



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y
DE LA EDUCACIÓN
CARRERA COMPUTACIÓN**



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN:
COMPUTACIÓN**

TEMA

PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO, CANTÓN MONTALVO PROVINCIA LOS RÍOS.

AUTORA

VERONICA LOURDES CUVI FERNANDEZ

TUTORA

LCDA. PARREÑO SÁNCHEZ JOHANA DEL CARMEN, MCS

LECTOR

LCDO. TORRES VARGAS RICHARD JAVIER, MSC

BABAHOYO-ECUADOR

2017



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA COMPUTACIÓN



DEDICATORIA

Mi trabajo quiero dedicárselo en primer lugar a las personas que me dieron la vida mis padres siendo ellos un pilar muy fundamental en el transcurso de mi vida, siendo mis estudios mi mayor herencia.

De la misma manera, dedicarle a mis abuelitos paternos siendo ellos quien siempre me motivaron a tener enfocado mis propósitos, mis metas, en que terminé mi carrera y ser una profesional aunque mi querido abuelito este en cielo, espero se sienta muy orgulloso de mi ya que por él, y su ayuda económica para pasajes me ayudaron de mucho siendo este un camino largo recorrido que está por terminar graduándome de licenciada.

VERÓNICA LOURDES CUVI FERNÁNDEZ



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA COMPUTACIÓN



AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer infinitamente a los docentes de la universidad técnica de Babahoyo por la educación brindada durante estos cinco años de la carrera institucional, por saber inducir con el conocimiento del saber.

De la misma manera a mis familiares, amigos y en especial a una persona que siempre estado ayudándome con la iniciación de esta etapa final de mis estudios, mi novio siendo amigo compañero brindándome su apoyo incondicional, mil gracias a estas personas por formar parte de vida.

VERÓNICA LOURDES CUVI FERNÁNDEZ



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE COMPUTACIÓN



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.

Yo **VERONICA LOURDES CUVI FERNANDEZ** portadora de la cédula de ciudadanía 120652472-8, calidad de autor del proyecto de investigación, previo a la obtención del Título de **Licenciada en Ciencia de la Educación** mención **Computación**, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema: **PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO, CANTÓN MONTALVO PROVINCIA LOS RÍOS.**

PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM Y SU INFLUENCIA EN EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO, CANTÓN MONTALVO PROVINCIA LOS
RÍOS

Por la presente autoriza a la Universidad Técnica de Babahoyo hacer uso de todos los contenidos que me pertenece institucionales, metodológicos y técnicos, que regulan esta actividad académica, por lo que autoriza al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de Defensa de la Defensa del mismo.

Veronica Cui F.

VERONICA LOURDES CUVI FERNANDEZ

C.I.-120652472-8


PARREÑO SANCHEZ JOHANA DEL CARMEN

DOCENTE DE LA PCSE.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE COMPUTACIÓN**



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo 30 de enero del 2018

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio 176-C-ECCM, con **30 de enero del 2018**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-008-RES-007-2017**, certifico que el Sr. (a) (ta) **VERONICA LOURDES CUVI FERNÁNDEZ**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROM Y SU INFLUENCIA EN
EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO, CANTÓN MONTALVO PROVINCIA LOS
RÍOS.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

**PARREÑO SÁNCHEZ JOHANA DEL CARMEN
DOCENTE DE LA FCJSE**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE COMPUTACIÓN**



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo 25 de enero del 2018

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio 176-C-ECCM, con **25 de enero del 2018**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-008-RES-007-2017**, certifico que el Sr. (a) (ta) **VERONICA LOURDES CUVI FERNÁNDEZ**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROM Y SU INFLUENCIA EN EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO, CANTÓN MONTALVO PROVINCIA LOS
RÍOS.**

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

**TORRES VARGAS RICHARD JAVIER
DOCENTE DE LA FCJSE.**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE COMPUTACIÓN



RESUMEN

Dentro del presente trabajo de investigación que se ha realizado dentro de las instalaciones de la unidad educativa Diez de Agosto, resultados de análisis es conocer la calidad de educación, con la manipulación de herramientas tecnológicas de la plataforma educativa Google Classroom, siendo esta una innovación para la educación que actualmente la tecnología ofrece al brindar una fácil comunicación e interacción en el aprendizaje. Estas tecnologías de plataformas virtuales para la educación, tiene una gran ventaja para el docente teniendo de esta un desenvolvimiento en la metodología de aprendizaje significativo para los estudiantes, siendo capaz denominar y mejorar las actividades diarias con la manipulación de este nuevo recurso de plataforma llamado Google Clasromm que permitirá compartir información dentro y fuera de la institución , a la vez enviar y recibir trabajos El desenvolvimiento de este proyecto a realizar es la utilización de la plataforma Google Classrom en la institución educativa Diez de Agosto siendo esta una nueva metodología, que le permitirá al docente interactuar con sus estudiantes llegando hacer más eficaz en sus conocimientos por el cual se implementa una guía interactiva del manejo y procedimiento de esta herramienta para que los alumnos pueden tener un mejor desenvolvimiento de las opciones de la cual la plataforma ofrece para su manejo, llegando a este propósito el estudiante obtendrá un aprendizaje significativo de estas tecnologías.

Palabras claves:

Google Classrom

Recursos didácticos

Aprendizaje significativo

Herramienta tecnológica



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE COMPUTACIÓN



SUMMARY

Within the present research work that has been carried out within the facilities of the educational unit Diez de Agosto, results of analysis is to know the quality of education, with the manipulation of technological tools of the educational platform Google Classroom, being this an innovation for the education that technology currently offers by providing easy communication and interaction in learning. These technologies of virtual platforms for education, has a great advantage for the teacher taking this development in the methodology of meaningful learning for students, being able to name and better daily activities with the manipulation of this new platform resource called Google Clasromm that will allow sharing information inside and outside the institution, at the same time send and receive jobs The development of this project to be done is the use of the Google Classroom platform in the educational institution Ten of August being this a new methodology, which will allow teachers interact with their students, becoming more effective in their knowledge, through which an interactive guide of the management and procedure of this tool is implemented so that students can have a better development of the options of which the platform offers for its management, reaching this purpose the est Student will obtain significant learning from these technologies.

Keywords:

Google Classrom

Teaching resources

Meaningful learning

Techonological toll



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE COMPUTACIÓN



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO, CANTÓN MONTALVO PROVINCIA LOS RÍOS.

PRESENTADO POR EL SEÑOR ITA: VERONICA LOURDES CUVI FERNANDEZ

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

802 OCHO CIENTOS OCHENTA Y DOS

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

MSC. JORGE DAHIK CABRERA
DELEGADO DEL DECANO

MSC. JUAN GUEVARA ESPINOZA
DELEGADO DEL COORDINADOR DE
CARRERA

MSC. DINORA CARPIO VERA
DELEGADA DEL CIDE

AB. ISABELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE COMPUTACIÓN



Babahoyo 7 marzo del 2018

CERTIFICACIÓN DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Investigación de la Sr. (a)(ta) **VERÓNICA LOURDES CUVI FERNÁNDEZ**, cuyo tema es: **PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO, CANTÓN MONTALVO PROVINCIA LOS RÍOS.**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [3%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

URKUND

Documento: [Informe de Similitud - Verónica Cuvi Fernández](#) (11/03/2018)

Presentado por: [veronica.cuvi.fernandez@unbab.edu.ec](#)

Recibido: [johana.sanchez@unbab.edu.ec](#)

Mensaje: BUENAS NOCHES MIKE SOY VERÓNICA CUVI FERNÁNDEZ DE LA CARRERA DE COMPUTACIÓN ESTO ES MI INFORME FINAL. [Verónica Cuvi Fernández](#)

3% de similitud. El porcentaje se comparó con los datos presentados en 4 fuentes.

Lista de fuentes - Reporte

Icono	Categoría	Enlace/nombre de archivo	Similitud
📄	Web	edubase.com	3%
📄	Web	escuela.unab.edu.ec	3%
📄	Web	escuela.unab.edu.ec	3%
📄	Web	unbab.edu.ec	3%
📄	Web	unbab.edu.ec	3%

Fuentes alternativas

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

PARREÑO SÁNCHEZ JOHANA DEL CARMEN

DOCENTE DE LA FCJSE

TABLA GENERAL

1. INTRODUCCIÒN	1
CAPITULO I.- DEL PROBLEMA	3
1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÒN	3
1.2 MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.2.1 Contexto Internacional	3
1.2.2 Contexto Nacional.....	4
1.2.3 Contexto local	5
1.2.4 Contexto institucional	6
1.3 SITUACIÒN PROBLEMÁTICA	6
1.4 PLANTIAMIENTO DEL PROBLEMA	7
1.4.1 Problema General	7
1.4.2 Sub-problemas o Derivados	7
1.5 DELIMITACIÒN DE LA INVESTIGACIÒN.....	8
1.6 JUSTIFICACIÒN.....	9
1.7 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÒN	10
1.7.1 Objetivo General	10
1.7.2 Objetivos Específicos.....	10
CAPITULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	11
2.1 MARCO TEÓRICO.....	11
2.1.1 Marco conceptual	11
2.1.2 Marco referencial sobre la problemática de la investigación	42
2.1.2.1 Antecedentes investigativos	42
2.1.2.2 Categorías de análisis	44
2.1.2.3 Postura teórica.....	45
2.2 HIPÓTESIS.....	46
2.2.1 Hipótesis General	46
2.2.2 Sub-hipótesis o derivados.....	46
2.2.3 Variables	47
Variable Independiente:	47
Variable Dependiente:.....	47
CAPÍTULO III.-RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÒN	48
3.1 RESULTADO OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÒN.....	48
3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas	48

Población.....	48
Muestra.....	49
3.1.2 Análisis e interpretación de datos.....	50
3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	56
3.2.1 Específicas.....	56
3.2.2 Generales.....	56
3.3 Recomendaciones específicas y generales	57
3.3.1 Específicas.....	57
3.3.2 Generales.....	58
CAPITULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN	59
4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	59
4.1.1 Alternativa obtenida	59
4.1.2 Alcance de la alternativa	60
4.1.3 ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA	60
4.1.3.1 Antecedentes	60
4.1.3.2 Justificación.....	61
4.2 OBJETIVO.....	62
4.2.1 General	62
4.2.2 Específicos	62
4.3 Estructura general de la propuesta.....	63
4.3.1 Título	63
4.3.2 Componentes.....	64
4.4 Resultados de esperados de la alternativa	86
BIBLIOGRAFÍA.....	87

ÍNDICE DE TABLA

Tabla Docente

Tabla Docente 1 : Tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales.....	50
Tabla Docente 2: Actividades académicas implementadas	51
Tabla Docente 3: Trabajar con este tipo de plataformas Google Clasromm.....	52
Tabla Docente 4 : Incorporar este recurso de plataformas educativas	87
Tabla Docente 5 : Utilización de plataformas educativas así como Google Classromm	87
Tabla Docente 6 : Ha creado alguna vez material digital utilizando esta metodología.....	87
Tabla Docente 7 : Ha compartido archivos digitales con sus estudiantes	87
Tabla Docente 8 : El manejo de las plataformas educativas ahorrara tiempo.....	87

Tabla Estudiantes

Tabla Estudiante 1 : Utiliza plataforma educativa Google Clasromm	53
Tabla Estudiante 2: Utiliza otras alternativas educativas	54
Tabla Estudiante 3: Utilizar la plataforma educativa Google Classrom	55
Tabla Estudiante 4 : utilizar la plataforma Google Classrom en la institución	87
Tabla Estudiante 5 : Trabajar con esta modalidad de plataforma educativa	87
Tabla Estudiante 6 : Google Clasrrom lo motivaría a conocer más sobre los beneficios ...	87
Tabla estudiante 7 : Plataforma les facilitara tiempo al compartir y enviar trabajos	87
Tabla Estudiante 8 : La plataforma Google Clasrromm será más eficiente y segura.....	87

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico Docente

Gráfico Docente 1 : Tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales	50
Gráfico Docente 2: Actividades académicas implementadas.....	51
Gráfico Docente 3 : Trabajar con este tipo de plataformas Google Clasromm.....	52
Grafico Docente 4 : Incorporar este recurso de plataformas educativas	87
Grafico Docente 5 : Utilización de plataformas educativas así como Google Classromm..	87
Grafico Docente 6 : Ha creado alguna vez material digital utilizando esta metodología ...	87
Grafico Docente 7 : Ha compartido archivos digitales con sus estudiantes	87
Grafico Docente 8 : El manejo de las plataformas educativas ahorrara tiempo.....	87

Grafico Estudiante

Gráfico Estudiante 1: Utiliza plataforma educativa Google Clasromm	53
Gráfico Estudiante 2: Utiliza otras alternativas educativas	54
Gráfico Estudiante 3: Utilizar la plataforma educativa Google Clasromm.....	55
Grafico Estudiante 4 : Utilizar la plataforma Google Classrom en la institución	87
Grafico Estudiante 5 : Trabajar con esta modalidad de plataforma educativa	87
Grafico Estudiante 6 : Google Clasrom lo motivaría a conocer más sobre los beneficios .	87
Grafico estudiante 7 : Plataforma les facilitara tiempo al compartir y enviar trabajos	87
Grafico Estudiante 8 : La plataforma Google Clasromm será más eficiente y segura.....	87

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 : Classrom	65
Figura 2: Dispositivo de utilización	66
Figura 3 : Computadora.....	67
Figura 4 : interfaz Google classrom	67
Figura 5 : Iniciación de Gmail.....	67
Figura 6 : Iniciación de Google Classrom.....	67
Figura 7 : Opción Google Classrom.....	68
Figura 8 : Crear clase.....	68
Figura 9 : Opciones crear una clase.....	68
Figura 10 : Creación de clase clasromm.....	69
Figura 11 : Vista preliminar de clase classrom.....	69
Figura 12 : interfaz google clasrr'omm	69
Figura 13 : descripción de tareas classrom.....	70
Figura 14 : despliegue de la ventana menú.....	70
Figura 15 : menú principal.....	70
Figura 16 : seleccionador de tema	70
Figura 17: colores de galería classrom	71
Figura 18 : galería classrom	71
Figura 19 : visualización de clases creadas	71
Figura 20 : Opción crear clase estudiante.....	71
Figura 21 : Ventana apuntarse a clase	71
Figura 22 : código para registrarse	72
Figura 23 : Interfaz de Google Clasrrom para el estudiante.....	72
Figura 24 : Barra de opciones principal Classromm	72
Figura 25 : ventana para apuntarse a otros cursos	73
Figura 26 : Ventana de clases agregadas	73
Figura 27 : ventana de clases del estudiante.....	73
Figura 28 : Barra de compontes classrom	74
Figura 29: Opción novedades	75
Figura 30 : Opciones de trabajo.....	75
Figura 31 : Opción registro de estudiante.....	75
Figura 32 : Opción información	76
Figura 33 : Ventana de trabajos.....	76
Figura 34 : barra principal	76
Figura 35: Menú despegable de clase creada	77
Figura 36 : Opción mover archivos	77
Figura 37 : Opción editar clase.....	77
Figura 38 : Opción archivar.....	78
Figura 39 : Ventana despegable archivación.....	78
Figura 40 : Opción eliminar	79
Figura 41 : Acceso a Google drive	79

Figura 42 : Barra de classrom para docentes	79
Figura 43 : listado de trabajo para docente.....	80
Figura 44 : opción reutilizar publicación.....	80
Figura 45 : Opción crear preguntas	80
Figura 46: Ventana de crear pregunta.....	81
Figura 47: Opción crear tarea	81
Figura 48 : Interfaz de crear tarea.....	81
Figura 49: Opción crear anuncios en classrom.....	82
Figura 50 : Interfaz de creación de anuncios	82
Figura 51 : Ventana de código para registro.....	82
Figura 52 : Ingreso por medio electrónico.....	82
Figura 54 : Opción para enviar solicitudes	83
Figura 53: Ventana de envíos	83
Figura 55 : Vista de alumnos agregados.....	83
Figura 56 : Opción acciones	84
Figura 57: Opciones de actividades	84
Figura 58 : Información classrom.....	85

1. INTRODUCCIÓN

La tecnología de hoy en día ha producido un gran impacto como herramienta en la educación, donde se ha creado una nueva metodología de aprendizaje para los estudiantes transformando la enseñanza actual donde se impone una gran relevancia para la sociedad e innovación para los conocimientos con las nuevas tecnologías de plataformas. Estas herramientas que nos ofrece la tecnología de disponer plataformas virtuales como Google Classroom para innovar las clases dentro del aula, y motivar las actividades diarias mejorando la educación tradicional.

Las plataformas para la educación será una metodología de enseñanza en el cual se dispondrá de un material virtual Google Classroom, enfocándose en estrategia para el docente, haciendo relevancia de una dinámica intuitiva en los trabajos, esto hará énfasis en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Usualmente las plataformas educativas en la actualidad se están utilizando como un aporte a la educación, facilitando el aprendizaje de una manera sencilla y motivadora esto establecerá una interacción tanto individual como colectiva entre estudiante y docente. Se considera que las plataformas es un método para la construcción de conocimientos enfocándose en las herramientas pedagógicas que nos ofrece la tecnología.

La plataforma se ha vuelto un espacio de comunicación, relacionando el espacio educativo, en modalidad de interacción posibilitando desarrollar y aprender las TIC cual su objetivo básico es transformar lo virtual en educación, familiarizando el entorno informático en modalidad de material digital de aprendizaje, estos sistemas tecnológicos nos proporcionan desarrollar espacios de trabajos gestionando los completos recursos que ofrece el internet, haciendo el intercambio de contenidos de información con una factibilidad y rapidez en la eficiencia de los trabajos esto es una iniciativa a las diferentes formas de implantación de estrategias a razón que se origina en mejorar la educación en un

curso virtual que presente tener un vínculo más cercano entre los estudiantes, siendo una manera de transformar la comunicación y la tecnología.

El proyecto de investigación se encuentra estructurado en tres capítulos mencionando los siguientes:

Primer capítulo: Aquí se encuentra el problema basado en la plataforma educativa Google Classroom donde está conformado del marco contextual, delimitación del problema sub-problemas, justificación, objetivo general, objetivo específico.

Segundo capítulo: Se encuentra conformado de la postura teórica o referencial cual es base fundamental de esta investigación, marco referencial sobre la problemática de la investigación, antecedentes investigativos, hipótesis y sub-hipótesis y variables independiente y dependiente.

Tercer capítulo: En este encuentra los resultados de la investigación, con el uso de las pruebas estadísticas aplicadas, análisis e interpretación de datos obtenidos entre ellas las recomendaciones específicas y generales.

Cuarto capítulo: Este capítulo se encuentra conformado con la propuesta a implementarse en la unidad educativa Diez de agosto del cantón Montalvo.

CAPITULO I.- DEL PROBLEMA

1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Plataforma educativa Google Classrom y su influencia en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto, cantón Montalvo provincia Los Ríos.

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1 Contexto Internacional

Las plataformas virtuales son recursos electrónicos con fines educativos está cada vez más presentes en los procesos de enseñanza aprendizajes actuales, y por tanto, en las colecciones digitales. Ante su proliferación y heterogeneidad cada vez mayor se a planteado como una necesidad para la comunidad educativa de Madrid donde define y establece un conjunto de críticos claros y relevantes de evaluación que permitan determinar la calidad de los mismos. En este trabajo se analizan las principales definiciones sobre recursos educativos electrónico de cara su acotación se revisan las diferentes perspectivas para la evaluación de su calidad a través de la literatura científica y se revisan las principales herramientas utilizadas para valorarlos. Finalmente, se presenta EVALUAREED, un instrumento diseñado para analizar y medir la calidad de los mismos, enfocado para ser utilizado por la comunidad educativa. (Pinto , 2012, pág. 2)

Pinto, hace referencia de los recursos electrónicos en el desarrollo del aprendizaje tecnológico, puntualizando a la comunidad educativa y los instrumentos utilizados en la construcción de un proceso enseñanza aprendizaje, conociéndolo como una perspectiva de innovación del mecanismo enfocado. En la actualidad en España la tecnología educativa

existe una gama de herramientas metodológicas utilizadas para la interacción de la enseñanza definiéndolo como recurso didáctico pedagógico de aulas virtuales.

El servicio de internet con plataformas virtuales en la actualidad está al alcance de todas las personas es decir a nivel mundial es por eso que también nace la necesidad de controlar ,dirigir dicho servicio para brindar a sus usuarios un mejor manejo, puesto que la tecnología siempre ha ido de la mano con a educación , es por eso que la desactualización tecnológica causa un desconocimiento de las ultimas implementaciones tecnológicas en la educación como son las plataformas virtuales tomando en cuenta que sus herramientas de interacción pueden dejar en el pasado la educación tradicionalistas, es por esta razón que se han realizado diferentes cambios dentro de la educación con el fin de que sea una educación de calidad, todo esto gracias a la llegada del Internet , por lo que resulta más sencilla la creación de materiales y herramientas tecnológicas cuyo objetivo es ser utilizados en línea. (Valencia Altamirano, 2015, pág. 16)

A nivel mundial las plataformas virtuales y la educación van de la mano cambiando el hábito tradicional, posesionándolo como actividad sencilla para la educación ejecutando en el uso del internet, que se ha considerado como una forma de material ofreciendo calidad y calidez de educación para todo el país. La calidad de educación con herramientas virtuales, es utilizada como complemento de interacción que imparte espacios tecnológicos en actividades de docencia.

1.2.2 Contexto Nacional

La plataforma educativa tiene como objetivo de implementación para los cursos masivos abiertos en línea utilizando Google e infraestructuras de escritorio virtual mediante esta infraestructura en línea sobre la asignatura de sistemas operativos dictada en la escuela la ingeniería en sistemas de la facultad de informática y electrónica de la escuela superior politécnica de Chimborazo. Se desarrolló una

solución tecnológica, utilizando modelos y servicios de la computación en la nube, que consiguió recrear uno de los retos importantes de las soluciones, como son los laboratorios de computación. El diseño de la solución está compuesto por un conjunto de herramientas de tipo abierto, que emplea los tres servicios en la nube como son: infraestructuras como servicio (IaaS) para brindar escritorios virtuales (VDI) utilizando OpenUDS, plataforma como servicio (PaaS) para publicar los cursos masivos en línea con Google course builder (GCB) y software como servicio (SaaS) para brindar un conjunto de aplicaciones disponibles en la red. Este proceso de desarrollo y despliegue fue guiado por la metodología SCRUM, que permitió cumplir con los requerimientos establecidos por el usuario, tiempo y entregables generados en cada interacción. La implementación de estos servicios consiguió un grado de aceptación del 90%, obteniendo similares beneficios a los que se logran mediante los laboratorios físicos de las instituciones educativas. (Moina Rivera & Borja Mendoza, 2017, pág. 13)

Rivera & Mendoza nos hace referencia a la metodología de las herramientas para la educación donde tiene una valiosa participación en la enseñanza por ende, la plataforma educativa tiene acceso a la adaptación de la realidad adaptándolos a las aulas de clases siendo Google unas de los recursos del internet, que nos brinda un servicio en línea dispuesto para la interacción de las instituciones.

1.2.3 Contexto local

Actualmente los centros educativos de Los Ríos no tienen nuevos procedimientos de impartir sus actividades diarias como apoyo de motivación para la educación, con implementos de herramientas metodológicas haciendo de esta una modalidad fácil para el docente al incorporar plataformas donde gestioné una comunicación formativa a través de estas tecnologías. Con este ambiente virtual para los estudiantes se delimita a desarrollar un aprendizaje de calidad, por ende el objetivo de estas utilizaciones informáticas será para la contribución de las tareas apoyándose con estas plataformas.

La colaboración de esta implementación para los docentes es para mejorar el proceso de educación en los estudiantes, haciendo hincapié del uso del internet al maniobrar nuevos recursos didácticos como técnica de potencial ajustando a las necesidades de conocimiento del estudiante, ya que a partir de esta utilización se le facilitara entregas de trabajos y revisiones de archivos trabajados en la asignatura, tanto actividades grupales como individuales.

1.2.4 Contexto institucional

Dentro de la institución educativa Diez de Agosto se ha detectado que los docentes no utilizan herramientas tecnológicas para la educación, como son las plataformas educativas, existen un gran número de instrumentos virtuales que pueden ayudar a fortalecer los conocimientos a estudiantes dentro del aula.

Con esta metodología aplicada por parte de los docentes se fortalecerá el aprendizaje significativo utilizando la plataforma Google Classroom, se logra mejorar la calidad de enseñanza con la construcción de nuevos esquemas que tiene la tecnología, permitiendo que los estudiantes procesen una estructura cognitiva y relevante de los contenidos, donde se pueda definir una comunicación entre el espacio de aprendizaje virtual tanto fuera como dentro de la institución educativa.

1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el mundo moderno actualmente la educación ha sufrido cambios dentro de las instituciones, en donde se ha detectado una carencia de manejo de plataformas dentro de la unidad educativa Diez de Agosto considerando que poseemos recursos didácticos electrónicos dentro de la educación que podemos emplear dando así mayor capacidad y beneficio.

Las herramientas didácticas implementadas comúnmente dentro del aula se han vuelto monótonas, principalmente porque no utilizan plataformas donde mejoren sus actividades diarias, esto surge un gran problema de aprendizaje del alumnado dando así poco interés e importancia de una clase, esto se enfoca en el recurso didáctico implementado por el docente. Para innovar la calidad de educación de esta institución se implementará la plataforma virtual educativa Google Classrom, como un recurso didáctico donde los docentes ofrecerán un nuevo método de impartir las clases virtualmente esto influirá al aprendizaje significativo del alumno dando captar mayor fluidez y la mejor utilización de las plataformas académicas.

Siendo así la tecnología unos de importantes procesos del ambiente del aprendizaje donde tendrá una calidad de conocimientos con el uso de esta nueva enseñanza virtual colaborando formativamente en la educación.

1.4 PLANTIAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1 Problema General

¿Cómo influye la plataforma educativa Google Classrom en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto, cantón Montalvo provincia Los Ríos?

1.4.2 Sub-problemas o Derivados

- ✓ ¿Cómo las herramientas tecnológicas virtuales aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos?

- ✓ ¿De qué manera contribuyen los blogs educativos, en el aprendizaje colaborativo y la interrelación de los estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos?
- ✓ ¿Por qué es importante los entornos virtuales en el proceso cognitivo y análisis de información a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto Cantón Montalvo provincia Los Ríos?

1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Línea de investigación de la universidad: Educación y Desarrollo Social

Línea de investigación de la facultad: Talento Humano Educación y Docencia

Línea de investigación de la carrera: Tecnología educativa

Sub-líneas de la investigación: Transparencia conocimientos científicos y tecnología a la comunidad.

Campo de acción: Docentes y estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto

Lugar: Esta investigación se procederá a realizar en la institución educativa Diez de Agosto, cantón Montalvo provincia Los Ríos.

Tiempo: 2017

1.6 JUSTIFICACIÓN

Usualmente dentro de la institución educativa Diez de Agosto no se implementan la aplicación de plataformas virtuales como medio de aprendizaje, existen aplicaciones que forma una gran parte el medio educativo, que se genera como una estrategia metodológica fortaleciendo la capacidad e innovación dentro del vínculo formativo que la componen.

En la tecnología existen herramientas educativas como Google Classroom que se pueden implementar como un nuevo modelo de enseñanza, en el cual docente y alumnado cumplan un rol muy importante de interacción que generaran un nuevo modelo pedagógico de la educación, donde se puede distribuir el aprendizaje y facilitar las actividades de la institución.

Esta investigación se basa en objetivo del régimen del buen vivir

Art 347: Será responsabilidad del Estado

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el seguimiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas. (Augusto X, 2015, pág. 2)

Esta plataforma virtual es una táctica educativa innovadora donde el docente podrá ser hincapié de sus clases proporcionando una visión a tiempo real de las actividades, esto beneficiará a los estudiantes y padres de familia tanto fuera como dentro del aula esta aplicación modernizará la comunicación y la factibilidad de trabajos, tanto para el docente y educando. El objetivo principal del uso de la plataforma Google Classroom es facilitar un material de aprendizaje adoptándolo como una comunicación virtual entre estudiantes a través de comentarios impartidos dentro de esta utilización, beneficiando la interacción de las clases con estos sistemas tecnológicos.

1.7 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1 Objetivo General

Analizar la influencia de la plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto, Cantón Montalvo provincia Los Ríos.

1.7.2 Objetivos Específicos

- ✓ Conocer las herramientas tecnológicas virtuales que aportaran en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos.
- ✓ Identificar la contribución de los blogs educativos en el aprendizaje colaborativo y la interrelación de los estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos.
- ✓ Analizar la importancia de los entornos virtuales en el proceso cognitivo y análisis de información a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto Cantón Montalvo.

CAPITULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Marco conceptual

Implementación Google Classrom

La plataforma educativa Google Classrom es una herramienta, de colaboración para el docente, permitiéndole un completo estudio de sus actividades académicas (Pincay Vinces , 2016) afirma:

Para el aprendizaje en línea son sistema o herramientas integrales que constituyen un excelente aporte para la gestión de cursos, distribución de contenidos, control y seguimiento de tareas y recursos que se comparten por medio de la plataforma. Además, cuenta con subsistemas de comunicación que permiten estar vinculados a uno o varios grupos y estar al tanto de los avances que realizan los docentes. (pág. 1)

Estas plataformas se están utilizando como colaboración a la instrucción académica, donde se puede determinar que es una excelente herramienta pedagógica para la mejora del aprendizaje significativo para los estudiantes de tal manera que el alumnado desarrolle conocimientos continuos con estas tecnologías aportando de a la distribución y compartimientos de trabajos y tareas.

Herramienta Google Classrom

Las herramientas utilizadas para la educación tiende a facilitar prácticamente los trabajos en la educación siendo una, manera interactiva para la para el vínculo formativo.

Es un paquete de herramientas que dispondrá de una manera productiva y gratuita, Classrom lo han diseñado con un propósito ayudar a los docentes a mejorar las actividades diarias en recibir y enviar trabajos a los alumnos sin tener que presentar sus trabajos a papel, dentro de las funciones que nos facilita esta aplicación virtual es ahorrar tiempo real con los estudiantes. (Aruquipa, y otros, 2016, pág. 1)

Además, les permitirá estar perfectamente organizados con el seguimiento que tenga a través de su docente y calificar los trabajos enviados por medio de esta herramienta llamada Google Clasrrom, en las páginas de tareas podrán hacer un seguimiento detallado de los trabajos que se subirán donde se podrán empezar a trabajar tanto dentro con fuera del aula.

Ventajas del uso de la plataforma Google Classrom

- ✓ Los docentes pueden incorporar alumnos directamente dentro de sus clases haciendo el sencillo uso de un código que se les proporcione.
- ✓ Mejora la organización de las tareas haciendo el uso de una página específica donde se encuentren archivadas todas las clases en una respectiva carpeta denominada con su asignatura.
- ✓ Ahorra tiempo en la entrega de trabajos de una manera rápida y sencilla, donde no tendrá a necesidad de imprimir y los archivos serán guardados automáticamente dentro de la plataforma virtual.
- ✓ La comunicación será para factible entre los docentes ya que pueden hacer contacto con Google Classron donde podrá debatir inmediateamente. Los alumnos pueden compartir los materiales entre sus compañeros.

- ✓ Al uso de los servicios de Google esta plataforma es muy accesible y segura que contiene los datos de nuestros alumnos.

Características de Google Classroom

Estas características de la herramienta llamada Google Classroom es muy fácil y sencilla de utilizar en ella dispone muchas funciones que son compatibles con ella a su vez este es un espacio creado. Dentro de esta aplicación que ofrece la tecnología puede crear tareas preguntas, anuncios que podrá recibir el estudiante por medio de esta aplicación.

Dentro de estas se basan algunas instrucciones que actualmente se registran en el uso de Google Classroom que es muy beneficioso para los usuarios mencionando los siguientes puntos:

- ✓ Google Classroom tiene una gran facilidad de comunicación entre usuarios facilitando los trabajos tanto grupales como individuales.
- ✓ Google Classroom puede ayudar a los usuarios o estudiantes a tener sus propios materiales de trabajos muy organizados de sus archivos siendo un útil mecanismo
- ✓ El proceso de calificación en esta herramienta tecnología será mucho más rápida debido a las secciones de asignaturas que se encuentran impartidas individualmente. (Iftakhar, 2016)

Aula Google

Dentro de las experiencias del aprendizaje en los últimos años, se ha transformado el aula educativa en las nuevas tácticas de aprendizaje, compartiéndolo como una destreza en el área de la docencia cual cuyo objetivo principal es enriquecer la intuición de estas

implementaciones virtuales tecnológicas, a través de la práctica aplicada según la metodología del aula. Así, el objetivo principal de estas experiencias es enriquecer a través de una nueva generación de métodos pedagógicos.

El sistema de modalidad educativo que imparte el docente hacia sus alumnos últimamente tiene un método de transmisión tradicional, donde se centra en un entorno monótono que se viene ejecutando, según los recursos tecnológicos existen distintas maneras de aprender y gestionar conocimientos mediante las aplicaciones trabajando con diferentes recursos como guía de retroalimentación. (Logofatu, Visan, & Ungureanu, 2015, pág. 1)

Google recurso educativo

El tratamiento de conocimiento y de la información se ha vinculado con la ciencia y la tecnología de la información vinculando con la ciencia y la tecnología, las nuevas tecnologías han cobrado una importancia con el paso de los años convirtiéndolo en una pieza clave para el conocimiento.

Las nuevas tecnologías de comunicación son de gran importancia a las áreas de los años siendo esta una de las partes más clase de crecimiento del conocimiento, y el portador de enriquecimiento de la sociedad habiendo innovación a la era de lo digital. La sociedad digital tiene cambios y diferentes hábitos en las demandas de exigencia de estas tecnologías por la parte que conforma la población. (Méndez Cruz, 2017, pág. 4)

Estos son las maneras que los individuos usan estas nuevas implementaciones, convirtiéndose en unos de los requisitos más básicos de los estudiantes al poseer un mejor desenvolvimiento de estas herramientas mejorando su vida cotidiana favoreciendo desarrollar las posibilidades, oportunidades y los beneficios que el uso de estas herramientas nos ofrece al día.

Uso educativo de Google

Dentro de este motivo de creación que se fomenta esta aplicación acerca de la herramienta Google se basa en ayudar a los docentes y estudiantes la cual es una favorable tecnología educativa que facilita el trabajo del docente ya que tal conocimiento y su debida utilización de las herramientas que Google nos facilita la vida a los educadores. Al tener contacto con esta utilización que actualmente tiene esta tecnología siendo muy interesante e interactivo para la educación siendo a su vez la captación de estudiantes ya que dinamiza la clase a su vez atrae la atención.

Cabe recalcar que Google en la educación de estas contiene muchas más aplicaciones educativas que pueden dinamizar, las clases tanto individuales como grupales haciendo que los trabajos más fáciles, sin mantener necesidad de estar en el aula ya que podrán trabajar desde la comodidad de su hogar, sin necesidad de reunir a los estudiantes ya q solo teniendo una cuenta creada en Gmail puede hacer uso de estas aplicaciones de una manera muy fácil y sencilla (Apolinario Enriquez, 2017, pág. 18)

Ambiente virtual

Herramientas didácticas basadas en incorporación de las tecnologías de la información y comunicación llamadas tics a través de la creación de su ambiente virtual.

Se sobrentiende por un ambiente virtual, donde implica el aprendizaje del espacio físico tales donde se implementan nuevas tecnologías de sistemas satelitales como incluido los de internet, multimedia iniciativa que se ha potenciado en el ámbito tradicional escolar favoreciendo. Los nuevos contenidos introducidos por este medio aportando contenido de aspectos pedagógicos. Estos están conformados en un espacio de ambiente, donde el estudiante y docente asesor evalúa sus contenidos por medio de la información virtual. (González Torres , 2016, pág. 2)

Este aprendizaje no se concreta a una educación formal, pues se representa como una educación particular donde el individuo provee un moderno conocimiento, en los procesos de nuevos elementos experiencias dando así el análisis de reflexión. Esta educación virtual señala que los entornos de aprendizaje son complejos y contribuye a una serie de oportunidades en el entorno de la enseñanza definiéndolo como una interacción para la educación siendo una enseñanza con la estructura de esta nueva tecnología.

Objetivos de un ambiente virtual

- ✓ Identificar necesidades de las asignaturas
- ✓ Realizar un diagnóstico de las TIC en las acticas docentes
- ✓ Realizar un diagnóstico del uso de las TIC e los estudiantes
- ✓ Diseñar el aula virtual con cada asignatura como apoyo al estudiante
- ✓ Construir una aula virtual con cada asignatura como ayuda para el estudiante
- ✓ Implementar aula virtual para los estudiantes
- ✓ Evaluar el aula virtual de cada asignatura para los logros de los objetos

El Aprendizaje virtual

Caracterizar el aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de construcción supone esencialmente que lo el alumno aprende en el entorno virtual no es implemente una copia o reproducción de lo que en el entono se le presenta como como contenido de aprender, sino una reelaboración de ese contenido mediada por la estructura cognitiva del aprendiz.

El aprendizaje virtual, por tanto, no se tiende como una mera traslación o transposición del contenido externo a la mente del alumno, si no como un proceso de reconstrucción personal de este contenido que se realiza en función, y a partir de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades meta cognitivas. (Onrubia, Aprender y enseñar en entornos

virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento, 2016, pág. 1)

La actividad mental constructiva que el alumno, al poner en juego este conjunto de elementos que desarrolla en torno al contenido se configura de esta perspectiva

Entornos virtuales

En las aplicaciones tecnológicas de la enseñanza podremos describir que estos entornos virtuales se han convertido en una herramienta muy útil a impartir las actividades diarias siendo de gran ayuda y de potencial en la creación de aprendizaje, promoviendo de esta manera la educación en un alto porcentaje de aprendizaje, cuyo esfuerzo formativo que se obtengan de estas tecnologías será gracias a estos nuevos recursos didácticos implementados.

Desde la perspectiva docente que el docente imparte a diaria recalcamos que la educación viene siendo una modalidad de modelos de trasmisión siendo asociados a las dinámicas de materiales que implementen, dentro de ellos se encuentran la tecnología moderna de plataformas que garantiza una mejor formación en la construcción de los conocimientos llamados aprendizaje significativos. Los modelos que actualmente son trascendentales en la educación de la construcción de conocimientos implican especialmente en la enseñanza que ofrece las tecnologías de comunicación, siendo un proceso muy significativo para el alumno que ejerce a través del manejo de estas implementaciones de aprendizaje que son desarrolladas como habilidades del estudiante , mediante estas nuevas herramientas. (Romero Ariza & Quesada Armenteros, Nuevas tecnologías y aprendizaje, 2014, pág. 2)

Las herramientas existentes ya sean redes o entornos virtuales no han llegado a cambiar adecuadamente sus funcionalidades de la educación, lo que ha dado como consecuencia redes sociales de aprendizaje independientes de los procesos formativos. es una herramienta que está disponible en las instituciones dentro del

cual nos ofrece estas dos posibilidades para incorporar o maniobrar lo que son las redes sociales de plataforma esta herramienta se acompaña de un modelo de formación que orienta su utilización y permite aprovechar las ventajas de la interacción traduciéndolas en aprendizaje significativo (Torres Diaz, Inés Jara , & Valdiviezo, 2015)

Google en la educación

Según (Gerhard Heinze & Olmedo Canchola, 2017) Google en la educación es:

Actualmente una de las grandes producciones de la informática llamadas TIC de la educación como es la empresa Google tiene una diversa disposición de aplicaciones que imparte a sus usuarios.

Donde la tecnología se ha convertido en un medio de comunicación que está facilitando la educación de aprendizaje mejorando la estrategia de metodologías del docente existiendo aplicaciones de Google como ayuda metodológica mencionando los siguientes:

✓ **Google Classroom**

Esta plataforma se ha convertido en el control de la clase en ella se puede crear una metodología dinámica de clases, donde se podrá compartir comentar y teniendo acceso a sus alumnos desde un solo punto.

✓ **Google Slides**

En ella nos permite crear editar colaborar un conjunto de presentaciones con otros participantes de Google Slides desde el punto de encuentro que os encontremos.

✓ **Google Gmail**

Usado comúnmente como el correo electrónico su principal funcionamiento es recibir y enviar información.

✓ **Google Sites**

Es una creación de sita web donde podrá hacer uso de recopilación de información de varios tipos cabe recalcar que esta creación podrá ser distribuida a diferentes grupos que tendrá la posibilidad de editarla.

Es evidente que para adquirir las competencias tecnológicas mencionadas y orientar el saber haciendo uso de las mismas, se requiere de una formación guiada y sistemática en determinadas habilidades informáticas, donde el foco principal sean las propias teorías y prácticas que utilizan los actores educativos para la enseñanza y el aprendizaje. En atención a este reto, se presentan los resultados de un estudio que fue procesado con la utilización de las TIC. (Gonzales Benitez, 2017, pág. 8)

Con estas herramientas implementadas dentro del aula se podrá tener un mejor manejo de las actividades, haciendo de este un material digital enfocándose en las herramientas tecnológicas que nos ofrece el internet al utilizar estas aplicaciones educativas dentro den los sitios web.

Competencias digitales

Estas competencias que implica el poder creativo siendo un uso mucho más seguro de las tecnologías de información que ofrece el internet y la comunicación para alcanzar los objetivos de nuestros trabajos siendo empleado como el aprendizaje de objetivos que se usa en tiempos libres y participaciones en colectividades .

Dentro de estas nuevas áreas de la educación, mencionamos diferentes herramientas tecnológicas para la educación siendo muy importantes como recurso didáctico llamado también TIC ya que se ha convertido en una de los implementos más necesarios en la utilización.

Siendo esta las competencias no la medimos como una desconocimiento digital de los estudiantes, queremos decir que el manejo de estos implementos de tecnologías, también son un conjunto de habilidades muy necesarias para el individuo siendo capaces de familiarizarse en el entorno digital. (Castillo Bueno, 2016, pág. 5)

Uso didáctico de Google

Dentro de la búsqueda de información web del uso didáctico de Google (Ambròs Pallarès & Ramos Sabaté, 2017) en su trabajo afirma que: “Esta es la contribución de una de las diferentes experiencias en los distintos niveles educativos convirtiéndose en un entorno de conocimientos web, llamado Google que pone a total disposición de los usuarios. Este enfoque hace la necesidad de enfrentar la competencia del docente posibilitando las tecnologías como recurso de comunicación.” (Pag.2)

Herramientas web

Dentro de los sitios informáticos web se ha demostrado un alto manejo de estas utilidades con los usuarios tanto para las unidades educativas, haciendo esta una necesidad dominante y de relevancia donde usualmente es un aporte en la enseñanza dando a conocer las aplicaciones web que nos ofrece el internet. (Perurena Cancio & Moráquez Bergues, 2013) Afirma que:

Los sistemas implementados de la web en la actualidad hay un sin número de aplicaciones informáticas que facilitan el trabajo de los docentes y estudiantes,

aplicando por medio del internet estas herramientas fáciles e interactivas, dándole un mejor uso de las TIC evolucionando el rendimiento académico. (Pág.1)

El elemento importante que conforma esta usabilidad de sitios web son la atención y recepción que adopte el usuario al tener el manejo informático, esta intención principal de las aplicaciones es favorecer tiempo y comodidad en la realización de sus tareas siendo un factor relevante de plataformas diseñada para la manipulación exclusiva del aprendizaje.

Las pautas de accesibilidad están dirigidas a una variada audiencia: personas que están diseñando sitios Web; quienes evalúan la accesibilidad de sus sitios; organizaciones que deseen dar a sus sitios un nivel de accesibilidad adecuado; y otros interesados en asegurar y garantizar que todas las personas con o sin discapacidad puedan acceder a la información de la Web. Estas pautas en cuanto al Contenido en la Web tienen relación específicamente con la reducción de barreras de acceso en los sitios. (Sonia I. Mariño, y otros, 2013, pág. 1)

Principales beneficios de las herramientas web

(Moreta & Rodríguez Baena., 2013), referente a los principales beneficios menciona:

- ✓ Además, beneficio a los usuarios nuevos y pocos frecuentes, y mejora el acceso a los usuarios conexiones lentas o tecnologías antiguas.
- ✓ Apoya los bajos niveles de alfabetización, a través del estilo de navegación clara, coherente y lógica a través de todo el sitio web. Algunas investigaciones afirman que la mayoría de usuarios no leen todo el contenido de la página web, así que, el uso de un lenguaje más simple aumentara su comprensión y satisfacción. (pàg.5)

En este tipo de herramientas que nos mencionan estos autores le hace tener una ventaja al usuario al tener acceso a este tipo de tecnologías que hoy en día ofrece el internet ya sea de páginas o plataformas virtuales ya que involucra a distintas personas de cualquier índole permitiéndole tener y acceder a la información accesible según su tipo de búsquedas con mayor factibilidad visualizando los contenidos virtualmente.

Recursos educativos digitales

Debido al cambio en las estrategias y herramientas para la enseñanza, los docentes en el proceso de educación se han visto en la labor de incorporar tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como instrumentos fundamentales de la enseñanza; así, las tic se han convertido en el mejor aliado para favorecer el desarrollo de las dimensiones y competencias de la primera infancia.

El colectivo educación infantil y tic ha realizado un proyecto de grado propuesto organizar un banco de recursos tecnológicos que le brinda al docente herramientas virtuales de diferentes formatos que podrá utilizar como mediación en sus clases. Algunos recursos vienen acompañados de propuestas de actividades que le darán al docente una luz acerca de cómo aprovecharlas, de la mejor manera para el desarrollo de sus clases. (Colectivo Educación Infantil y TIC, 2014)

Recursos digitales

Según (Ávila Reyes, 2016) menciona que:

Los recursos digitales corresponden especialmente a apoyar a los estudiantes con herramientas tecnológicas de diferentes tipos de herramientas digitales con modelos para ensayos académicos, la cual resultan muy útil para los estudiantes que no tienen ninguna familiaridad con estos textos y no reciben apoyo de sus docentes, implica dos riesgos adicionales relacionados con las concepciones e ideologías de la escritura.

Tecnología digital:

- ✓ Creación de recursos digitales el riesgo de reducir los contenidos a la normativa, los aspectos mecánicos o los elementos.
- ✓ En el tratamiento de los distintos materiales de trabajo que se pueden transformar en géneros de formación
- ✓ Elaboración de materiales digitales como guías interactivas y manuales que podrán ayudar como recurso didáctico.

Prácticas digitales

Las prácticas digitales corresponden específicamente a las pequeñas formas de incorporar la construcción de los conocimientos ya sea tanto fuera como dentro del aula siendo diversos momentos de prácticas digitales que relacionan uno de los conceptos que tiene como efectos, las prácticas que habitualmente manipulan los estudiantes a diarios siendo esto en ocasiones pocos visibles y prestigiosas para las prácticas digitales. (pág. 6)

Distintas formas de evaluación de entornos virtuales aprendizaje

Entre las distintas formas de transmisión de conocimientos según la aplicación de los contenidos de trabajos. (Hernández Gracia & Buitrón Ramírez, 2017) Hace referencia a los siguientes:

- ✓ Los materiales de estudio, que van desde la mera transmisión de contenidos hasta la oportunidad de reflexionar creativamente. Además cumplen funciones de orientación para el estudio, la evaluación y la coevaluación.
- ✓ Responsabilidad de la evaluación debe incluir los propios autores, con el objetivo de evaluar las prácticas.

- ✓ Un curso de calidad debe responder a requerimientos técnicos y metodológicos que satisfagan las necesidades del usuario, establecer criterios de valoración exhaustiva y sistemática.
- ✓ La calidad general del entorno implica eficacia y eficiencia, versatilidad, manejabilidad, independencia y autonomía, atractivo e interactivo.

Virtuales de aprendizaje

La motivación es un elemento muy principal en la educación del aprendizaje y, es un sentido de significado de conocimiento. Es decir sin motivación e alumno dentro de la actividades de clase no realizara u trabajo adecuado, no solo en concepto de material si no aprender y tener en cuenta estrategias que permiten resolver problemas similares aprendidos en el modo de aprender enseñar, existen aspectos motivacionales para el alumnado. Esta enseñanza puede ser a través de entornos virtuales de aprendizaje convertido en una tendencia dentro de cada una de las instituciones educativas donde desarrollan una perspectiva académica. (Reyes, 2015)

Tecnologías de la información

Las tecnologías de la información con respecto a la educación toman una introducción académica donde corresponde una formación no solo a papel o discos de información etc. El tiempo de proceso de comunicación en ocasiones son muy lentos y los resultados de aprendizajes en los estudiantes no son tan favorecedores, en la actualidad la tecnología cuenta con un sin números de herramientas tecnológicas que son utilizados como medios de comunicación. (Remache Coyago, Puente Moromenacho , & Moreno Jiménez, 2017)

Plataformas de aprendizajes

Según (Aguilar Ariciaga, Martínez, León Calzada,, Guerrero Solís, & Juárez Lugo, 2016) argumentan que:

En las plataformas de aprendizajes son un conjunto de herramientas del cual el guía podrá crear, y desarrollar contenidos de material digital de una forma muy sencilla que podrá administrar su información según quien conforme os integrantes de un determinado grupo de alumnos o usuarios.

Existen dos tipos de proveedores en donde las plataformas de aprendizaje en donde totalmente se enfoca en lo académico y colaborativo.

El uso de estas plataformas de aprendizaje es un factor muy importante dentro de las instituciones jugando un papel muy importante en la educación, estas razones donde se argumenta la utilización de estos medios de plataformas de aprendizaje siendo unas de la funcionalidades básicas para poder aprender se asume que las plataformas de aprendizaje son muy recomendadas por el motivo que se enfocan en los contenidos.

Objetivos de las plataformas de aprendizaje

Las plataformas de aprendizaje son unos modelos educativos en las tendencias de las instituciones educativas siendo un proceso de enseñanza aprendizaje logrando los siguientes objetivos:

- ✓ Aquellas plataformas experimentan un aprendizaje mejor adaptándose a un nuevo recurso de modelo educativo cual son tendencias educativas.

- ✓ Medir la experiencia del aprendizaje de los alumnos adaptando de tal manera las diferentes plataformas
- ✓ Tener una buena manipulación de estos recursos como son las plataformas educativas, para el aprendizaje

Aprendizaje significativo

(Moreira, 2012) afirma que, el resultado de una experiencia física y variado en las técnicas de cómo enseñar y aprender últimamente los docentes solo se han basado con el enfoque del conductismo haciendo sus clases solo una conducta para los alumnos.

Además la teoría del aprendizaje significativo que se impone a medida que pasa el tiempo, se apreciado solamente un enfoque conductista donde no se aprecia el aprendizaje significativo, en la actualidad también se odio hablar que nos explica de su pedagogía autónoma que la usa como una teoría para la educación implementando esta modalidad a través resulta que tiene que ver bastante con aprendizaje significativo para la docencia, ya que se ha convertido un factor muy importante el aprendizaje del conocimiento que el alumno ya posee aprende más desde lo que ya sabe, esta interacción de sus nuevos aprendizajes. Esta interacción de sus nuevos conocimientos previos impulsa o estimula a la enseñanza del alumno para aprender aprendiendo lo que implica que tenga una enseñanza natural donde el aprendizaje significativo es transformado en sujetos psicológicos de la enseñanza para aprender.

En esta práctica el impacto del aprendizaje significativo será una predisposición para aprender y enseñar desde el punto de partida que imaginamos, esta enseñanza es continua y debe relacionarse con el nuevo conocimiento lo que implican que tenga un significado lógico y relevantes de los aprendizajes previos transformándolo en el sujeto que aprende. Desde los puntos de vista del aprendizaje mecánico y relevante los materiales educativos tienen que ser potencialmente significativos para el alumno. (Pág. 3)

Rol que cumple el aprendizaje significativo

(Triana Palma, Defaz Cruz, Sánchez Gómez, Jadán Solís, & Jadán Solís, 2016) Referente al rol del aprendizaje significativo menciona:

1. El proceso de la enseñanza problemática debe tener sentido haciendo posible su proceso haga comprensible su actividad cognoscitiva del aprendizaje.
2. Los problemas significativos han de referirse a las síntesis de la vastedad y la complejidad del acontecimiento enseñanza – aprendizaje que ocurre en la institución educativa.

Objetivo de aprendizaje

Por lo expresado, se confirma que en el entorno del conocimiento se han desarrollado destrezas como objetivos de un buen entendimiento de aprendizaje, considerando las habilidades que gestionan como un sistema de recursos didáctico para la sociedad escolar definiéndolo como desenvolvimiento académico. Los objetivos dentro de este contexto de aprendizaje se basan en promover áreas de información, el cual brindara procesos educacionales para el docente haciendo de esta manera una dirección en el programa educativo. El desempeño de las destrezas y habilidades la principal competencia son las nuevas disciplinas que se implementen para la adquisición de conocimientos tales como materiales de plataformas educativas online cual cuya razón es buscar requerimiento de fomento para el docente. (Morales Morgado, García Peñalvo, Campos Ortuño, & Astroza Hidalgo, 2015).

Plantíamente de objetivos de aprendizaje

- ✓ **Auto contenidos:** Este objetivo de aprendizaje delimita las competencias ente otras informaciones

- ✓ **Interoperabilidad:** Este aprendizaje es específicamente basado en habilidad de competencias donde se puede apreciar de qué manera las instituciones tienen el manejo de sus recursos. (pág.3)

Escenarios de aprendizajes

Por lo expresado, se confirma que los nuevos escenarios de aprendizajes son la evolución de la tecnología en la red donde es, una zona de aplicación didáctica de donde podemos lograr sus fundamentos y adaptarse a las necesidades de la actualidad, lo que últimamente se ha incorporado cambios en la metodología de aprendizaje caracterizándolos como tecnologías emergente para la comunicación desarrollada como recursos didácticos educativos.

La educación especialmente la superior se adapta a este tipo de modalidades de formación más acorde a las nuevas tecnologías de aprendizaje y comunicación. Estas metodologías de entorno virtuales institucionales de aprendizaje al tender las distintas posibilidades de estos nuevos escenarios desarrollos educativos mencionando los siguientes:

- ✓ Los modelos didácticos para la implementación de nuevos escenarios de aprendizajes
- ✓ Nuevos procesos de actores entre el docente y estudiante
- ✓ Manejos de nuevas informaciones para la gestión de conocimiento y comunicación implementada de los nuevos materiales. (Salinas, De Benito, & Linaza, 2014)

Logro del aprendizaje significativo

(Diaz & Hernandez, 2015) Describió que. “Para que realmente sea un aprendizaje significativo deber tener dos cualidades donde se relaciona la nueva información de este

modo aprenderá contenidos de aprendizaje Así, durante el aprendizaje significativo los alumnos relacionan la manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva. Cuando mencionamos no arbitraria queremos decir que el contenido de aprendizaje no es riesgoso y tiene la suficiente capacidad de relacionar con las clases pertinentes siendo capaz de aprender no seguido al texto de esta manera se podrá decir que la trasmisión del contenido es el mismo significado aplicado entre estas teorías también encontramos el aprendizaje memorista repetitivo que está relacionado con la cognitiva.

El aprendizaje significativo lógico nos referimos al material nuevo dado siendo así la importancia que tiene el alumno al poseer nuevas ideas con el material de aprendizaje elaborado, potencial que aprenda según la contención de los contenidos.”(p.3)

Aprendizaje significativo aspectos importantes:

- ✓ El requisito que tendrá el docente es la motivación del aprendizaje para llegar a sus alumnos de la misma razón disponer de afectivos principios en la ejecución de las clases.
- ✓ Importancia del conocimiento a desarrollarse ya sea de sus capacidades intelectuales y cognitivas tiene diferentes etapas relevantes con los alumnos.

Fases del aprendizaje significativo

(Diaz & Hernandez, 2015) Hace referencia a las fases del aprendizaje significativo que son:

Fase Inicial del aprendizaje

- ✓ El que percibe el aprendizaje de la información está constituida por partes contextuales.
- ✓ El que percibe la información tiende a interpretar el uso de su conocimiento esquemático.
- ✓ La información que aprenda será vinculada más que abstracta
- ✓ Gradualmente el que aprende va construyendo sus conocimientos estableciendo el nuevo uso de dominios basadas en experiencias.

Fase Intermedia de aprendizaje

- ✓ El Aprendiz reconoce las similitudes y llega a conocer los esquemas sobre los materiales de aprendizaje sin embargo no se recomienda que el aprendiz se conduzca de una manera autónoma.
- ✓ El conocimiento del aprendiz llega a ser más que abstracto donde el material es totalmente adquirido.

Fase Terminal de aprendizaje

- ✓ Los conocimientos elaborados con estos esquemas llegan a ser integrador con mayor autonomía.
- ✓ En la ejecución del aprendizaje existe un mayor énfasis en los cambios que ocurren en la variación de tareas.
- ✓ El mayor aprendizaje ocurre en esta fase donde consiste en la acumulación de información y apreciación en los esquemas.

En la actualidad los conocimientos deben ser continuos donde impartiendo estas fases el aprendizaje actuara en cada una de ellas. (pág.14)

Estrategias creativas en el aprendizaje significativo

En este medio de educación se lo define como un método de aprendizaje (Reyes García, Vera Guadrón, & Colina Caldera, 2014) afirma que:

Las estrategias creativas implementadas por los profesores para promover el aprendizaje significativo en la práctica. Los resultados indicaron que los profesores utilizan moderadamente las estrategias creativas. Se concluye que existe una moderada implementación de estrategias creativas para promover el aprendizaje significativo; el indicador analogías obtuvo mayor posicionamiento junto a problematización del contenido, se recomienda implementar cursos de formación para su utilización. Entre las estrategias de aprendizaje están basadas específicamente en la captación de los estudiantes creando un método, de cómo llega a expresar el conocimiento en este propósito es de tal manera un aprendizaje significativo.

Una de las ideas a potenciar las estrategias creativas como instrumento, es la captación de las habilidades innovando al estudiante a tener una mejor formación en el ámbito educativo.

Estrategias creativas

Estas estrategias implementadas son necesarias en estrategias educativas para la educación cual forma un profundo conocimiento de nuevos aprendizajes en pocas palabras una estrategia de ayuda metodológica para el docente enriqueciendo un aprendizaje significativo

Organizadores previos

Los organizadores previos sirven de puente entre la nueva información y la estructura cognitiva del alumno, ya que presentan en forma organizada y con un alto nivel de generalidad los contenidos abordados por el material educativo en su conjunto. Se infiere por tanto, que dicha estrategia induce el vínculo entre la nueva información y los conceptos previos del alumno y promueven el anclaje del conocimiento escrito. (p.1)

Ambiente de aprendizaje significativo

La generación de ambientes simulados dentro del aula es modelo que actualmente se implementa en los centros educativos para tener un proceso de enseñanza aprendizaje de un segundo idioma.

Esto significa que, el aprendizaje de una segunda lengua de manera contextualizada basada en los métodos de Realiza, Respuesta y Resolución de Problemas como estrategias de enseñanza para un aprendizaje significativo. En donde la evaluación del desarrollo de estos ambientes simulados contextualizados se complementa con el uso de guías de observación, en donde los alumnos demuestren sus habilidades, potencialidades, capacidades y creatividad para desenvolverse en situaciones específicas usando un segundo idioma, mencionamos que estos instrumentos de evaluación cualitativa resultan útiles en el proceso de la misma. (Echavarría Olvera & Santos Sánchez, 2016, pág. 1)

Entornos virtuales de aprendizaje

Según (Silva Quiroz & Romero, 2014) argumenta que:

Este aprendizaje es una nueva educación virtual, diseñada como espacios de trabajos formativos para el conocimiento teniendo a la tecnología como un nuevo espacio

web, para los estudiantes, pues esta utilización de las herramientas virtuales garantiza un aprendizaje de calidad. Los nuevos diseños de restructuración son seleccionadas como actividades de interacción, habilidades de adquisición de conocimientos garantizando la organización de información.

Uso web para el aprendizaje para el aprendizaje

El uso del internet hace que la información y comunicación se vuelva aún mucho más factible en el aprendizaje teniendo una mayor aceptación en la población de estas tecnologías permitiendo incorporarlo dentro de la educación (pag.4)

Ventajas de la utilización de entornos virtuales de aprendizaje

(I García Beltrán, Martínez, Alberto Jaén, & Tapia, 2016) Referente a las principales ventajas de utilización de un entorno virtual menciona los siguientes puntos que son:

- ✓ Entre estas posibilita el seguimiento individual de aprendizaje del alumno
- ✓ Nos permite evaluar conocimientos y habilidades del alumno
- ✓ Establece una evaluación continua del proceso de aprendizaje según el tiempo de su diseño implementado y su desarrollo.
- ✓ Tiene una flexibilidad temporal y espacial del sistema para la configuración de los ejercicios esto puede ser especialmente útil para el alumno puede seguir u propio aprendizaje.
- ✓ Proporciona una respuesta inmediata de ejercicios ejecutados

Autoevaluación de los entornos virtuales

Estos sistemas de evaluación de aprendizajes son implementados mediante un entorno virtual, esto es un alto porcentaje de la enseñanza aprendizaje puesto que es un desarrollo de sistemas de pruebas con tipo test o evaluaciones mediante software con un acceso a base de datos.

Este tipo de sistemas suele ser funcionalidades en creación de preguntas para este tipo de pruebas, configuración de ejercicios .este ámbito de preguntas que la componen son muy importantes para destacar la variedad de tipos de cuestiones. (pág. 4)

Entornos de aula web

El entorno de estas aplicaciones permite realizar actividades para los docentes empleando mediante el ordenador o internet dependiendo de un sistema operativo general .el aula web está basada en una estructura independiente mente mixta con iconos menús que permite al usuario acceder en todo momento a zonas de sistemas de navegación para el usuario la aplicación de estos incluye un sistema de seguridad a nivel de estos serán más accesible tanto para estudiantes y docentes administrándola a través de la red e interfaces distintas según el tipo de usuario a utilizar. (pag.5)

Aprender enseñar en entornos virtuales

Según (Onrubia, Aprender y enseñar en entornos virtuales:actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento, 2016) Afirma que:

Los procesos de enseñanza virtuales son aprendizajes referentes al entorno de actividades conjuntas que conllevan a la construcción del conocimiento donde algunas de

las explicaciones conllevan al marco y el diseño de la evaluación de objetos de aprendizaje dando un lugar a las estructuras de exploración. Empezando por algunas nociones constructivista, y sociocultural de los procesos virtuales de enseñanza aprendizaje.

El aprendizaje virtual como proceso de construcción

Este aprendizaje se caracteriza como entornos virtuales como un proceso de construcción , de tal manera que supone y afirma que los alumnos tienen que aprender a base de un entorno virtual no simplemente a una reproducen de lo que el entorno se plantea en qué el contenido es una estructura cognitiva del aprendiz. El aprendizaje virtual, se entiende como una manera de transposición del contenido extremo del alumno, si no como un proceso de retroalimentación de contenido personal, y a partir de un conjunto de elementos conforman una estructura cognitiva del aprendiz.

La actividad mental constructivista que el alumno impone al tener contacto con una actividad de juego son elementos de contenidos, que se configura desde la perspectiva como una clave fundamental para el aprendizaje. (pag.2)

Recursos didácticos del aprendizaje significativo

(Espinoza Beltrán, 2017) argumenta que ,en los estudios de los recursos didácticos de aprendizaje son recursos de metodologías para el docente, impartido esos conocimientos como, métodos de enseñanza aprendizaje que requiere desde el comienzo con una precisión conceptual de material didáctico siendo estos los criterios más significativos que otorga cada uno de estos, sin pretender la diversidad.

Actividades para fomentar el aprendizaje significativo estimulando al personal docente de las instituciones:

- ✓ Capacitación a los docentes en herramientas tecnológicas para un mejor aprendizaje.
- ✓ Estímulos al personal para usar nuevas estrategias siendo de esta manera una actualización de recursos metodológicos.

Aprendizaje por descubrimiento

(González, 2014) Afirma que el aprendizaje por descubrimiento es:

Es un entorno al descubrimiento de aprendizaje, llamadas métodos de estudio nos hace referencia según el tipo de metodologías aplicadas, enfocándose en las técnicas que son por hallazgo cual cuyo aprendizaje se basa en la percepción del estudio directo, aprendizaje principal procedimiento de estudio. El planteamiento que se da con esta manera de enseñar es reflexivo e importante para comprender analizar, captar sintetizar analizar etc.

Muchas metodologías están temáticamente implementadas en las actividades de aprendizaje siendo esta una didáctica que sirve como teoría de aprendizaje logrando ampliar entendimiento a través de la adquisición por descubrimiento, esta nueva adquisición será almacenada dentro de la estructura cognitiva de cada estudiante.

Ningún docente desconoce que la educación requiere importantes cambios ; para lograr esos cambios es necesario, en primer lugar , efectuar mediciones y documentar los problemas que afrontan los educadores .por supuesto que las reformas no surgirán solamente de la documentación de los problemas , pero es obvio que sin entender apropiadamente a la educación , es posible lograr las reformas que muchas y con justificada razón reclamamos enfáticamente , en trabajos aceptaremos el concepto de la educación como un evento social en el que comparten significados. (Chrobak, 2015, pág. 1)

Aprendizaje significativo y resolución de problema

(Sanchez, 2012) Afirmando que esté presente innovación hace manifestar a la importancia del aprendizaje significativo a través de contenidos integradores contextualizados del cual los estudiantes están haciendo eje conductor de conocimientos, estructura de procedimientos de una disciplina que mediante el desarrollo del proceso educativo hacen participe en el aprendizaje donde el alumno suma en aprender, y donde el docente asuma el rol de innovar aprendizajes significativos.

La educación con el aprendizaje significativo se ha caracterizado por una motivación de ideas relevantes no existentes disposición que se conforma en nuevas ideas de información, cuales se adquieren en el proceso de enseñanza significativa considerando que la estructura cognitiva del estudiante juega un papel muy importante en los conocimientos previos.

Otra condición para el aprendizaje significativo es que el estudiante se manifieste a aprender y relacionar de forma arbitraria el nuevo material de conocimiento, el motivo del estudiante no es memorizarlo sino se comprenderá de un aprendizaje reiterativo. (pág.2)

Evaluación del aprendizaje

(Dorrego, 2016) Argumenta que, la evolución del aprendizaje es la educación al paso del tiempo ha ido evolucionando constantemente en el modo de innovar la calidad de enseñar, adquiriendo cambios a través de contenidos didácticos actualizados. Dentro de las habilidades podemos mencionar un punto importante en la evolución recalando que la transformación del saber se ha vuelto significativa en el método acompañado de estrategias.

En el seguimiento implementado de los recursos didácticos que aplica el docente como modo de evaluación, y táctica aplicada según los cambios de estrategias diseñada

factiblemente como contribución escolar entre estas existen algunas dificultades de la cual encontramos la manera de poder llegar al aprendizaje:

- ✓ Evaluar las partes donde se presenta el problema
- ✓ Evaluación según los conocimientos previos que posee el estudiante siendo este un punto de arranque al aprendizaje.

Nuevas tecnologías y aprendizaje significativo

Según (Romero Ariza & Quesada Armenteros, Nuevas tecnologías y aprendizaje significativo de las ciencias, 2014) argumenta que:

Dentro de las ciencias de las nuevas tecnologías de aprendizaje se enfoca en el trabajo que acrecienta el docente al estudiante, estimulando con herramientas tecnológicas para la educación posteriormente haciendo uso de estas tecnologías virtuales siendo de mucha importancia la utilización de estos métodos, ya que dichos instrumentos enriquecerá el saber del estudiante.

Sin embargo cabe recalcar que la atención del estudiante es una de las satisfactorias prácticas dentro de un laboratorio donde dentro de ella tendrá la disponibilidad de aprender y promover de sí mismo sus aptitudes y habilidades.

Enfoque meta cognitivo en la educación

Este sistema de desarrollo ejecutado en la educación se basa en la forma que trasmite a su enseñanza. “La orientación meta cognitiva de la educación se adopta con el ánimo de dar una respuesta en la práctica educativa a los problemas que los alumnos tienen para gestionar sus propios procesos cognitivos.” (Barrero González, 2014, pág. 1) . Cuando nos

referimos a este tipo de aprendizaje posteriormente nos hace un enfoque al modo de transmisión de conocimientos.

Donde el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes tiene estrategias relevantes al fortalecimiento del conocimiento de cada estudiante haciendo por medio de esta una mediación este docente y estudiantes del material implementado.

Desarrollo de procesos cognitivos

(Pérez, & Díez López., 2017) Referente a los desarrollos de procesos cognitivos menciona:

- ✓ Para aprender la utilización de los diversos tipo de estrategias de aprendizajes , siendo unos de los existentes aprendices que son muy considerados como estrategias de aprendizaje y por otros métodos se utilizan estrategias muy adecuadas para poder aprender que son de una u otra manera no son las correctas para aprender llegando ser malas estrategias de aprendizajes .un aprendizaje o aprendiz son los conocidos arquitectos que diseñan o enarca su propio aprendizaje a través de su vida cotidiana.
- ✓ Estas manera de aprender son mucho más mejorables e identificables para esto serán identificadas siendo una meta cognición que viene siendo entendido esta como pueda crear y pensar su propio conocimiento o pensamiento. eta es una de las mejores partes del propio aprendizaje que hace conscientemente y aprende de ello tanto por parte del aprendiz como parte del docente o mediador del aprendizaje.
- ✓ Estrategia de aprendizaje que posee e individuo son comúnmente los pensamientos orientados a un determinado problema para dar solución. Y estos son los pasos que varían en las funciones de los diversos problemas o tareas que realice un aprendiz

ante las diferentes situaciones de tal conjunto de pasos o pensamiento orientados a la solución de un problema. (pág.10)

Aprendizaje experimental con nuevas demás demandas formativas

Según (Romero Ariza, El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas, 2014) menciona que:

Este aprendizaje experimental es de suma importancia en la educación siendo, una de las tendencias más colaborativas en el conocimiento que actualmente cuentan las instituciones educativas. Dentro de este entorno los niveles de enseñanza, son muy desarrollados con el paso de los transcurso de los días, donde habitualmente el aprendizaje es un poco fácil porque se cuentan con tecnologías tanto de comunicación como de información de tal manera, que las actividades tienen un mejor desenvolvimiento.

Además estos recursos que posibilitan la necesidad de garantizar un aprendizaje netamente significativo, ya que al utilizarlo los usuarios son capaces de gestionar sus actividades.

Beneficios del aprendizaje

✓ Objetivo 1

Este aporta un aprendizaje de experiencias tanto fuera como dentro del aula de clases, haciendo actividades implementadas formándose como tenencias formativas en centros de educación formando conocimientos relevantes para las experiencias de aprendizaje.

✓ **Objetivo 2**

Este segundo objetivo establece el valor que tiene el significado del aprendizaje fuera del aula, pretendiendo hacer una atribución de conocimientos únicos, para las experiencias de los estudiantes. A continuación se resaltan los siguientes puntos:

- Facilitar los beneficios fuera del aula
- Establecer vías de comunicación que facilite los aprendizajes fuera del curso.

✓ **Objetivo 3**

Este tercer objetivo relaciona la calidad de experiencias obtenidas en el aprendizaje, de la manera que son planificadas y orientadas por el docente siendo este impulsado como un aprendizaje experimental. Promueve trabajos colaborativos que lo forma como valor de aprendizaje siendo apoyo estratégico, como calidad en el aprendizaje de los individuos.

✓ **Objetivo 4**

Este cuarto objetivo establece instrucciones a los docentes de tal manera que dentro del aula tiene, la necesidad de instruir o tomar la atención del alumno siendo orientado a una calidad de formación desarrollando a profesionales.

Óptica constructivista en la enseñanza significativa

Según (Rivera Michelena, 2016) argumenta que:

En el proceso de enseñanza aprendizaje se procesa una importante diversidad en el modo de ejecución de aprender y enseñar gestionando el docente una diferente actividad en los fundamentos que implementa con los estudiantes, el rol que ejecuta el docente es de responsabilidad en lograr una mayor captación de aprendizaje pretendiendo realizar un

papel de exigencias llegando a tener un buen entendimiento dominando la asimilación de conocimientos.

A través del constructivismo existe una epistemología llamada construcción de conocimientos del individuo que se basa en la experiencia del vínculo didáctico implementado.

2.1.2 Marco referencial sobre la problemática de la investigación

2.1.2.1 Antecedentes investigativos

Dentro de la búsqueda de información de la web de (Varani, 2016) afirma en su trabajo virtual escolar Classroom “La innovación de nuevas metodologías aplicadas en la educación donde nos presenta la plataforma educativa Google Classroom como uso institucional finalizando un registró de datos de un 80% de las clases registradas con actividades.” (pág.7)

Estoy de acuerdo en lo que menciona el autor que el uso y necesidad que hace esta tecnología en la actualidad tiene mayor beneficio para docentes y alumnos designándose a ser evaluados con este tipo de herramienta, acceso que hace a los alumnos desde el laboratorio y el docente desde cualquier medio Pc.

Según (González Torres , 2016) en su publicación aplicando Google es:

El uso de las herramientas informáticas también llamadas TIC es positivamente la enseñanza de la educación dentro de una institución educativa. Los objetivos virtuales de aprendizaje a través de las herramientas tecnológicas Facebook y Google han motivado al estudiante al aprendizaje autónomo donde hace

administración del recurso de comunicación dando calidad a la enseñanza dando integración del recurso de comunicación dando calidad a la enseñanza dando integración al ejecuta miento de las actividades , comunicativas , experimentales. En el proceso de evaluación permito a los estudiantes la disminución de trabajos a papel a través de los medios virtuales dando disminución de tinta haciendo una entrega inmediata de trabajos.

Los objetivos del aprendizaje están basados temáticamente en las herramientas tecnológicas virtuales haciendo de ellas posibles un proceso de comunicación.

Según (Duque Pereira, 2016) afirma que plataforma virtual es:

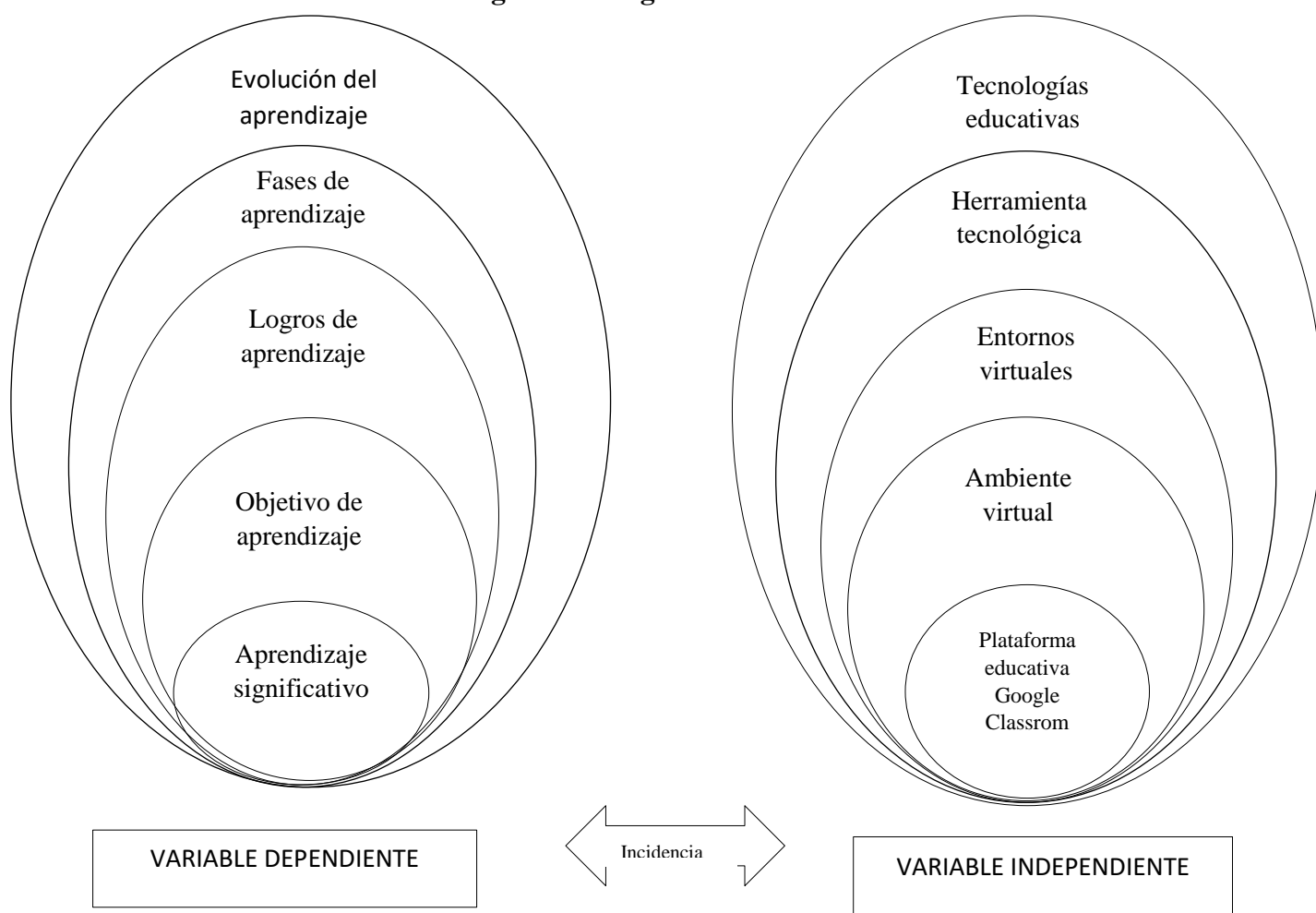
LA herramienta de herramientas, como tecnología de información y comunicación, no hay enseñanza geográfica sino es en este medio .basado en un modelo pedagógico de una propuesta de alcance por Behar, terminando en una plataforma Google sala de aula (Classroom) como mejor herramienta para alcanzar los objetivos de un programa de enseñanza. Un tema de este ambiente virtual de aprendizaje, con nuevas temáticas, una relación con las aulas presenciales, donde se desarrollaron las actividades para el currículo, con contenidos apegados a la realidad tecnológica donde el estudiante tome el protagonismo en la construcción del saber a lo largo del proceso de enseñanza, dentro de las muchas posibilidades que presentan las plataformas virtuales para los temas debatientes de su propia realidad.

En otras palabras, lo que el autor manifiesta, que los contenidos de comunicación para la sociedad educativa hacen relevancia a las herramientas tecnologías como un modelo pedagógico dentro de la educación, haciendo énfasis en la construcción del conocimiento con la utilización de plataformas desarrolladas como una actividad dentro del aula. Estas son una de las herramientas directamente dirigidas para el docente del cual, desarrolla actividades presenciales como no presenciales entre estudiantes, obteniendo contenidos aprendizajes significativos dentro de la educación convirtiéndose en un

ambiente de construcción en el proceso de aprendizaje que identifican estas plataformas virtuales.

2.1.2.2 Categorías de análisis

Figura 1: categoría de análisis



Fuentes: Resultados de investigación
Elaborado: Verónica Cuvi

2.1.2.3 Postura teórica

Según (Zhang , Teaching with Google Classroom, 2016) la plataforma Google Classroom:

Es una de las características para orientar a los educadores paso a paso a través de la enseñanza centrado en docentes, estudiantes proporciona grandes experiencias de aprendizaje facialmente es fácil de seguir con todo lo necesario para empezar una tecnología de descripción Google Classroom ayuda a los profesores a traer su trabajo en línea . Según Google Trends ya es más grande que Moodle después de apenas un año en la naturaleza. Este libro es una guía completa de principio a fin para profesores que utilizan Google Classroom por primera vez. Explica lo que Google Classroom puede hacer, cómo configurarlo y utilizarlo para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y, al mismo tiempo, facilita su vida como profesor.

Estoy de acuerdo con la definición del autor donde hace relevancia esta plataforma para el educador que busca una manera de motivar sus clases, nuevos métodos de pedagogía haciendo participe a la tecnología informática haciendo hincapié a los instrumentos que facilitara en la recopilación y distribución de trabajos de las materias asignadas. Esta implementación de plataforma como Google Classroom en la institución ayudará a recopilación de eventos de clase dados virtualmente a los alumnos según los archivos subidos dentro de esta plataforma, esta tecnología en línea facilita la labor del educador cuya estrategia mejorará el aprendizaje significativo.

La plataforma Google Classroom permite hacer un seguimiento personalizado del trabajo de cada alumno, ayuda a organizar los contenidos y facilita la corrección de las prácticas, con un feedback continuo. Además, se utilizan documentos y Formularios de Google, calendar, Gmail y drive, de fácil acceso al alumnado que puede ver las tareas en la página trabajo, en el tablón de anuncios o en el calendario de la clase y todos los materiales de la asignatura se archivan

automáticamente en carpetas de google drive. (Iglesias-García, González-Díaz, & Cao, 2017)

2.2 HIPÓTESIS

2.2.1 Hipótesis General

La plataforma educativa Google Classrom influirá en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto, cantón Montalvo provincia de Los Ríos.

2.2.2 Sub-hipótesis o derivados

- ✓ Las herramientas tecnológicas virtuales que aportaría en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos.
- ✓ Los blogs educativos contribuirían en el aprendizaje colaborativo y la interrelación de los estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia de Los Ríos.
- ✓ La aplicación de los entornos virtuales mejoraría los proceso cognitivo y análisis de información a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto Cantón Montalvo provincia Los Ríos.

2.2.3 Variables

Variable Independiente:

Plataforma educativa Google Classroom

Variable Dependiente:

Aprendizaje significativo

CAPÍTULO III.-RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 RESULTADO OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas

Población

La población de esta investigación es realizada en la unidad educativa Diez de Agosto donde está conformada de 12 docentes y 160 estudiantes de tercero de bachillerato de informática donde a continuación se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1: Población

Involucrados	Población	Porcentaje
Estudiantes	160	93,02%
Docentes	12	6,98%
Total	172	100%

Fuentes: Resultados de investigación

Elaborado: Verónica Cuvi Fernández

Muestra

Entorno a los datos recogidos dentro de la institución educativa a continuación mostraremos la fórmula cual cuya información servirá para la muestra de la investigación,

Dónde:

$$n = \frac{Z^2 \times pqN}{E^2 (N - 1) + Z^2 \times pq}$$

$$n = \frac{(1,96)^2(0,5)(0,5)(160)}{(0,05)^2(160 - 1) + (1,96)^2(0,5)(0,5)}$$

Símbolos

n=	Muestra
N=	Población o número de elementos
P=	Probabilidad de ocurrencia del evento, p=0,5
Q=	Probabilidad que ocurra el evento q=0,5
Z=	Nivel de confianza que equivale el (95%) Z=1,96
E=	Error que se considera el 5%; E=0,05

$$n = \frac{(3,8416)(0,25)(160)}{(0,0025)(159) + (3,8416)(0,25)}$$

$$n = \frac{(0,9604)(160)}{(0,3975) + (0,9604)}$$

$$n = \frac{(153,664)}{(1,3579)}$$

$$n = 113,16$$

$$n = 113$$

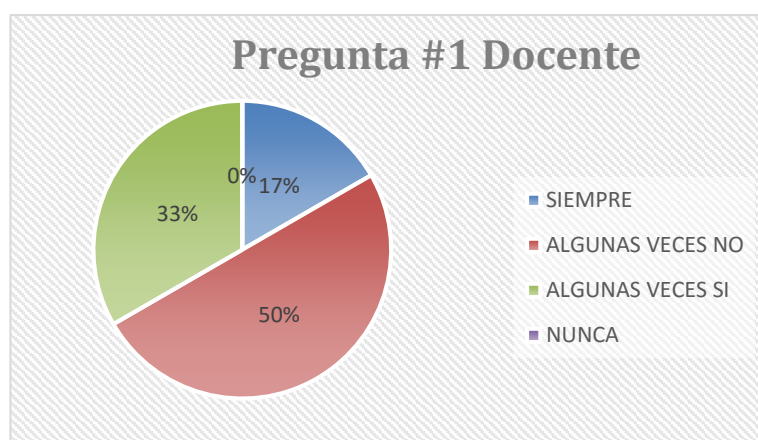
3.1.2 Análisis e interpretación de datos

¿Usted como docente tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales?

Tabla Docente 1 : Tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales

SIEMPRE	2
ALGUNAS VECES NO	6
ALGUNAS VECES SI	4
NUNCA	0
TOTAL	12

Gráfico Docente 1 : Tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuví Fernández

Análisis

En el primer gráfico, el 46% de los docentes de esta institución educativa no tiene conocimiento de estas plataformas mientras que un 30% verifica tener poco entendimiento en el manejo de estos recursos y un 15% si tiene una buena instrucción de cómo se utiliza mientras tanto el 9% nunca ha utilizado estos medios tecnológicos donde desconocen estas herramientas virtuales.

Interpretación

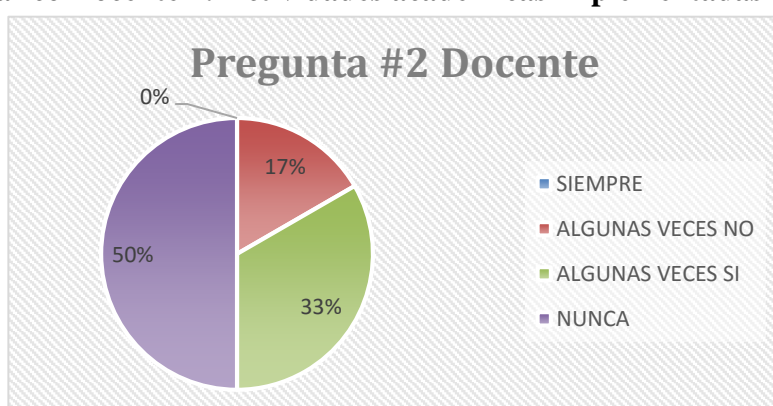
Los docentes de esta institución no tienen conocimientos sobre esta herramienta como son las plataformas educativas virtuales, siendo esta una ayuda metodológica para sus clases.

¿Dentro de sus actividades académicas ha implementado la plataforma educativa Google Clasromm u otra alternativa plataformas?

Tabla Docente 2: Actividades académicas implementadas

SIEMPRE	0
ALGUNAS VECES NO	2
ALGUNAS VECES SI	4
NUNCA	6
TOTAL	12

Gráfico Docente 2: Actividades académicas implementadas



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

El segundo gráfico encuestado a los docentes un 50% nunca ha implementado este tipo de plataformas dentro de la institución haciendo que la mayor parte solo trabaje de un modo tradicional mientras tanto el 33% trabaja con ciertas herramientas similares y el 17% no trabaja con ninguna tecnología.

Interpretación

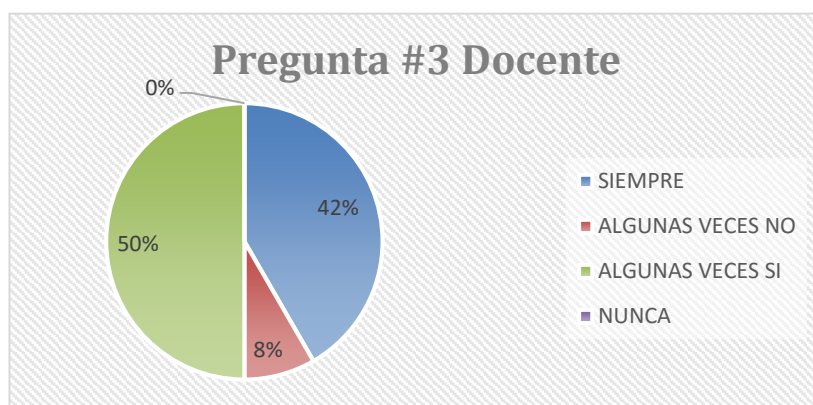
Los datos de la encuesta hacen referencia que dentro de la institución educativa no implementan este tipo de plataformas como recurso didáctico educativo como una ayuda metodológica para sus clases.

¿Cree usted fundamental que la institución trabaje con este tipo de plataformas educativas como Google Classroom?

Tabla Docente 3: Trabajar con este tipo de plataformas Google Classroom

SIEMPRE	5
ALGUNAS VECES NO	1
ALGUNAS VECES SI	6
NUNCA	0
TOTAL	12

Gráfico Docente 3 : Trabajar con este tipo de plataformas Google Classroom



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuví Fernández

Análisis

En el tercer gráfico el 42 % de los docentes cree muy fundamental incorporar este tipo de plataformas educativas dentro de la institución como una ayuda a su rutina de clases mientras un 50 % cree que solo a veces debe trabajar con esta herramienta y el 8 % cree que no se debe trabajar con esta herramienta porque los estudiantes usarían el internet para redes sociales y otros fines.

Interpretación

El docente requiere de esta útil implementación de plataforma dentro de la institución educativa para innovar la calidad de enseñanza basándose en la utilización de recursos tecnológicos como son las plataformas virtuales.

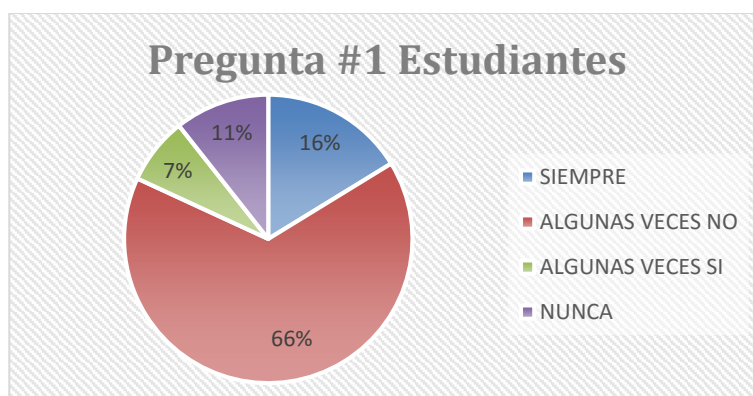
Resultados de la Encuesta a estudiantes

¿Utiliza la plataforma educativa Google classrrom?

Tabla Estudiante 1 : Utiliza plataforma educativa Google Clasromm

SIEMPRE	26
ALGUNAS VECES NO	105
ALGUNAS VECES SI	12
NUNCA	17
TOTAL	160

Gráfico Estudiante 1: Utiliza plataforma educativa Google Clasromm



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

Con los resultados del primer gráfico, a los estudiantes encuestados el 66% no utiliza ni tiene conocimientos de esta plataforma ya que actualmente los docentes no la implementan mientras el 16% ha tenido una manipulación de esta plataforma ya que hacen frecuencia al navegado o internet y un 7% solo ha tenido poca frecuencia de esta plataforma y un 15% nunca ha escuchado ni utilizado esta herramienta.

Interpretación

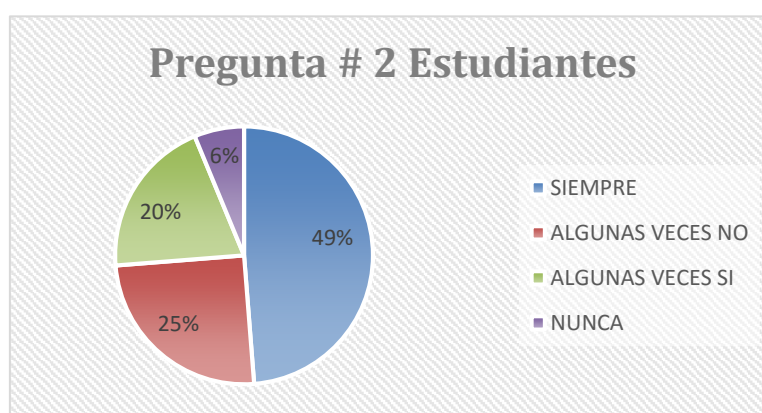
La mayoría de los estudiantes no utilizan esta herramienta para la educación, ya que no tienen una iniciativa por parte del docente en que tenga interés de aprender de una manera más significativa, para su aprendizaje.

¿En caso de no utiliza la plataforma Google Clasrrom ha utilizado otras alternativas educativas?

Tabla Estudiante 2: Utiliza otras alternativas educativas

SIEMPRE	78
ALGUNAS VECES NO	40
ALGUNAS VECES SI	32
NUNCA	10
TOTAL	160

Gráfico Estudiante 2: Utiliza otras alternativas educativas



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

Con los datos del segundo gráfico, el porcentaje más alto es de 49% los estudiantes si utilizan otras alternativas de trabajos utilizando la tecnología mientras el 25 % no utiliza estas herramientas para trabajar siendo una deficiencia en conocimiento de tal manera que el 20% utiliza muy poco para sus trabajos de clases ,6% optan no utilizarlo.

Interpretación

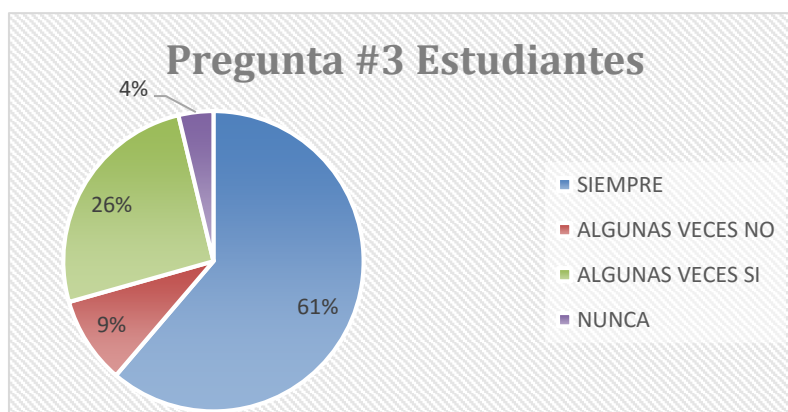
Los estudiantes de esta institución utilizan plataformas educativas pero por sus propios medios, pero no la ejercen dentro del vínculo de la educación por parte de su docente, y buscan alternativas que les aydaría en su conocimiento.

¿Usted cree que, con esta metodología de aprendizaje, al utilizar la plataforma educativa Google Classroom tendrán un mejor aprendizaje significativo de la tecnología?

Tabla Estudiante 3: Utilizar la plataforma educativa Google Classroom

SIEMPRE	98
ALGUNAS VECES NO	15
ALGUNAS VECES SI	41
NUNCA	6
TOTAL	160

Gráfico Estudiante 3: Utilizar la plataforma educativa Google Classroom



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuví Fernández

Análisis

Con los datos del gráfico de la pregunta tres, el 61% de los estudiantes muestran interés en aprender con una nueva metodología de aprendizaje con sus docentes mientras el 26% a veces le gustaría implementarlo, ya que no cuentan con recursos de tecnologías para enviar trabajos desde sus casas, y el 9% no quisiera implementarlo como herramienta de trabajo.

Interpretación

Los estudiantes, tienen interés en trabajar con este tipo de metodología ya que para ellos sería más factible el trabajo con sus docentes, utilizando la tecnología de plataformas.

3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1 Especificas

Los docentes actualmente no trabajan con herramientas tecnológicas virtuales, dentro de esta institución haciendo que sus clases se vuelvan monótonas no haciendo captar la atención del estudiante, con nuevos recursos de herramientas tecnológicas.

El conocimiento que actualmente imparten los docentes, no es el adecuado donde habitualmente no utilizan lo que son las herramientas tecnológicas para que puedan captar un mejor aprendizaje significativo en el estudiante, y optan por utilizar otros recursos para la educación.

El desconocimiento de estas plataformas virtuales como Google Classroom en la educación hace que los estudiantes tengan poco conocimiento de estos nuevos recursos metodológicos que les ayudara a asimilar aprendizajes significativos de la tecnología.

Los estudiantes de la institución investigada consideran, que les gustaría implementar este tipo de recurso de plataforma Google Classroom dentro de las actividades de clase con su docente siendo esta, una manera más eficaz y novedosas de recibir su conocimiento.

3.2.2 Generales

El desconocimiento de la plataforma Google Classroom por parte de los docentes de la institución educativa Diez de Agosto produce que sus estudiantes no tengan un destacado aprendizaje significativo para su conocimiento.

Las plataformas como Google classrrom estan siendo una innovación para la educación, llegando aprender de una manera más fácil e interactiva entre docente y estudiante cambiando lo tradicional por recursos electrónicos que nos ofrece la tecnología.

3.3 Recomendaciones específicas y generales

3.3.1 Especificas

Dentro de la institución educativa Diez de Agosto actualmente los docentes no implementan este tipo de plataforma Google Classrom, para sus clases diarias ya que actualmente solo sostienen una educación tradicional.

Se considera motivar al personal docente de esta institución, en una capacitación de este nuevo recurso de plataforma Google Classrom haciendo la utilización de un continuo aprendizaje, que sirven como apoyo para la educación del estudiante.

Los docentes deben hacer uso de plataformas virtuales de tal manera que desarrollen espacios de aprendizajes significativos para el estudiantado, donde se le recomienda esta plataforma educativa Google Classrom como herramienta colaborativa para la educación.

Los estudiantes de la institución educativa, consideran que les motivaría conocer sobre esta plataforma Google Classrom siendo una herramienta moderna de trabajo donde puedan realizar sus actividades de una manera más eficiente con el docente.

3.3.2 Generales

Innovar al personal docente de la institución educativa Diez de Agosto, actualizar conocimientos sobre las herramientas tecnológicas como son la utilización de plataforma Google classrrom como apoyo para la educación en los estudiantes, siendo la captación del aprendizaje significativo en su conocimiento.

CAPITULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN

4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1 Alternativa obtenida

El presente trabajo a desarrollar, está enfocado para la institución educativa diez de agosto donde, se puedan instruir con una guía interactiva sobre la plataforma educativa Google Classrom, favoreciendo el aprendizaje significativo motivando al estudiante aprender de una manera diferente utilizando la tecnología actual. Las herramientas virtuales están haciendo participe de la educación, de manera que los estudiantes desarrollen sus conocimientos y habilidades.

Con la implementación de esta guía interactiva de la plataforma Google Clasrrom se contribuirán al aprendizaje significativo del estudiante, se motivara a conocer sobre las herramientas virtuales, cual plataforma educativa ayudara a enviar y recibir contenidos de trabajo siendo así una contribución para que el docente, pueda implementarla como un recurso didáctico dentro del aula, donde sus clases no sean monótonas rompiendo el modo tradicional ,solo aplicando contenidos de textos ,libros, folletos para sus clases haciendo que el estudiante pierda el interés de aprender.

De esta manera los estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto serán favorecidos con esta nueva implementación de metodología siendo una ayuda para el docente, pueda aplicar un nuevo procedimiento de material de trabajo con plataforma interactiva.

4.1.2 Alcance de la alternativa

Se ha considerado que el docente forma parte fundamental de esta investigación, siendo la guía hacia el conocimiento del saber según la metodología de enseñanza aprendizaje que brinde, ya en ella incluye la dinámica, materiales de trabajos e implementaciones de herramientas virtuales tecnológicas como Google Classroom para llegar hacia el estudiante teniendo de esta manera un aprendizaje significativo.

Con este trabajo de investigación, se pretende desarrollar una guía interactiva sobre la plataforma Google Classroom considerando que el uso de esta nueva tecnología está haciendo implementada para las actividades de clases, ya que lo virtual se ha vuelto interactivo para nuestros alumnos.

4.1.3 ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA

4.1.3.1 Antecedentes

Dentro de la búsqueda de información web se encontró el trabajo de Ambientes Educativos a Distancia para la Mejora de la Enseñanza: Uso de Classroom donde señala (May Acosta, Patrón Cortes , & Sahuí Maldonado , 2017) El presente documento, muestra el uso de las aplicaciones de Google, llamada CLASSROOM, en una experiencia realizada a distancias con un grupo de alumnos. El docente puede preparar sus clases de una forma innovadora y administrarla esta en control de los temas de su asignaturas, el objetivo de compartir esta experiencia, es motivara los docentes a hacer uso de ella, encontrando las ventajas de esta aplicación, que facilitan las planeaciones de clase, verificar material que sea significativo en el enseñanza/aprendizaje, descubriendo que podemos los docentes ser aliados de los alumnos en el mundo tecnológico.

A continuación se menciona la metodología para crear una clase en CLASSROOM, con la práctica se facilita su uso y los creadores al actualizarla agilizan los procesos, “se ha hecho posible una nueva forma de educación de carácter no presencial o a distancia, conocido como curso en línea (Dominguez Castillo & Morcillo Baquedano, 2016)

Según (Zhang, Teaching with Google Classroom, 2016) argumenta que:

La guía de educadores Google Clasrrom a través de la enseñanza está enfocado especialmente a los estudiantes en que les ofrece un conocimiento con alternativas de aprendizajes siendo mucho más fácil para los docentes, en la educación se ha vuelto un aprendizaje virtual donde la herramienta facilitará trabajos dentro de las instituciones ya sea dentro o fuera del aula adquiriendo también conocimientos a distancias , formando un entono de mayor accesibilidad para los estudiantes , permitiendo elegir las horas de trabajos en que tengan tiempo disponible para acceder a la plataforma.

Esta guía Google Clasrrom nos explicara de manera cómo se podrá registrar, como configurar de qué manera utiliza este aprendizaje de tal forma mejorara el aprendizaje con los estudiantes y de la misma forma facilitara al docente. Esto no es solo un manual también podrá descubrir formas más sencillas del funcionamiento de Google Classroom siendo una vida más fácil en la educación. Donde aprenderá a tener su propia información actualizada y personalizada tanto el estudiante como el docente a través de los eventos de Classroom. (pág.1)

4.1.3.2 Justificación

El propósito de esta propuesta a desarrollarse, es con la única intención de conocer el procedimiento de aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa Diez de agosto, ya que no cuentan con una metodología actual de las herramientas virtuales de plataformas

como procedimiento de aprendizaje cual cuyos motivos influirán el aprendizaje significativo, de tal manera que ayudara al docente a mejorar su material didáctico implementado este recurso de plataforma como Google Classroom.

La metodología implementada actualmente por el docente, se ha vuelto rutinaria donde no hacen uso de herramientas tecnológicas de plataformas virtuales así como Google Classroom, para brindar una clase motivadora donde puedan mejorar y estimular al estudiante a conocer un poco más sobre estos recursos virtuales, ayudando a las actividades y a facilitar los trabajos, envíos de documentos y comentarios grupales.

De esta manera, los estudiantes se enfocaran más sobre las herramientas que nos ofrece el internet, cual cuyas plataformas ahorran tiempo y las impresiones de papel haciéndolo de una forma fácil y significativa para los estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto.

4.2 OBJETIVO

4.2.1 General

Elaborar una Guía interactiva de la plataforma educativa Google Classroom para fortalecer el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos.

4.2.2 Específicos

- ✓ Definir los contenidos teóricos de la guía interactiva para un mejor aprendizaje significativo de los estudiantes.

- ✓ Analizar la guía interactiva con las actividades implementadas que favorecerá un aprendizaje más significativo.
- ✓ Establecer una guía interactiva que ayudará al estudiante a enriquecer sus conocimientos sobre la plataforma educativa Google Classroom.

4.3 Estructura general de la propuesta

Actividad #1 Teoría Google Classroom

Actividad #2 Ingreso y Registro

Actividad #3 Crear una clase en Google Classroom

Actividad #4 Menú principal Google Classroom para docente

Actividad #5 Interfas de los componentes de Google Clasrom para el estudiante

Actividad #6 Cambiar nombre o eliminar una clase en Google Classroom

Actividad #7 Componentes básicos de Google Classroom para el docente

Actividad #8 Información de Google Classroom

4.3.1 Título

Guía interactiva de la plataforma educativa Google Classroom para fortalecer el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos.

GUIA INTERACTIVA

GOOGLE



Classroom

*Aprende más sobre
las herramientas
virtuales*



ACTIVIDAD #1

¿Qué es Google Classroom?

Google Classroom es una herramienta virtual donde ha sido diseñado para la comunicación entre docente y estudiante donde su principal meta es mejorar la educación en compartición y entregas de documentos.

Figura 1 : Classroom



Fuente de investigación: Guía interactiva
Google Classroom

Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernandez

Classroom

Google Classroom está disponible para un amplio número de idiomas para varios usuarios estrictamente más de 40 traducciones, además ofreciendo la disponibilidad de utilizarla en diferentes dispositivos. Cual cuya plataforma será una ayuda dentro de las instituciones educativas siendo así de esta manera de colaboración al docente.

Uso de Google Classroom

Esta aplicación es una herramienta metodológica interactiva del aula que posibilita varias ventajas dentro del entorno educativo donde el principal protagonista de esta utilización de plataforma virtual es el estudiante donde tendrá un aprendizaje más significativo de tal manera que cree su propio aprendizaje de una manera responsable en entregas de tareas, y trabajos tanto grupales como individuales.

Ventajas de la plataforma Google Classroom

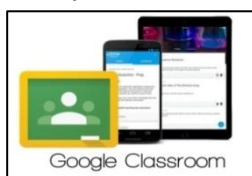
- Ahorra tiempo
- Facilidad de entregas de trabajos
- Mejor organizador de tareas
- Preparación de material de trabajo
- Encuesta, preguntas grupales
- Aplicación completamente gratuita

Objetivos de Google Classroom

Dentro de los objetivos que nos puede brindar esta plataforma virtual tanto para el docente y estudiante mencionando los siguientes

1. Crea trabajos con Google Classroom donde podrás reenviar y enviar archivos desde cualquier dispositivo.
2. Podrá trabajar a tiempo real con los estudiantes tanto fuera como dentro del aula.
3. Estará comunicados dentro de las clases por medio de comentarios , preguntas, anuncios

Figura 2: Dispositivo de utilización



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuví Fernández

Características Google Classroom

La plataforma Google Classroom destaca una serie de herramientas de tal manera que menciona las siguientes:

Recurso académico: El docente crea las clases respectivas según sus asignaturas añadiendo a sus estudiantes.

Factibilidad de trabajos: Con la utilización de esta plataforma podrá tener un mejor aprendizaje los estudiantes.

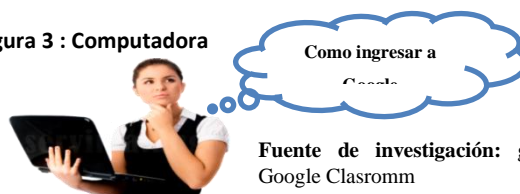
Seguridad educativa: Esta plataforma nos ofrece una protección de nuestras actividades de clase haciendo solo interactuar al estudiante agregado en la clase siendo un entorno muy seguro.

Comunicación factible: Gracias a esta herramienta el docente y alumno podrá estar comunicados y estar pendiente de las acciones que en esta haga esto será una notificación de lo que allí realizado dentro de clase virtual siendo así algo factible para el docente de tal manera los estudiantes también podrán hacer uso de debates, compartir recursos digital entre compañeros

ACTIVIDAD #2

Ingreso y Registro

Figura 3 : Computadora



Fuente de investigación: guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuví Fernández

El registro de una cuenta en Google Classroom ya sea de profesor o alumno el proceso se realizara teniendo una cuenta de correo electrónico en Gmail donde el administrador ya sea el docente personalice su cuenta Classroom por medio de un acceso de clave.

Enlace entra <https://classroom.google.com>

Figura 4 : interfaz Google classroom



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuví Fernández



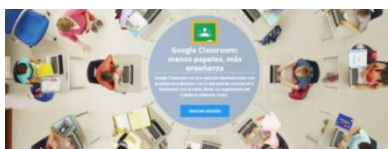
Figura 5 : Iniciación de Gmail

Una vez ingresada a la página del enlace <https://classroom.google.com> tendrá que iniciar sesión ingresando su cuenta o **CORREO ELECTRÓNICO Y SU CONTRASEÑA**



Al terminar el ingreso una vez colocadas nuestro correo correspondiente se nos abrirá una ventana donde aparecerá la interfaz de Google Classroom donde saldrá una opción **INICIAR SESIÓN**.

Figura 6 : Iniciación de Google Classroom



Para completar registro nos pedirá como usar Classroom como **ESTUDIANTE** o

Figura 7 : Opción Google Classroom



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

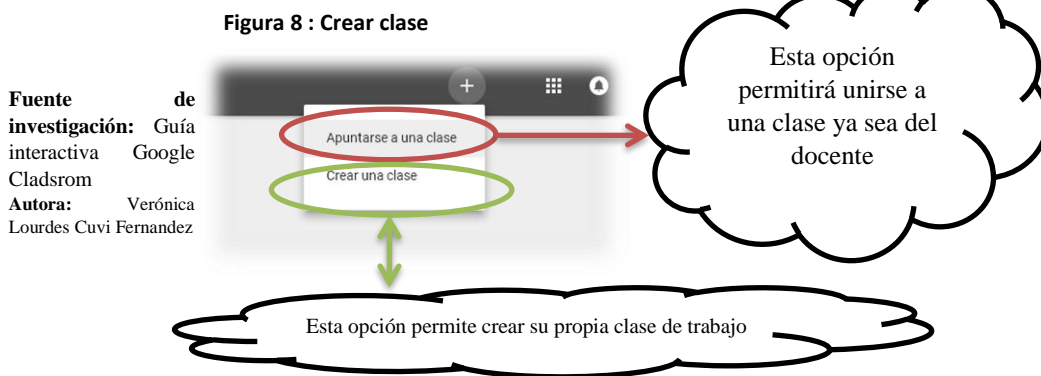
Con este procedimiento ya realizado podemos crear sesiones de trabajos según las asignaturas que desee asignar a continuación en las siguiente actividad se mostrara los pasos a seguir para la realización de una clase.

ACTIVIDAD #3

Crear una clase

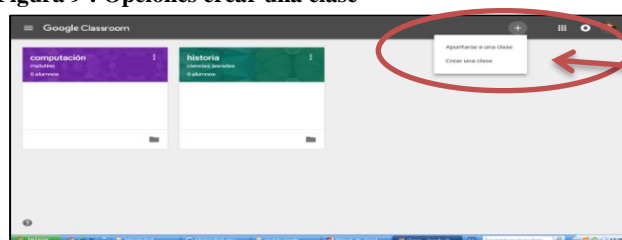
Opción crear la clase

Dentro de la página principal de Google Classroom nos permitirá apuntarnos a crear una nueva clase, si el docente quiere unirse a una creada por otro profesor poda hacerlo .Como se muestra a siguiente imagen tendrá dos opciones de apuntarse a una clase o crear una nueva clase



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Figura 9 : Opciones crear una clase

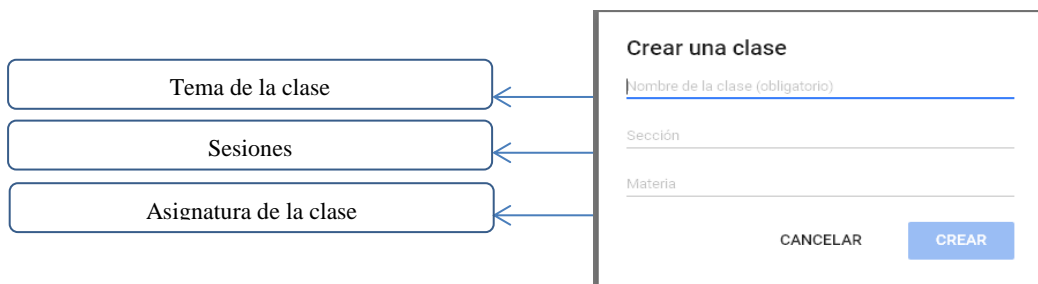


Pinchar sobre el lado izquierdo al lado de nuestro nombre de usuario

Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Una vez elegida la opción crear una clase se desplegará un cuadro con opciones siguientes:

Figura 10 : Creación de clase clasomm

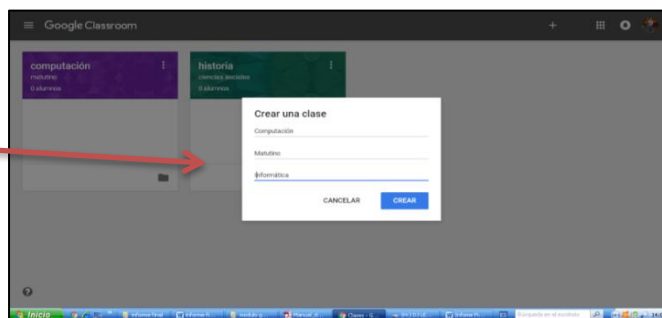


Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Para crear una clase hay q elegir la opción crear una clase una vez que el usuario de Google Classroom allá completados sus datos correspondiente del registro, teniendo muy en cuenta que pedirá el nombre de la signatura para crear la clase.

Figura 11 : Vista preliminar de clase classrom

Una vez llenos los campos de la ventana se mostraran de la siguiente



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Llenado cada uno de estos campos pulsado en crear se habilitara automáticamente la clase virtual con su nombre de asignatura.

Figura 12 : interfaz google clasrr'omm



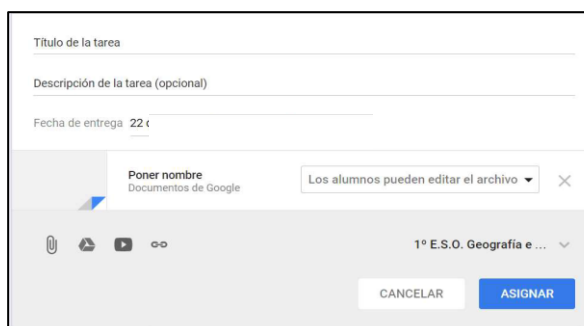
Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Esta es la interfaz de la clase Google Classroom una vez creada.

Asignación de tarea

A continuación los siguientes pasos mostrara como registrar una tarea para el seguimiento según el tiempo de entrega etc.

Figura 13 : descripción de tareas classrom



The screenshot shows the 'Crear tarea' (Create task) form in Google Classroom. It includes fields for 'Título de la tarea' (Task title), 'Descripción de la tarea (opcional)' (Optional task description), and 'Fecha de entrega' (Due date) set to '22'. Below these fields is a section for 'Poner nombre' (Set name) with a dropdown menu showing 'Documentos de Google' and a permission dropdown set to 'Los alumnos pueden editar el archivo'. At the bottom, there are 'CANCELAR' and 'ASIGNAR' buttons.

Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

ACTIVIDAD # 4

Menú principal de Google Classrrom para el docente:


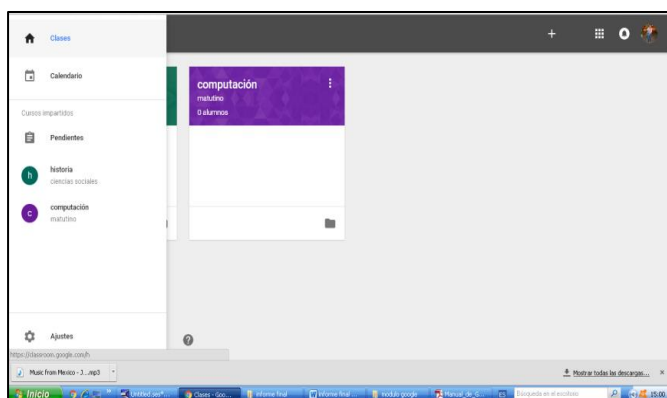
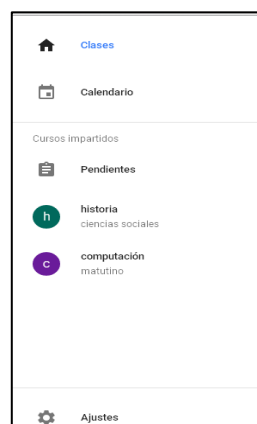
En el acceso principal  de esta herramienta educativa donde aparecerán todas las clases que hallamos deseado crear siendo estas las clases activas donde podemos personalizarlas archivarlas moverlas.

Figura 15 : menú principal



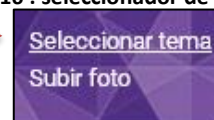
Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Figura 14 : despliegue de la ventana menú



De esta manera también podrás personalizar la portada e n galería según mejor lo convengas o subir fotos:

Figura 16 : selector de tema



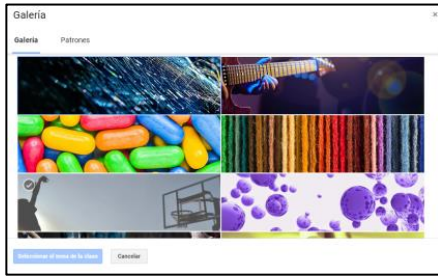


Figura 18 : galería classrom

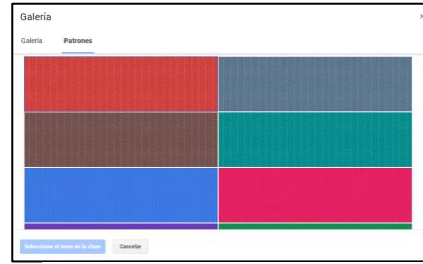
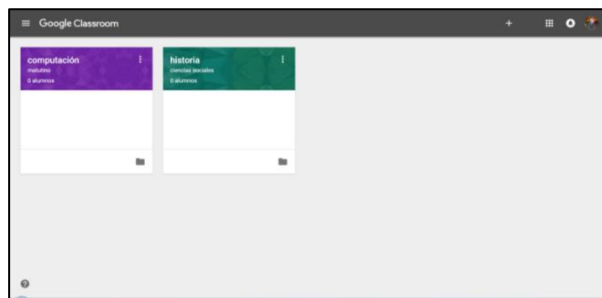


Figura 17: colores de galería classrom

Una vez creada cada clase según sus asignaturas las clases creadas aparecerán en la página principal de Google Clasrrrom.

Figura 19 : visualización de clases creadas

Fuente de investigación: Guía interactiva Google Clasrromm
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

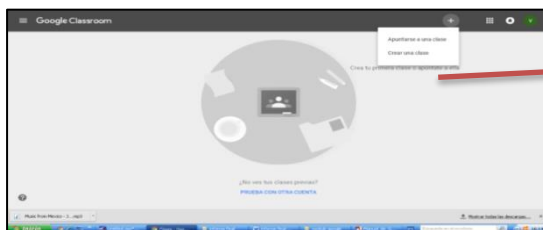


Opción Apuntarse una clase para el estudiante

Es de la misma manera el estudiante debe tener creada una cuenta en Gmail para que puede ser partícipe de esta útil plataforma educativa Google Classroom no siendo así deberá crear un nuevo correo electrónico.

Una vez realizado estos procedimientos ingresara a al enlace: Enlace entra <https://classroom.google.com> u otra opción es que el docente invite a estudiante por medio de Google Classroom con el correo electrónico.

Figura 20 : Opción crear clase



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

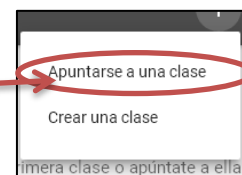
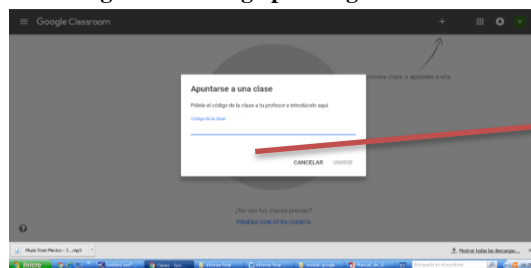


Figura 21 : Ventana apuntarse a clase

Dando una vez clic en apuntarse una clase aparecerá la siguiente imagen:

Figura 22 : código para registrarse

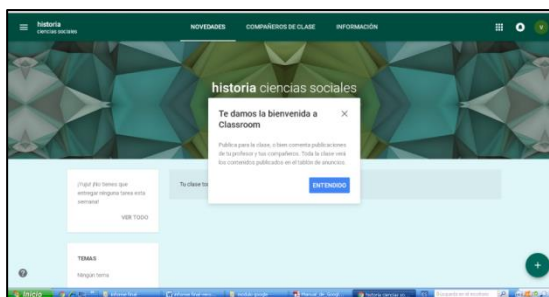


Dentro de la ventana podremos colocar el código brindado por el docente ejemplo: i684j

Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Siendo de esta manera el procedimiento daremos un clic en la opción unirse dado procedimiento nos permitirá acceder las clases que el docente impartirá con ayuda de Google Classroom dándoles una bienvenida al unirse

Figura 23 : Interfaz de Google Classroom para el estudiante



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

El estudiante tendrá acceso a tres opciones las que se mencionan las siguientes: novedades, compañeros de clase, información.

Figura 24 : Barra de opciones principal Classroom

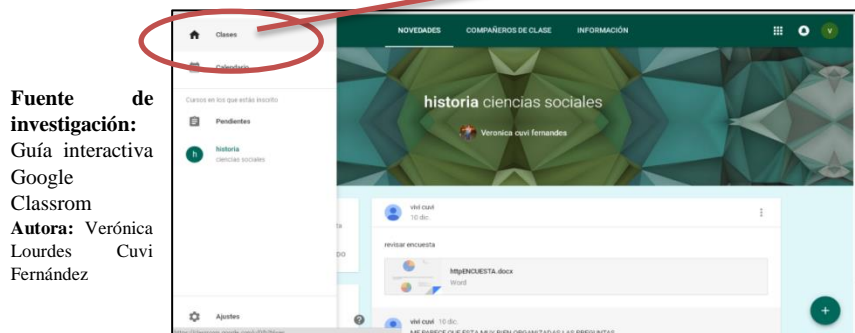


Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Apuntarse a otros cursos diferentes para el estudiante

Una vez ya creado nuestra sección en Google Classroom apuntados en la clase que nos ha designado el docente en ella también podremos estar conectados con otras asignaturas y otros profesores en una misma cuenta procederemos a apuntarnos en otros cursos haciendo lo siguiente:

Colocados en la página principal de Google Classroom daremos un clic en el menú clases donde parecerán las clases.

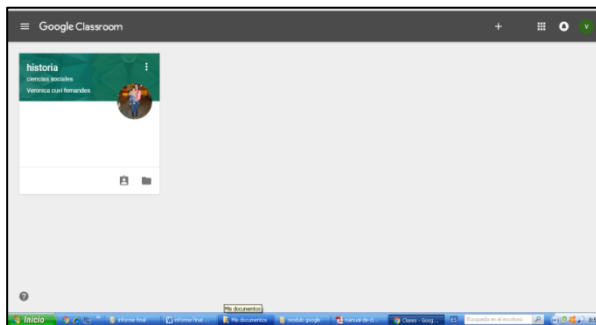


Fuente de investigación:
Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Figura 25 : ventana para apuntarse a otros cursos

Figura 26 : Ventana de clases agregadas

Esta es la ventana q nos muestra con los cursos agregados de la misma manera podremos agregarnos.



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández


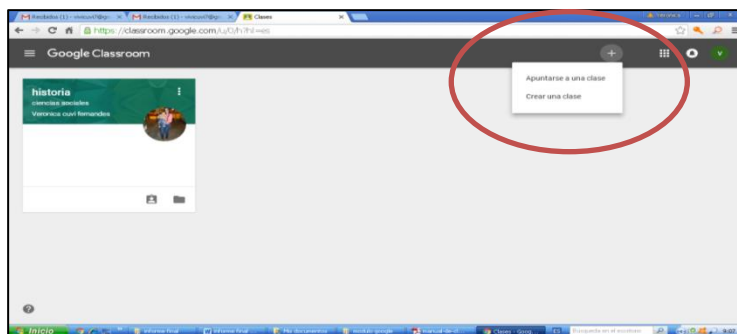
Para agregarnos de la misma manera damos un clic  en el más para agregarnos a más cursos con más profesores haciendo el mismo procedimiento para agregarnos a una clase.

Figura 27 : ventana de clases del estudiante



Fuente de investigación:
Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

ACTIVIDAD # 5

Interfaz de los componentes de Google Classroom para el estudiante

La interfaz del estudiante y del docente en esta plataforma tiene una gran similitud en que se parecen mucho en las diferentes opciones pero cambia solamente una de ellas en el menú principal donde solo muestra compañeros de clase y en cambio en el docente tiene el listado de los alumnos agregados al grupo veamos a cinta de opciones del estudiante en la siguiente imagen.

Figura 28 : Barra de componentes classroom



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Menú principal

Explicáramos cada una de las funciones que tiene la cinta de opciones en el menú principal que son los 3 componentes básicos en Google Classroom que son:

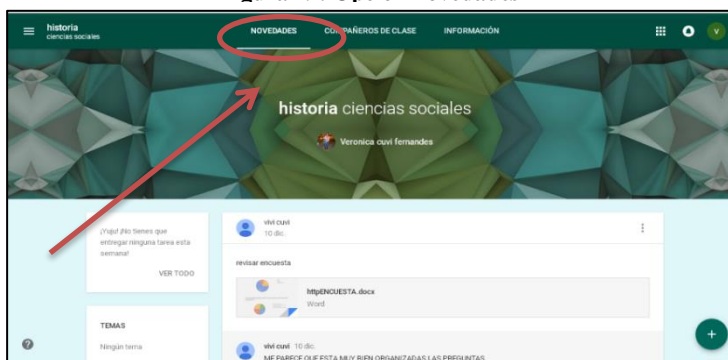
- Novedades
- Compañeros de clase
- Información

OPCIÓN NOVEDADES PARA EL ESTUDIANTE

En esta opción nos mostrara las novedades que publicara el docente según el trabajo que quiera realizar con el estudiante de tal manera que también podrá ver los anuncios que haga, preguntas como modo de conocimiento con el estudiante.

Figura 29: Opción novedades

Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

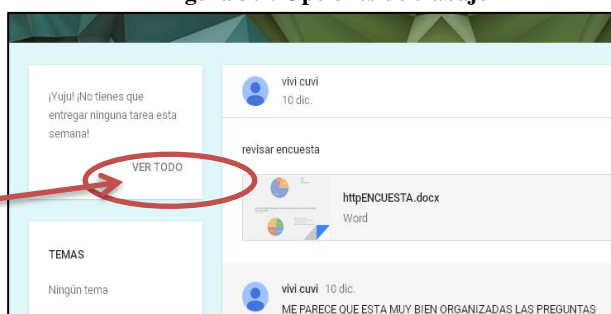


Novedades muestra trabajos a entregar

Esta plataforma te mostrar las opciones pendientes a entregar del docente y la asignatura específica en la cual te presentara una opción ver todo mostrándolo como un tipo de listado de tus trabajos.

Figura 30 : Opciones de trabajo

Podrás ver tus trabajos pendientes a entregar

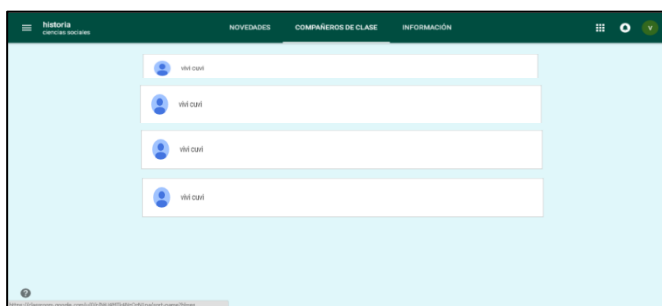


Fuente de investigación: Guía interactiva Google Clasrom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

OPCIÓN COMPAÑEROS DE CLASE PARA EL ESTUDIANTE

Esta es una de las opciones donde te mostrara a tus compañeros de clase agregados por parte del docente según el tipo de asignatura.

Figura 31 : Opción registro de estudiante



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

OPCIÓN INFORMACIÓN PARA EL ESTUDIANTE

Información te dará el toda lo referente al curso creado de tu profesor, donde el cual podrá agregar documentos para que trabajen sus alumnos. A continuación se mostrara una imagen de información.

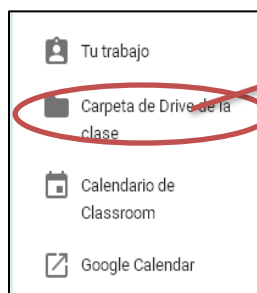
Fuente de investigación:
Guía interactiva
Google Classroom
Autora: Verónica
Lourdes Cuvi
Fernández



Figura 32 : Opción información

Estas opciones que te brinda información también poder visualizar tus trabajos entregados haciendo clic en la opción tu trabajo.

En ella también podrás ingresar a tu carpeta de Google drive:



Fuente de investigación:
Guía interactiva
Google Classroom
Autora: Verónica
Lourdes Cuvi
Fernández

Figura 33 : Ventana de trabajos

ACTIVIDAD # 6

Cambiar nombre o eliminar una clase en Google Classromm


Una vez creada las clases deseadas según sus asignaturas decidimos cambiar el nombre de la asignatura o eliminarla se hace lo siguiente.

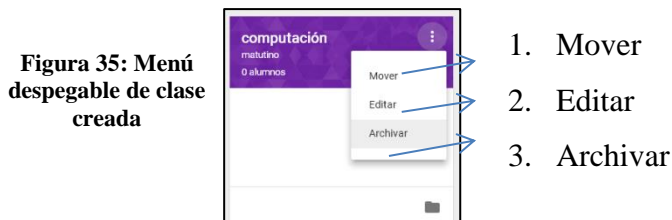
Nos colocamos en inicio o menú principal de classrrrom:

Figura 34 : barra principal



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Una vez colocados en el icono para ir a la página principal  podremos apreciar las clases creadas por el docente donde aquí aparecerá un menú despegable dando una opciones en elegir que son:

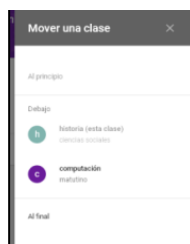


Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

- **Mover**

Esta opción nos permitirá que nuestra clase una vez ya creada dispondrá de movimiento es decir queremos que la primera clase la pondremos al comienzo o al final según como disponga el docente.

Figura 36 : Opción mover archivos

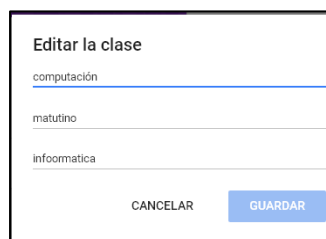


Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

- **Editar**

La siguiente opción editar nos podrá permitir cambiar el nombre de nuestro trabajo en editar clase saliendo un la ventana para cambiar del nombre de la asignatura, la sesión y la materia.

Figura 37 : Opción editar clase



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

- **Archivar**

La opción archivar en Google Classroom nos aparecerá una pequeña ventan donde en un cuadro de dialogo menciona que el profesor ni los alumnos pueden hacer uso de la clase. Una ves dado click en archivar la clase desaparecera de la paguina de inicion siendo archivada.

Figura 38 : Opción archivar



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Clasrom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

¿Cómo Eliminar clase en Google Classrom?

Eliminar una clase en Google Classrom es de forma muy sencilla siguiendo una vez los pasos aplicado en la anterior opción archivar, donde seleccionado la clase para archivarla o eliminarla desaparece, esta se archivaría y se traslada al menú principal de Google Classroom la podremos encontrar haciendo clic en el menú principal procederemos hacer lo siguiente.


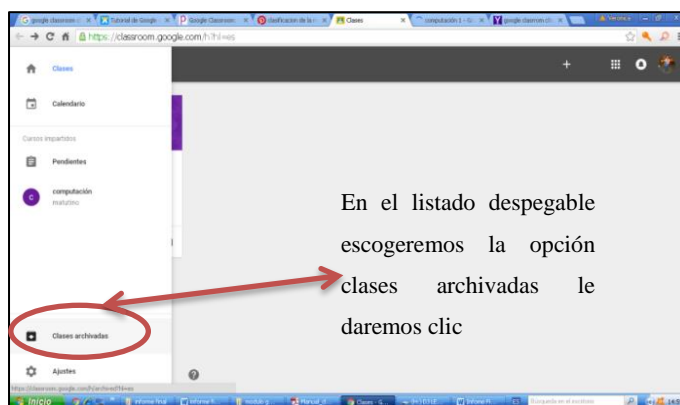
Colocamos el cursor en la  siguiente opción donde se nos desplegara una pequeña ventana.

Figura 39 : Ventana despegable archivación



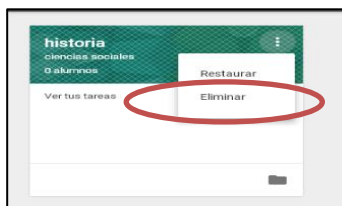
Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

En el listado despegable escogeremos la opción clases archivadas le daremos clic

Seleccionando la opción clases archivadas muestra las clases archivada en ella pulsaremos la clase que deseamos eliminar o restaurar la clase para reutilizarla.



Figura 40 : Opción eliminar

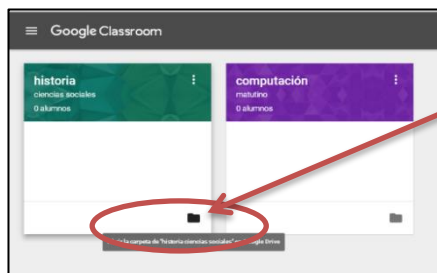


Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Google Classrom con acceso a Google drive

En esta herramienta Google Classrom también nos va a permitir sacar archivos que tengamos en Google drive siendo esta una de las ventajas que tiene esta motivadora aplicación si el docente necesita subir material digital guardado anterior mente podrá hacer uso de ese material siendo posible ajuntar a sus estudiantes.

Figura 41 : Acceso a Google drive



Haciendo clic en la carpetita nos abrirá la pestaña de Google drive

Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

ACTIVIDAD # 7

Componentes básicos de Google Classrom para el docente

Dentro de nuestra clase de trabajo encontramos tres partes importantes que son:



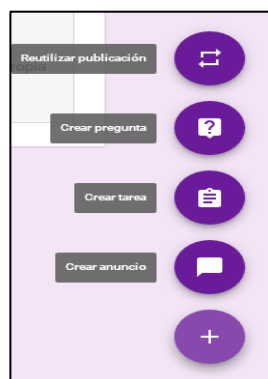
Figura 42 : Barra de classrom para docentes

NOVEDADES

Dentro de esta opción nos permitirá tener las notificaciones de nuestros alumnos en ella podemos hacer creación de trabajos mencionando los siguientes:

Figura 43 : listado de trabajo para docente

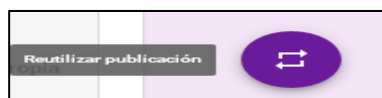
1. **REUTILIZAR PUBLICACION**
2. **CREAR PREGUNTAS**
3. **CREAR TAREA**
4. **CREAR ANUNCIO**



Fuente de investigación:
Guía interactiva
Google Classroom
Autora: Verónica
Lourdes Cuvi
Fernández

1. Primera opción que nos aparece es **REUTILIZAR PUBLICACIÓN** en ella el docente podrá hacer uso de una clase anterior que allá echo con sus estudiantes permitiéndole utilizarla.

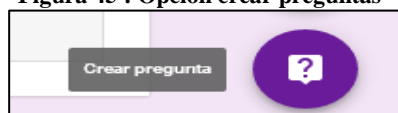
Figura 44 : opción reutilizar publicación



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

2. **CREAR PREGUNTAS** esta es una de las opciones de Google Classroom que nos permiten crear cuestionario de preguntas para debatir con los estudiantes.

Figura 45 : Opción crear preguntas



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Crear preguntas se habrá una ventana dando muchas opciones de como asignar como se muestra la siguiente imagen.

Figura 46: Ventana de crear pregunta

Podrá subir archivos enlaces.

Puede asignar fecha límite de entrega del trabajo.

Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

3. La opción de **CREAR TAREA** nos permitirá asignar trabajo a los estudiantes signando la fecha de caducidad, también permite tener conversación privada con el alumno dependiendo si no está bien la tarea para que la vuelva hacer.

Figura 47: Opción crear tarea

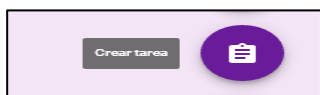
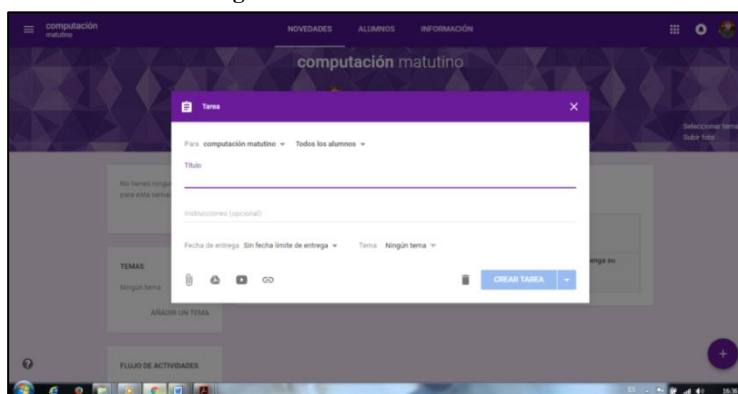


Figura 48 : Interfaz de crear tarea



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

4. **CREAR ANUNCIO** nos anuncia las notificaciones de los alumnos, permitiendo en ella igual crear carpetas o links haciendo en ella publicar varias clases a la vez.

Figura 49: Opción crear anuncios en classrom

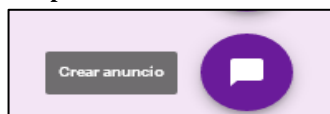
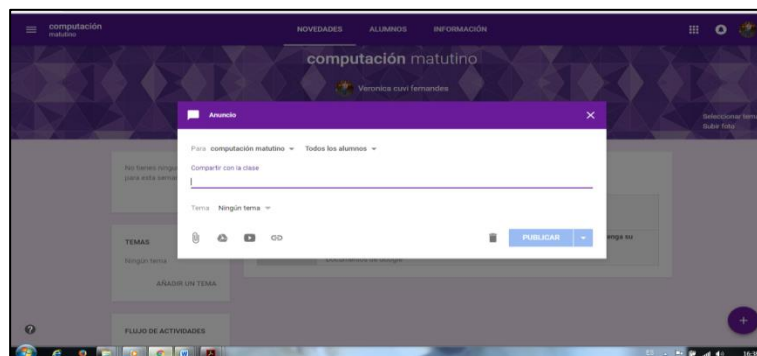


Figura 50 : Interfaz de creación de anuncios



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

ALUMNOS

Dentro de esta opción permitirá al docente agregar a sus alumnos por medio de un código:

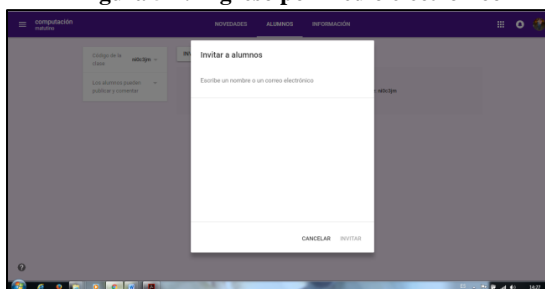
Figura 51 : Ventana de código para registro



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Siendo esta otra manera de invitar al estudiante ya no sea por medio de código será escribir en esta opción para hacerlo por medio de correo electrónico

Figura 52 : Ingreso por medio electrónico



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

En las secciones de alumnos el docente podrá enviar el registro de sus estudiantes de quienes hayan enviado las tareas a los padres de familia

Figura 53 : Opción para enviar solicitudes

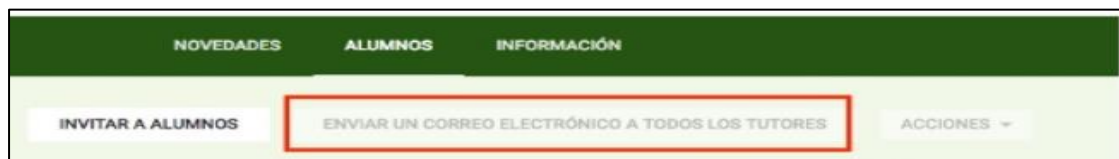


Figura 54: Ventana de envíos

En ella podrá enviar a los tutores o padres de familias.



El docente podrá hacer un listado de sus alumnos siendo ya actuales dentro del aula o por diferente manera que sea invitado x medio de correo.

Figura 55 : Vista de alumnos agregados



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

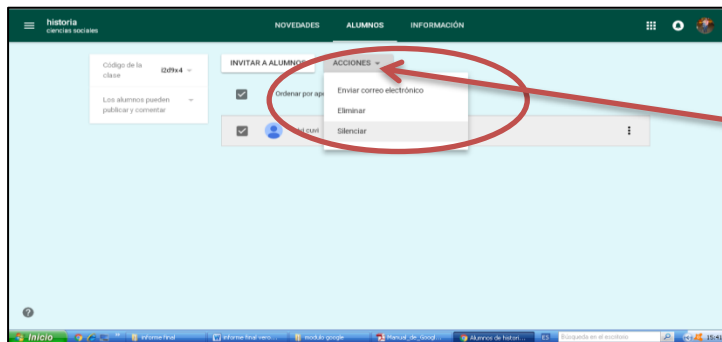
Siendo así el alumno una vez que sea registrado por medio de correo electrónico será activado cuando acepte la solicitud que allá enviado el docente x medio de Google classroom donde le saldrá le enlace de la página principal de esta plataforma, teniendo que iniciar sección primero en Gmail colocando su usuario y contraseña correspondiente revisando su correspondencia del docente coloque inscribirse a la clase ya activado pasara a ser miembro del aula.

¿Acciones que podrá tener el docente con el alumno?

En esta pestaña el docente podrá tener algunas acciones de tal manera que sea solo para un solo estudiante o varios a la vez según como mejor convenga el docente guía siendo una de las opciones eliminar al estudiante o silenciar.

- **Eliminar:** Borra al alumno de la clase agregada
- **Silenciar :** Impide que el alumnado de la clase escriba comentarios

Figura 56 : Opción acciones



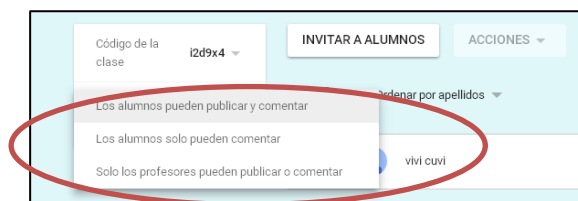
En la parte inferior encontrar

Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

De tal manera también se podrá observar los mensajes u archivos enviados y eliminados por parte del estudiante al eliminar un archivo ya entregado al docente puede visualizarlo pero no modificarlo en ningún sentido pero seguirá siendo visible para el docente.

En la misma opción del código de clase se despliega una cinta de opciones donde el docente podrá hacer una serie de actividades como la siguiente imagen:

Figura 57: Opciones de actividades



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

- **Los alumnos pueden comentar y publicar**

En esta acción el alumno solo podrá hacer la acción permitida del docente que le pedirá que haga un comentario de algún archivo y que publique cosas mencionadas o referidas al tema de trabajo.

- **Los alumnos solo pueden comentar**

Esta acción el docente solo le permitirá que haga un comentario sobre temas de trabajos queriendo saber la opinión del estudiante.

- **Solo los profesores pueden publicar o comentarios**

En esta opción solo permitirá que los profesores agregados hagan uso de comentarios y publicaciones.

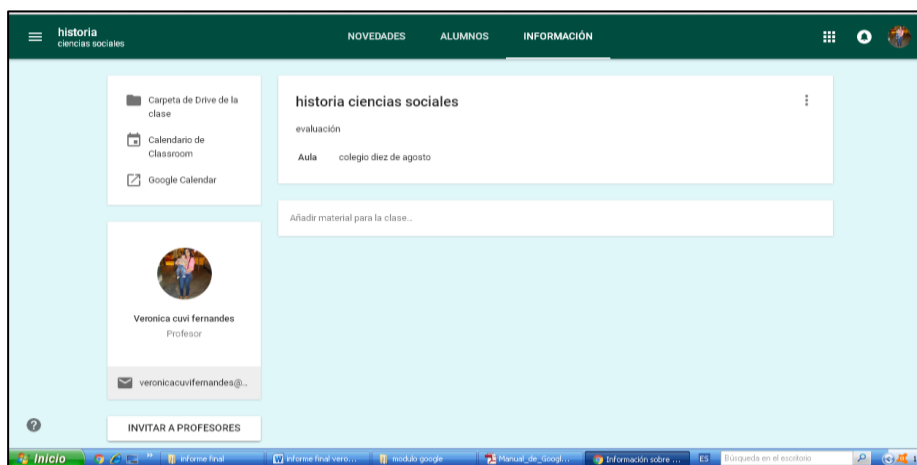
ACTIVIDAD # 8

Información de Google Classroom

Esta estaña que nos dispone Google Classroom dentro de nuestras clases creadas es para mostrar el contenido y descripción de nuestro trabajo a presentación dentro del aula de clase esta opción es para todo los miembros que estén agregados dentro de la clase virtual

En ella poder hacer uso de material de Google drive donde podemos sacar información de las asignaturas deseadas.

Figura 58 : Información classrom



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

4.4 Resultados de esperados de la alternativa

Al enriquecer el conocimiento con el manejo de la plataforma Google Classroom, en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la unidad educativa diez de agosto podremos recalcar, que con esta utilización de recurso será más efectivo para la educación favoreciendo de cierta manera al docente, ya que existen varios métodos de transmisión de conocimientos.

Mediante esta guía interactiva de Google Classroom el conocimiento de los estudiantes podrán llegar hacer más significativo, captando la calidad de enseñanza brindada por parte de estas tecnologías de plataformas, desarrollando habilidades en una formación continua de su aprendizaje.

Siendo de esta manera el estudiante podrá llegar a tener una adquisición de conocimientos actualizados de estas tecnologías de plataformas, ya que para ellos es muy común trabajar y conocer algunas de estas aplicaciones similares, en la cual por medio de este trabajo y con ayuda de las distintas actividades que se han implementado podrán ejecutarlo con mayor facilidad el desenvolvimiento de Google Classroom.

BIBLIOGRAFÍA

- Ambròs Pallarès , A., & Ramos Sabaté , J. (2017). El uso didáctico de Google Sites en la construcción compartida del conocimiento. *RESED*.
- Apolinario Enriquez, D. (2017). RECURSOS TUTORIALES PARA FOMENTAR EL USO EDUCATIVO DE GOOGLE EN ESTUDIANTES.
- Castillo Bueno, C. (2016). La inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la metodología escolar.
- Echavarría Olvera, J., & Santos Sánchez, J. (2 de 9 de 2016). *Generación de ambientes simulados en el aula para una evaluación contextualizada*. Obtenido de <http://posgradoeducacionuatx.org/pdf2016/A244.pdf>
- Espinoza Beltrán, J. (2017). *LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y EL SIGNIFICATIVO*. Obtenido de <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/viewFile/4/3>
- Hernández Gracia, j., & Buitrón Ramírez, H. (2017). *Evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje y enseñanza*. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/atotonilco/article/view/2199/2198>
- Logofatu, B., Visan, A., & Ungureanu, C. (2015). *AULA GOOGLE - EL NUEVO DESAFIO EDUCATIVO. PRUEBA PILOTO EN EL DEPARTAMENTO DE APRENDIZAJE A DISTANCIA*. Obtenido de <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=286433>
- Morales Morgado, E., García Peñalvo, F., Campos Ortuño, R., & Astroza Hidalgo, C. (2015). *Desarrollo de competencias a través de objetos de aprendizaje*. Obtenido de <http://revistas.um.es/red/article/view/233721/179581>
- Remache Coyago, A., Puente Moromenacho , E., & Moreno Jiménez, G. (2017). Uso de las tecnologías de la información en la educación superior. *INNOVA Research Journal*.
- Reyes García, F., Vera Guadrón, L., & Colina Caldera, E. (15 de 10 de 2014). *Estrategias creativas para promover el aprendizaje significativo en la práctica docente simulada*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/310/31035400002/>
- Reyes, N. (2015). *Motivación del estudiante y los entornos virtuales de aprendizaje*. Obtenido de <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3812/VE13.386.pdf?sequence=1>
- Rivera Michelena, N. (2016). *Una óptica constructivista en la búsqueda de soluciones pertinentes a los problemas de la enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000300014

- Romero Ariza, M. (2014). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Revista de Antropología Experimental*, 14.
- Silva Quiroz, J., & Romero, M. (2014). *LA VIRTUALIDAD UNA OPORTUNIDAD PARA INNOVAR EN EDUCACIÓN: UN MODELO PARA EL DISEÑO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE*. Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36832131/01-22_1_2014.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1516301789&Signature=UePBsV%2BQ%2F9rIXU5IHloirzEaG0k%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLA_VIRTUALIDAD_UNA_OPORTUNIDA
- Triana Palma, M., Defaz Cruz, G., Sánchez Gómez, M., Jadán Solís, P., & Jadán Solís, K. (2016). *EL PROBLEMA COMO BASE DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO*. Obtenido de <http://runachayecuador.com/refcale/index.php/didascalía/article/view/1402/794>
- Aguilar Ariciaga, Martínez, A., León Calzada,, Guerrero Solís, & Juárez Lugo. (2016). Experimentación de plataformas de aprendizaje.
- Aruquipa, G, M., Chavez, B, B., Reyes, & Ruth. (2016). *Mejoramiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje Aplicando Herramientas Google*. Obtenido de http://www.revistasbolivianas.org.bo/scielo.php?pid=S2306-05222016000100005&script=sci_arttext&tlng=es
- Augusto X, E. (2015). *Ministro de Educación*. Obtenido de <http://www.policiaecuador.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Acuerdo-Interministerial-Firmado-y-Escaneado-1.pdf>
- Ávila Reyes, N. (2016). *LITERACIDAD DIGITAL A TRAVÉS DEL CURRÍCULUM UNIVERSITARIO: CURSOS, RECURSOS Y PRÁCTICAS*.
- Barrero González, N. (2014). *El enfoque metacognitivo en la educación*. Obtenido de https://www.uv.es/RELIEVE/v7n2/RELIEVEv7n2_0.pdf
- Chrobak, R. (2015). *Enseñanza de la física y teoría cognitiva del aprendizaje significativo*. Obtenido de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/viewFile/23726/19478>
- Colectivo Educación Infantil y TIC. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil.
- Díaz, A., & Hernández, R. (2015). *CONSTRUCTIVISMO*. MEXICO: E-UEAN.
- Dominguez Castillo , g., & Morcillo Baquedano, S. (2016). evaluacoon de un curso en línea para la formacion de competencias en el uso de llas TIC en formacion en profesores . *RED . revista de educacion a distancia* .

- Dorrego, E. (2016). *Educación a distancia y evaluación del aprendizaje*. Obtenido de <http://revistas.um.es/red/article/view/271241/198481>
- Duque Pereira, I. (2016). *UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO HÍBRIDO UTILIZANDO A PLATAFORMA GOOGLE SALA DE AULA*. Obtenido de <http://www.sied-enped2016.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2016/article/view/1005>
- Gerhard Heinze, M., & Olmedo Canchola, V. (04 de 2017). Obtenido de <http://www.medigraphic.com/pdfs/actmed/am-2017/am172p.pdf>
- Gonzales Benitez, M. (2017). *Inserción de las TIC en el aula: un imperativo necesario para la innovación de la educación superior*. Obtenido de <https://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/129553>
- González Torres , A. (2016). *Diseño, Aplicación Y Evaluación De Un Ambiente*. Obtenido de <https://eujournal.org/index.php/esj/article/viewFile/7395/7123>
- González, R. (2014). *González, Rafael Aprendizaje por descubrimiento, enseñanza activa y geoinformación: hacia una didáctica de la geografía innovadora*. Obtenido de <http://brayebbran.aprenderapensar.net/files/2016/05/didactica-geografia.pdf>
- Iftakhar, S. (2016). *GOOGLE CLASSROOM: WHAT WORKS AND HOW?* Obtenido de http://jesoc.com/wp-content/uploads/2016/03/KC3_35.pdf
- Iglesias-García, M., González-Díaz, C., & Cao, G. (2017). *Aprender WordPress a través de Google Classroom. Herramientas del ciberperiódico Comunic@ndo*. Obtenido de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/71048/1/Redes-colaborativas-en-torno-a-la-docencia-universitaria_29.pdf
- I García Beltrán, Á., Martínez, R., Alberto Jaén, J., & Tapia, S. (2016). La autoevaluación como actividad docente en entornos virtuales de aprendizaje/enseñanza. *RED. Revista de Educación a Distancia*.
- May Acosta, N., Patrón Cortes , R., & Sahuí Maldonado , J. (2017). *Ambientes Educativos a Distancia para la Mejora de la Enseñanza: Uso de Classroom*. Obtenido de <http://www.cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/163/319>
- Méndez Cruz, N. (2017). *GOOGLE EARTH COMO RECURSO EDUCATIVO EN EL AULA DE PRIMARIA*. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5162/Google%20Earth%20como%20recurso%20educativo%20en%20el%20aula%20de%20Primaria.pdf?sequence=1>
- Moina Rivera, W., & Borja Mendoza, E. (2017). *ESPOCH*. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/6787/1/18T00688.pdf>
- Moreira, M. (09 de 2012). Obtenido de http://www.fisem.org/www/union/revistas/2012/31/archivo_5_de_volumen_31.pdf
- Moreta, C., & Rodríguez Baena., L. (2013). *Pautas, métodos y herramientas de evaluación de accesibilidad web*. Obtenido de <http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/ventanainformatica/article/view/185/233>

- Onrubia, J. (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED-Revista de Educación a Distancia*.
- Onrubia, J. (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED-Revista de Educación a Distancia*, 14.
- Pérez, , M., & Díez López., E. (2017). *El Currículum como Desarrollo de Procesos Cognitivos y Afectivos*. Obtenido de <http://www.enfoqueseducacionales.uchile.cl/index.php/REE/article/viewFile/47064/49061>
- Perurena Cancio, L., & Moráquez Bergues , M. (2013). *Usabilidad de los sitios Web, los métodos y las técnicas para la evaluación*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2307-21132013000200007&script=sci_arttext&tlng=en
- Pincay Vines , V. (2016). *implementación de la Plataforma Google Classroom como Herramienta de Productividad Bajo el Modelo SAAS y su Aplicación en Entornos Virtuales de E-A para la Autogestión Docente como Complemento a la Modalidad Presencial*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/17722/1/UG-FCMF-B-CISC-PTG.1220.pdf>
- Pinto , M. (2012). *Los recursos educativos electrónicos*:. Obtenido de <http://www.scielo.br/pdf/pci/v17n3/a07v17n3.pdf>
- Romero Ariza , M., & Quesada Armenteros, A. (2014). Obtenido de Nuevas tecnologías y aprendizaje: https://ddd.uab.cat/pub/edlc/edlc_a2014v32n1/edlc_a2014v32n1p101.pdf
- Romero Ariza , M., & Quesada Armenteros, A. (2014). *Nuevas tecnologías y aprendizaje significativo de las ciencias*. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/edlc/edlc_a2014v32n1/edlc_a2014v32n1p101.pdf
- Salinas, J., De Benito, B., & Linaza, A. (2014). Competencias docentes para los nuevos escenarios de aprendizaje. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado* 28.1.
- Sanchez, I. (2012). *Evaluación de una Renovación Metodológica para un Aprendizaje Significativo de la Física*. Obtenido de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062012000500006
- Soares Lima, J., Lima dos Santos, I., & Edvander Pires, F. (2017). *Google Classroom como ferramenta para treinamentos a distância: um relato de experiência em bibliotecas universitárias*. Obtenido de <https://febab.emnuvens.com.br/rbbd/article/view/1044/893>

- Sonia I. Mariño, S., Y, R., Alderete, I, S., Alve, F., R, C., y otros. (01 de 2013). *Evaluación de accesibilidad en sitios Web educativos basados*. Obtenido de <http://www.sociedadelainformacion.com/39/evaluacion.pdf>
- Torres Diaz, J., Inés Jara , D., & Valdiviezo, P. (2015). Integración de redes sociales y entornos virtuales de aprendizaje.
- Valencia Altamirano, J. (2015). Obtenido de UTA: <http://redi.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13907/1/Universidad%20Tecnica%20de%20Ambato.pdf>
- Varani, G. (2016). *Gestionando el campo virtual escolar de classrom*. Obtenido de http://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/2038/TFG_PLP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zhang , M. (2016). *Teaching with Google Classroom*. Packt Publishing .
- Zhang, M. (2016). En *Teaching with Google Classroom*.

Anexos
Anexo # 1



Encuesta a Docente



Realización de Encuesta a estudiantes



Encuesta a estudiantes





Anexo2: encuesta estudiante

Marque con una X según corresponda

1.- ¿Utiliza la plataforma educativa Google Classroom?

SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES NO	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES SI	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

2. ¿En caso de no utiliza la plataforma Google Classroom ha utilizado otras alternativas educativas?

SI	<input type="checkbox"/>
NO	<input type="checkbox"/>
A VECES	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

3.- ¿Usted cree que, con esta metodología de aprendizaje, al utilizar la plataforma educativa Google Classroom tendrán un mejor aprendizaje significativo de la tecnología?

SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES NO	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES SI	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

4.- ¿Considera usted importante que se debería utilizar la plataforma Google Classroom en la institución para un mejor beneficio de la educación?

SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES NO	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES SI	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

5.- ¿Le gustaría a usted trabajar con esta modalidad de plataforma educativa para sus diferentes asignaturas de clase?

SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES NO	<input type="checkbox"/>
ALGUNAS VECES SI	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

6.- ¿Mediante esta frecuente utilización de la plataforma Google Classromm lo motivaría a conocer más sobre los beneficios que les ofrece a los estudiantes al compartir trabajos?

SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA

7.- ¿Considera usted importante que esta plataforma les facilitara tiempo al compartir y enviar trabajos con sus docentes?

SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA

8.- ¿Usted como estudiante cree que la plataforma Google Classrom será más eficiente y segura con tareas y calificaciones?

SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA



Anexo: encuesta docente

Marque con una X según corresponda

1.- ¿Usted como docente tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales?

SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA

2.- ¿Dentro de sus actividades académicas ha implementado la plataforma educativa Google Classroom u otra alternativa plataformas?

SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA

3.- ¿Cree usted fundamental que la institución trabaje con este tipo de plataformas educativas como Google Classroom?

SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA

4.- ¿Piensa usted que es primordial incorporar este recurso de plataformas educativas como metodología de aprendizaje?


SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA

5.- ¿Como docente considera usted que, con la frecuente la utilización de plataformas educativas, así como Google Classroom tendrán un aprendizaje significativo?

SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA


6. – ¿Usted como docente ha creado alguna vez material digital utilizando esta metodología de plataformas educativas para la clase?

SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA




7.- ¿Mediante esta herramienta de plataforma ha compartido archivos digitales con sus estudiantes para trabajar tanto fuera como dentro del aula?

SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA



8. – ¿Considera que con el manejo de las plataformas educativas ahorrara tiempo al enviar y compartir archivos con sus estudiantes?

SIEMPRE
ALGUNAS VECES NO
ALGUNAS VECES SI
NUNCA



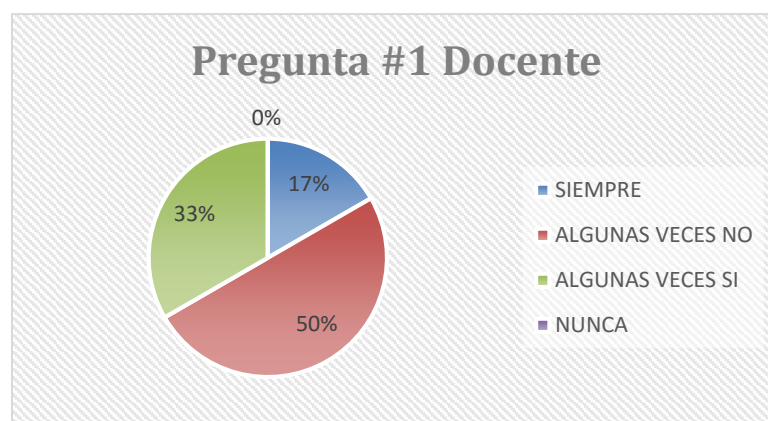
ANEXO# 3

¿Usted como docente tiene conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales?

Tabla Docente 1

SIEMPRE	2
ALGUNAS VECES NO	6
ALGUNAS VECES SI	4
NUNCA	0
TOTAL	12

Gráfico Docente 1



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

El primer gráfico de la encuesta indica, que un total del 46% de los docentes de esta institución educativa no tiene conocimiento de estas plataformas mientras que un 30% verifica tener poco entendimiento en el manejo de estos recursos y un 15% si tiene una buena instrucción de cómo se utiliza mientras tanto el 9% nunca ha utilizado estos medios tecnológicos donde desconocen estas herramientas virtuales.

Interpretación

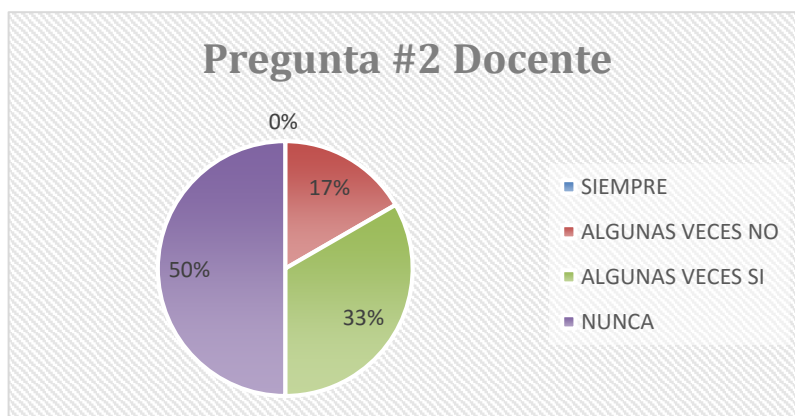
Los docentes de esta institución no tienen conocimientos sobre esta herramienta como son las plataformas educativas virtuales, siendo esta una ayuda metodológica para sus clases.

¿Dentro de sus actividades académicas ha implementado la plataforma educativa Google Clasromm u otra alternativa plataformas?

Tabla Docente 2

SIEMPRE	0
ALGUNAS VECES NO	2
ALGUNAS VECES SI	4
NUNCA	6
TOTAL	12

Grafico Docente 2



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

El segundo gráfico de la encuesta a los docentes un 50% nunca ha implementado este tipo de plataformas dentro de la institución haciendo que la mayor parte solo trabaje de un modo tradicional mientras tanto el 33% trabaja con ciertas herramientas similares y el 17 % no trabaja con ninguna tecnología.

Interpretación

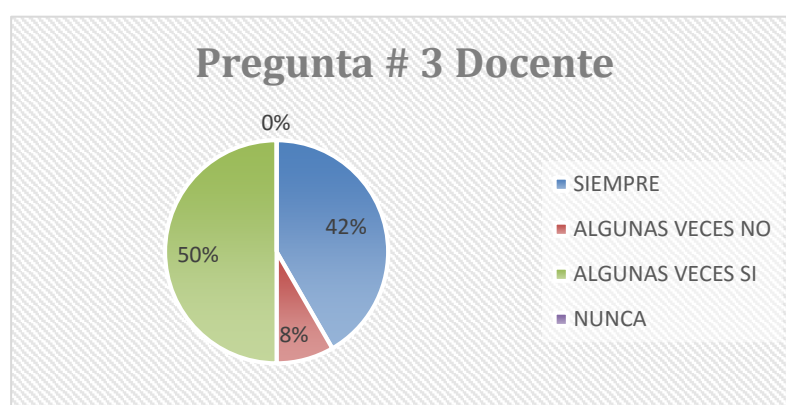
La institución educativa no implementa este tipo de plataformas como recurso didáctico educativo como una ayuda metodológica para sus clases.

¿Cree usted fundamental que la institución trabaje con este tipo de plataformas educativas como Google Classrom?

Tabla Docente 2

SIEMPRE	5
ALGUNAS VECES NO	1
ALGUNAS VECES SI	6
NUNCA	0
TOTAL	12

Grafico Docente 2



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

El tercer gráfico de la encuesta, el 42 % de los docentes cree muy fundamental incorporar este tipo de plataformas educativas dentro de la institución como una ayuda a su rutina de clases mientras un 50 % cree que solo a veces debe trabajar con esta herramienta y el 8 % cree que no se debe trabajar con este herramienta porque los estudiantes usarían el internet para redes sociales y otros fines.

Interpretación

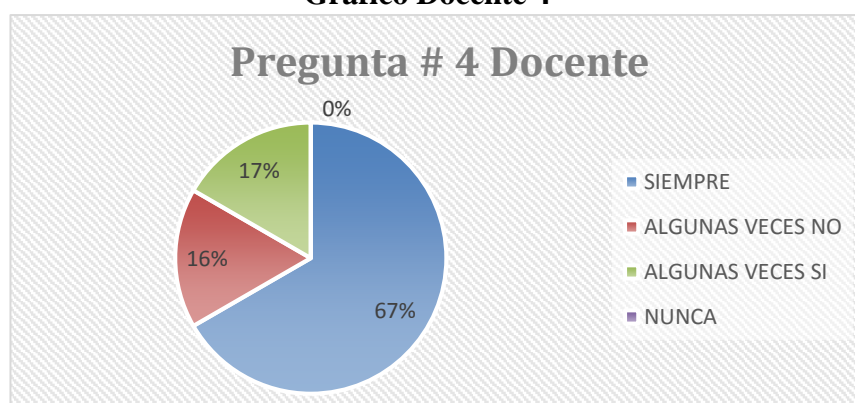
El docente requiere de esta útil implementación de plataforma dentro de la institución educativa para innovar la calidad de enseñanza basándose en la utilización de recursos tecnológicos como son las plataformas virtuales.

¿Piensa usted que es primordial incorporar este recurso de plataformas educativas como metodología de aprendizaje?

Tabla Docente 4

SIEMPRE	8
ALGUNAS VECES NO	2
ALGUNAS VECES SI	2
NUNCA	0
TOTAL	12

Grafico Docente 4



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

En el cuarto gráfico, el 67% de los encuestados a los docentes consideran que se debería implementar esta herramienta de trabajo en la institución mientras tanto 16% no debería ser utilizado con frecuencia en sus asignaturas y un 17% le gustaría implementarlo solo en ocasiones para cambiar actividades académicas.

Interpretación

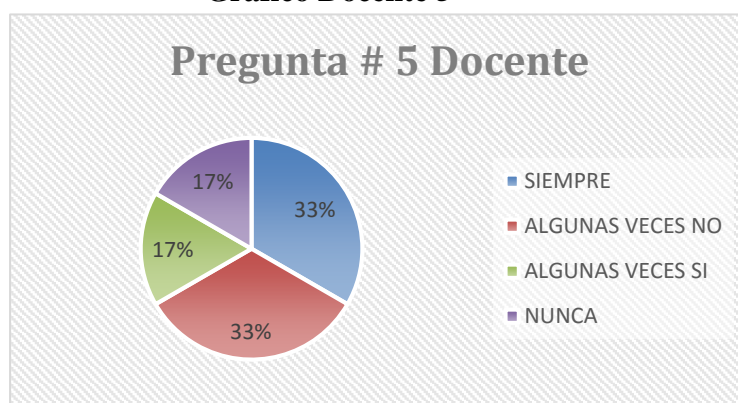
Los docentes creen muy indispensable la utilización de este recurso como herramienta de trabajo ya que últimamente la tecnología está abarcando la educación teniendo al estudiante un aprendizaje más significativo de las asignaturas brindadas

5.- ¿Como docente considera usted que, con la frecuente la utilización de plataformas educativas, así como Google Classromm tendrán un aprendizaje significativo?

Tabla Docente 5

SIEMPRE	4
ALGUNAS VECES NO	4
ALGUNAS VECES SI	2
NUNCA	2
TOTAL	12

Grafico Docente 5



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

En el quinto gráfico, el 33% de los docentes considera que si tendrán un aprendizaje significativo de las tecnologías ya que día a día se conoce un poco más de estas herramientas educativas y un 33 % considera que no tendrían tanto aprendizaje ya q ellos conocen de estas tecnologías mientras el 17% algunas veces cree que si tendrán este aprendizaje con la frecuente utilización y el 17% no cree que tendrá este aprendizaje significativo.

Interpretación

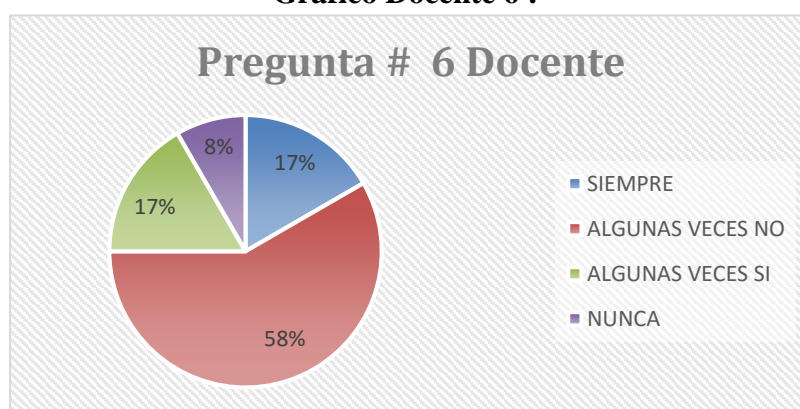
Los docentes creen esencial implementar este tipo de tecnologías como herramientas educativas ya que con la frecuente utilización llegaran a saber un poco más de plataformas.

¿Usted como docente ha creado alguna vez material digital utilizando esta metodología de plataformas educativas para la clase?

Tabla Docente 6

SIEMPRE	2
ALGUNAS VECES NO	7
ALGUNAS VECES SI	2
NUNCA	1
TOTAL	12

Grafico Docente 6 :



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

En el sexto gráfico a los docentes, el 58% de los encuestados no trabajan con material digital para sus estudiantes haciendo solo uso del modo tradicionalista en que solo laboran con guías de textos en cambio un 17% regularmente trabaja con archivos digitales como modo de presentaciones de clases, y un 17% si trabaja con esta implementación ya que les ayuda con su labor diaria, y un 8% nunca ha implementado este recurso.

Interpretación

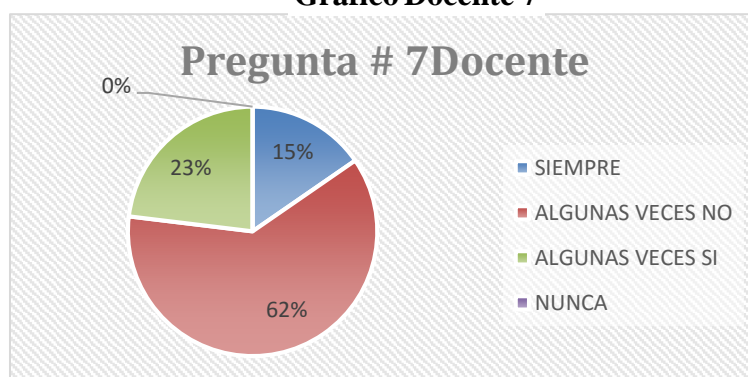
Los docentes de la institución casi no implementan este tipo de recurso para trabajar con sus alumnos, con archivos digitales con plataformas educativas por ende no hacen captar un aprendizaje más significativo a los estudiantes con estas herramientas tecnológicas.

¿Mediante esta herramienta de plataforma ha compartido archivos digitales con sus estudiantes para trabajar tanto fuera como dentro del aula?

Tabla Docente 7

SIEMPRE	2
ALGUNAS VECES NO	8
ALGUNAS VECES SI	3
NUNCA	0
TOTAL	12

Gráfico Docente 7



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

El séptimo gráfico, el 62% de los docentes no han compartido material digital utilizando estos métodos de herramientas educativas y un 23% ha trabajado pero no frecuentemente, solo en ocasiones mientras que un 15% si trabajan con este método de enseñanza en compartir archivos y un 0% optan por no utilizar estos recursos de trabajos.

Interpretación

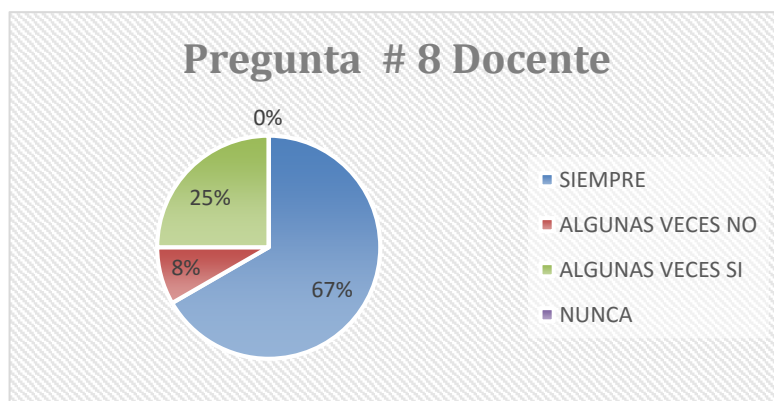
Los docentes no hacen uso de estas actividades en enviar o compartir archivos con sus alumnos adoptando solo un modo tradicional de enseñanza.

8. – ¿Considera que con el manejo de las plataformas educativas ahorrara tiempo al enviar y compartir archivos con sus estudiantes?

Tabla Docente 8

SIEMPRE	8
ALGUNAS VECES NO	1
ALGUNAS VECES SI	3
NUNCA	1
TOTAL	12

Grafico Docente 8



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

En el octavo gráfico, el 67 % de los encuestados consideran que efectivamente les ahorrara tiempo dentro de sus actividades académicas mientras 8% cree que en ocasiones no les ayudaría ya que algunos estudiantes o cuentan con esta tecnología y un 25 % solo a veces quisiera implementarlo como una actividad de trabajo.

Interpretación

Los docentes creen esencial trabajar básicamente con este nuevo método ya que les ahorra disponibilidad de tiempo en envíos y revisión de trabajos.

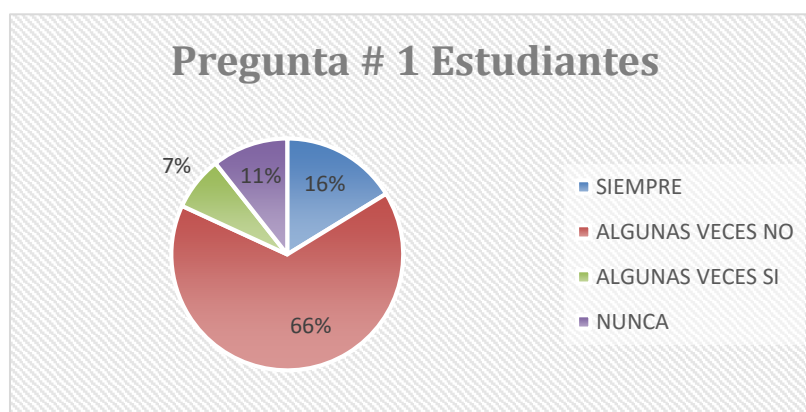
Resultados de la encuesta a los estudiantes

¿Utiliza la plataforma educativa Google Clasrromm?

Tabla Estudiantes 1

SIEMPRE	26
ALGUNAS VECES NO	105
ALGUNAS VECES SI	12
NUNCA	17
TOTAL	160

Gráfico Estudiantes 1



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

Los resultados del primer gráfico, a los estudiantes encuestados el 66% no utiliza ni tiene conocimientos de esta plataforma ya que actualmente los docentes no la implementan mientras el 16% ha tenido una manipulación de esta plataforma ya que hacen frecuencia al navegado o internet y un 7% solo ha tenido poca frecuencia de esta plataforma y un 15% nunca ha escuchado ni utilizado esta herramienta.

Interpretación

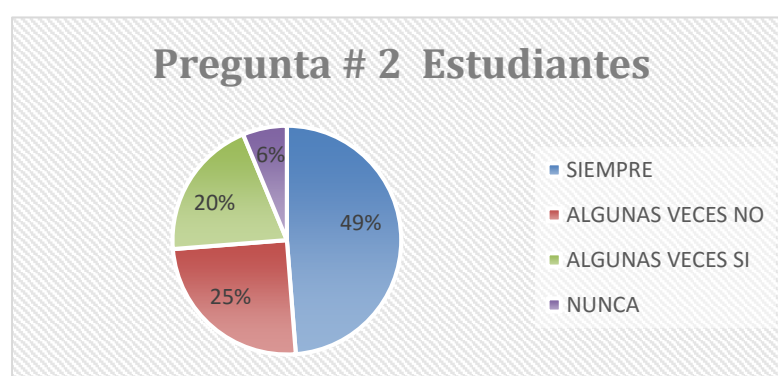
La mayoría de los estudiantes no utilizan esta herramienta para la educación ya que no tienen una iniciativa por parte del docente en que tenga interés de aprender de una manera más significativa, para su aprendizaje.

¿En caso de no utiliza la plataforma Google clasrromm ha utilizado otras alternativas educativas?

Tabla Estudiantes 2

SIEMPRE	78
ALGUNAS VECES NO	40
ALGUNAS VECES SI	32
NUNCA	10
TOTAL	160

Grafico Estudiantes 2



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

Los datos del segundo gráfico, el más alto porcentaje de 49% de los estudiantes si utilizan otras alternativas de trabajos utilizando la tecnología mientras el 25 % no utiliza estas herramientas para trabajar siendo una deficiencia en conocimiento de tal manera que el 20% utiliza muy poco para sus trabajos de clases ,6% optan no utilizarlo.

Interpretación

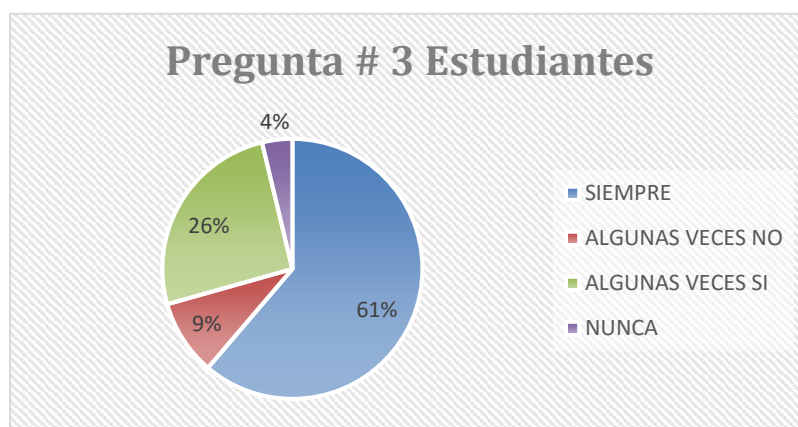
Los estudiantes de esta institución utilizan plataformas educativas pero por sus propios medios pero no la ejercen dentro del vínculo de la educación por parte de su docente, y buscan alternativas que les ayudaría en su conocimiento.

¿Usted cree que, con esta metodología de aprendizaje, al utilizar la plataforma educativa Google Clasrromm tendrán un mejor aprendizaje significativo de la tecnología?

Tabla Estudiantes 3

SIEMPRE	98
ALGUNAS VECES NO	15
ALGUNAS VECES SI	41
NUNCA	6
TOTAL	160

Gráfico Estudiantes 3



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

En el tercer gráfico, el 61% de los estudiantes muestran interés en aprender con una nueva metodología de aprendizaje con sus docentes mientras el 26% a veces le gustaría implementarlo, ya que no cuentan con recursos de tecnologías para enviar trabajos desde sus casas, y el 9 % no quisiera implementarlo como herramienta de trabajo.

Interpretación

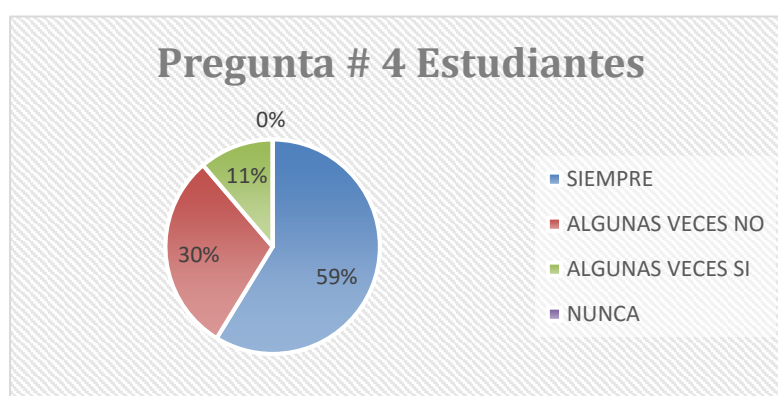
Los estudiantes tienen interés en trabajar con este tipo de metodología y que para sería más factible el trabajo con sus docentes utilizando la tecnología de plataformas.

¿Considera usted importante que se debería utilizar la plataforma Google Classrom en la institución para un mejor benéfico de la educación?

Tabla Estudiante 4

SIEMPRE	94
ALGUNAS VECES NO	48
ALGUNAS VECES SI	18
NUNCA	0
TOTAL	160

Grafico Estudiante 4



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

En el cuarto gráfico, el 58% de los estudiantes creen muy indispensable la utilización de este recurso de plataformas mientras el 30 % no está de acuerdo en utilizarlo como herramienta y un 11 % solo a veces cree que beneficiara en la educación tanto un 1% no cree conveniente utilizarla.

Interpretación

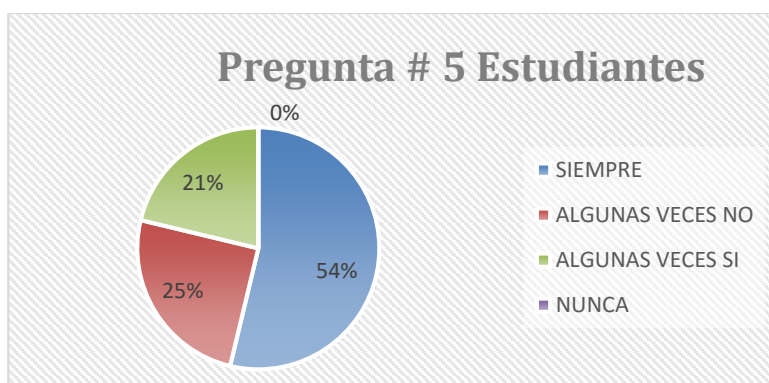
Los estudiantes consideran que les gustaría trabajar con este tipo de metodología de plataformas siendo una gran ayuda y apoyo para su educación.

¿Le gustaría a usted trabajar con esta modalidad de plataforma educativa para sus diferentes asignaturas de clase?

Tabla Estudiante 5

SIEMPRE	86
ALGUNAS VECES NO	40
ALGUNAS VECES SI	34
NUNCA	0
TOTAL	160

Grafico Estudiante 5



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

En el quinto gráfico, el 54% de los encuestados quieren trabajar con esta modalidad de plataforma Google Classroom mientras el 25 % no trabajar con este recurso de tecnología ya q muchos no disponen estos instrumentos electrónicos y un 21% quisiera trabajar con esta tecnología pero no tan frecuente.

Interpretación

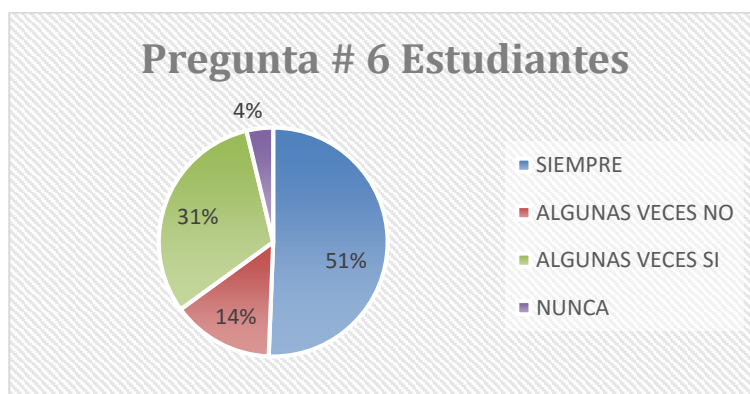
Los estudiantes quieren trabajar con esta implementación de plataformas educativas para las asignaturas siendo un nuevo método de aprendizaje para ellos.

¿Mediante esta frecuente utilización de la plataforma Google Clasrrom lo motivaría a conocer más sobre los beneficios que les ofrece a los estudiantes al compartir trabajos?

Tabla Estudiante 6

SIEMPRE	81
ALGUNAS VECES NO	23
ALGUNAS VECES SI	50
NUNCA	0
TOTAL	160

Grafico Estudiante 6



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

En el sexto gráfico, el 52% de los encuestados tienen un gran interés en conocer más sobre la plataforma Google Classroom mientras 15% no les motiva conocer sobre los beneficios que les ofrece tanto que un 32% considera que en ocasiones quisiera tener la motivación de los beneficios de esta herramienta y el 1% optan por no.

Interpretación

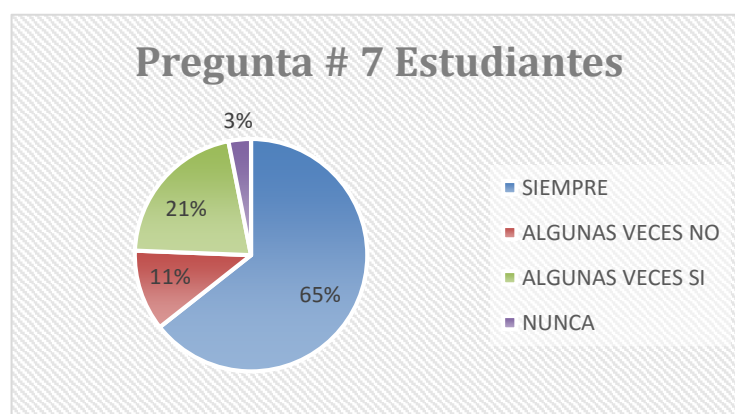
Con los datos obtenidos de la encuesta los estudiantes de la institución quieren conocer más sobre los beneficios que les ofrece la tecnología de las nuevas plataformas educativas.

¿Considera usted importante que esta plataforma les facilitara tiempo al compartir y enviar trabajos con sus docentes?

Tabla estudiante 7

SIEMPRE	103
ALGUNAS VECES NO	18
ALGUNAS VECES SI	34
NUNCA	5
TOTAL	160

Grafico estudiante 7



Fuente de investigación: Unidad educativa Diez de Agosto
Autora: Verónica Cuvi Fernández

Análisis

Con los datos del séptimo gráfico, el 65 % de los estudiantes encuestados considera que la utilización de esta herramienta les facilitara tiempo es sus trabajos mientras 21% considera q solo debería ser utilizado algunas veces y un 11% no considera que puede hacer este trabajo la plataforma y un 3% omiten no tener estos benéficos.

Interpretación

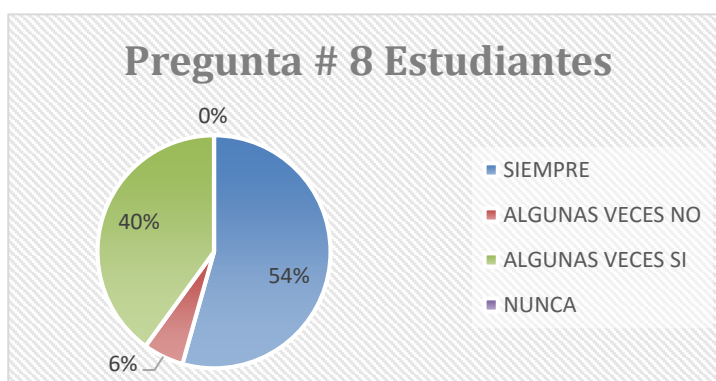
Con los datos obtenidos de los estudiantes la gran parte considera que el uso de esta plataforma educativa ayudara mucho al enviar y compartir archivos con su docente facilitando el tiempo de los trabajos.

¿Usted como estudiante cree que la plataforma Google clasrromm será más eficiente y segura con tareas y calificaciones?

Tabla Estudiante 8

SIEMPRE	87
ALGUNAS VECES NO	9
ALGUNAS VECES SI	64
NUNCA	50
TOTAL	160

Grafico Estudiante



Fuente de investigación: Guía interactiva Google Classroom
Autora: Verónica Lourdes Cuvi Fernández

Análisis

En el octavo gráfico, de la última pregunta el 56% de los estudiantes manifiesta que la utilización de esta plataforma será más eficiente en sus actividades de clase mientras un 40% solo cree que no será muy factible esta plataforma y un 6% deduce que no cree segura esta utilización de herramientas educativas

Interpretación

De acuerdo a los datos la gran parte de los encuestados a los estudiantes muestran esa iniciativa de querer trabajar con una implementación distinta a las actividades planteadas por el docente

FICHA DE OBSERVACIÓN

Anexo 4: observación

Nombre del colegio: _____

DOMINIO:

1.- Poco adecuado

2.- Medio adecuado

3.- Adecuado

	Poco adecuado	Medio adecuado	Adecuado
MOTIVACIÓN DE CLASE			
Muestran motivación en clase			
Emiten interés al estudiante			
Llevan material de trabajo			
Promueve la participación de los alumnos			
PLAN DE CLASES			
Utilizan herramientas tecnológicas			
Plantea actividades de trabajos virtuales			
Comparte material digital			
Utilizan plataformas educativas			

Anexo 5: sesiones del trabajo del informe final



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA COMPUTACIÓN


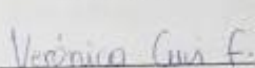


CARRERA: COMPUTACIÓN

SECCIONES DE TRABAJO TUTORIAL


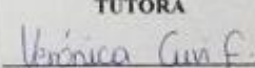
PRIMERA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 23 de noviembre del 2017

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Revisión de los capítulos del proyecto de investigación	1. Se analizó la información que se pondrá en el tercer y cuarto capítulo	 Parreño Sánchez Johana TUTORA  Verónica Cuví Fernández ESTUDIANTE


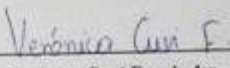
SEGUNDA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 28 de noviembre del 2017

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE TUTOR Y ESTUDIANTE
Elaboración las pruebas estadísticas	1. Se desarrolló las pruebas estadísticas y el análisis de interpretación de datos según el resultados de encuesta	 Parreño Sánchez Johana TUTORA  Verónica Cuví Fernández ESTUDIANTE


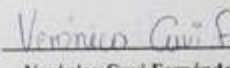
TERCERA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 7 de diciembre del 2017

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Se Desarrolló las conclusiones	1. Realización de las conclusiones específicas y generales	 <hr/> Parreño Sánchez Johana TUTORA  <hr/> Verónica Cuví Fernández ESTUDIANTE


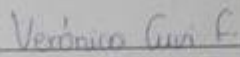
CUARTA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 12 de diciembre del 2017

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Realización de las recomendaciones de informe final	1. Elaboración de la recomendaciones y conclusiones específicas y generales basadas al análisis de datos	 <hr/> Parreño Sánchez Johana TUTORA  <hr/> Verónica Cuví Fernández ESTUDIANTE


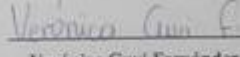
QUINTA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 14 de diciembre del 2017

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Elaboración de la propuesta general del informe final	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de alternativas para la propuesta el cuarto capítulo 2. Identificación de los puntos específicos que llevara el informe 	 Parreño Sánchez Johana TUTORA  Verónica Cuví Fernández ESTUDIANTE


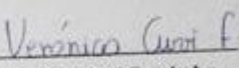
SESTA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 21 de diciembre del 2017

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Identificación de los beneficios de la propuesta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización las actividades que se implementaran en la propuesta 2. Realización de la estructura general de la propuesta a realizarse. 	 Parreño Sánchez Johana TUTORA  Verónica Cuví Fernández ESTUDIANTE


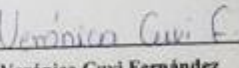
SEPTIMA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 9 de enero del 2018

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Revisión del informe final	1. Revisión del informe final sobre los puntos trabajados haciendo correcciones.	 Parreño Sánchez Johana TUTORA  Verónica Cuvi Fernández ESTUDIANTE

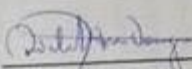
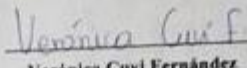
OCTAVA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 11 de enero del 2018

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Correcciones del informe final	1. Revisión del informe final	 Parreño Sánchez Johana TUTORA  Verónica Cuvi Fernández ESTUDIANTE

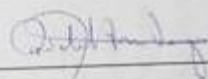
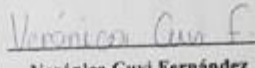
NOVENA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 12 de enero del 2018

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL LECTOR Y ESTUDIANTE
Revisión del informe final	1. Revisión del informe final haciendo correcciones.	 TORRES RICHARD JAVIER LECTOR  Verónica Cuví Fernández ESTUDIANTE

DECIMA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 16 de enero del 2018

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL LECTOR Y ESTUDIANTE
Correcciones del informe final	1. Revisión del informe final	 TORRES RICHARD JAVIER LECTOR  Verónica Cuví Fernández ESTUDIANTE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA COMPUTACIÓN



Anexo 4: Matriz de interrelación

Tema: plataforma educativa Google Classroom y su influencia en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa diez de agosto, cantón Montalvo provincia los ríos.

Problema	Objetivo general	Hipótesis	Variables
¿Cómo influye la plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos?	Determinar la influencia de la plataforma educativa Google Classroom en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos.	La plataforma educativa Google Classroom influye en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos.	V.I Plataforma educativa Google Classroom V.D Aprendizaje significativo
Sub-problemas	Objetivos específicos	Sub-hipótesis	Variables
¿Cómo las herramientas tecnológicas virtuales aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos?	Conocer las herramientas tecnológicas virtuales que aportaran en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos.	Las herramientas tecnológicas virtuales que aportaría en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos.	VI. Herramientas Tecnológicas VD. Proceso de enseñanza aprendizaje
¿De qué manera contribuyen los blogs educativos, en el aprendizaje colaborativo y la interrelación de los estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos?	Identificar la contribución de los blogs educativos en el aprendizaje colaborativo y la interrelación de los estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia Los Ríos	Los blogs educativos contribuirían en el aprendizaje colaborativo y la interrelación de los estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto cantón Montalvo provincia de Los Ríos.	VI. Blogs Educativos VD. Aprendizaje colaborativo y la interrelación
¿Por qué es importante los entornos virtuales en el proceso cognitivo y análisis de información a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto Cantón Montalvo provincia Los Ríos?	Analizar la importancia de los entornos virtuales en el proceso cognitivo y análisis de información a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto Cantón Montalvo provincia Los Ríos?	La aplicación de los entornos virtuales mejoraría los proceso cognitivo y análisis de información a estudiantes de la unidad educativa Diez de Agosto Cantón Montalvo provincia Los Ríos?	V.I Entornos Virtuales V.D proceso cognitivo y análisis de información



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Educación
ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN, Y SISTEMA MULTIMEDIA



Babahoyo 19 de septiembre 2017

EN SU DESPACHO

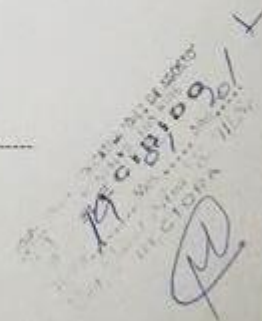
En mi calidad de estudiante de la carrera de computación de la Universidad Técnica de Babahoyo (UTB) extendió mis cordiales saludos y felicitaciones por su labor desarrollada en la institución educativa.

Que tienda muy comedidamente realizar dentro de su digna Institución el proyecto de investigación de la Srta. **VERONICA LOURDES CUVI FERNANDEZ** con cedula 120652472-8 siendo designada tutora la Msc. **PARREÑO SÁNCHEZ JOHANNA DEL CARMEN** con el siguiente tema de investigación:

PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO, CANTÓN MONTALVO PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Atentamente

Msc. PARREÑO SÁNCHEZ JOHANNA DEL CARMEN



UNIDAD EDUCATIVA “DIEZ DE AGOSTO”

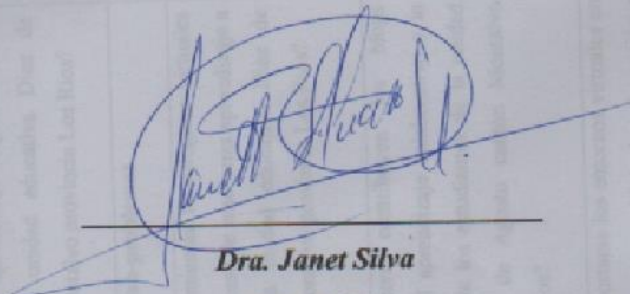
Montalvo, 04 de Diciembre del 2017.

CERTIFICACIÓN:

Por el presente AUTORIZO que: la Srta. VERONICA LOURDES CUVI FERNANDEZ, realizo el tema de Proyecto de Investigación: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: PLATAFORMA EDUCATIVA GOOGLE CLASSROOM Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA DIEZ DE AGOSTO, CANTON MONTALVO PROVINCIA DE LOS RIOS.

Certificación que hago para fines legales pertinentes.

Atentamente



Dra. Janet Silva
RECTORA