

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA



T E S I S

**Aplicación de Classroom, como estrategia didáctica para mejorar el
proceso de aprendizaje en el área de EPT, en los alumnos del 5to
grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de
Pasco – 2017**

**Para optar el título profesional de:
Licenciado en Educación**

**Con mención:
Tecnología Informática y Telecomunicaciones**

Autores: Bach. Sergio Emerson OLAZO DIAZ
Bach. Wilder Dioni ALLCCA ESPINOZA

Asesor: Mg. Miguel Angel VENTURA JANAMPA

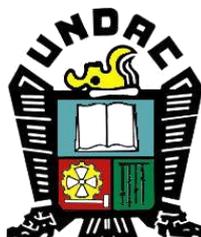
Cerro de Pasco –Perú - 2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SECUNDARIA



T E S I S

**Aplicación de Classroom, como estrategia didáctica para mejorar el
proceso de aprendizaje en el área de EPT, en los alumnos del 5to
grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de
Pasco – 2017**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado

Dr. Guillermo GAMARRA ASTUHUAMAN
PRESIDENTE

Mg. Percy Néstor ZAVALA ROSALES
MIEMBRO

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO
MIEMBRO

DEDICATORIA

Principalmente a Dios, por ser el inspirador
y darme fuerza para continuar en este
proceso de obtener uno de los anhelos
más deseados.

A mis padres Eber, Kelly, por su amor,
trabajo y sacrificio en todos estos años,
gracias a ustedes he logrado llegar
hasta aquí y convertirme en lo que soy.

Ha sido el orgullo y el privilegio
de ser su hijo, son los mejores padres.

A mis hermanas (os) por estar
siempre presentes, acompañándome
y por el apoyo moral, que me
brindaron a lo largo de esta
etapa de nuestras vidas.

S.E.O.D

El presente trabajo investigativo lo
dedico principalmente a Dios,
por ser el inspirador y darme fuerza
para continuar en este proceso de
obtener uno de los anhelos más deseados.

A mi madre Bertha quien, con su amor,
paciencia y esfuerzo me ha permitido
llegar a cumplir hoy un sueño más,
gracias por inculcar en mí el ejemplo
de esfuerzo y valentía, de no temer las
adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A mis abuelos por su cariño y
apoyo incondicional, durante todo
este proceso, por estar conmigo
en todo momento gracias. A toda
mi familia porque con sus oraciones,
consejos y palabras de aliento hicieron
de mí una mejor persona y de una u
otras formas me acompañan en todos
mis sueños y metas.

W.D.A.E

RECONOCIMIENTO

Nuestra eterna gratitud a nuestra Alma Mater, la Universidad Daniel Alcides Carrión de Pasco, quien nos albergó en sus aulas y nos enriqueció de conocimientos científicos.

A mi familia por su comprensión en todo momento, dejando de lado muchas actividades por los estudios, nuestra ausencia en momentos que se dedican a la familia y dedicarlos las actividades de formación profesional.

RESUMEN

Con mayor frecuencia hoy en día los docentes se hacen preguntas y una de ellas es de cómo mejoramos los tiempos en el aula, la otra pregunta sería ¿qué? y ¿cómo? usar herramientas adecuadas a las necesidades del aprendizaje de los estudiantes y de qué manera podemos organizar el trabajo para que pueda ser fructífero para nuestros estudiantes. Hoy en día tenemos a la mano una plataforma bastante útil que nos servirá en el proceso educativo de nuestros alumnos y es Google Classroom, óptima para el proceso educativo tanto dentro como fuera del aula de clase, es una herramienta que organiza toda la estructura de la enseñanza, a su vez podemos hacer un seguimiento del trabajo que realizan, abriendo una comunicación entre ellos que es efectiva y colaborativa en este paso también entran los docentes. Este modelo que aplica Classroom es el que queremos implementar en la institución educativa que estamos trabajando.

Palabras Clave: Aplicación de Classroom; estrategia didáctica.

Los Autores

ABSTRACT

More frequently, teachers ask themselves questions and one of them is how to optimize time in the classroom, how to use simple tools aligned to the needs of children's learning processes and how to organize work that is enriching and same time demanding. In response to these questions, Google Classroom was born, a Google for Education solution perfect for working in and out of the classroom, designed by teachers and students. Google Classroom is a kind of control center that allows you to organize many of the basic activities that happen inside the room, for example, homework assignments, feedback and even the design of the class itself. In other words, a tool structures each part of the teaching, allows a follow-up of the work, and an effective and collaborative communication between students and teachers without the need to use paper. This application model is what we want to work on in our research and apply them in our educational institution.

Keywords: Classrom application; didactic strategy

INTRODUCCIÓN

Señores Docentes del Jurado Calificador de nuestra Universidad:

Les presentamos nuestro proyecto de investigación: “Aplicación De Classroom, Como Estrategia Didáctica Para Mejorar El Proceso De Aprendizaje En El Área De EPT, En Los Alumnos Del 5to Grado De La Institución Educativa Daniel Alcides Carrión De Cerro De Pasco – 2017”., para optar el título de Licenciado en Educación con especialidad en Tecnología Informática y Telecomunicaciones. Definimos nuestra tesis en cuatro capítulos, siendo distribuidos de la siguiente manera:

Capítulo I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, es en este capítulo que vamos a plantearnos la idea fuerza y de ahí el problema de nuestra investigación y en función a ello trabajaremos así mismo cuales son nuestros objetivos que queremos lograr y de esta manera conocer lo viable que puede ser nuestra investigación.

El Capítulo II se refiere al MARCO TEÓRICO, es aquí en donde debemos de buscar tesis que tengan algún grado de relación con el nuestro para que podamos hacer comparaciones, en las bases teórico científicos es aquí en donde tendremos la información textual de cómo lo fundamentas y la relación que hubo entre ellos, fundamentando las teorías de classroom y su funcionamiento dentro del área educativa finalmente Identificaremos las hipótesis y variables que aplicaremos a nuestro proyecto.

Capítulo III METODOLOGÍA, es aquí en donde definimos el tipo de investigación que vamos hacer, el diseño y principalmente la toma de muestras de la población en estudio, pero todo esto lo validaremos con la recolección de los datos en el campo y para ellos emplearemos las técnicas y los instrumentos informáticos actualizados.

Capítulo IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN, finalmente en este capítulo presentaremos los resultados de nuestra investigación y en función a ello discutiremos sobre el análisis

de la información obtenido a lo largo de nuestra investigación realizando la comprobación de las hipótesis porque ello definirá la viabilidad de nuestro proyecto.

LOS INVESTIGADORES

INDICE

DEDICATORIA	
RECONOCIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
INDICE	

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema	1
1.2. Delimitación de la investigación	2
1.3. Formulación del problema.....	2
1.3.1. Problema principal	2
1.3.2. Problemas específicos	2
1.4. Formulación de objetivos	3
1.4.1. Objetivo general	3
1.4.2. Objetivos específicos.....	3
1.5. Justificación de la investigación.....	3
1.6. Limitaciones de la investigación	4

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio	5
2.2. Bases teóricas - científicas.....	10
2.3. Definición de términos básicos	35
2.4. Formulación de hipótesis.....	36
2.4.1. Hipótesis general	36
2.4.2. Hipótesis específicas	36
2.5. Identificación de variables.....	36
2.6. Definición Operacional de variables e indicadores	37

CAPITULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE LA INVESTIGACION

3.1. Tipo de investigación	38
3.2. Método de la investigación.....	38
3.3. Diseño de investigación.....	38
3.4. Población y muestra	39
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40

3.6.	Técnicas De Procesamiento Y Análisis De Datos.....	40
3.7	Tratamiento estadístico.....	40
3.8	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	41
3.9	Orientación ética.....	41

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo	42
4.2	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	42
4.3.	Prueba de hipótesis	48
4.4.	Discusión de resultados	49

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema

En estos últimos años las nuevas tecnologías han formado parte de sus vidas cambiando su modo de vida en su entorno social y el académico, todo este análisis hace que los docentes de ahora tengan que buscar nuevas metodologías donde incluyamos la internet y las computadoras dentro de ella como herramientas de apoyo en el desarrollo de diferentes áreas en los centros educativos en este nuevo siglo XXI, debemos revolucionar los métodos educativos donde debemos centrarnos en los alumnos pudiendo ser alumno centros, con todo ello se empezó a construir nuevas competencias en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Nuestro trabajo estará centrado en cómo aplicar Classroom en el aula. El proceso de aprendizaje se basa en tener una clase asíncrona y síncrona dependiendo los tiempos y los momentos esto es el uso básico que le damos a esta herramienta. En nuestra investigación describiremos los fundamentos del procedimiento Classroom, analizaremos las ventajas e inconvenientes que tiene al ser utilizados en el aula si mismo cabe la posibilidad de combinarlo con otras

metodologías transformadoras. Así mismo plantearemos en las conclusiones una propuesta para que sean implementadas en nuestras aulas.

1.2. Delimitación de la investigación

El análisis y la propuesta de implementación del modelo de investigación se enfoca principalmente en la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión De Cerro De Pasco, ubicado en la provincia de Pasco Av Circunvalación Túpac Amaru 264, Cerro De Pasco 19001, del departamento de Pasco,

CLASSROOM será aplicado principalmente en mejorar el aprendizaje en nuestros alumnos en el área de educación para el trabajo de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión, teniendo en circunspección la naturaleza educativa que tiene dicha institución, y que el área de EPT se orienta fundamentalmente a tener estudiantes con una carrera técnica al término de sus estudios de educación básica regular.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema principal

¿De qué manera la aplicación de CLASSROOM como estrategia didáctica para el área de educación para el trabajo influye en los aprendizajes de los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017?

1.3.2. Problemas específicos

¿De qué manera el empleo de CLASSROOM como estrategia didáctica para el área de Educación para el trabajo favorecen en el aprendizaje en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017?

¿Qué relación existe en el empleo de CLASSROOM como estrategia didáctica en los logros de aprendizaje en el área de educación para el trabajo

en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de CLASSROOM como estrategia didáctica para el área de educación por el trabajo que tiene en el desarrollo del aprendizaje en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Cómo influye CLASSROOM como estrategia didáctica para el área de educación para el trabajo en el desarrollo de los aprendizajes en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017.
- b) Determinar la influencia que tiene CLASSROOM como estrategia didáctica para área de educación para el trabajo en el desarrollo de los aprendizajes constructivistas en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017.

1.5. Justificación de la investigación

- Las investigaciones que analizamos nos manifiestan que la metodología Classroom trata de mejorar el rendimiento académico de los alumnos, es aquí donde entra a tallar el pensamiento crítico, la colaboración y el aprender a aprender. (Ali, Ghazi, Shahzad, & Khan, 2010; J Bergmann & Sams, 2011; J. Strayer, 2007).
- Otros análisis nos dicen que Classroom también mejora la interacción entre el docente y los estudiantes (Flumerfelt & Green, 2013) permitiendo de esta

manera un aprendizaje activo por parte del alumno (Leicht, Zappe, Messner, Litzinger, & State, 2012).

- Wilson (2013) “señala que la utilización de Flipped Classroom aumenta la participación de los alumnos y mejora su rendimiento. Un estudio realizado muestra que cerca del 80% de los alumnos aprenden todos los contenidos importantes utilizando Flipped Classroom, contrastando con sólo el 20% que lo hace mediante el método tradicional (Jonathan Bergmann & Sams, 2012)”.

1.6. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones que se presentaron al momento de realizar nuestro trabajo de investigación, fue principalmente el factor tiempo, esto porque en las instituciones nos dan muy pocas horas y en días conocidos esto hace que se demore más el tiempo de investigación.

El otro factor es el de bibliográfico ya que en nuestras bibliotecas de la región y del país se tiene muy poca información sobre el tema y esto si es una gran dificultad porque no tenemos información bibliográfica.

El factor profesional, existen muy pocos profesionales que sepan sobre el tema para que nos puedan asesor.

Pese a las limitaciones se pudo concluir con el trabajo de investigación.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio

- **TESIS A NIVEL INTERNACIONAL**

Facultad de Ciencias de la Educación Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación

TESIS DOCTORAL Flipped classroom.

La clase invertida, una realidad en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga Cristina Sánchez Cruzado Málaga 2017

RESUMEN

Esta memoria trata de mostrar una realidad existente en la Universidad de Málaga, en concreto en la Facultad de Ciencias de la Educación. Dicha realidad es la utilización de un nuevo enfoque metodológico conocido como flipped classroom o clase invertida, que responde a unas necesidades existentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El modelo educativo está en constante evolución y se presta a un cambio de paradigma. Se busca un enfoque en el que se fomente el trabajo colaborativo, la participación del alumnado, la adaptación a distintos ritmos

de aprendizajes, clases más prácticas y experimentales, que impulse el trabajo autónomo, y la autorregulación en el aprendizaje. Este trabajo de investigación se ha realizado con el objetivo de analizar y conocer los resultados obtenidos tras haber llevado a cabo la inversión de distintas asignaturas en diferentes cursos de la universidad de Málaga y analizar la viabilidad didáctica de esta innovación, y su continuidad. Las asignaturas en las que se realizó esta experiencia fueron Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación del primer curso, y Didáctica de la Medida de cuarto curso, ambos del Grado de Primaria. Se presentan los resultados, una vez realizado el estudio del grado de satisfacción del alumnado universitario con la metodología flipped classroom, y además se muestra una valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje empleando la clase invertida, destacando las ventajas e inconvenientes de la utilización de esta metodología. Los resultados obtenidos concluyen que el alumnado ve con satisfacción la introducción de una metodología que le proporciona mayor participación en el aula, que le facilita el acceso a contenidos didácticos en un formato más cercano, que puede consultar cuándo y cómo quiera, adaptándose a sus necesidades y ritmos de aprendizaje. Consideran que el tiempo en el aula es más eficaz, estiman que realizan un mejor aprovechamiento del tiempo y que además mejora su aprendizaje y la comprensión de contenidos. Estos resultados se han podido además contrastar en los distintos grupos en los que se ha llevado a cabo la experiencia.

UNIVERSIDAD DE CUENCA FACULTAD DE ARTES CARRERA DE
ARTES MUSICALES

“Aplicación del Modelo Educativo Flipped Classroom en la Asignatura de
Lenguaje Musical I”

Tesis previa a la obtención del título de Licenciado en Instrucción Musical

Autora: Tanya Cecilia Orellana Jadán

Director de Tesis: Mgst. José Eduardo Urgilés Cárdenas

Cuenca -Ecuador 2017

Introducción El desarrollo de la tecnológica y su creciente incorporación en la educación, nos permiten dejar atrás los modelos educativos presenciales. Prácticamente estamos ante un escenario en donde toda actividad docente tiene la necesidad de apoyarse cada día más en los recursos digitales como: Internet, aulas virtuales, etc. Es decir, se transforman en modelos educativos en donde el uso de recursos en línea (Internet) es constante. Dentro de las herramientas tecnológicas de mayor influencia entre la comunidad estudiantil, se destaca el uso de las Redes Sociales y la creciente oferta de dispositivos móviles que permiten el acceso a dichas redes. En este trabajo se muestra la más reciente experiencia sobre el uso del aula virtual y la incorporación del Flipped Classroom (FC)¹ en la asignatura de Lenguaje Musical I como herramienta fundamental en la configuración de nuestro espacio educativo. Con base a ello desarrollamos un estudio cualitativo y cuantitativo con la intención de analizar y comprender mejor la experiencia vivida por los alumnos con relación al uso del FC y el aula virtual. Para lo cual, se realizó una plataforma virtual con todos los contenidos de la materia, se incorporaron videos explicativos sobre la materia (Lenguaje Musical); también se realizaron evaluaciones vía internet, tareas, foros, etc. En cuanto a los nuevos sistemas

educativos de enseñanza como: Flipped Classroom, Flipped Learning, Teaching - Learning, Ubicuo, plataformas virtuales

entre otros; podemos darnos cuenta que estos recursos modifican la escuela tradicional³ (enseñanza-aprendizaje o docente-estudiante). El término FC significa aula invertida y quiere decir voltear la clase. Dicho modelo se enfoca en que el estudiante revise previamente la clase en casa, mediante videos, tutoriales, aulas virtuales, redes sociales, y otras fuentes de información provenientes de internet; de tal manera que pueda analizar los contenidos de una cátedra las veces que sean necesarias. Por tanto, las actividades en clase en cierto porcentaje, deben basarse en preguntas, trabajos individualizados, trabajos grupales, etc. Algunos modelos tradicionales se basan en la transmisión del conocimiento por parte del docente hacia el estudiante, sin embargo, en la búsqueda de una educación activa se invierten los papeles, en el que el estudiante es el generador de su propio conocimiento. Es decir, se busca que el alumno desarrolle los siguientes aspectos:

- Convierte a los alumnos en protagonistas de su propio aprendizaje.
- Fomenta la creatividad.
- Promueve el aprendizaje centrado y significativo.
- Permite atender la diversidad del aula.
- Favorece al desarrollo de competencias mediante el trabajo grupal o individual.

TESIS A NIVEL NACIONAL

FLIPPED CLASSROOM Y EL EFECTO EN LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LOS ALUMNOS DEL CURSO DE ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA INDUSTRIAL EN UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA DE LIMA

Tesis para optar el Grado de Maestro en Educación con mención en Docencia e

Investigación en Educación Superior

JOSÉ VALERIO BENITES YARLEQUE

Lima – Perú 2018

INTRODUCCIÓN La educación universitaria está experimentando un proceso de renovación desde hace varios años, y con el respaldo de la Ley Universitaria se espera que los estudiantes reciban una educación de calidad, por esa razón las Universidades buscan que sus programas académicos sean acreditados. Hoy en día no basta que los estudiantes tengan conocimientos específicos, sino que deben integrar otras capacidades como practicar el auto aprendizaje, trabajo en equipo, aprender a aprender entre otras competencias. Con la evolución de las tecnologías de información y comunicación (TIC) existe bastante material en Internet, como los cursos online masivos y abiertos (MOOC). Actualmente, muchos cursos que se llevaban en forma presencial, desde ya algunos años están llevando su contenido a repositorios, pasando a la modalidad de semi-presencial, esto permite ofrecer al alumno otras opciones de aprendizaje. En este contexto la clase tradicional (magistral) no promueve que los estudiantes tengan una participación más activa en el desarrollo de sus conocimientos, que el estudiante sea el centro de su formación. En este sentido, han surgido varios métodos de enseñanza, como el modelo pedagógico Flipped Classroom que permite, entre otras cosas que el aprendizaje directo se oriente a un espacio individual y la clase presencial en el aula se convierta se transforme en un ambiente de aprendizaje dinámico, interactivo centrado en el alumno.

2.2. Bases teóricas - científicas

2.3.1. ¿Qué son las estrategias didácticas?

Es un conjunto de acciones que los docentes deben llevar a cabo, planificadamente, de esa manera lograr los objetivos de aprendizaje concretos.

entonces las estrategias didácticas involucran la elaboración por parte del docente un modelo de aprendizaje organizado y formalizado orientándose a la adquisición de objetivos específicos que hayamos establecidos.

para poder ser aplicados diariamente en lo académico, entonces esto hace necesario que el docente debe de planificar y programar sus actividades. Para que todo esto se bueno para los estudiantes él debe de buscar la mejor metodología y sus estrategias pedagógicas para conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

Para la planificación de los procedimientos, el docente debe realizar un trabajo de reflexión teniendo en cuenta todo el bagaje de posibilidades que existen en los procesos de enseñanza-aprendizaje

Estas técnicas que se dan dentro del recinto escolar, resultan útiles para el proceso de transmisión de conocimientos un poco más complejo,

Finalmente, podemos decir que existe un conjunto de estrategias en respuesta a los modelos de enseñanza tradicionales. Los nuevos modelos resultan ser más estimulantes y motivadores para los alumnos, aumentando de esta manera el nivel de atención ayudando a mejorar los resultados académicos.

2.3.2. ¿CÓMO SE APLICAN EN EDUCACIÓN?

las estrategias didácticas requieren de una programación y organización anticipada. Y de esa manera estas estrategias serán aplicadas en el aula, entonces el docente debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Crear los objetivos específicos que debe conseguirse dentro de un curso.
- Tener los conocimientos específicos para poder realizar la difusión de la información.
- Se debe de preparar todos los materiales necesarios que van a ser utilizados en el aula.
- Resaltar los aspectos más importantes de los temas información que se quiere transmitir.
- Promover la asociación de los conocimientos teóricos con los aspectos prácticos.
- En el alumno debemos fomentar su autonomía para generar sus estrategias de aprendizaje.
- El rol del docente es de ser facilitar del aprendizaje y ser guía en la adquisición de aprendizajes de sus alumnos.
- Evaluaciones periódicas para verificar el progreso académico de los alumnos.

Todo este conjunto de estrategias didácticas sale de una visión constructivista. Esto significa que también después de elaborar los aprendizajes, las técnicas y estrategias metodológicas deberán ir cambiando en correlación al progreso de nuestros estudiantes.

entonces, es aquí donde debemos establecer los objetivos, el docente debería de partir del conocimiento que trae el alumno; dentro de ello una evaluación previa resulta muy útil porque nos da una idea del avance académico que tiene el estudiante.

La aplicación de estas estrategias didácticas, va a ser que se fortalezca la adquisición de conocimientos y habilidades. Entonces el docente debería de atender si todo lo propuesto está siendo cumplido y/ alcanzado.

Las herramientas y las actividades llevadas con las estrategias didácticas propuestas deberían de ser atractivas así mismo interesantes para los estudiantes finalmente todas estas estrategias deberían de asegurar que los alumnos mantengan su atención durante el desarrollo de las actividades dentro del aula de clase.

- **¿Qué beneficios aporta?**

La aplicación de las estrategias didácticas en todo momento en el salón tiene una gran cantidad de beneficios a la hora de adquirir un aprendizaje más fuerte. Este tipo de técnicas hacen que el docente este más comprometido con el alumno durante sus procesos de aprendizaje formando además dinámicas de interacción entre el docente y los alumnos unidos en la construcción del aprendizaje.

Adquiriendo de esta forma los alumnos un papel más activo, y es así que el alumno desarrolla un sentido de responsabilidad en su aprendizaje haciendo que desarrolle una autonomía para la creación de estrategias de aprendizaje propias, y que estas pueden ser utilizados en otros cursos, de esta manera el alumno va generando sentimientos de autosuficiencia y ser más útiles cuando se le necesita.

Si realizamos un desarrollo correcto de la aplicación de las estrategias didácticas, el docente consigue de esa manera mejorar la adquisición de conocimientos, de esta manera el alumno mejora sus aprendizajes .



2.3.3. CONCEPTO PERSONAL DE EDUCACIÓN.

Para nosotros la educación es que el individuo desarrolle la acción consciente o inconsciente del medio que le rodea, esto nos dice que el sujeto se transforma de acuerdo con determinados principios, hechos que piense que son necesarios para poder relacionarse con su entorno social.

esencialmente la educación desarrolla al humano en toda su integridad. corroborando que el hombre, en cuanto vive y existe se debe educar de algún modo no obstante no tenga la gnosis de educarse, entonces partiendo de ello diríamos que todos educamos por ejemplo los hermanos, amigos familiares padres y nuestra escuela o nuestros docentes, entonces podemos decir que, en todas las circunstancias, los hombres se educan individualmente y recíprocamente.

concluyentemente diremos que una buena educación significa beneficiar el desarrollo vinculado e integral de la persona humana, y por ende, debemos de crear las escenarios para que esto pueda realizarse.

2.3.4. MODO DE ENTENDER LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN INFORMÁTICA. QUÉ APRENDER, DE QUE MODO Y PORQUÉ. QUÉ APRENDER.

- Conocer los componentes del ordenador y sus funciones básicas.
- Manipular con destreza la computadora y sus periféricos.
- Conocer la plataforma Windows 10
- Manejo apropiado de un procesador de texto office 2020
- Conocer sobre el uso de las herramientas de Excel 2020
- Manejar aplicaciones avanzadas con power point
- Conocer sobre la conexión de varias computadoras
- Aprender sobre un lenguaje de programación por ejemplo C++.

COMO APRENDER.

Aquí explicamos cómo debe aprender sobre informática nuestros estudiantes.

- Explicaciones a cargo del profesor.
- Aplicación de una educación inversa.
- Trabajos de investigación desde la web
- Resolución de problemas, incluyendo la Informática a situaciones reales.

Trabajos de investigación.

Dentro de los trabajos de investigación vamos a utilizar el que más se adecue para cada caso y así lograr el excelente aprendizaje de nuestros

estudiante, sobre técnicas, distribuciones conceptuales y estratégicas en general generales.

En computación e informática el aprendizaje no debe ser memorístico acerca de los conceptos aprendidos. la propuesta que pretendemos será de que nuestros estudiantes conozcan acerca de la computación e Informática que difieran axiomas, que sistematicen y con ello revelen nuevos pensamientos.

generalmente partiremos de concepciones sencillas, de manera que los estudiantes estarán en capacidad de dar respuestas básicas que les va a permitir luego hacer un contraste con la consecuencia final. Siendo esto una manera de poner de ostensible lo conveniente de la tendencia o la reconceptualizar las conclusiones.

El aprendizaje necesita de una deliberación sobre lo que se ha trabajado después de que lo has realizado. Esta conceptualización trae como consecuencias que:

El aprendizaje debe empezar con los aprendizajes significativos de su entorno ahí donde surgen todas las ideas.

De esta manera logramos que nuestros estudiantes tengan confianza para aso poder formular sus ideas, si son apropiadas o si son erradas logrando los siguiente:

- Aprenden a conceptualizar sus pensamientos.
- Aprenden de sus demás colegas de estudio
- El docente puede descubrir las capacidades de razonamiento de sus estudiantes.

COMPETENCIAS NECESARIAS PARA LOS PROFESORES DE SECUNDARIA.

Un buen docente debe poseer, no solo los conocimientos necesarios y asces como para dictar dicha materia de computación e Informática, debe ser empático, y principalmente tener una vocación real de la docencia, porque ser docente significa mucho sacrificio porque su trabajo es formar a estos jóvenes a entender la vida y prepararse para un futuro promisorio porque en la mayoría de los casos los jóvenes estudiantes no saben analizar su futuro u¿ o de cómo será aquello y el docente los apoya a entender mejor esta situación.

Otra particularidad que hay entre los docentes de computación es que esta carrera está en constante actualización los cambios que suceden en cuanto a conceptualización y uso de nuevas herramientas son grandes por teoría se dice que cada dieciocho meses sale al mercado una nueva tecnología, esto hace que el docente esté al tanto de estas nuevas tecnologías para así de esa manera poder llevarlos a su campo de acción, por ejemplo salen nuevas herramientas nuevas computadoras o nuevos apps educativos. poder ir modificando las unidades temáticas a impartir y no quedar regazado con conocimientos y programas obsoletos.

2.3.5. LA INFORMÁTICA EDUCATIVA DENTRO DE LA ENSEÑANZA

La informática es un mecanismo de las tecnologías de información y comunicación siendo el uso de las computadoras un elemento principal para el uso de nuevas herramientas educativas siendo estas:

- La inserción exitosa de las computadoras dentro del aula de clase está relacionada íntimamente con la capacitación que debe de tener el docente

en cuanto al uso de esta herramienta. Los objetivos de estas capacitaciones es que el docente debe descubrir que la computadora debe ser utilizar su vida profesional y también para su vida social y como adecuarlas para cada una de ellas.

- Insertar las computadoras en el sistema educativo no solo es que debe de haber la suficiente cantidad de computadoras son fundamentalmente es el de integrar las herramientas que se tiene a las clases y de esa manera maximizar su utilidad, su inserción debe ser paulatino dentro de la institución educativa.
- Las computadoras son herramientas de uso, esto es que debe ser utilizado por todos los miembros de la I.E.

Existen tres esferas para la enseñanza de la informática:

1. como tema propio de enseñanza de la informática en los diferentes grados hoy en día también se le conoce como “Educación Informática”.
2. La computación e informática se ha convertido en un nuevo medio para la enseñanza así mismo lo consideramos como un factor que modificara el grado de contenido del currículo educativo. Y así lo denominamos actualmente como “Informática Educativa”
3. sirve de apoyo administrativo la informática porque nos sirve para almacenar de una manera apropiada toda la información educativa a esta denominación lo llamamos “Informática de Gestión”.

Fundora y Lourdes (2005, 12) la define como “... ***la ciencia que integra la educación y las herramientas informáticas para enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje***”.

“Es la utilización del computador como herramienta mediadora para el aprendizaje”. (Fedor, 2005, 7)

“... el arte de enseñar a los alumnos y personas en general utilizando como herramienta fundamental el computador, el cual se conecta a una gran red mundial que es Internet.” (Violeta, 2005, 6)

Sánchez (1995, 11) refiere que:

“La Informática Educativa es una disciplina que estudia el uso, efectos y consecuencias de las tecnologías de la información y el proceso educativo. Esta disciplina intenta acercar al aprendiz al conocimiento y manejo de modernas herramientas tecnológicas como el computador y de cómo el estudio de estas tecnologías contribuye a potenciar y expandir la mente, de manera que los aprendizajes sean más significativos y creativos. El desafío que presenta la informática educativa en el sector educativo será la aplicación racional y pertinente de las nuevas tecnologías de la información en el desarrollo del quehacer educativo propiamente.”

los autores arriba mencionados discurren que la informática educativa se considera como una ciencia, otros como arte y algunos como una disciplina, por todo ello se le considera como una definición.

En esta última década la mayoría de las instituciones educativas y especialistas del área nos dicen que la Internet y las herramientas de la informática sirven para nuestros jóvenes para avanzar en su capacitación para el manejo de dichas herramientas y lo otro para que estén en contacto más directo con las nuevas tendencias y cómo usarlas.

Las herramientas informáticas hoy en día se determinan por su facilidad de uso, y su sencillez al usarlo,

En lo que refiere a la capacitación de los docentes en informática educativa, se tiene dos objetivos fundamentales:

1. constante capacitación de los docentes de Computación que están en ejercicio ya que esto los ayudara en el desarrollo de sus clases porque aquí se abre un abanico de posibilidades de uso de softwares educativos o herramientas online para una mejor comprensión de los estudiantes.
2. Así mismo debe de haber una capacitación para el personal administrativo para mejorar la gestión administrativa en cuanto al manejo de las bases de datos o como se conoce el manejo de los datos.

la informática desde el punto de vista docente consideramos como centro de estudio, instrumento de trabajo y finalmente como medio de instrucción. Partiendo de los último, es aquí donde los docentes deben de estar en una constante capacitación y esto hará que haya cambios sustanciales en su modo de ver y analizar los aprendizajes ya que el docente tiene toda la información necesaria para investigar haciendo que esto le sirva como punto de partida para nuevas investigaciones y generadores de idea y soluciones.

En este sentido Pons (1996, 15) plantea:

“El campo de la tecnología educativa y de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación debe implicar necesariamente para los docentes interesados, más allá de un conocimiento instrumental especializado, una profunda reflexión sobre las consecuencias que estos medios pueden tener en sus alumnos. Decidir su uso por el hecho de que “están ahí”, porque se vinculan “per se” a la idea de innovación, o porque son alternativos, no es suficiente... que son más intuitivos, etc., deben representar para el docente datos parciales.”

Por otra parte, Fernández (2004, 5) expresa: ***“un elemento esencial que identifica al medio lo constituye el hecho de que es portador de los***

conocimientos, habilidades y valores que el maestro y los alumnos en el proceso permanente de interacción forman, desarrollan y evalúan. Permite materializar las acciones de enseñanza y aprendizaje.”

Al valorar estos criterios se está en avenencia con la consideración que manifiesta Castellanos (2001, 11):

“Desde nuestro punto de vista es indispensable y hoy es posible, colocar en la base de la utilización de los medios informáticos en la educación una concepción fundamentada y coherente, que integre los logros obtenidos en las más diversas líneas de investigación e innovación didáctica. Esta concepción debe propiciar lo que denominamos el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador.”

Debemos considerar que la informática se ha convertido como un medio de enseñanza planteado por Cabero (2000, 9) refiriéndose a los medios de enseñanza:

- Desde la herramienta más sencilla hasta las más compleja lo consideramos se considera como recurso didáctico, ya que este sirve como un apoyo en el desarrollo de las clases y hace que el alumno tenga más clara las ideas de los docentes y por ello pueda comprender mejor sus aprendizajes.
- Las tecnologías no hacen que el alumno aprenda esto mejorar su aprendizaje sino lo fundamental es el docente como enseña cuál es su estrategia de aprendizaje y fundamentalmente su didáctica de enseñanza.
- El docente sigue siendo el eje de la enseñanza él es hoy en día un facilitador porque de hecho es el que facilita el ingreso a las diferentes webs par que el alumno ingrese y tenga la información apropiada así mismo él puede desarrollar aplicaciones particulares para que el alumno lleva a casa esta información y los estudiantes tengan una educación asíncrona.

- La informática educativa desarrollo en los alumnos destrezas cognitivas específicas.
- El alumno se considera como un elemento activo en su aprendizaje porque él tiene en sus manos toda la información necesaria para poder desarrollar sus tareas esto hace que el alumno desarrolle nuevas actitudes cognitivas, habilidades y su psicomotricidad.
- Los medios no provocan por si solos cambios fundamentales tampoco en los procesos de aprendizaje.
- No existe mejores medios que otros, sino es su utilidad que le den dentro del aula. Entonces nos planteamos que interacción de medios debe ser un inicio y una estrategia a utilizar por los docentes a la hora de elegir o usar una determinada herramienta.

Estamos en un punto donde esclarecemos la aplicación de la informática y la computación dentro de las aulas, esto nos dice que el docente es el eje fundamental del desarrollo del estudiante y que la informática es un medio de apoyo para el desarrollo de las actividades académicas y que la herramienta es fundamental ubicarle dentro del contexto que usamos y como lo usamos.

las tecnologías de información y comunicación, se considera como un mediador en el proceso de enseñanza: “las tecnologías de información y comunicación como un medio de enseñanza adquiere un valor pedagógico primeramente cuando utilizamos sobre la base del beneficio de sus recursos. Esto no es suficiente. El valor pedagógico viene de su conciliación para iniciar y acompañar el aprendizaje.

instituímos como un requerimiento que el docente debería saber utilizar las tecnologías de la información y la comunicación dentro del proceso pedagógico. Para tender esta competencia debe materializar las acciones siguientes:

1. Enseñar a los docentes a manejar la ofimática en los diferentes niveles ya que esto lo ayudara en su desarrollo pedagógico.
2. Utilizar la computadora constantemente como medio de enseñanza y herramienta de trabajo en el aula.
3. Todo docente debe participar en el desarrollo y elaboración de software educativo específico de cada área y teniendo el apoyo de sus y de esta manera lograremos una orientación integradora y multidisciplinario. Haciendo que el docente deba de conocer sobre el análisis y diseño de software y el conocimiento de algunas herramientas multimediales como Etoys .
 - a. Constantemente debe de existir un sistema de evaluación de los softwares educativos analizando cuál de ellos se adecua a una determinada área, dominando los indicadores para la validación y establecer las potencialidades psicopedagógicas.

2.3.6. ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

El mundo del trabajo en estos últimos tiempos ha cambiado porque la inserción de las tecnologías a echo que esto cambie en su modo de trabajo porque en la mayoría de los casos hace que el trabajador deba de conocer el uso de las computadoras y otros accesorios tecnológicos para el manejo de uno u otro equipo o simplemente para ver en pantalla cual es mi trabajo y donde.

Esto ha hecho que el sector educación debe de mirar de otra manera las tecnologías ya que el joven estudiante debe de saber insertarse sin problema a la educación superior o al mundo laboral a través de un empleo dependiente, independiente o autogenerado, desarrollando de las habilidades, conocimientos y actitudes que le permitan trasladar a la práctica opciones de solución frente a necesidades económicas o sociales. Esto hace que se crean proyectos de emprendimiento desplegando competencias blandas y técnicas para consolidar su potencial e incrementar empleabilidad.

Entonces podemos decir que el área de Educación para el Trabajo se ocupa de originar y proporcionar, en sus cinco años de estudio en el colegio, desarrollaran y gestionaran proyectos de emprendimiento económico o social

2.3.7. DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

En educación para el trabajo, lo teórico y metodológico es el que sitúa la enseñanza y el aprendizaje corresponde a una educación social y financiera, y la educación para la vida práctica y el empleo considerando a nuestros estudiantes como agentes sociales y económico activo estando en capacidad de crear y gestionar trasladando al trabajo una decisión colectiva a un proyecto de emprendimiento.

Un proyecto de emprendimiento es la ejecución de opciones de solución con una permisible transformación. el proyecto de emprendimiento también puede orientarse al logro de un beneficio social, o beneficio económico, también a un beneficio ambiental un proyecto de emprendimiento busca un

impacto positivo alineándose a la ética práctica, pensando también en resolver un problema o necesidad de nuestro entorno social.

Trabajan los estudiantes cooperativamente, con responsabilidad valorando las contribuciones y relaciones que redimen sus colegas.

Todas estas propuestas se construyeron en base al DCN 2009, supliendo al enfoque de progreso técnico productivo proponiendo un enfoque que se centra en el progreso de habilidades complejas desplegando de esta manera el estudiante su potencial y el logro de sus metas profesionales y laborales.

2.3.8. COMO GESTIONAR PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO.

El estudiante debe trabajar cooperativamente de esa manera poder crear una solución alterna a una necesidad o problema a través de una proposición de servicio, así mismo debe aplicar destrezas técnicas para producción o prestación de un bien o un servicio donde debemos evaluar los resultados para así hacer la toma de decisiones para una mejora teniendo en cuenta los valores éticos y morales.

Esta Competencia Involucra La Mixtura De Las Sigüientes Capacidades:

Crea propuestas de valor: genera opciones de soluciones creativas e innovadoras.

2.3.9. APLICACION DE CLASSROOM

Un problema que siempre se presenta en las aulas es la comunicación entre alumnos y docentes en el momento de iniciar las sesiones de aprendizaje de la manera más didáctica y efectiva, de tal forma que nuestros estudiantes puedan calar el contenido y aprender e interesarse por su futuro.

Para dar solución a este gran problema mundial, Google ha creado una aplicación que cambiará el modo de dictar nuestras clases y esto es Google Classroom.

¿Qué es Google Classroom?

Es una herramienta para docentes que empezó a trabajar en agosto de 2014. Después de muchas pruebas en varias instituciones educativas se llegó a considerar como una de las más eficientes para que los docentes puedan organizar sus clases, el temario a impartir, los deberes diarios de los alumnos y su comunicación con ellos.

En conclusión, Google Classroom se ha creado para hacer más sencilla el trabajo y también el horario de trabajo de los docentes y el sistema de comunicación es más fluido con los estudiantes.

Beneficios de Google Classroom

Existe una ingente cantidad de usos que ofrece Google Classroom. dentro de los principales beneficios es el de crear aulas virtuales desde donde los estudiantes y docentes se puede tener información del desarrollo de clases y almacenarlas para luego poder tener acceso a ellas.

Todo en un mismo lugar

Google Classroom les da la capacidad de poder organizar tareas, agregar documentos, enlaces de páginas web a estudiar o ver en clase y vídeos educativos.

Es así que los estudiantes tienen toda la información en un mismo lugar y también saben que trabajos tienen pendiente. El docente, ingresa de una manera muy sencilla a la plataforma y de un solo vistazo, sabrá que alumnos han hecho sus trabajos o tareas propuestas y también que alumnos aun no presentan nada, es más cuando se entrega a destiempo le avisan al docente

que presento fuera del límite establecido, pero de todas maneras recibe el trabajo.

Menos papeleria

En Google Classroom escanean sus tareas, ejercicios o cualquier tipo de información que se les pida y luego de ello solo lo suben a la plataforma sin la necesidad de usar papeles, entonces una vez subido los trabajos en docente ya puede verlos para poder revisarlos.

Entonces estamos hablando de las TIC ecológicas porque tenemos cero papeles y cero contaminaciones, nuestros alumnos ya no cargan grande volúmenes e información en sus mochilas, sino que y todo estar en la plataforma o en sus celulares.

Compartir los conocimientos

Una vez puesta la información en la plataforma el docente estará en capacidad de poder distribuir toda esa información para que todos los alumnos lo tengan de tal forma que compartan información en tiempo real, así mismo comunicar a los alumnos las fechas de exámenes tareas o alguna información relevante al desarrollo de clases.

Ahorro de tiempo

El pedagogo crea un código único para su clase, y con ellos comunica mediante el correo electrónico cual es el código a los alumnos para que ellos ingresen a la plataforma sin interrupciones.

La distribución del trabajo con Google Classroom es eficaz.

Seguridad, es lo primero

En Google Classroom no hay publicidad, tampoco utiliza la información de los estudiantes para fines publicitarios.

Lo más importante es una aplicación gratuita para todos los centros educativos y dentro de ello a todo los estudiantes y profesores.

2.3.10 11 VENTAJAS DE USAR GOOGLE CLASSROOM

Google Classroom es una aplicación para Educación que ha revolucionado completamente el cómo desarrollar las clases fuera del aula de clase, se tienen aplicaciones para celulares, tablets y su formato de ingreso es sencillo porque existen apps o aplicaciones para su acceso.

- **Configuración Fácil**

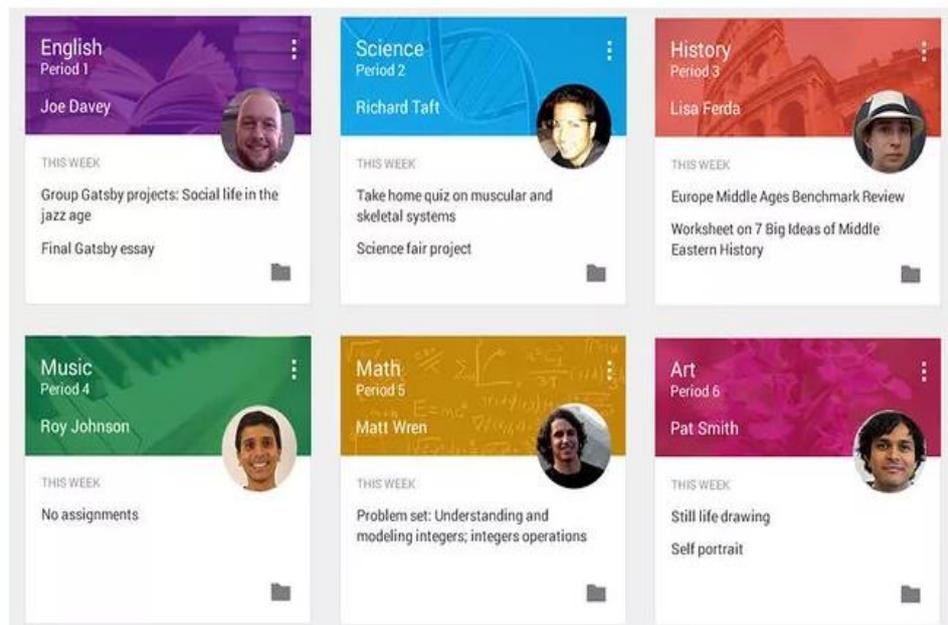
Se pueden añadir a los estudiantes directamente o en todo caso compartir un código con la clase. Se configuración es en unos cuantos minutos.

- **Ayuda A Aprovechar El Tiempo**

los estudiantes pueden avanzar sus tareas, repasar tareas ponerse al día, desde sus casas u otro lugar.

Mejora La Organización

Se puede visualizar todas las tareas en una página determinada, y todos los materiales de clase se registran automáticamente en carpetas de Google Drive.



- **Mejor Comunicación**

Classroom admite a los docentes enviar avisos e iniciar discusiones de forma inmediata. Y los alumnos comparten una serie de recursos o responden a algunas interrogantes dentro de sus clases. Así mismo te permite enviar resúmenes de los trabajos realizados por los alumnos.

- **Seguro y también es gratis**

Solo hay que solicitarlos con una carta a la empresa google indicando el nombre de nuestra institución y ubicación y luego después de una verificación él nos da el visto bueno para poder utilizar dicha plataforma en nuestro centro educativo.



- **Interacción**

Classroom funciona de manera similar a tu Facebook, hay una página en la que todos los "amigos" del curso, pueden hacer comentarios, un like, preguntar, subir documentos, compartir vínculos para estar al tanto del desarrollo de nuestras clases.

- **Bajo Control**

Siempre tiene control el docente. Google Classroom te aprueba observar quién hace qué, paso a paso, protegiendo en un historial de cada alumno.

Permitiéndole también el de borrar, supervisar contenido y silenciar a los alumnos no deseados para una actividad determinada.

Integrado

Google Classroom te permite integrar todas las apps de Google como son Drive, Sheets, Docs, Forms, Slides en una sola plataforma.

- **Padres Felices**

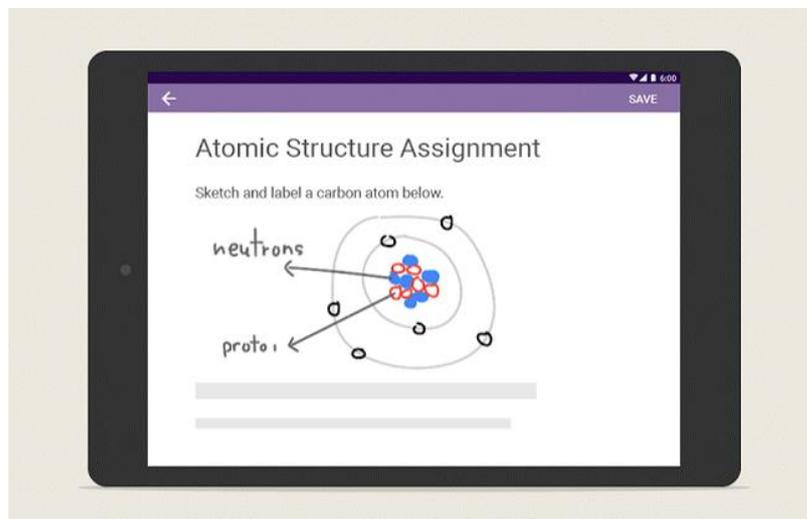
Se mantienen informados a los padres de familia de los avances y el desarrollo de sus clases a través de Google Classroom. Así mismo puede enviar correos personales, masivos.

- **Retroalimentación**

Google Classroom proporciona la retroalimentación y te invita a utilizar otros dispositivos móviles y aprovechar las ventajas que nos dan cada una de ellas.

- **Anotaciones En Vivo**

Con esta función, aumentamos la colaboración entre ellos. Los estudiantes pueden utilizarla como una mesa de trabajo para sus documentos y tareas realizando de esta manera animaciones, resaltar contenido o hacer comentarios sobre temas de otros de sus colegas.



2.3.11. QUE ES GOOGLE CLASSROOM

Classroom es un servicio web fundado por Google, establecido a la unidad Google for education, participando en ellas las instituciones educativas como una plataforma para sus trabajos de cas o de aula, esta plataforma fue creada sin fines de lucro Classroom tiene un conjunto de herramientas que son:

- Gmail
- Hojas De Cálculo
- Presentaciones
- Drive
- YouTube
- Maps
- Documentos

Classroom es una App gratuita online, pero para que funcione necesita de internet ya sea cableado o wifi si esto no tiene no puede funcionar de ninguna manera.



2.3.12. LA PROPENSIÓN CONSTRUCTIVISTA EN EDUCACIÓN

Google Classroom, es una herramienta gratuita y su principal tarea es el de ayudar a los docentes a poder crear y organizar las tareas de una manera sencilla y rápida, a hacer acotaciones eficientemente y abrir un sistema de comunicación muy sencilla dentro de clase,

Con Google Classroom los docentes podrán:

- Crear y recoge para recopiar las tareas si la necesidad de utilizar papel por ello lo llamamos classroom verde y todo este proceso lo podemos realizar en tiempo real o diferido dependiendo del tiempo del docente.
- Hay un aeficiencia en la comunicación en clase porque se pueden hacer anuncios, podemos preguntar a los alumnos también podemos hacer comentarios esto hace que se mejore el sistema de comunicación entre el docente y el alumno
- Mantenerse organizados porque nos da ña capacidad de poder almacenar el el drive de Google aún más esto lo almacena en carpetas para tener mejor ordenado toda esa información los alumnos pueden ver los trabajos que tienen pendientes en su página de tareas.

Con Classroom, los docentes pueden ver y hacer comentarios del trabajo de los estudiantes y así poder ayudarles a mejorar dichas investigaciones.

Classroom está disponible en 42 idiomas (incluyendo hebreo, árabe y persa). Funciona con todo los dispositivos móviles y pizarras digitales. Las instituciones educativas que se interesen en querer probar dicha plataforma puede ingresar desde internet y pedir desde su página una prueba por un determinado tiempo y ver ínsito los beneficios que tiene y lo más interesante poder analizar si cumple sus expectativas de uso.

2.3.13. ¿ESTRATEGIA DIDÁCTICA, que es?

Los métodos y procedimientos pedagógicos tradicionales siguen robusteciendo la dependencia de los alumnos con sus docentes esto hace que no tengan responsabilidad para un aprendizaje autónomo y de esa manera alcanzar una buena formación. La conceptualización de estrategias didácticas es que ella se involucra con la elección de acciones y practicas pedagógicas esto en variados instantes de formación, entre método, técnica y estrategia, de esta manera se ocupa el Aprendizaje Colaborativo como una propuesta para el modelo tutorial. El término método, utilizamos con frecuencia a un orden consecuente establecido para aplicar acciones para una operación y para ello se requiere una tarea de razonamiento. podemos decir que un método parte de una postura para razonar y decidir la vía precisa que debe seguirse y así llegar a una meta propuesta. se dan en el camino los pasos necesarios o elegidos que han pasado por un proceso de razonamiento y se sostienen en un orden lógico fundamentado.

2.3.14. Google Classroom: Qué es, cómo funciona y cuáles son sus características principales.

Classroom.

Fue lanzada originalmente en 2014, estando disponibles principalmente para las instituciones educativas que habían contratado todo el paquete de Google Suite, pero desde marzo de 2017, se declaró que cualquier persona natural que tuviese una cuenta en Google podría solicitar su acceso a la plataforma. Empezándose a usar en las universidades del estado unidos.



Plataforma + app

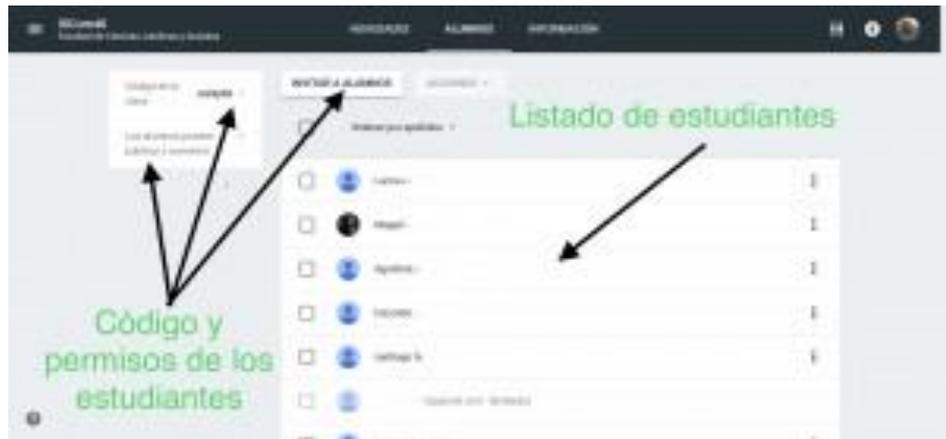
Lo primero que podemos señalar es que se trata de una plataforma en línea y su aplicación móvil gratuita, facilitando de esta manera su utilización, utilizando cualquier sistema operativo como por ejemplo para los dispositivos móviles el sistema operativo Android, llegamos al uso del 100% de su potencialidad cuando trabajamos con una PC de escritorio, en cambio la app tiene una gran operatividad porque yo puedo comunicarme en cualquier momento y de cualquier lugar.



Potencialidad de las herramientas de Google

Con classroom contamos con todas las herramientas en un solo espacio haciendo que los docentes y alumnos lo utilicen con suma facilidad.

Por otra lado, los desarrolladores están generando una gran cantidad de extensiones denominados add-ons así mismo complementos gratuitos potenciando aun mas las capacidades productivas de estas herramientas



Organización y tipos de usuarios

La clasificación de Classroom se fundamenta en el curso o en la clase, habilitado por el docente para sus clases para luego ser compartido con la invitación a los estudiantes usando un enlace y un código.

Al crear un curso, manera se crea una carpeta automáticamente y/o directorio en el Drive llamado Classroom y, dentro de él, una carpeta con el nombre del curso o clase, para guardar toda documentación que utilizarán. El docente, dentro de este directorio puede, crear carpetas y organizarlas de la forma que el desee.



El registro en la plataforma se hace por medio del correo electrónico, esto hace que los alumnos tengan un correo electrónico en Gmail, o también en cualquier otro sistema de correo electrónico. Pero si no es Gmail, debemos de convertir esa cuenta de correo en una cuenta de Google para que podamos utilizar todos los servicios como si fuera Gmail.

El personal que va a usar la plataforma son todos los docentes, tutores, personal administrativo y jerárquico y finalmente todos los alumnos que han sido matriculados en cada curso para poder tener acceso al sistema esto si cada uno tiene un determinado de nivel de acceso al sistema.

2.3. Definición de términos básicos

- **Flipped Classroom:** establecida en que los alumnos deben estudiar y preparar sus tareas con anterioridad a la clase gracias al material facilitado por el docente.
- **Interfaz:** el usuario puede comunicarse con una computadora o una plataforma/app
- **Learning:** su significado es “aprendizaje”. La diferencia “e-learning” significa aprendizaje en línea.

- **LMS:** Learning Management System. Un LMS es un programa informático usado para administrar, documentar y seguir el progreso de las actividades de una clase.
- **PLE:** Entorno de Aprendizaje Personalizado. es un espacio en que el estudiante cuenta con todo lo referido a sus estudios disfrutando de una experiencia de aprendizaje más adaptada a él.

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La plataforma CLASSROOM para el área de EPT influye en el desarrollo de los aprendizajes en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017.

2.4.2 Hipótesis específicas

¿La plataforma CLASSROOM para el área de EPT influyen en el desarrollo de los aprendizajes constructivistas en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017?

2.5. Identificación de variables

Variables	
<u>Variable Independiente</u> <ul style="list-style-type: none"> • CLASSROOM 	<ul style="list-style-type: none"> • Variable de estudio sobre la aplicación de dicha plataforma en el proceso educativo virtual. • La influencia que tiene los aprendizajes con el uso de esta herramienta y como mejoro dicho proceso.
<u>Variable Dependiente</u> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizajes 	

2.6. Definición Operacional de variables e indicadores

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Indicadores
<u>Variable Independiente</u> CLASSROOM	diseñarán actividades usando que luego serán cargados al sistema para su visualización por parte de los alumnos de clase	Manejo de las distintas herramientas de classroom para el desarrollo de una exposición de clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Refiere cómo utilizar dicha herramienta • Aplica las APPs • Es creativo y proactivo
<u>Variable Dependiente</u> Aprendizajes	Amplia sus aprendizajes significativos con los fundamentos científicos del uso de classroom.	El alumno construye sus aprendizajes basados en todas las actividades planteadas en classroom	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona sus aprendizajes con classroom • Desarrollo actividades en grupo • Es proactivo al momento de analizar el uso de las diferentes herramientas de classroom.

CAPITULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE LA INVESTIGACION

3.1. Tipo de investigación

La investigación en la que estamos trabajando lo consideramos como el del tipo básica en el nivel explicativo, ya que se generarán sapiencias sobre el efecto del empleo de classroom en los niveles de aprendizajes de los alumnos en las distintas áreas curriculares de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión.

3.2. Método de la investigación

Emplearemos en nuestra investigación el método científico, ya que nos permitirá este método ubicando todo el proceso operacional de la investigación sobre classroom, a partir de la determinación del problema hasta la obtención de las conclusiones.

3.3. Diseño de investigación

La investigación desarrollaremos bajo el diseño cuasiexperimental de dos grupos post test.

GE X O₁

GC - O2

Dónde:

GE: Grupo experimental: APLICACIÓN DE CLASSROOM

GC: Grupo control trabajando sin tecnología

X: APLICACIÓN DE CLASSROOM

O1: Evaluación posterior del grupo experimental

O2: Evaluación posterior del grupo de control

3.4. Población y muestra

La población estudiantil está conformada por todos los estudiantes de todos los quintos grados de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión.

Alumnos que asisten con regularidad a sus labores académicas en el año escolar 2017.

Numero De Secciones	Estudiantes en Cada sección
5to A	22
5to B	20
5to C	22
5to D	22
5to E	22

El tipo de muestra, que tomamos de los alumnos fue de forma no probalística, y el criterio tomado en cuenta fue el muestreo por conveniencia, y la sección elegida fue la sección del 5to grado “A” considerándolo dentro del grupo experimental a 22 estudiantes y la otra aula fue del 5to grado “B” considerándolo como grupo control con 20 estudiantes.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas

Las técnicas que utilizamos para la recolección de los datos, fueron la encuesta sobre la satisfacción del empleo de CLASSROOM

3.5.2. Instrumentos

Utilizaremos el sondeo sobre el agrado del empleo de CLASSROOM en el desarrollo de clases para ello emplearemos 10 preguntas en nuestro Test.

3.6. Técnicas De Procesamiento Y Análisis De Datos.

- **Procesamiento manual**

Los datos recopilados fueron codificados mediante la técnica de palotes, considerando los ítems de cada instrumento de investigación.

- **Procesamiento electrónico**

Después de recopilar los datos mediante la técnica de palotes, considerando los ítems de cada instrumento de investigación, se usó el software SPSS versión 22 para almacenar los datos en una base y luego realizar las presentaciones mediante la técnica de la frecuencia porcentual.

3.7 Tratamiento estadístico

El tratamiento estadísticos de los datos recopilados producto de la aplicación del pretest y postest respectivamente a la muestra de estudio, se hizo con el uso de software spss versión 22.00, introduciendo los datos en su base referido a la sección de variables, luego en la sección correspondiente a datos ya se alimentaron los valores obtenidos y luego se aplicó los pasos respectivos, considerando las características de las variables y usando las herramientas que tienen el software, para luego determinar los cuadros estadísticos, los gráficos respectivos y las medidas de tendencia central y variabilidad respectivamente.

3.8 Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.

Los instrumentos de investigación se seleccionaron por la naturaleza de la investigación y considerando la técnica de investigación, en este caso se usó la encuesta, por ello se eligió el pretest y post-Test; que fueron validados mediante el método del juicio e expertos y para la validación con t de student, tal como evidencia lo presentado en seguida.

Para poder aplicar el instrumento a la muestra, primero se tuvo que validar el instrumento de investigación, luego se procedió a aplicar el instrumento de investigación a una prueba piloto para poder saber la confiabilidad.

3.9 Orientación ética

La presente investigación, tiene información que corresponden a los diferentes autores; igualmente, se consideró los protocolos establecidos en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, en ella se considera la orientación ética que se dio cumplimiento en cada uno de las etapas de la investigación ejecutada.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Primero se diseñó la propuesta del uso de Classroom en los alumnos de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión aplicando la prueba de entrada.

Posteriormente se programaron las sesiones de aprendizaje para implementar el uso del Classroom con cada uno de ellos.

En el centro de cómputo de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión, en la primera sesión de aprendizaje se trabajó lo relacionado a la instalación y el modo de cómo trabajar con dicha herramienta.

4.2 Presentación, análisis e interpretación de resultados

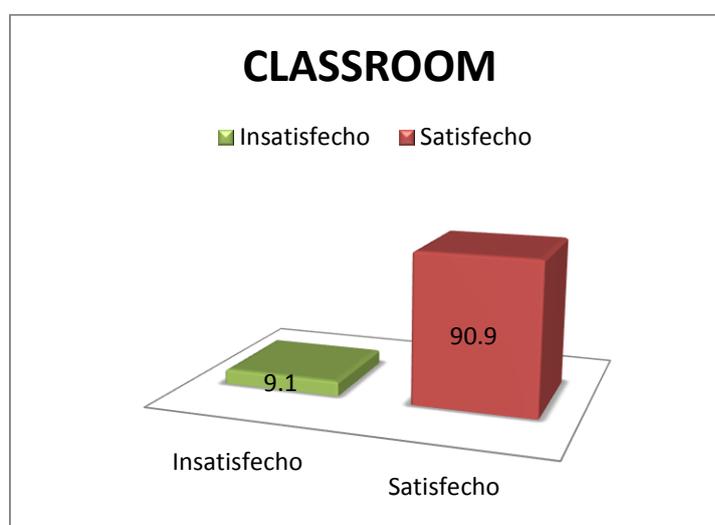
Plataformas virtuales

La aplicación de Classroom y el impacto en el proceso educativo para los estudiantes del grupo experimental, presentamos en la siguiente tabla.

Tabla N°1

Colocación de frecuencias sobre el agrado que tienen del empleo de Classroom en el aprendizaje del área de EPT del grupo experimental

preguntas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	%	%		
insatisfecho	2	9,1543	9,1543	9,1543
satisfecho	20	90,9672	90,9672	100,0
Total	22	100,0	100,0	



Los estudiantes que emplearon CLASSROOM, según tabla el 90,9% estar complacidos con el empleo de Classroom en clase, el 9.1% nos dice que no le agrada o es indiferente a la plataforma, estos resultados son a la motivación que da classroom y el uso de sus herramientas y el % bajo porque pueden tener una serie de dificultades al momento de enlazarse.

4.2.1. Aprendizaje del área de EPT

Grupo experimental.

Tabla N°2

Distribución de frecuencias de las calificaciones del aprendizaje en el área de EPT del grupo experimental

calificaciones	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado %
12	1	4,5632	4,5632	4,5632
13	17	77,3453	77,3453	81,8673
14	4	18,2762	18,2762	100,0
Total	22	100,0	100,0	

Promedio Grupo experimental	
Media	13.22857852
Error típico	0.084567253
Mediana	13.4674
Moda	13.072
Desviación estándar	0.396630832
Varianza de la muestra	0.157316022
Rango	2.0
Mínimo	12
Máximo	14
Suma	291
Cuenta	22

El aprendizaje en el área de EPT del grupo experimental, nos presenta que la media de calificación conseguida por el grupo es 13.22, con un rango de puntuación que esta entre 12 y 14 de nota.

Grupo de control

Tabla N° 3

Distribución de frecuencias de las calificaciones del aprendizaje del área de EPT del grupo de control

cantidad	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado %
8	1	5,0	5,0	5,0
9	2	10,0	10,0	15,0
12	3	15,0	15,0	30,0
13	12	60,0	60,0	90,0
14	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Promedio Grupo Control

Media	12.1964
Error típico	0.36083966
Mediana	12.624
Moda	13.025
Desviación estándar	1.61372404
Varianza de la muestra	2.60410526
Rango	6
Mínimo	8
Máximo	14
Suma	243.8
Cuenta	20

Aquí analizamos que la media de puntuación obtenido por el grupo experimental, fue de 12.19 dentro de un rango de 8 a 14 puntos de promedio, con una mediana de 12.6 y una moda de 13. concluyendo que el grupo experimental es mejor que el grupo control, entonces podemos decir que el empleo de Classroom en el desarrollo de clases es crítico.

1) aplicación de Classroom

Grupo experimental

Tabla N°4

Distribución de frecuencias de las calificaciones en utilización de CLASSROOM del grupo experimental

Notas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
13	10	45,5432	45,5432	45,5432
14	11	50,0	50,0	95,5
15	1	4,51	4,51	100,0
Total	22	100,0	100,0	

Competencia	
Media	13.59090913
Error típico	0.125857942
Mediana	14
Moda	14
Desviación estándar	0.590326052
Varianza de la muestra	0.348484854
Rango	2
Mínimo	13
Máximo	15
Suma	299
Cuenta	22

La utilización de Classroom, ha sido de gran ayuda y valor en su aprendizaje porque alcanzaron un puntaje de 13,59 indicándonos que es fácil de manejar toda sus aplicaciones y tiene una gran fluidez al momento de comunicarse con su colegas de clase.

Grupo de control

Tabla N°5

Distribución de frecuencias de las calificaciones en la aplicación práctica del uso de classroom del grupo de control

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
8	1	5,0	5,0	5,0
9	2	10,0	10,0	15,0
12	3	15,0	15,0	30,0
13	8	40,0	40,0	70,0
14	4	20,0	20,0	90,0
15	1	5,0	5,0	95,0
16	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Competencia grupo control

Media	12.654
Error típico	0.442926875
Mediana	13
Moda	13
Desviación estándar	1.980829176
Varianza de la muestra	3.923684214
Rango	8
Mínimo	8
Máximo	16
Suma	253
Cuenta	20

Los resultados que obtuvimos por el grupo control referente a la aplicación de classroom nos manifiesta que la calificación media es de 12,65 siendo menor frente al grupo experimental que está dentro de un rango de puntuación entre 8 a 16.

La correspondencia entre los resultados del aprendizaje con el empleo de classroom en el área de EPT que alcanzaron los estudiantes del grupo experimental con la utilización de Classroom en el área educativa, es el siguiente:

	<i>Aprendizaje</i>	<i>CLASSROOM</i>
<i>Aprendizaje</i>	1	
<i>CLASSROOM</i>	0.3358457432	1

la correlación de Pearson de los resultados es, $r = 0.3364$ entre las variables es mínimamente positiva.

4.3. Prueba de hipótesis

Paso 1:

Hipótesis estadísticas

H₀: $X_1 = X_2$ (La media de puntuación del grupo experimental es igual que la del grupo de control en el aprendizaje del área de EPT de los estudiantes del 5to B).

H₁: $X_1 \neq X_2$ (La media de puntuación del grupo experimental es diferente que la del grupo de control en el aprendizaje del área EPT de los estudiantes del 5to B).

Paso 2:

Nivel de significancia

$\alpha = 0.05$ (5% de error, nivel de significancia del 95%)

Paso 3: Prueba estadística que utilizaremos

Estando la muestra de investigación no relacionada con un tamaño menor que 23 estudiantes, y siendo nuestro propósito el de comparar los resultados de la media de los grupos experimenta y del grupo control, emplearemos la prueba de **t** de student.

Paso 4: Calculo de la prueba

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales		
	<i>Promedio</i>	<i>Promedio</i>
	<i>5to A</i>	<i>5toB</i>
Media	13.227272733	12.194
Varianza	0.1573160175	2.6041052635
Observaciones	22	20
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	21	
Estadístico t	2.7987825383	
P(T<=t) una cola	0.0053794914	
Valor crítico de t (una cola)	1.7207429033	
P(T<=t) dos colas	0.010758982	
Valor crítico de t (dos colas)	2.079613845	

Paso 4: Decisión estadística

El t calculado es de $t = 2,7982$ mayor que el valor crítico de t a dos colas (2,0783), cayendo en la zona de rechazo, de esta manera estamos en capacidad de poder rechazar la hipótesis nula, así mismo por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna, significando que la media de puntuación del grupo experimental es diferente a la media de puntuación del grupo de control, después de esta deliberación podemos definir con toda certeza aceptamos la hipótesis científica que planteamos.

4.4. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos de las pruebas de hipótesis nos permite aceptar la hipótesis de investigación *“El empleo de CLASSROOM en la educación favorece significativamente en el aprendizaje en el área de Educación para el trabajo de*

los estudiantes del 5to grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017”, porque el puntaje medio del grupo control fue de 12.19 frente a lo del grupo experimental que fue de 13.227, confirmándonos de esta manera que el empleo de Classroom en la educación ha mejorado el aprendizaje en el área de EPT.

CONCLUSIONES

- “El empleo de CLASSROOM en la educación favorece significativamente en el aprendizaje en el área de EPT de los estudiantes del 5to grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017”, debido a que la puntuación media del grupo de control fue de 12.19 frente al grupo experimental que fue de 13.227, confirmándonos el empleo de CLASSROOM en la educación mejorando el aprendizaje en las distintas áreas
- Los resultados del aprendizaje en el área de educación para el trabajo del grupo propuesto al experimento, presentados en la tabla 2, nos muestra que la media de puntuación obtenida por este grupo es de 13.22 puntos, en un rango de puntuación entre 12 y 14 de calificación, con una mediana de 13.4 y moda de 13.0. esto nos indica que aplicar CLASSROOM en el desarrollo de clases es bueno porque los alumnos investigan directamente los temas tratados.
- Concluyentemente, podemos decir que los estudiantes que emplearon CLASSROOM, en un 90,9% estar satisfechos con la experiencia y solo el 9.1% no está satisfecho esto por diferentes motivos, uno de ellos es por no tener una buena conexión a internet y la otra por el tipo de computadora que tiene y además de ello el clima familiar.

RECOMENDACIONES

- La capacitación en las nuestras tecnologías de información y comunicación debe ser constante, es más nosotros como docentes debemos estar a la saga de los último en tecnología dentro del campo de la educación, para así tener un mejor bagaje de herramientas de apoyo en nuestras clases.
- El ministerio de educación debe fomentar y realizar capacitación en forma general a los docentes de todas las instituciones educativas de nuestro país.
- Nuestra universidad debe realizar constantemente capacitaciones en el uso de las TIC en todas las áreas.

BIBLIOGRAFIA

- ARAÚJO, J.B. y CHADWICK, C.B. (1988). Tecnología educacional. Teorías de la instrucción. Barcelona. Paidós.
- COLOM, A.; SUREDA, J. y SALINAS, J. (1988). Tecnología y medios educativos. Madrid. Cincel.
- CREVIER, D. (1996). Inteligencia artificial. Madrid. Acento.
- DELVAL, J. (1986). Niños y máquinas. Los ordenadores y la educación. Madrid, Alianza.
- GROS, B. (coord) (1997). Diseños y programas educativos. Barcelona. Ariel.
- MARTÍ, E. (1992). Aprender con ordenadores en la escuela. Barcelona, ICE-Horsori.
- Riesco González, M. (2008). El enfoque por competencias en el EEES y sus implicaciones en la enseñanza y el aprendizaje. Tendencias Pedagógicas,
- (2013). “Flipped Classroom”: una oportunidad para profundizar en el EEES.
- Tourón, J. & Santiago, R. (2015). El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela.
- Tourón, J., Santiago, R. & col. (2013). “The Flipped Classroom” España: experiencias y recursos para dar ‘la vuelta’ a la clase.
- Buendía, L., Colás, P., y F. Hernández (eds) (2012)., Métodos de Investigación en Psicopedagogía. Madrid: McGraw-Hill. ClassroomWindow & The Flipped Learning Network.
- Flipped Classrooms: Improved test scores and teacher satisfaction. Recuperado de: <http://classroomwindow.com/flipped-classrooms-improved-test-scores-andteacher-satisfaction>.
- La integración escolar de las nuevas tecnologías. Entre el deseo y la realidad. Organización y Gestión Educativa. nº 6,
- Torres, A. (2016, noviembre 7). Aprender al revés es más efectivo. El País.
- Touchton, M. (2015). Flipping the Classroom and Student Performance in Advanced Statistics: Evidence from a Quasi-Experiment.

- Van Assendelft, F., de Coningh, C. A., González Díaz, C., & López Ramón, J. A. (2013). Aprendizaje cooperativo y flipped classroom. Ensayos y resultados de la metodología docente.
- Sánchez Rodríguez, J., Ruiz Palmero, J., & Sánchez Rivas, E. (2014, noviembre). Flipped Classroom, una experiencia de enseñanza abierta y flexible. Presentado en XVII Congreso Internacional Edutec, Córdoba(España).
- Santiago, R. (2012). Bienvenidos a «The Flipped Classroom»: experiencias y recursos para dar «la vuelta» a la clase.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“APLICACIÓN DE CLASSROOM, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL AREA DE EPT, EN LOS ALUMNOS DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DANIEL ALCIDES CARRION DE CERRO DE PASCO – 2017” .

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGIA
¿De qué manera la aplicación de CLASSROOM como estrategia didáctica para el área de educación para el trabajo influye en los aprendizajes para en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017?	Determinar la influencia de CLASSROOM como estrategia didáctica para el área de educación para el trabajo que tiene en el desarrollo del aprendizaje en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017.	La plataforma CLASSROOM para el área de educación para el trabajo influye en el desarrollo de los aprendizajes en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017.	<u>Variable Independiente</u> <ul style="list-style-type: none"> • CLASSROOM <u>Variable Dependiente</u> Aprendizaje	El método que emplearemos en nuestro proyecto de tesis será el Método cuasi experimental DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Nuestro proyecto de investigación lo desarrollaremos aplicando las pruebas de pre - test y pos - test, comparando el rendimiento académico antes y después de aplicado el Método. Utilizamos el método experimental clásico de prueba de entrada y salida en los grupos control y experimental de muestras homogéneas. P. Entrada Tratamiento P. Salida G. Control : 01 02 G. Expe.: 03 X 04 Dónde: La prueba de entrada es la misma de salida utilizada en la experiencia 01, 02, 03 y 04 expresan las evaluaciones con pruebas de entrada y salida tomados al grupo control y experimental.
PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICA	Variable Dependiente	POBLACIÓN Y MUESTRA
<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera el empleo de CLASSROOM como estrategia didáctica para el área de Educación para el trabajo favorecen en el aprendizaje en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017. ? • ¿Qué relación existe en el 	a) Como influye CLASSROOM como estrategia didáctica para el área de educación para el trabajo en el desarrollo de los aprendizajes en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017. b) Determin	a) La plataforma CLASSROOM para el área de educación para el trabajo influyen en el desarrollo de los aprendizajes constructivistas en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017? .	Conocer y aplicar apropiadamente el uso de Apache en las diferentes áreas de trabajo	Población POBLACIÓN. La población está constituido por todos los alumnos del 5to grado “A” de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco.. Muestra Para un mejor análisis de los datos que obtendremos, trabajaremos con todos los alumnos. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN Descriptivo, porque su objetivo es identificar, clasificar, relacionar y delimitar las variables que operan en una situación determinada. <ul style="list-style-type: none"> • TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

<p>empleo de CLASSROOM como estrategia didáctica en los logros de aprendizaje en el área de educación para el trabajo en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017..?</p>	<p>ar la influencia que tiene CLASSROOM como estrategia didáctica para el trabajo en el desarrollo de los aprendizajes constructivistas en los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017.</p>	<p>b) La plataforma CLASSROOM para el área de educación para el trabajo NO influyen en el aprendizaje constructivistas de los alumnos del 5to grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017.</p>		<p>En el proceso de recolección de datos se empleó como técnica la evaluación, utilizándose como instrumento las encuestas, para la medición de los niveles de aprendizaje de los estudiantes se utilizó los registros de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS <p>Las técnicas empleadas para el procesamiento de datos en función a la escala de medición de las variables, siendo estas la mediana, media aritmética, desviación estándar; que corresponden a las variables intercalares.</p>
---	---	--	--	--

Tutorial de Google Classroom



Google Classroom se está convirtiendo en uno de los gestores de clases más utilizados en las instituciones educativas, con Classroom podemos crear aulas virtuales en las que comunicarnos con nuestros alumnos, mandar tareas y evaluarlas. Ahora, después de cuatro años acaban de renovar la aplicación, en este tutorial damos un paseo por la nueva interface.

Accediendo a Classroom

Lo primero que tenemos que hacer es entrar en la dirección <https://classroom.google.com/> o si estamos en cualquier aplicación podemos usar los accesos rápidos desde los iconos de los cuadraditos.

Nos aparecerá la siguiente ventana y desde ahí podremos crear una clase como profesor o apuntarnos a una clase como alumno.



Creando una clase



Lo primero que haremos será hacer **click en el símbolo +** para crear una clase o apuntarse como alumno.



En nuestro caso seleccionaremos el **roll de profesor** y nos aparecerá la ventana para rellenar los datos de nuestra clase.

The image shows a 'Crear una clase' (Create a class) form. It has three text input fields. The first field contains 'Google Calendar', the second contains 'ANPE Comillas', and the third contains 'Google'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'CANCELAR' (Cancel) and 'CREAR' (Create). The 'CREAR' button is highlighted in blue.

Una vez rellenados los datos pertinentes se abrirá el interfaz de nuestra clase.

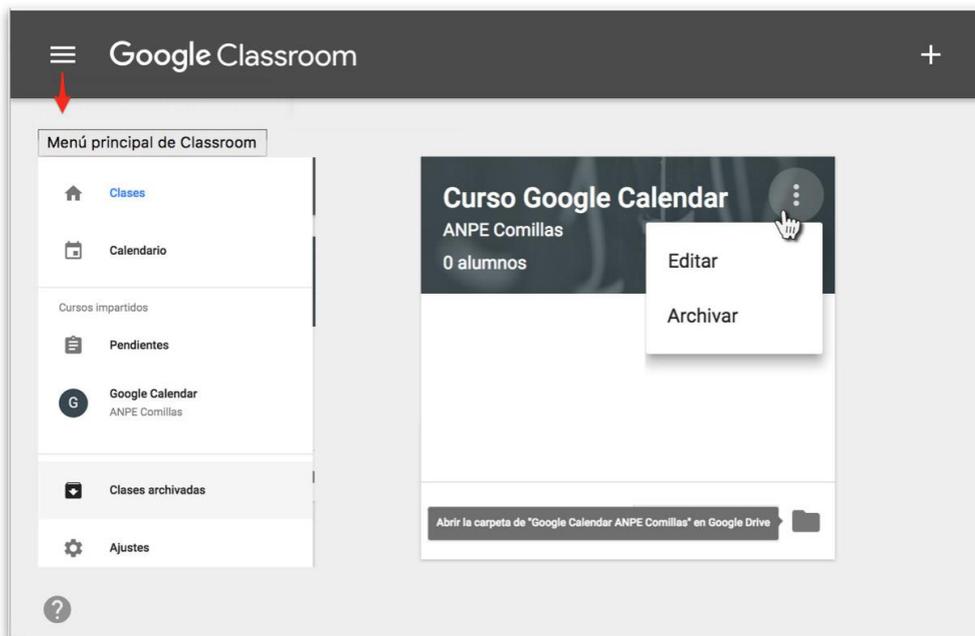
Es importante definir una **nomenclatura adecuada y homogénea** para que sea sencillo para los alumnos (o profesores compañeros) localizar sus clases.

Si cada profesor utiliza un nombre diferente (lo que es bastante común) cuando el número de clases ya es elevado, la gestión es engorrosa. Una buena opción es **consensuar una codificación** en el centro educativo que incluya la etapa, curso, asignatura y línea.

La primera vez que creas una clase, Classroom te ofrece un tour para conocer la aplicación, si puedes, síguelo para familiarizarte con la herramienta.

Si cerramos Classroom, la próxima vez que entremos veremos la clase creada y al pulsar con el ratón en el título se nos abrirá.

En la pantalla principal si pulsamos sobre los **tres puntos verticales** de la clase podemos editar el nombre que le dimos al crearla o archivarla (veremos esta opción más adelante).



Desde la cabecera de cualquier pestaña de Classroom podemos acceder al menú principal de Classroom donde podremos seleccionar las clases, ver el calendario en Classroom, ver las tareas pendientes, entrar en Google Calendar, ver las clases archivadas o entrar en los ajustes.

También podemos cambiar la imagen de la cabecera, podemos utilizar las que tiene Google prediseñadas o subir desde nuestro PC la que queramos.

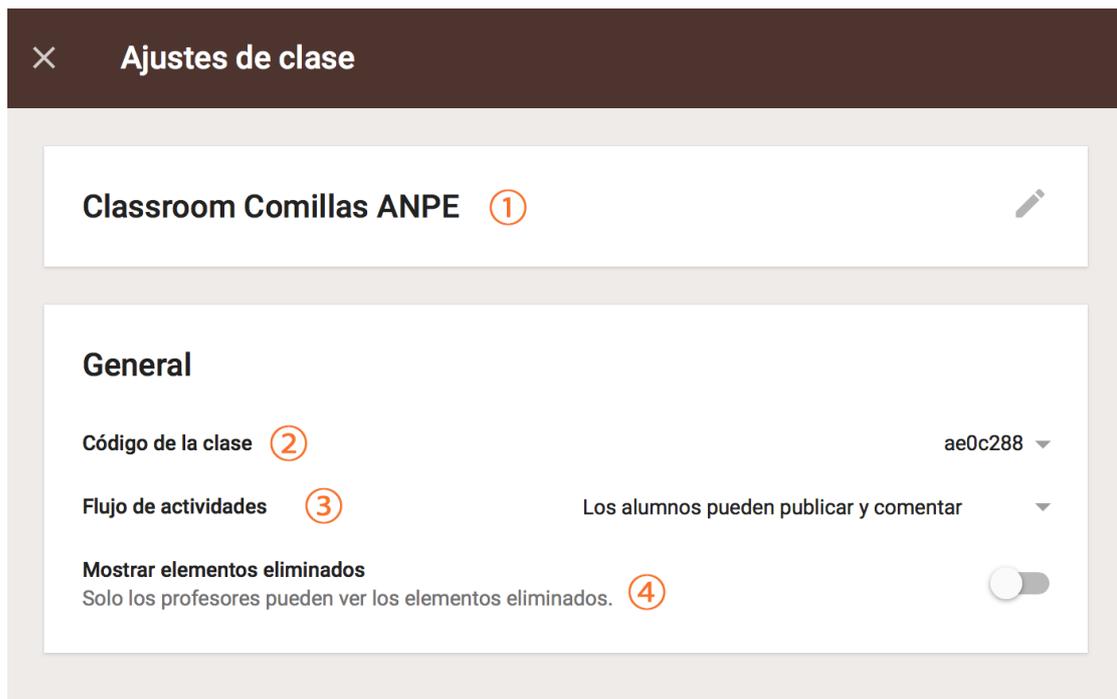


Una vez que entramos en la clase tenemos tres pestañas, **Novedades**, **Trabajo de clase** y **Personas** y la rueda de **Configuración**. Desde estas pestañas gestionaremos toda la clase, la comunicación con alumnos y tutores, las tareas, las evaluaciones, los calendarios y demás, lo iremos viendo en detalle más adelante.



Configuración

Una vez dentro de la clase desde **la rueda de configuración** accedemos a los siguientes ajustes:

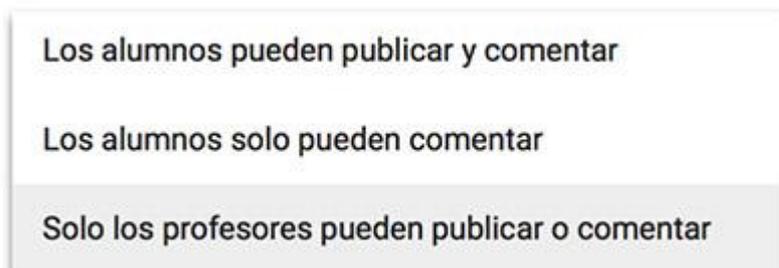


① **Cambiar el nombre** de la clase.

② **El código de la clase.** Cualquier persona que ingrese en Classroom y se quiera unir como alumno tendrá que ingresar este código. Una vez que se han apuntado todos tus alumnos puedes deshabilitarlo; desde el desplegable podemos mostrarlo en grande, copiarlo, cambiarlo o inhabilitarlo.



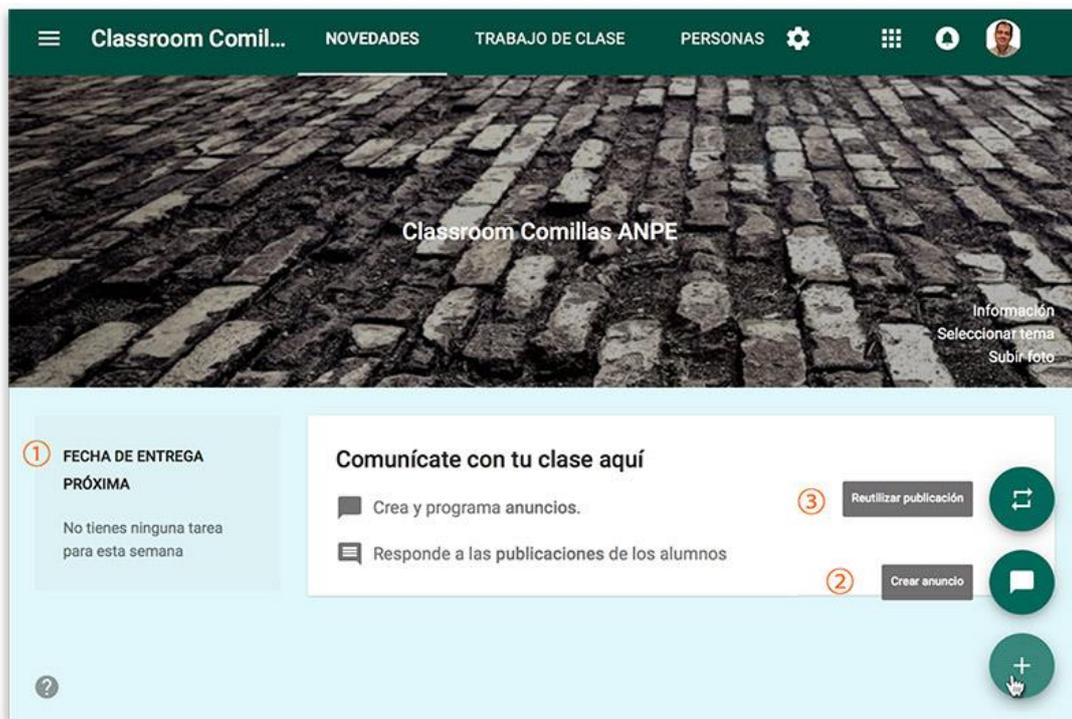
③ **Flujo de actividades.** Se refiere a los permisos para publicar o comentar en el muro, estas son las opciones:



④ Desde esta opción mostramos los **elementos eliminados**.

La pestaña Novedades

En esta pestaña tendremos la información del curso, material, archivos, normas, etc. o podemos responder a publicaciones de alumnos. La forma de añadir información es por medio de Anuncios.



① Si establecemos **fechas de entrega** de los trabajos, aparecerán aquí.

② **Crear o programar anuncios** para la clase desde el botón +.

③ **Reutilizar publicaciones** de otras clases de Classroom.



Crear Anuncio



① En este desplegable se pueden **seleccionar los alumnos** que queremos que reciban el anuncio.

② Aquí escribimos el **título del anuncio**.

③ Seleccionamos el **tipo de documento que queremos adjuntar**, puede ser:



Cualquier archivo que tengamos en nuestro PC

Documentos que tengamos en Drive

Vídeos de Youtube

Cualquier enlace

④ **Papelera**.

⑤ **El botón publicar** tiene una flecha para acceder al desplegable con más opciones, podemos Publicar, Programar la publicación o guardar el borrador.



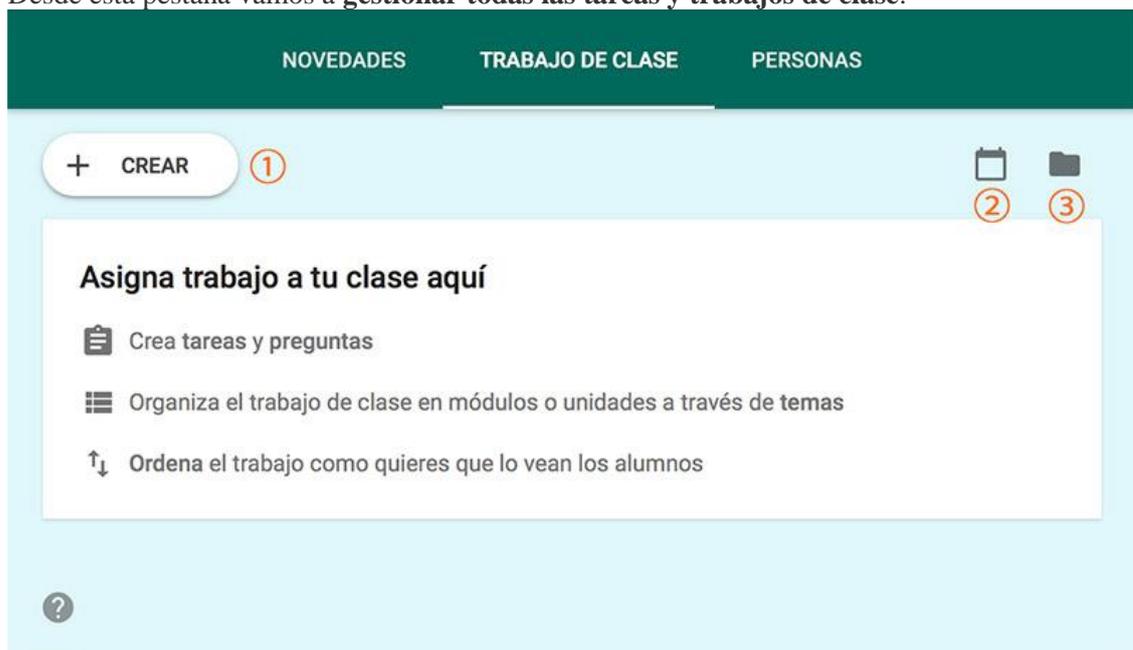
Si hemos guardado el anuncio, este aparecerá en la parte superior de la página.

Para publicarlo tenemos que abrirlo y pulsar el botón publicar.
Los Anuncios los puedes reutilizar para otras clases.

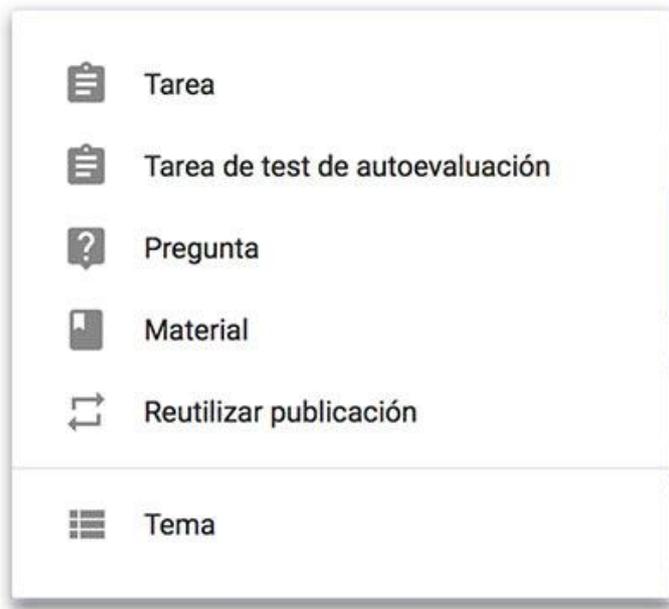
Podemos añadir tantos anuncios como queramos pero hay que tener en cuenta que un exceso de información puede hacer que el alumno se sature y luego no encuentre lo que busca o que ni siquiera acceda a estos contenidos.

La pestaña Trabajo de clase

Desde esta pestaña vamos a **gestionar todas las tareas y trabajos de clase.**



① Desde el botón **crear** podemos crear tareas, test autoevaluados, preguntas, material educativo, reutilizar una publicación o crear un tema.



② Acceso a nuestro calendario de clase, si hacemos clic se nos abre Google Calendar.

③ Acceso a la carpeta de Drive de la clase.



Crear Tarea

Las tareas son los trabajos que les mandamos a los alumnos, se diferencian de los anuncios en que estos son meramente informativos mientras que las tareas son para que trabajen e interactúen los alumnos.

Para crear una tarea hacemos clic en el botón + **Crear** y seleccionamos esta opción, nos aparecerá esta ventana.

Para Curso Google Calendar ANPE Comillas ▾ Todos los alumnos ▾ ①

Título ②
Práctica documentos de Google

Instrucciones (opcional) ③

Puntos 100 ④ ▾ Fecha de entrega ⑤ Sin fecha límite de entrega Tema Ningún tema ⑥ ▾

Actividad 3 ⑧
Documentos de Google Los alumnos pueden ver el archivo ▾ ×

⑦ Guardado ⑨ CREAR TAREA ▾

① En este desplegable se pueden **seleccionar los alumnos** que queremos que reciban el anuncio, esta opción nos permite mandar diferentes tipos de tareas dependiendo del nivel de los alumnos.

② **Título de la tarea.**

③ **Instrucciones** para realizar la tarea.

Puntos 10 ▾

Sin puntuar

④ **Valoración de la tarea**, podemos establecer el valor que queremos o desde el desplegable establecer que no tiene puntuación.

⑤ **Fecha de entrega** de la tarea. Podemos añadir una fecha y hora de entrega.

Fecha y hora de entrega

21 sept. 2018 | ×

Hora (opcional)

⑥ **Tema de la tarea.** Si hemos establecido antes los temas (recomendable) nos aparecerán aquí en un desplegable o también podemos crear uno nuevo sobre la marcha.

⑦ Seleccionamos el **tipo de documento** que queremos adjuntar, las opciones son las mismas que al crear anuncios.

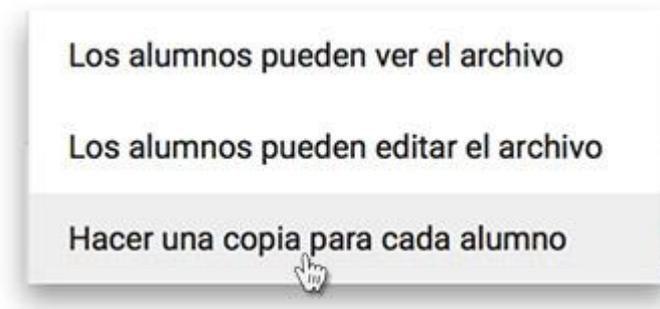
Por ejemplo, podemos insertar un vídeo de Youtube para que lo vean en casa y al día siguiente preguntar a los alumnos en clase sobre los contenidos.

⑧ Cuando **adjuntamos un documento de Google Drive** en el que queremos que los alumnos trabajen en él, tendremos que establecer cómo queremos que se comparta el archivo.

Las opciones son:

- Los alumnos pueden ver el mismo archivo.
- Los alumnos pueden ver y editar el mismo archivo.
- Cada alumno recibe una copia.

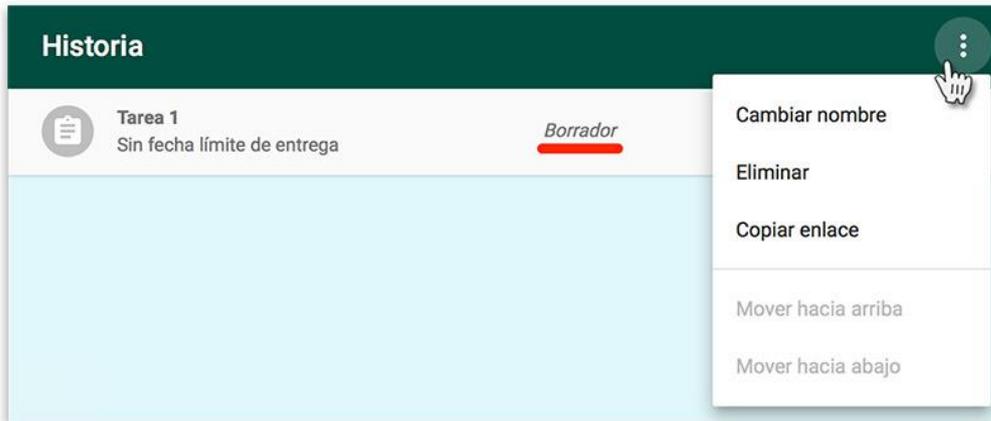
Por ejemplo, si el trabajo que queremos que editen es individual deberemos seleccionar **‘hacer una copia para cada alumno’**. De esta forma los alumnos recibirán una copia cada uno y lo podrán editar; una vez que lo entreguen, dejarán de tener permisos de edición y estos pasarán al profesor para que pueda corregir el documento. Si el profesor devolviera el trabajo al alumno se repetiría el proceso.



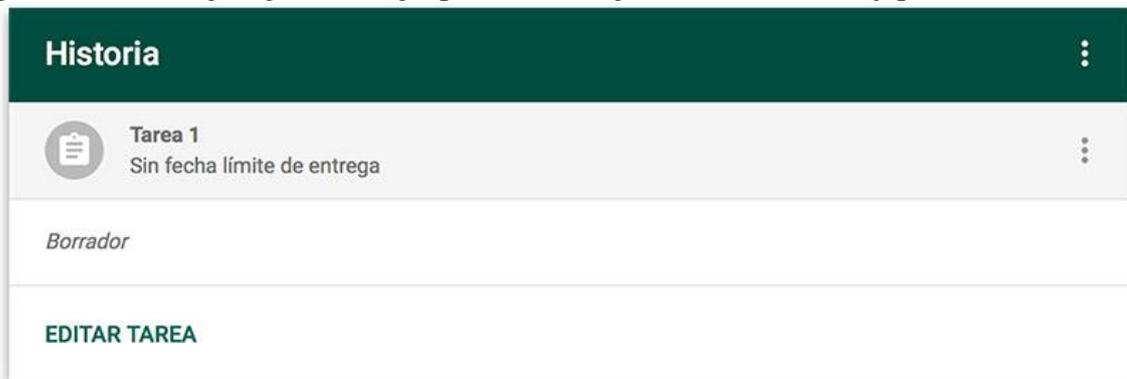
⑨ El **botón de Crear tarea** tiene en el desplegable las mismas opciones que los anuncios para programar o guardar el borrador. Al programar la tarea esta se nos mostrará luego en tareas programadas. Al guardar el borrador, los alumnos no ven la tarea, los profesores la ven en la parte superior de la página con la etiqueta borrador; esto es interesante ya que así los alumnos no se agobian con las tareas y podemos distribuirlas para que las hagan poco a poco.



Si **guardamos el borrador**, la tarea se nos mostrará con esa etiqueta, desde los **tres puntos verticales** accedemos a las opciones, podemos cambiar el nombre de la tarea, eliminarla o copiar el enlace.



Si hacemos **click encima del borrador** de la tarea se nos despliega un resumen y desde ahí podemos editarla para publicarla, programarla o simplemente modificarla y guardarla.



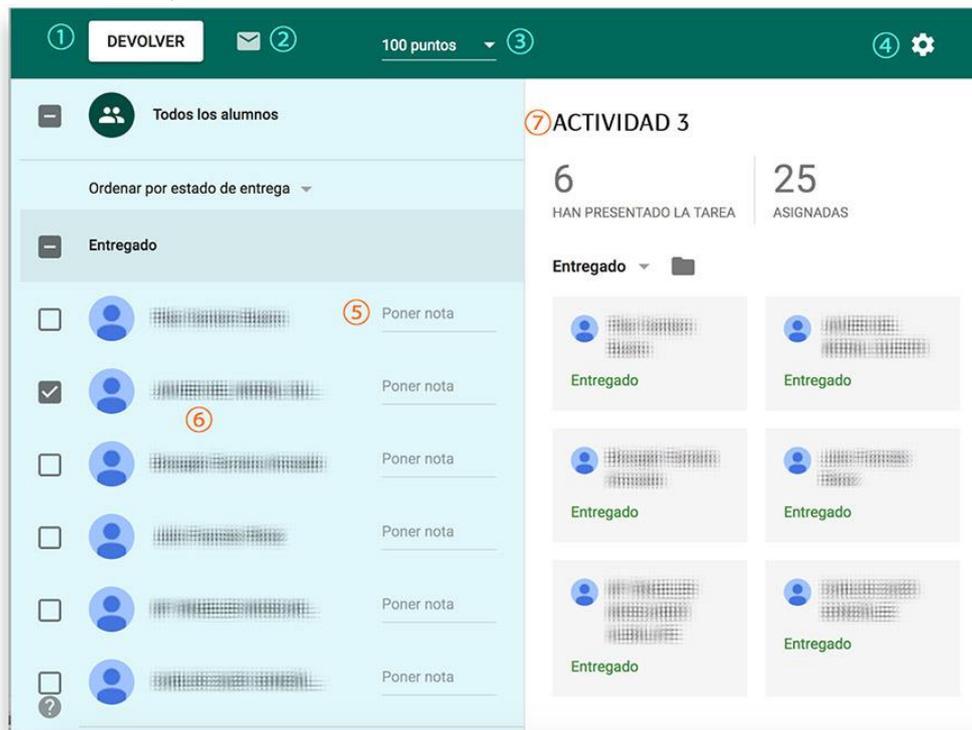
Las otras opciones que tenemos desde los ajustes es **eliminarla** o si tenemos muchas, **ordenarlas** hacia arriba o hacia abajo.

Una vez creada la tarea, esta nos aparecerá en la página; una vez que los alumnos van haciendo los trabajos, **se nos irá actualizando la lista** en Classroom, en el gráfico de abajo 6 alumnos de 25 han presentado la tarea.

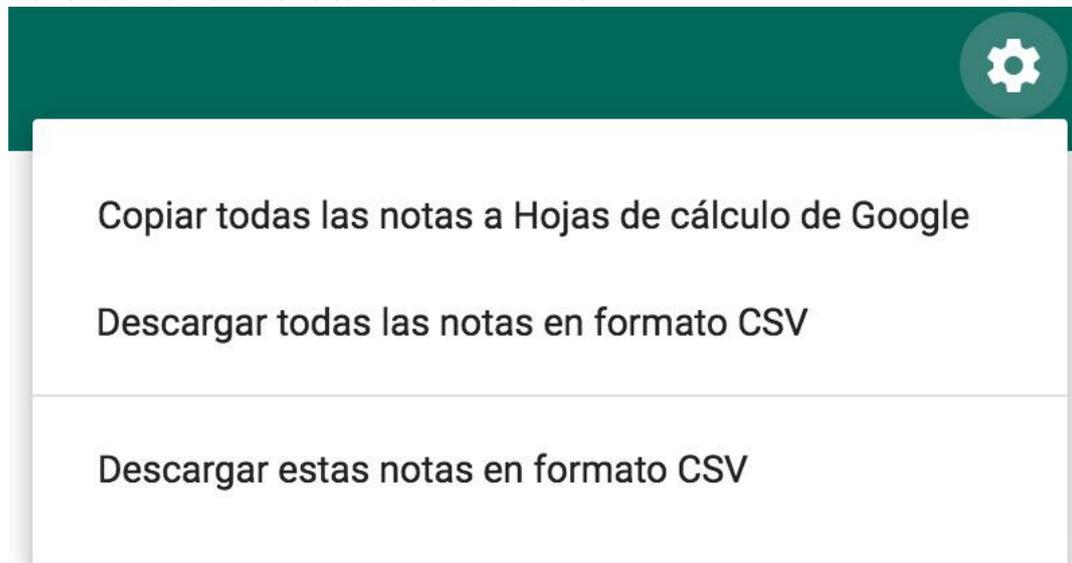


Desde aquí podemos **mandar un comentario a la clase** y si los alumnos no están silenciados aparecerán aquí sus comentarios.

Si hacemos **click encima del título** de la actividad pasaremos a una página en la que podremos evaluar la tarea, devolverla o mandar un correo.



- ① Desde este botón podemos **devolver la tarea al alumno** a los alumnos seleccionados.
- ② **Enviar correos electrónico** a los alumnos seleccionados.
- ③ **Escala de evaluación**, podemos establecer el valor que queramos.
- ④ Desde este botón podemos copiar las notas a **Hojas de cálculo de Google**, **descargar** todas las notas en formato .csv o solo las seleccionadas.

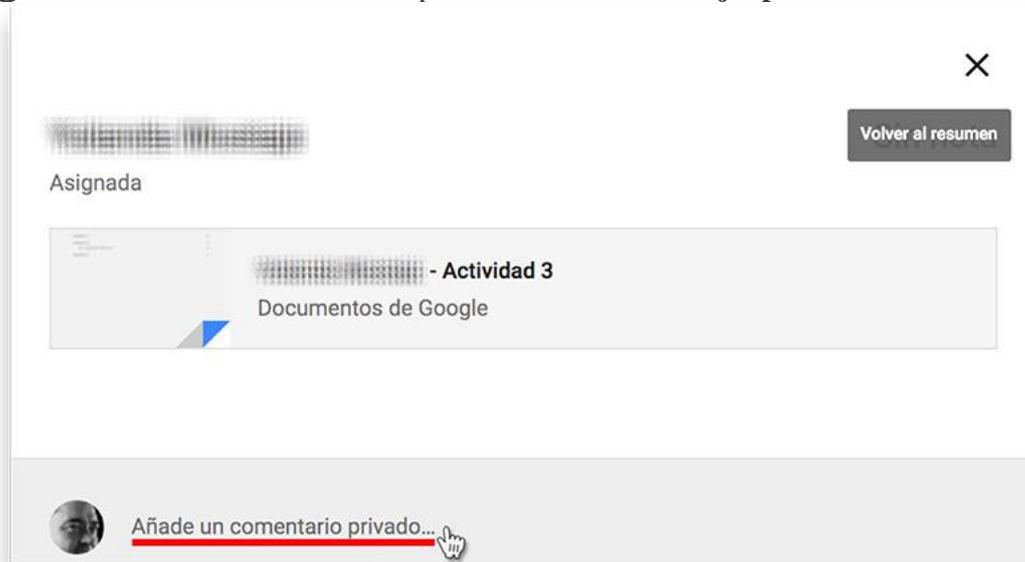


Poder descargar las notas para abrirlas luego con las Hojas de cálculo de Google nos permite hacer análisis de los datos y gráficas de forma sencilla; con las Hojas de cálculo de Google y el

botón Explorar, las gráficas con los datos se hacen solas, solo hay que escoger la que más nos guste :).

⑤ **Evaluar al alumno.** Una vez puntuado el alumno recibirá una notificación con la nota de la tarea.

⑥ Si **seleccionamos un alumno** le podemos **mandar mensajes privados** o ver su trabajo.



⑦ **Resumen de la tarea,** entregados y pendientes.

Una vez que hemos creado una tarea podemos acceder a las **opciones de la tarea** haciendo clic en los tres puntitos verticales.



Si haces clic en el menú principal de la página y te vas a **Pendientes** tendrás los trabajos que te quedan por evaluar o revisar.





Crear tareas de test de autoevaluación

Con este tipo de tarea podemos hacer un **formulario de Google autoevaluado** para que lo rellenen los alumnos.

① En este desplegable se pueden **seleccionar los alumnos** que queremos que reciban el anuncio, esta opción nos permite mandar diferentes tipos de tareas dependiendo del nivel de los alumnos.

② Título de la tarea.

③ Instrucciones para realizar la tarea.

④ Valoración de la tarea, podemos establecer el valor que queramos o desde el desplegable establecer que no tiene puntuación.

⑤ Fecha de entrega de la tarea. Podemos añadir una fecha y hora de entrega.

⑥ Tema de la tarea. Si hemos establecido antes los temas (recomendable) nos aparecerán aquí en un desplegable o también podemos crear uno nuevo sobre la marcha.

⑦ Formulario. **Inserta un Formulario de Google** para que rellenen nuestros alumnos. Tenemos que hacer clic encima para editarlo, como es un formulario autoevaluado **solo podremos usar** los tipos de pregunta de Selección múltiple, Casillas de verificación o Desplegables.

Cuando el alumno rellena el formulario y lo envía, de forma automática completa la tarea y puede ver la puntuación.

El formulario **lo tenemos que configurar** si queremos que **solo se pueda contestar una vez** y podemos ponerle un título.

Las respuestas las tenemos que vincular a una Hoja de Cálculo **como en un formulario normal** o las podremos ver en el mismo formulario. [Más información sobre cómo crear formularios.](#)

⑧ Ver las respuestas en el Formulario.

⑨ El botón de **Crear tarea** tiene en el desplegable las mismas opciones que los anuncios para programar o guardar el borrador. Al programar la tarea esta se nos mostrará luego en tareas programadas. Al guardar el borrador, los alumnos no ven la tarea, los profesores la ven en la parte superior de la página con la etiqueta borrador; esto es interesante ya que así los alumnos no se agobian con las tareas y podemos distribuirlas para que las hagan poco a poco.



Crear preguntas

En esta pestaña podemos crear preguntas para generar debates en clase.

Todas las opciones son iguales que para Tareas y Anuncios excepto las específicas para crear el debate.

① Aquí escribimos la pregunta.

② Podemos crear dos tipos de preguntas, de **Respuesta corta**, es decir, que hacemos una pregunta al alumno y nos responde brevemente o de **Selección múltiple** en el que le damos a elegir al alumno entre varias opciones y tiene que seleccionar una.

Respuesta corta

Selección múltiple

En las preguntas de **Selección múltiple** tenemos que rellenar las opciones de respuestas que los alumnos tienen que seleccionar y tenemos la opción de que los alumnos vean un resumen de las respuestas.

Por ejemplo, podemos usar un vídeo de Youtube con material educativo y que los alumnos nos contesten directamente a las preguntas que les planteemos sobre los contenidos.

③ Los alumnos pueden **responder a sus compañeros**.

④ Los alumnos pueden **modificar las respuestas** una vez rellenadas.

El botón de Preguntar tiene las mismas opciones que las tareas y anuncios.



Crear Material

Desde esta opción añadimos material educativo a nuestra clase.

Material

Para Classroom Comillas ANPE II ▾ Todos los alumnos ▾ ①

Título ②

Descripción (opcional) ③

Tema Ningún tema ▾ ④

📎 📁 📺 🔗 → ⑤

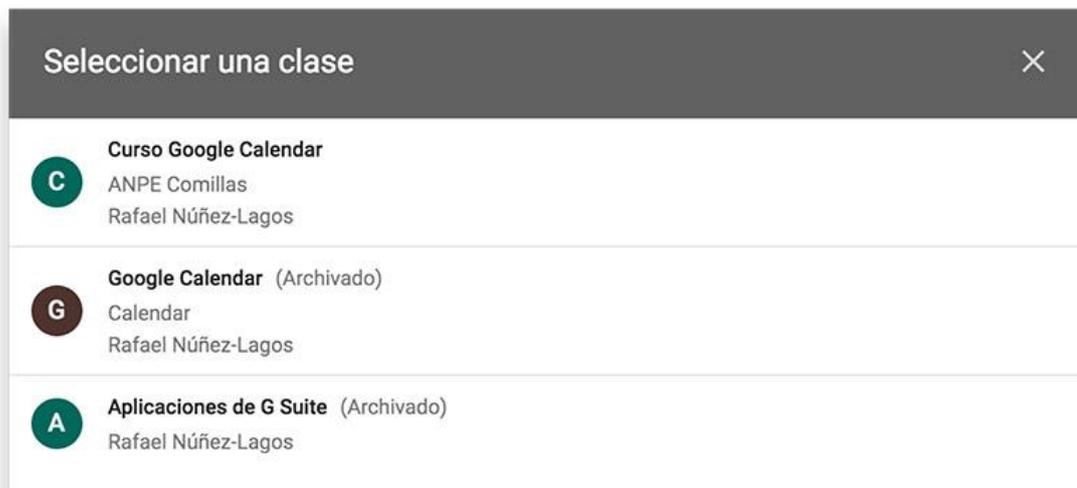
🗑️ PUBLICAR ⑥ ▾

- ① Título del material.
- ② Descripción o instrucciones para el material educativo.
- ③ Tema al que se refiere el material.
- ④ Vincular archivos desde el PC, Drive, Youtube o un enlace.
- ⑤ Publicar, programar o guardar el borrador.

Reutilizar publicación



Puedes **reutilizar Anuncios, Tareas y Preguntas** de cualquier clase que tengamos en Classroom aunque ésta esté archivada.



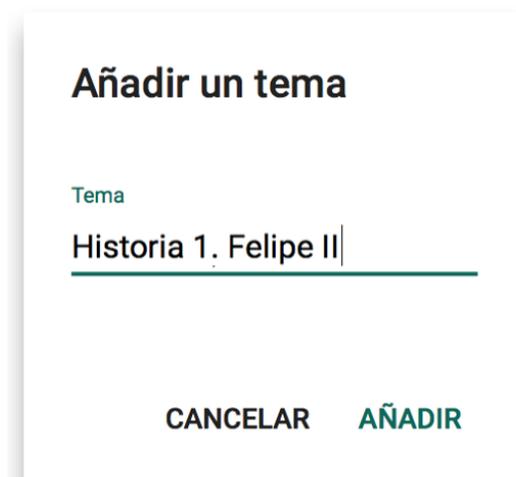
Una vez Seleccionada la clase solo hay que hacer clic en la tarea, anuncio o pregunta y **pulsar el botón Reutilizar**.

Si el anuncio, tarea o pregunta **tiene archivos adjuntos** es conveniente seleccionar la opción de **crear copias**, estas se copiaran en nuestro Drive dentro de nuestra carpeta de la clase, todo en su sitio.

Crear Tema



Los temas sirven para tener **organizadas las tareas** y que a los alumnos les resulte **sencillo encontrarlas** a lo largo del curso.

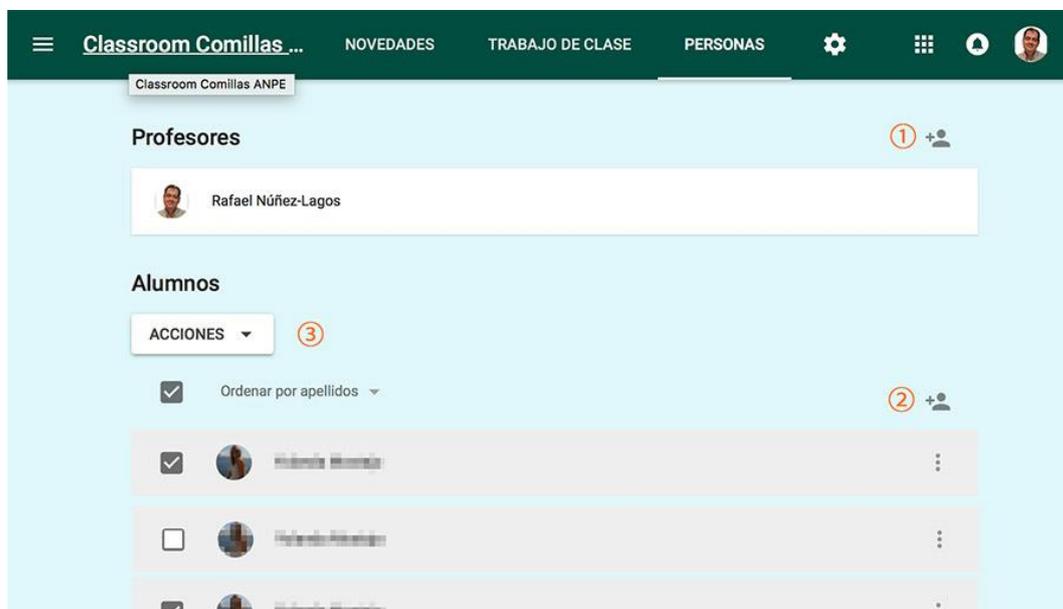


Una vez creado el tema, **lo tenemos disponible** a la hora de crear una tarea desde el desplegable correspondiente. Aunque podemos crear temas cuando añadimos una tarea, es conveniente **organizar primero los temas** desde este botón y luego ir vinculando las tareas a los temas correspondientes.

Los temas aparecen en la cabecera de las tareas y de las preguntas.

La pestaña Personas

Desde esta pestaña vamos a gestionar toda la información y comunicación relativa a los personas que forman una clase, profesores, alumnos y padres o tutores.



① Invitar a profesores. En esta sección podemos invitar a profesores de nuestro departamento para colaborar en la clase. Los profesores invitados pueden hacer todo excepto eliminar la clase y contactar con las familias, esta última opción solo está disponible en G Suite para Educación.

Es muy **aconsejable invitar a otros profesores** y hacer las clases entre varios, la colaboración siempre va a enriquecer los contenidos y estos son reutilizables de una año para otro.

Se puede crear una clase maestra para todo el departamento con la información y novedades y luego reutilizar estos contenidos para las diferentes clases del departamento.



② Invitar a alumnos. Además de poder invitar a los alumnos por medio de un código desde esta página podemos invitarles directamente por correo electrónico; si tenemos hechos grupos con las clases en los contactos podremos invitar a todo el grupo con un solo correo.

Invitar a alumnos

Escribe un nombre o un correo electrónico

CANCELAR INVITAR

③ Si **seleccionamos determinados alumnos** tenemos más opciones en el desplegable acciones como **enviarles un correo, eliminarlos de la clase o silenciarlos** para que no puedan hacer comentarios.

Enviar correo electrónico

Eliminar

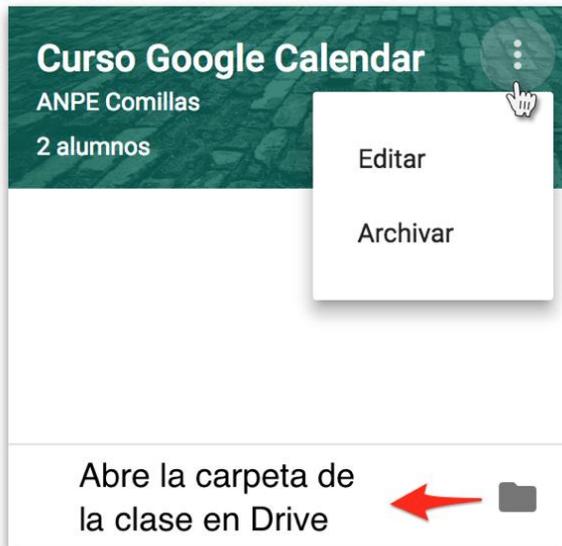
Silenciar

Si estás trabajando en G Suite para Educación dentro de un colegio, tendrás más opciones como mandar resúmenes de las actividades del alumno (asistencias y notas) por correo electrónico a los padres o tutores o también ponerte en comunicación con ellos directamente por correo.

Archivar cursos

Archivar un curso permite que las tareas e información de la clase siga accesible, **no se borra**, pero que no aparezca en el panel de Google Classroom, los alumnos pueden seguir accediendo pero no podrán interactuar.

Para archivar una clase, te vas a la pantalla de Clases y tienes que **hacer clic en los tres puntos verticales** y seleccionar Archivar.



Esto es lo que ocurre al archivar la clase:

- **Se traspasa** a una sección independiente, Clases archivadas, para guardar el material de la clase, el trabajo de los alumnos y las publicaciones. Ya no aparecerá junto con el resto de las clases en tu página principal.
- **El profesor y los alumnos pueden ver** una clase archivada. Debes restaurar una clase si la quieres utilizar de nuevo y poder interactuar.
- El profesor y los alumnos **seguirán teniendo acceso** a los materiales de la clase en Google Drive, entre los que se incluyen los archivos adjuntos a las tareas u otro trabajo de los alumnos. Puedes archivar las clases que hayas terminado del curso académico. Una vez archivada **puedes restaurarla** si quieres usarla de nuevo o **eliminar las clases archivadas** que no quieras volver a utilizar.

IMPORTANTE. Antes de eliminar una clase tienes que archivarla.

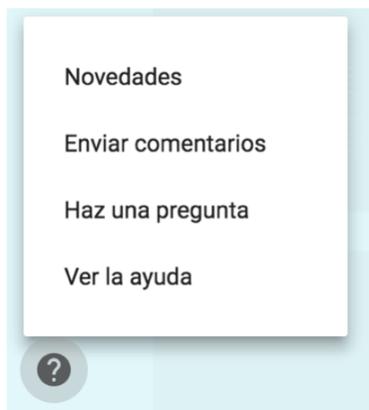
Las clases **que no archiven** seguirán apareciendo en tu página principal de Classroom y en las de los alumnos, las clases que **archiven tanto los profesores como sus colaboradores** también quedarán archivadas para todos los profesores y alumnos de esa clase. Los alumnos no pueden archivar clases.

Qué hacer al acabar el curso

A la hora de acabar un curso es conveniente **seguir esta serie de consejos** con las clases:

- **Devolver** a los alumnos sus trabajos.
- Si no quieres que los alumnos sigan accediendo a la clase **tendrás que eliminarlos** desde la pestaña Personas.
- **Archivar la clase** si quieres que tus alumnos puedan acceder o si vas a reutilizar contenidos.
- **Eliminar la clase** si no quieres que accedan alumnos y no quieres reutilizar nada.
- **Eliminar los calendarios** de las clases en Calendar.
- **Eliminar las carpetas de Drive** referentes a las clases que queremos borrar. Cérciorate antes de borrar que has devuelto los trabajos a tus alumnos o no los podrán recuperar.
- **Si quieres conservar los archivos de las clases** puedes moverlos a otra carpeta dentro de la carpeta de Classroom en Drive para las clases archivadas, cuando mueves los archivos en Drive dentro de la carpeta de Classroom aunque sea a carpetas nuevas **no le afecta a su funcionamiento.**

Ayuda de Classroom



En todas las páginas aparece en la esquina inferior izquierda el icono de interrogación, si hacemos clic nos aparece un desplegable con la **ayuda de Classroom**, **novedades** y desde ahí también se pueden **escribir sugerencias** a Google para que mejore la aplicación.

Os recomiendo que miréis esta ayuda si tenéis dudas ya que **está permanentemente actualizada**.

*NOTA: Google Classroom forma parte del paquete de G Suite para Educación, **si perteneces a un centro educativo solicita acceso a la Suite**, es gratuita y no tiene límite de almacenamiento además de otras grandes ventajas.*

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
LABORATORIO DE COMPUTACION DE LA I.E. DANIEL ALCIDES
CARRION.

PRETEST –POSEST

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

Institución Educativa:..... Grado y

sección: Nota:

INSTRUCCIONES:

El presente pretest y pos-test tiene diez preguntas, marca solo una respuesta que considere correcta o deja en blanco la pregunta que no sabes la respuesta correcta, dispones de 40 minutos. Puedes empezar, te deseo éxitos.

1. usa algún software parecido a Classroom (2p)

a) si b) no c) Nunca

2. trabajas con Classroom (2p)
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca
3. solo lo hace para las clases el uso de Classroom (2p)
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca
4. Crea pequeños proyectos dirigidos por Classroom (2p)
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca
5. Crea una clase con Classroom (2p)
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca
6. Crea una tarea en Classroom (2p)
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca
7. investiga por su parte sobre el uso de Classroom (2p)
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca
8. Califica una tarea tu docente remotamente (2p)
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca
9. Devuelve la tarea calificada a travez de Classroom (2p)
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca
10. Proponga una clase modelo para cargarlo en Classroom (2p)
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca