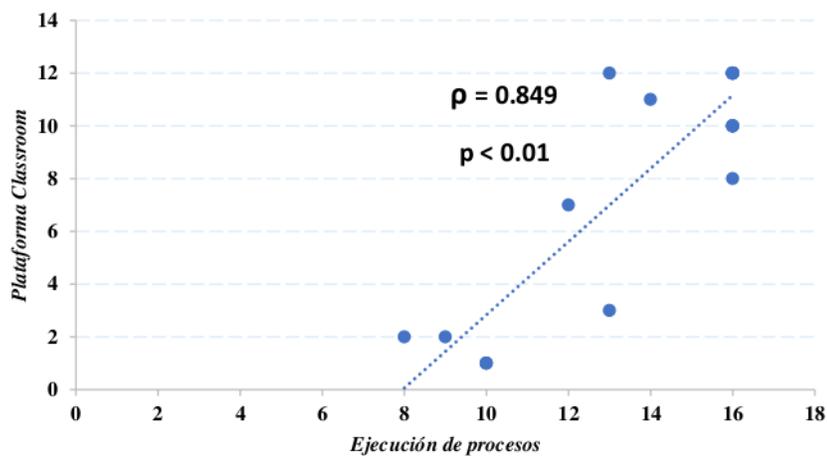
Prueba de correlación Rho de Spearman entre la plataforma Classroom y la ejecución de procesos

		Plataforma Classroom	
Rho de Spearman	Ejecución de procesos	Coefficiente de correlación	1,000 ,849

Nota. Rho = Coeficiente de correlación

Figura 3

La plataforma Classroom y su relación con la ejecución de procesos



Nota: Tabla 6

La Tabla 6 muestra una relación significativa entre las variables de la plataforma Classroom y las dimensiones de ejecución del proceso. Mediante el análisis estadístico del coeficiente de correlación de Rho Spearman, los resultados obtenidos fueron de 0,849 y un valor de p de 0,000 en los procesos en algunos colegios de Yanahuanca.

Tabla 7

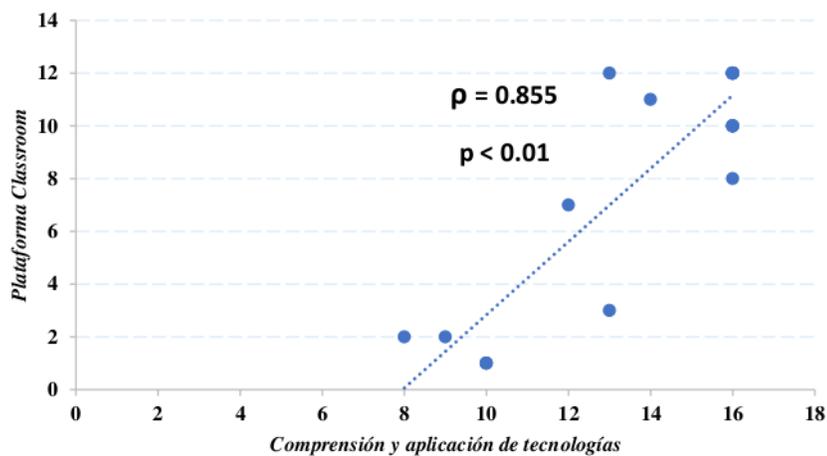
Prueba de correlación Rho de Spearman entre la plataforma Classroom y la comprensión y aplicación de tecnologías

			Plataforma Classroom	
Rho de Spearman	Comprensión y aplicación de tecnologías	Coefficiente de correlación	1,000	,855

Nota. Rho = Coeficiente de correlación

Figura 4

La plataforma Classroom y su relación con la comprensión y aplicación de tecnologías



Nota: Tabla 7

La tabla 7 muestra la relación significativa entre la variable plataforma de clase y la dimensión comunicación. Por análisis estadístico del coeficiente de correlación de Rho-Spearman, el resultado fue de 0,855 y un valor de p de 0,000 (valor de p < 0,05); Por tal motivo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Esto significa que en algunos casos la plataforma del aula está directa y significativamente relacionada con la comprensión y aplicación de la tecnología en los colegios de Yanahuanca

IV. DISCUSIÓN

Plataforma Classroom y aprendizaje colaborativo comparten una significativa relación. Esto debería tenerse presente en el momento de Buscar los procedimientos más adecuados para inculcar en los estudiantes interés y entusiasmo por tener la oportunidad de producir conocimiento y familiarizarlos con los procesos generales de la actividad del conocimiento García et al. (2022). La plataforma del aula está determinada por estas normas, al igual que el desarrollo de una teoría del conocimiento puede lograrse mediante una definición implícita. Al familiarizarse con la práctica, se familiariza con sus reglas, relacionando unas partes con otras; Al principio también aprenderás a comparar e interactuar con los primeros recursos de la teoría.

Los ejercicios básicos desean seguir en el dominio de plataforma Classroom aprenden unas cuantas técnicas sencillas que, aplicadas repetidamente, acostumbran conducir al logro de sus aprendizajes. Son los hechos primordiales y los lemas de la teoría, que se realizan evidentes tras un breve entendimiento de los inconvenientes básicos del campo. La enorme virtud de este enfoque es su capacidad transmitir al estudiante la forma idónea de ponerse frente a los problemas de aprendizaje. De acuerdo con los resultados, la plataforma Classroom se asocia con el aprendizaje colaborativo, recibiendo un nivel de significancia de 000.

Esto lleva a coincidir con García (2021) quien aseguró que, si los profesores consideran en su labor pedagógica la plataforma classroom Esto ² permitirá maximizar la participación de los docentes en entornos virtuales de aprendizaje mediante la práctica de metodologías de enseñanza sobre aprendizaje colaborativo que utilicen buenas prácticas educativas que apoyen mutuamente las experiencias e interacciones entre los estudiantes. El valor de esta investigación es la mejora del aprendizaje colaborativo; del mismo modo, las herramientas legítimas son beneficiosas, pero deben valorarse a la luz del contexto educativo en el que se desarrollan. Además, Galán (2017) señala que el aprendizaje colaborativo aporta al clima asumiendo que la enseñanza está dirigida como medio eficaz de educación. En ese sentido, se protege al alumno con una visión dirigida a modificar puntos de vista elementales en la práctica pedagógica de profesores y directores; siendo primordial para los directivos de las escuelas meditar sobre su aprendizaje colaborativo.

De acuerdo con la hipótesis específica 1, como se muestra en la Tabla 7, ¹ el valor p (significación de dos colas) de la prueba de correlación Rho de Spearman es 0,000, que es

inferior al valor deseado de 0,05, se rechaza la premisa H_0 . interacción entre la variable Classroom Plataforma y el parámetro de control del proceso. Un coeficiente de correlación rho de 0,884 indica que existe una relación significativa entre la variable y la medida. En este sentido, Peña (2017) concluyó que los recursos técnicos mejoran el proceso de formación docente, lo que demuestra que este estudio sirve para determinar que la implementación de equipos genera mejores oportunidades de aprendizaje y adquisición de conocimientos.

De igual forma, respecto a la hipótesis específica 2, según la prueba de correlación Rho de Spearman, el valor de p (significación bilateral) es 0.000, el cual es menor al valor esperado de 0.05, por lo que se rechaza H_0 , lo que sugiere que existe una relación entre la variable de la plataforma de clase y la medición del rendimiento del proceso. Un coeficiente de correlación Rho de 0,849 indica una relación significativa entre la variable y la medida. Huzco y Romero (2018) realizan un estudio que muestra que las herramientas Google App, Google Classroom y Google Drive tienen un impacto significativo en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes. En estas condiciones, el estudio tiene un gran valor científico, ya que permite evidenciar el desarrollo de tecnologías integradas de aprendizaje para los estudiantes de forma colectiva como ejemplo de trabajo en equipo y desarrollo de sus habilidades. El liderazgo promueve el crecimiento integral del grupo a través del aprendizaje. En relación a la variable aprendizaje colaborativo, el grupo percibe la confianza de la gerencia en un desarrollo de procesos coherente que les permita realizar su trabajo con seguridad y sin perpetuar el tema de la socialización de los miembros. al rol que necesita cumplir para ejecutar los procesos.

En cuanto a la hipótesis 3, de acuerdo con la prueba de correlación Rho de Spearman observada en la Tabla 7, el valor p (significación de dos colas) es 0,021, es decir, menor que el valor mínimo deseado de 0,05, por lo que se descarta H_0 , lo que permite concluir que existe la interacción entre la variable Plataforma de Aula y la dimensión comunicación. Esto es confirmado por el coeficiente de correlación Rho igual a 0,855, lo que indica una relación significativa entre la variable y la dimensión. Los hallazgos de los estudios de campo muestran que la plataforma del aula está asociada con las oportunidades de interacción en una institución educativa, tal como lo señalan Ramos y Tamayo (2018), mostrando que la comprensión y aplicación de la tecnología mejora positivamente y estimula el desarrollo de la colaboración. entrenamiento en la etapa de operaciones específicas. Por su parte, Fripp (2018) señala que la

integración tiene un efecto positivo en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en línea, ya que promueve una interacción más activa ¹⁴ entre los estudiantes e incide en la mejora de los indicadores asociados a la discusión grupal.

PLATAFORMA CLASSROOM Y APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE YANAHUANCO, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	dspace.casagrande.edu.ec:8080 Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
4	educas.com.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Autónoma de Ica Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%

9	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
11	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	transformacion-educativa.com Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Nacional de Educación a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional del Santa Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	www.apptrace.com Fuente de Internet	<1 %
18	1library.co Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

20

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1 %

21

sites.google.com

Fuente de Internet

<1 %

22

repositorio.usmp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo