

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

**USO DE LA PLATAFORMA CLASSROOM Y EL
APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS
ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA SAN JUAN BOSCO, (SAN
MIGUEL, 2021)**



**PRESENTADA POR
ANDREA CLARA GARCÍA AVENDAÑO**

**ASESOR
EMILIO ROSARIO PACAHUALA**

TESIS

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

LIMA – PERÚ

2022



CC BY

Reconocimiento

El autor permite a otros distribuir y transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra, incluso con fines comerciales, siempre que sea reconocida la autoría de la creación original

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**USO DE LA PLATAFORMA CLASSROOM Y EL APRENDIZAJE
COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA SAN JUAN BOSCO, (SAN MIGUEL, 2021)**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADA POR:
ANDREA CLARA GARCÍA AVENDAÑO**

**ASESOR:
MG. EMILIO ROSARIO PACAHUALA**

**LIMA, PERÚ
2022**

**USO DE LA PLATAFORMA CLASSROOM Y EL APRENDIZAJE
COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA SAN JUAN BOSCO, (SAN MIGUEL, 2021)**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Mg. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Edwin Barrios Valer

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. César Herminio Capillo Chávez

Dr. Dante Manuel Macazana Fernández

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios, que me brindó todas las posibilidades para lograr realizarla en tiempos tan difíciles de pandemia. A mis queridos padres, Alberto y Margarita, que siempre me han apoyado en lo que he emprendido en la vida. A mi sobrino, que en momentos importantes me acompañó mientras estudiaba, a mi hermana Carla, por sus consejos y por su testimonio de perseverancia y, de manera especial, a Omar, mi incondicional y amado esposo que me apoyó de muchas maneras para que esta investigación se realice con éxito.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad San Martín de Porres y a sus docentes, por los aprendizajes recibidos durante este periodo de formación profesional. Al Dr. Emilio Rosario Pacahuala, a la Dra. Martha Rodríguez Vargas y a la Mg. Geraldine Ávila por sus aportes y orientaciones en la elaboración de la presente investigación. A todas las personas que contribuyeron a que esta Tesis se realice con éxito.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
ÍNDICE	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1 Antecedentes de la investigación	4
1.2 Bases teóricas	8
1.3 Definición de términos básicos	13
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	16
2.1 Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas	16
2.1.1 Hipótesis Principal	16
2.1.2 Hipótesis Derivadas	16
2.2 Operacionalización de Variables	17
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	19
3.1 Diseño Metodológico	19
3.2 Diseño Muestral	20
3.3 Población	20
3.4 Muestra	20
3.5 Técnicas de Recolección de Datos	21

3.6 Aspectos Éticos	23
3.7 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información	24
CAPÍTULO IV RESULTADOS	25
4.1 Análisis descriptivo	25
4.2 Análisis diferencial	35
4.3 Contrastación de las Hipótesis	38
CAPÍTULO V DISCUSIÓN	41
CONCLUSIONES	44
RECOMENDACIONES	46
FUENTES DE INFORMACIÓN	48
ANEXOS	53

ÍNDICE DE TABLAS

	Págs.
Tabla 1. Operacionalización de la variable Classroom	17
Tabla 2. Operacionalización de la variable aprendizaje colaborativo	18
Tabla 3. Validez de contenido del instrumento para la variable Plataforma Google Classroom	22
Tabla 4. Validez de contenido del instrumento para la variable Aprendizaje colaborativo	22
Tabla 5. El aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)	25
Tabla 6. La Interdependencia positiva de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)	26
Tabla 7. El intercambio de información de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)	27
Tabla 8. Las Habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).	28
Tabla 9. Las Habilidades digitales de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021).	29
Tabla 10. El uso de Classroom por los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).	30
Tabla 11. El uso del recurso de Trabajo de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).	31
Tabla 12. El uso de Enlace a documentos de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).	32

Tabla 13. El uso de Interacción o mensajería de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).	33
Tabla 14. La Evaluación y monitoreo de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).	34
Tabla 15. Descripción de la relación entre el uso de Classroom y el Aprendizaje colaborativo	35
Tabla 16. Descripción de la relación entre el uso de Classroom y la Interacción positiva.	35
Tabla 17. Descripción de la relación entre el uso de Classroom y el Intercambio de información.	36
Tabla 18. Descripción de la relación entre el uso de Classroom y las Habilidades sociales.	37
Tabla 19. Descripción de la relación entre el uso de Classroom y las Habilidades digitales	37
Tabla 20. Correlación de Spearman entre uso de Classroom y el Aprendizaje colaborativo	38
Tabla 21. Correlación de Spearman entre Uso de Classroom y la Interacción positiva.	39
Tabla 22. Correlación de Spearman entre Uso de Classroom y el Intercambio de información	39
Tabla 23. Correlación de Spearman entre Uso de Classroom y las habilidades sociales de comunicación	40
Tabla 24. Correlación de Spearman entre uso de Classroom y las Habilidades digitales	40

ÍNDICE DE FIGURAS

	Págs.
Figura 1. Niveles del aprendizaje colaborativo	25
Figura 2. Niveles de Interdependencia positiva	26
Figura 3. Niveles de Intercambio de información	27
Figura 4. Niveles de Habilidades sociales de comunicación	28
Figura 5. Habilidades digitales	29
Figura 6. Uso de Classroom	30
Figura 7. Trabajo en Classroom	31
Figura 8. Uso de enlaces a documentos	32
Figura 9. Interacción o mensajería	33
Figura 10. Evaluación y monitoreo	34

RESUMEN

El propósito de la presente investigación fue determinar cuál es la relación entre la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021). La investigación es tipo Básica, de enfoque cuantitativo, con un diseño de investigación no experimental, correlacional - causal. Se utilizó la encuesta como técnica y dos cuestionarios como instrumentos. Los instrumentos fueron validados en cuanto a su contenido (jueces expertos); además, se determinó la confiabilidad por consistencia de estos a través de un estudio piloto al que se le aplicó la prueba KR20. A los resultados de la investigación se les aplicó la prueba de correlación de Spearman para evaluar la influencia entre las variables mencionadas. Se concluyó que no existió relación entre la Plataforma Classroom y el Aprendizaje colaborativo en dichos estudiantes. Según la correlación de Spearman no se pudo rechazar las hipótesis nulas (H_0) de la interdependencia positiva, del intercambio de información, de las habilidades sociales de comunicación, ni de las habilidades digitales, por lo que la Plataforma Classroom no ha sido una estrategia didáctica fundamental para alcanzar el significativo trabajo colaborativo observado, en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco.

Palabras clave: Classroom; Aprendizaje colaborativo; interdependencia positiva; Intercambio de información; habilidades sociales de comunicación; habilidades digitales.

ABSTRACT

A study was carried out whose purpose was to determine the relationship between the Classroom platform and collaborative learning in primary school students of the San Juan Bosco Private Educational Institution (San Miguel, 2021). The research is of a Basic type, with a quantitative approach, and the design was non-experimental and correlational-causal. The survey was used as a technique and the questionnaires as instruments. The questionnaires used were born from theory and passed through the judgment of three experts who val

idated them; in addition, they went through an additional validation process through a pilot study. The KR20 test was applied to the results of said pilot study, which determined the reliability of the instrument for both variables. Subsequently, the instrument was applied to the students. The statistical processing of the data obtained was carried out in the SPSS program – version 25. Spearmans correlation test was then applied to evaluate the influence between the mentioned variables and their respective dimensions. After the results obtained, it was concluded that there was no relationship between the use of the Classroom platform and collaborative learning in these students. According to Spearman's correlation, the null hypotheses (Ho) of positive interaction, information exchange, social skills, and digital skills could not be rejected. The use of Classroom has not been a fundamental didactic strategy to achieve significant collaborative work in primary school students of the San Juan Bosco Private Educational Institution.

Keywords: Classroom; Collaborative learning; positive interaction; information exchange; social skills; digital skills.

INTRODUCCIÓN

Es necesario que, en la actualidad, las Instituciones educativas estén a la vanguardia en la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Es necesario introducir su correcta implementación en los colegios desde los primeros años de escolaridad ya que, de su utilización dependerá la adquisición de conocimientos y logro de algunas competencias que le permitirán un satisfactorio avance escolar.

Es así, que muchas de las Instituciones educativas han implementado los entornos virtuales en sus procesos de enseñanza aprendizaje, siendo la plataforma Classroom una de las más usadas.

Por otro lado, Lolbé (2018) advertirá que “el trabajo colaborativo es una buena manera de hacer que la confianza, la comunicación y la solidaridad de los niños vayan más allá de la escuela”. En este sentido, la cultura colaborativa dentro de las escuelas es de vital importancia, ya que enseña a los alumnos a negociar y concertar. González (2014) señala que el trabajo colaborativo es mucho más que trabajar en equipo, implica saber trabajar y construir juntos un proyecto a través del diálogo, el intercambio de conocimientos y experiencias.

Por lo anterior, es necesario determinar la relación existente entre la plataforma Classroom y el tan necesario aprendizaje colaborativo antes descrito. Al respecto, Huzco, J. y Misael, R. (2018) afirmaron que dicha plataforma favorecía la interacción entre el estudiante y el docente, ya que este último podía subir información, videos y dejar tareas para ser evaluadas, logrando así ser un facilitador capaz de crear sesiones de clase que fomenten la participación de los alumnos; por otro lado, los alumnos también podían dejar sus comentarios y participar dando sus opiniones, lo que favorecería la socialización y fortalecimiento del aprendizaje colaborativo.

Por lo anteriormente expuesto, el objetivo general de la presente investigación será determinar cuál es la relación entre la Plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo

de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021).

Los objetivos específicos son:

- Determinar cuál es la relación entre la Plataforma Classroom y la interdependencia positiva de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).
- Determinar cuál es la relación entre la Plataforma Classroom y el intercambio de información de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).
- Determinar cuál es la relación entre la Plataforma Classroom y las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).
- Determinar cuál es la relación entre la Plataforma Classroom y las habilidades digitales de comunicación de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).

Se espera que los resultados de la presente investigación ayuden a la Institución en estudio a mejorar su calidad educativa, así como ayudar a otras, a decidir la plataforma educativa que escogerán, y/o analizar si ésta viene siendo aprovechada, en toda su potencialidad, en el aprendizaje colaborativo dentro del aula.

Además, se aportarán instrumentos de investigación que permitirán a las diversas instituciones educativas evaluar la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de sus estudiantes, así como identificar dónde pueden estar las falencias en su uso.

La investigación ha sido estructurada en cinco capítulos. En el primero, se presenta el marco teórico, el cual contiene los antecedentes, las bases teóricas en las que se definen las variables; así como las definiciones de los términos básicos.

En el segundo capítulo, se presenta la formulación de la hipótesis general y las hipótesis derivadas, las variables de estudio y su correspondiente operacionalización.

En el tercer capítulo, se presenta la metodología de la investigación, que abarca el diseño metodológico, el diseño muestral, las técnicas de recolección de datos, así como las técnicas estadísticas para el procesamiento de la información, y los aspectos éticos.

En el cuarto capítulo se presentan los resultados del procesamiento estadístico presentados en tablas y gráficos, y se realizó el análisis descriptivo e inferencial de los mismos.

En el quinto capítulo, se presentan la discusión de los resultados, las conclusiones y recomendaciones.

Para concluir, en la parte final del documento, se pueden encontrar una relación de las referencias bibliográficas y algunos anexos de interés.

CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

A continuación, se presentan los antecedentes nacionales e internacionales más recientes que se relacionan con la investigación que se desea realizar.

1.1.1 Antecedentes nacionales

Chicasaca, M. (2019), realizó una investigación cuyo objetivo fue determinar si existía influencia entre el método Flipped Classroom y el rendimiento académico de los estudiantes del cuarto grado de secundaria en la asignatura de matemática. La muestra fue de 60 alumnos y se aplicó un diseño experimental de tipo exploratorio aplicado al Flipped Classroom para lograr comparar los resultados entre el pretest y post test. La principal conclusión a la que se llegó fue que Flipped Classroom logra influir positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel de educación secundaria.

Huzco y Romero (2019), realizó una investigación para determinar la forma como el uso de las aplicaciones de Google Apps interviene en el aprendizaje colaborativo de las alumnas del quinto año de educación secundaria de un colegio en Lima. De su investigación concluyó que las herramientas de Google Apps, Google Classroom y Google Drive, mejoran significativamente el aprendizaje colaborativo, la interdependencia positiva, las habilidades de colaboración y la interacción promotora de las alumnas de dicha Institución.

Gao (2021), realizó una investigación sobre la aplicación de Google Classroom para el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes del 4to año de educación secundaria, el objetivo fue investigar las ventajas del uso de Google Classroom para el

desarrollo de las habilidades comunicativas de los alumnos del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Parroquial N°3721, Ancón en el año 2020. Los resultados arrojaron que la plataforma permitía mejorar las calificaciones del grupo experimental, en comparación con los estudiantes que continuaban usando el método ya establecido. Se concluyó que el uso de Google Classroom permitía desarrollar habilidades en lectura, escritura y expresión oral, creando un ambiente reflexivo en el aula; así mismo, los alumnos pudieron identificar sus fortalezas y debilidades en estas modalidades de expresión, logrando mejorar la interacción comunicativa con sus compañeros de clase.

Carbajal (2021) realizó una investigación sobre las herramientas g-suite for education y el trabajo colaborativo de los estudiantes de un colegio en el distrito de La Molina, Lima. El propósito de esta fue determinar la forma en la cual el uso de las herramientas G- Suite for Education fortalecía el trabajo colaborativo; para lo cual se aplicó un diseño cuasi experimental, longitudinal y cuantitativo. La muestra fue 42 alumnos de tercer año de secundaria de la Institución Educativa Nivel A - La Molina. Esta técnica permitió conocer la interdependencia positiva y el intercambio de conocimiento que existía en el aula. Asimismo, se pudo conocer la influencia de las herramientas G-Suite for Education en la apropiación del conocimiento. También se utilizó la lista de cotejos para conocer el grado de interdependencia positiva, de intercambio de conocimientos, de habilidades sociales de comunicación y habilidades digitales que existían en los alumnos cuando se usan las herramientas G-Suite for Education. Se concluyó que el uso de las herramientas G- Suite for Education fortalecía significativamente el trabajo colaborativo de los estudiantes del curso de Ciencias Naturales de tercer año de secundaria del Colegio Nivel A en un 95,2%.

Chalco (2021) realizó una investigación sobre el uso de Google Classroom para Mejorar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de la carrera de Educación en una Universidad Privada de la ciudad de Lima. El objetivo general de la misma fue el establecer

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

1.1.2 Antecedentes internacionales

González Sastre (2017), en su tesis sobre el aprendizaje colaborativo en la resolución de problemas matemáticos en entornos Google Classroom, buscaba mejorar la motivación y el rendimiento académico en la resolución de problemas de los estudiantes mediante el uso de técnicas colaborativas en el aula, utilizando para ello herramientas en línea que permitieran la creación de un entorno centrado en Google Classroom para la resolución de problemas en colaboración. La población de estudio fueron todos los alumnos del centro de enseñanza secundaria del Centro Público Príncipe Felipe, ubicado en la Coruña - España que participaban del curso de Matemáticas. En esta investigación se concluyó que el uso de metodologías colaborativas desarrolladas en Google Classroom influía positivamente en la motivación de los estudiantes, mejoraba las relaciones interpersonales de los alumnos y favorecía las metodologías colaborativas; así mismo, su uso lograba un desarrollo adecuado de las competencias claves del currículo del curso de Matemática.

Roig, et al. (2017), en las Memorias del Programa de Redes-I3 CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria evidencian que en algunos cursos de la universidad de Alicante se implementó la plataforma Classroom para crear un espacio de comunicación entre los docentes y los estudiantes. En dicha investigación se buscaba determinar cuáles eran las ventajas y desventajas de su implementación, siendo la población de estudio los estudiantes de ciclo 2016/2017 de la Universidad de Alicante matriculados en los cursos de Cambios Sociales, Culturales y Educación, Trabajo Fin de Grado y Derecho penal. A estos alumnos se les invitó a participar en algunas actividades académicas a través de dicha plataforma. Se concluyó - después de la investigación - que el formato sencillo e intuitivo de la plataforma permitía que sea usada con facilidad y que la comunicación y la información compartida entre los alumnos - personal como grupal- sea rápida y fluida. Además, al ser presentada como la plataforma de la asignatura, los estudiantes estuvieron más dispuestos e interactivos que antes. Además, se optimizó la comunicación entre docentes y estudiantes. Una desventaja encontrada era que no se podía observar a los estudiantes que estaban trabajando sincrónicamente.

González (2017) En la investigación sobre el Aprendizaje colaborativo en la resolución de problemas matemáticos en entornos Google Classroom, busca determinar la efectividad de las metodologías usadas para lograr el aprendizaje colaborativo en el curso de matemática, usando dicha plataforma. El diseño en la investigación fue cuasi-experimental con medidas pretest y posttest y grupo de control. La muestra fue todo el alumnado de los grupos de la ESO en un centro de Asturias. Los resultados demostraron que se mejoró la motivación de los alumnos en la resolución de los problemas, y que una de las metodologías aplicada influyó positivamente en los resultados académicos.

1.2 Bases teóricas

1.2.1 Classroom

Google creó la plataforma gratuita Classroom y la destinó al mundo educativo. Sobre ella, Izenstark y Leahy (2015) dirán que una gran ventaja de dicha plataforma es la de brindar un servicio totalmente gratuito: además, resaltan las enormes posibilidades que ofrece, como son: organizar las clases online creando conferencias, PPT, entregar tareas, ver calificaciones, entre otros. Además, se puede acceder por computadora y celular; además, ella se encuentra integrada el Google docs por lo que permite la integración de documentos.

Su objetivo es el de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet; en este sentido facilita la comunicación distribuyendo apuntes y recursos educativos, así mismo permite realizar tareas individuales y grupales, y ser posteriormente evaluadas. Esta herramienta está creada para poder utilizar otras aplicaciones como Google Documents, Google Drive, Google Forms, Google Calendar, permitiendo así una mayor efectividad y eficiencia en el aula.

El acceso a ella se puede dar en cualquier momento y lugar, su acceso se puede dar desde la Web o por medio de las aplicaciones para celular de Classroom a través de Android o iOS. Otro elemento interesante es que se pueden realizar comentarios en tiempo real, así como comentar y editar los trabajos de los estudiantes de manera sincrónica.

A su vez, se pueden crear foros de debate en la clase, publicar anuncios e involucrar a los estudiantes en los foros de debate basados en preguntas, o mover los temas importantes al principio de la lista en el tablón de anuncios.

Los contenidos que se pueden compartir son enlaces, videos e imágenes de sitios web en Classroom con un solo clic en la extensión de Chrome Compartir con Classroom.

1.2.2 Aprendizaje colaborativo

Johnson (1993), dirá que el aprendizaje centrado en el estudiante es posible de lograr a través de la estrategia didáctica de la colaboración. A través de dicha colaboración,

los alumnos con diversas habilidades pueden trabajar de manera grupal y realizar actividades de manera colaborativa potenciando de este modo su comprensión sobre un tema particular.

A su vez, Gros (2006) dirá que, en el aprendizaje colaborativo los participantes se comprometen a aprender algo de manera conjunta. El aprendizaje deseado sólo será posible si se ha trabajado en colaboración, en donde es el grupo quien se organiza y planifica decidiendo los procedimientos a seguir y cómo dividirse el trabajo. La comunicación y la negociación son importantes en este proceso.

Johnson y Johnson (1999) dirán que las investigaciones existentes han demostrado que el aprendizaje cooperativo genera mayor interés y productividad por parte del alumno, facilidad para recordar lo que aprende, siente mayor bienestar consigo mismo, la clase y sus compañeros. Se da un nivel superior de pensamiento crítico y relaciones positivas entre todos: solidaridad, compromiso, espíritu de equipo, fortalecimiento del yo, entre otros.

Calzadilla (2002) manifiesta que, si el trabajo colaborativo se encuentra apoyado en las TIC, presenta los siguientes resultados: (a) favorece la interacción entre los estudiantes mediante el intercambio de información, el diálogo y la discusión; (b) facilita la toma de decisiones y simplifica el trabajo colaborativo, dado que los estudiantes pueden compartir documentos; (c) facilita el control del progreso del grupo, a nivel individual y grupal; (d) permite el acceso a información referida a los temas desarrollados en una determinada materia; y (e) simplifica la gestión y administración de los estudiantes.

Sin embargo, Collazos (2007); Gros y Silva (2005), señalan que no resulta tan sencillo planificar las sesiones de aprendizaje colaborativo a través de las TIC. Esto se debe a que no basta con la formación de grupos de trabajo en el aula, sino que las actividades se deben diseñar con mucho cuidado, de manera que los logros individuales sean consecuencia del éxito grupal.

Añadido a esto, Johnson (1994) indica que las principales competencias a alcanzar a través del aprendizaje colaborativo son:

- Genera una interdependencia positiva, dado que los miembros del grupo se necesitan entre sí. Esto desarrolla un clima de confianza en el entendimiento y en el trabajo de los otros miembros del equipo.
- Desarrolla la interacción cara a cara de apoyo entre las personas del grupo; es decir, que a medida que existan más métodos de interacción, los integrantes de cada grupo podrán intercambiar experiencias y conocimientos a través de la retroalimentación.
- Valora la contribución individual. Cada integrante del grupo asume íntegramente su responsabilidad en las consignas y recibe los aportes de los otros integrantes una vez que dicha tarea fue socializada.
- Estimula habilidades grupales y personales tales como: escuchar a los demás, comunicarse correctamente, participar en las actividades, liderar, coordinar, supervisar y evaluar.
- Obliga a la autoevaluación del grupo, dado que es necesario evaluar la efectividad y el nivel de participación de los integrantes en la consecución del logro.

Por su parte, Sanz, Madoz y Zángara (2008) manifiestan que la enseñanza debe incluir las dimensiones individual y social del aprendizaje, pues se tratan de aspectos complementarios y esenciales para la formación. Es por ello que las teorías socio interaccionistas (iniciadas por Lev Vigotsky y, continuadas y desarrolladas por sus seguidores) incluyen la tecnología como un mediador que debe ser considerado en el aula, permitiendo que se dé la construcción del aprendizaje a través de la interacción con los demás.

En un taller para la comunicación y difusión de la ciencia en estudiantes de posgrado, Soto, J., Torres, C., y Morales, C. (2013) exploraron las dimensiones que intervienen en la construcción de la colaboración en ambientes virtuales. En su estudio hicieron una adaptación a los cinco parámetros propuestos por Johnson y Johnson (1994), ya que estos últimos consideraron estas dimensiones sólo para entornos presenciales; por este motivo las agruparon de una nueva manera, y añadieron una nueva dimensión: las habilidades digitales, con el objetivo de medir de mejor manera el trabajo colaborativo en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Se contemplaron entonces las siguientes dimensiones agrupadas en cuatro aspectos:

a. Interdependencia positiva.

Esta puede definirse como la interdependencia mutua entre los participantes, la responsabilidad individual y grupal para el desarrollo de la tarea y el logro de los objetivos comunes (Achazarreta; Prados & Poch 2009).

b. Habilidades sociales de comunicación.

Estas habilidades consideran la argumentación y contraargumentación, el entendimiento de un mensaje grupal o individual y la interacción eficiente entre pares. De igual modo, hace referencia al manejo de conflictos y la toma de decisiones (Brindley, J., Blashke, L., & Walti., L. & C. 2009), en el sentido de entablar discusiones y aceptar los criterios del grupo (Achazarreta, C; Prados, F., & Poch, J. ,2009).

c. Intercambio de información.

Se trata de la manera en que los estudiantes acuerdan cómo compartirán los materiales y los distribuirán con el resto del grupo. De igual modo, hace referencia a cómo los alumnos afrontan conflictos para enriquecer los objetivos (Hassandoust & Kazerouni 2009).

d. Habilidades digitales.

Se refiere a la selección y dominio de diferentes herramientas y recursos tecnológicos que ayudan a favorecer el aprendizaje colaborativo en línea (Villalustre, & Del Moral., M. 2012).

Por lo anteriormente expuesto, para los fines de esta investigación, se asumirán las cuatro dimensiones de aprendizaje colaborativo propuestas por Soto, L., Torres, C., & Morales, C. (2013): la interdependencia positiva, intercambio de información, habilidades sociales comunicativas y habilidades digitales por considerar que estas dimensiones en conjunto nos permiten tener una mirada holística y profunda sobre la eficacia del aprendizaje colaborativo en el aula virtual.

1.2.3 Construcción colaborativa

De acuerdo con la consideración de Espinoza (2015), en una Institución “el grupo que interactúa posee diferentes niveles de experiencia, habilidades y participación que intercambian para aprender” y Morales & Landa (2004) son quienes señalan la importancia de modificar la enseñanza tradicional por un modelo que permita “desarrollar habilidades, capacidades y competencias” mediante el trabajo en equipo.

Con la aplicación de esta estrategia, el docente y los estudiantes irán construyendo el conocimiento de manera conjunta, pero mediante el trabajo colaborativo, serán los estudiantes quienes tengan un rol protagónico al ser los que decidirán qué y cómo hacer una determinada tarea. Se conformarán equipos de trabajo de tres o más personas dependiendo del total de alumnos en un salón, en este espacio el docente y el estudiante generan un intercambio que involucra aportes y recomendaciones que se pueden dar mediante la conversación y a su vez propiciará una necesidad de explicaciones adicionales o aportes de los estudiantes que permitan aclarar dudas entre compañeros.

1.3 Definición de términos básicos

1.3.1 *Plataforma Classroom*

Es una herramienta de acceso gratuito utilizada en educación, la cual fue creada por Google en el año 2014. Es un recurso didáctico, tanto para los docentes como para los estudiantes, y permite optimizar la gestión de tareas y mejorar la colaboración y la comunicación en el aula virtual.

1.3.2 *Trabajos en la plataforma Classroom*

Es una opción presente en la plataforma Classroom que permite crear una tarea con diferentes tipos de documentos: Google doc, presentaciones, preguntas, entre otros, los cuales pueden ser trabajados con los alumnos de manera sincrónica o asincrónicamente, y de manera individual o grupal. Se puede especificar la fecha de entrega, el tema, el puntaje y subir una guía de evaluación.

1.3.3 *Enlaces a documentos y/o plataformas*

Es una opción presente en la plataforma Classroom que permite al docente subir material, adjuntar archivos, trabajar en Google Drive, desde un enlace; se pueden añadir también herramientas de trabajo colaborativo usando otras plataformas como: Padlet, Jamboard, entre otros. Estos materiales didácticos podrán ser utilizados por los alumnos individualmente y/ o ser construidos colaborativamente de manera sincrónica o asincrónicamente.

1.3.4 Interacción o mensajería a través de Classroom

Es una opción presente en el panel de tareas en donde los alumnos y el profesor pueden comunicarse intercambiando ideas, haciendo preguntas o dando sugerencias, entre otros. El correo es otra opción presente en Classroom en donde el docente puede comunicarse con los alumnos individual o grupalmente, así como entre ellos.

1.3.5 Evaluación o monitoreo del aprendizaje en Classroom

La evaluación o monitoreo en entornos virtuales permite utilizar una serie de herramientas que pueden otorgar dinamismo al trabajo con los/las estudiantes, en un contexto de no presencialidad. En la plataforma Classroom se pueden usar rúbricas y retroalimentaciones de los trabajos individuales y grupales.

1.3.6 Habilidades sociales de comunicación

Las habilidades sociales comprenden al conjunto de capacidades y destrezas que implican una conjunción del entorno socioafectivo de una persona; capacidades que son de suma importancia para enfrentar los requerimientos del día en una forma competente, contribuyendo al desarrollo del ser humano, abarcando cinco componentes: autoestima, asertividad, toma de decisiones, empatía y manejo de emociones (Roca, 2014).

1.3.7 Habilidades digitales

Entendemos por habilidades digitales el conjunto de saberes (saber hacer y saber sobre el hacer) relacionados con el uso de herramientas de comunicación, acceso, procesamiento y producción de la información.

1.3.8 *Aprendizaje colaborativo*

El aprendizaje colaborativo es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia.

1.3.9 *Interdependencia positiva*

Relación entre los miembros de grupo en un clima de confianza y entendimiento en donde se necesitan entre sí.

1.3.10 *Intercambio de información*

A medida que existan más métodos de interacción, los integrantes de cada grupo podrán intercambiar experiencias y conocimientos a través de la retroalimentación.

CAPÍTULO II HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Formulación de la Hipótesis Principal y Derivadas

2.1.1 *Hipótesis principal*

Existe una relación entre la Plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)

2.1.2 *Hipótesis derivadas*

- Existe una relación entre la Plataforma Classroom y la interdependencia positiva en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021).
- Existe una relación entre la Plataforma Classroom y el intercambio de información de los estudiantes de la educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021).
- Existe una relación entre la Plataforma Classroom y las habilidades sociales de comunicación en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021).
- Existe una relación entre la Plataforma Classroom y las habilidades digitales en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021).

2.2 Operacionalización de Variables

2.2.1 Variable 1

Classroom: es un entorno virtual de aprendizaje creado por Google, Bergamann y Sams (2012) dirán que el objetivo fue crear aulas virtuales que facilitan al docente la labor de enseñanza- aprendizaje dentro del aula virtual. En ella, el docente puede planificar los contenidos de clase, la exposición y la evaluación.

Una de las principales ventajas de esta plataforma es que es gratuita, y que es utilizada hasta el nivel de la comunidad universitaria.

TABLA 1

Operacionalización de la variable Classroom

Dimensiones	Indicadores
Trabajos en Classroom	Organización de tareas en la plataforma Classroom Cumplimiento de las instrucciones en Classroom
Enlaces a documentos y/o plataformas	Google Drive en las sesiones de clase Acceso a otras plataformas digitales
Interacción o mensajería a través de Classroom	Envía mensajes y/o comentarios Recibe mensajes y/o comentarios
Evaluación o monitoreo del aprendizaje en Classroom	Evaluación en la plataforma Classroom Retroalimentación en la plataforma Classroom

2.2.2 Variable 2:

Aprendizaje colaborativo: Es una técnica didáctica en la que los que participan tienen que cumplir con un objetivo y alcanzar una tarea colaborando todos entre sí. Graells (2002) dirá que, para lograr cumplir con la tarea, en el aprendizaje colaborativo se requiere del compromiso mutuo y la coordinación de esfuerzos de los participantes. Esta estrategia de enseñanza aprendizaje difiere de metodologías individualistas o competitivas que no promueven la interacción entre los estudiantes.

TABLA 2

Operacionalización de la variable aprendizaje colaborativo

Dimensiones	Indicadores
Interdependencia positiva	Colabora con sus compañeros en las tareas que involucran al grupo. Fomenta el compromiso, personal y grupal, respecto a las tareas.
Intercambio de información	Comparte sus ideas y conocimientos de forma sincrónica y asincrónica. Revisa y analiza la información de los demás.
Habilidades de socialización comunicativa	Participa y brinda sus opiniones con libertad Promueve y motiva la participación de los demás
Habilidades digitales	Aplicación adecuada de herramientas digitales. Comparte su conocimiento sobre herramientas digitales

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

La investigación realizada es de tipo Básica. En ese sentido, basado en lo establecido por el CONCYTEC (2018), quien define como investigación básica aquella que está dirigida a adquirir nuevos conocimientos a través de la comprensión de los aspectos fundamentales, hechos observables o de las relaciones que establecen los entes en estudio, se partió del conocimiento existente sobre el Aprendizaje Colaborativo y la aplicación de la Plataforma Classroom a fin de adquirir nuevos conocimientos sobre la relación entre ambas variables.

Todo lo anterior afianzando la definición dada por Zorrilla (1993) debido a que la presente investigación busca esclarecer un progreso científico, acrecentando el conocimiento teórico sobre la influencia de la Plataforma Classroom en el Aprendizaje colaborativo.

Según el enfoque de investigación, teniendo en cuenta la clasificación realizada por Hernández Sampieri (2014), la presente tiene un enfoque Cuantitativo, iniciando el análisis con las ideas preconcebidas basadas en las hipótesis formuladas y una vez recolectados los datos numéricos, éstos fueron analizados mediante procesos estadísticos.

El diseño de la investigación es no experimental, puesto que las variables de estudio Plataforma Classroom y Aprendizaje Colaborativo no han sido manipuladas deliberadamente, sino que se ha observado los fenómenos de su interacción.

El Nivel o alcance de la investigación será correlacional - causal buscando establecer la influencia de la variable Plataforma Classroom sobre la variable Aprendizaje colaborativo.

Por su temporalidad, esta investigación es de tipo Transversal, ya que los datos serán tomados en un momento en concreto.

3.2 Diseño muestral

Según las definiciones dadas por Hernández Sampieri (2014) se trata de un Diseño No probabilístico debido a que ha sido guiado por los fines que buscaba la investigación más que una aleatoriedad en la selección de participantes. En este caso se ha incluido a todos los estudiantes que cumplían con los criterios de selección de la muestra.

3.3 Población

Según Carrasco (2016), la Población es el conjunto de sujetos, objetos u elementos que forman parte del espacio en donde se realiza la investigación, y ésta presenta características más concretas que el universo.

En este sentido se tomó como población a los 98 estudiantes de primaria de la Institución educativa particular San Juan Bosco, San Miguel (2021).

3.4 Muestra

La muestra es una parte o un fragmento representativo de la población cuyas características esenciales son las de ser objetiva y fiel reflejo de ella, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población. (Hernández, Fernández y Baptista 2014).

Según Hernández Sampieri (2014), la muestra no probabilística era la que mejor se ajustaba a nuestro diseño muestral, por lo que se invitó a participar a toda la población de los estudiantes de primaria de la Institución educativa en estudio, pero sólo se consideraron para la muestra a los estudiantes que asistieron y que respondieron correctamente los cuestionarios, es así como el total de la muestra estuvo conformada por 68 estudiantes del nivel primaria de la Institución educativa particular San Juan Bosco.

3.5 Técnicas de recolección de datos

3.5.1 Técnica

Sánchez y Reyes (2015) consideran que una técnica es el medio a través del cual el investigador obtiene los datos deseados de la muestra. En este sentido, en la presente investigación, se utilizó como técnica a la encuesta, la cual fue aplicada a los estudiantes de primaria de la Institución educativa particular en estudio.

3.5.2 Instrumento

En lo que respecta al instrumento, éste es la herramienta física o virtual, que permite recoger todos los datos y concentrarlos de tal forma que puedan analizarse posteriormente a través del procesamiento estadístico. Para esta investigación, el instrumento utilizado fue el cuestionario. Se elaboraron dos cuestionarios con la herramienta Google Form, uno de ellos fue para recoger información sobre la variable Plataforma Classroom, y el otro para la variable Aprendizaje colaborativo. Las preguntas se estructuraron para que los alumnos dieran respuestas binomiales (Sí/No). A cada respuesta se le estableció un puntaje que permitió cuantificar los valores de cada indicador, siendo:

$$\text{Sí} = 1 \text{ y NO} = 0$$

Este cuestionario permitió el recojo de datos de los estudiantes del primer al sexto grado de primaria del Instituto educativo particular San Juan Bosco.

Cabe recordar, que, debido al aislamiento social obligatorio, como consecuencia de la emergencia nacional producida por la pandemia del COVID19, estos cuestionarios fueron tomados de manera virtual. El nivel primario del Instituto educativo consta de seis aulas (del primer al sexto grado) por lo que se formaron 3 grupos, en donde cada grupo estuvo compuesto por estudiantes de dos aulas. Cada grupo fue citado a través de un enlace Google Meet en fechas diferentes.

3.5.3 Validez

Zumarán et. al. (2017) señala que la validez, en una investigación, es el grado en el que un instrumento, elegido o construido, mide lo que debe medir, mas no otro aspecto. Para el presente estudio, los instrumentos elaborados deben medir la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la Institución educativa en estudio. Para los fines de este trabajo, se llevó a cabo una validez de contenido, en la cual cada uno de los ítems fue sometido al juicio de expertos.

Tabla 3

Validez de contenido del instrumento para variable Plataforma Google Classroom

Juicio de expertos	Resultados
Mg. Geraldine Amelia Avila Sánchez	Aplicable
Mg. Jhonny Richard Rodríguez Barboza	Aplicable
Mg. María Josefina Amenábar Auad	Aplicable

Nota. Datos obtenidos de la Matriz de validación.

Tabla 4

Validez de contenido del instrumento para la variable Aprendizaje colaborativo

Juicio de expertos	Resultados
Mg. Geraldine Amelia Avila Sánchez	Aplicable
Mg. Jhonny Richard Rodríguez Barboza	Aplicable
Mg. María Josefina Amenábar Auad	Aplicable

Nota. Datos obtenidos de la Matriz de validación.

En las tablas adjuntas a la presente sección, se evidencia el juicio de expertos que señala como aplicable el contenido de los instrumentos que recogerán la información de la muestra.

3.5.4 Confiabilidad

Es el grado en que un instrumento de investigación brinda resultados con exactitud, coherencia y, por lo tanto, se puede confiar en ellos. Se realizó una prueba piloto para medir dicha confiabilidad, y por la naturaleza de este trabajo – escala dicotómica- se aplicó la prueba KR20 para establecerla, con valores que variaron entre 0 y 1, en donde 0 expresa una confiabilidad nula, y 1 el grado de confiabilidad ideal, los valores superiores a 0.8 determinan la confiabilidad del instrumento.

En el estudio piloto se aplicaron los cuestionarios de manera virtual a 18 estudiantes de primaria: del primer, tercer y sexto grado del Colegio “Infanta María”. Con los resultados se obtuvo una base de datos a la que se le aplicó la prueba KR20 la cual determinó la confiabilidad del instrumento para ambas variables verificándose que los cuestionarios eran confiables, reproducibles y las preguntas consistentes.

3.6 Aspectos éticos

El estudio presenta varios fundamentos éticos a considerar. El primero de ellos se refiere a que la observación de ambas variables permitirá un mayor conocimiento de las mismas y una diversificación de sus características, adaptadas al contexto en el que se están desarrollando, lo cual sin duda contribuirá a la producción de nuevo conocimiento científico y será un aporte a nuevas investigaciones que surjan respecto a estas variables.

En segunda instancia, el aporte que representará para la institución educativa San Juan Bosco, en donde los resultados de esta investigación sentarán las bases para una mayor observación de cómo se está utilizando la plataforma Classroom en las aulas y

cuánto aporta la misma al Aprendizaje colaborativo de los estudiantes; en tercer término, se ha considerado a casi a la totalidad de los estudiantes de primaria del colegio para formar parte del estudio, pues con ello se garantizará que las recomendaciones propuestas se apliquen a todos ellos en aras de mejorar el desarrollo de las competencias en las dos variables de estudio.

Finalmente, toda la información que versa en este trabajo ha sido debidamente referenciada en los casos que son pertinentes y se ha investigado con minuciosidad la diversa producción científica ya existente para generar nuevos conocimientos.

Además, cabe señalar que para el presente trabajo de investigación se ha procedido de acuerdo con las orientaciones del protocolo de la Universidad San Martín de Porres, en cuanto a la estructura se ha ceñido a los parámetros establecidos en ella. Por otra parte, el procesamiento de los datos refleja la realidad observada en el estudio y su relación a los objetivos propuestos.

3.7 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

Posterior a la administración de los instrumentos se pasó a una etapa de organización y tabulación de los datos recogidos. El procesamiento estadístico se realizó en el programa SPSS -versión 25- que permitió obtener las tablas y figuras que evidenciaron las cifras resultantes de cada variable y el grado de relación entre las mismas; así, mediante la estadística inferencial se estableció el valor de la relación entre la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la Institución educativa particular San Juan Bosco. Luego se aplicó la prueba de correlación de Spearman para evaluar la influencia entre las variables mencionadas y sus respectivas dimensiones.

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo

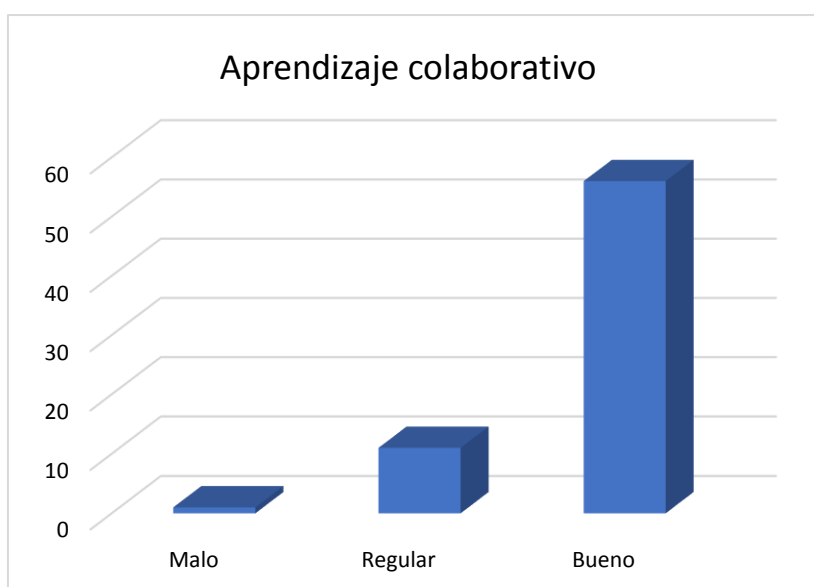
Tabla 5

El Aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)

Aprendizaje colaborativo	Frecuencia	Porcentaje
Malo	1	1.5%
Regular	11	16.2%
Bueno	56	82.4%
Total	68	100.0%

Figura 1

Niveles del aprendizaje colaborativo



En la tabla 5 y figura 1 se observa que los estudiantes de primaria de la Institución educativa San Juan Bosco obtuvieron mayoritariamente un buen nivel de Aprendizaje colaborativo (82.4%).

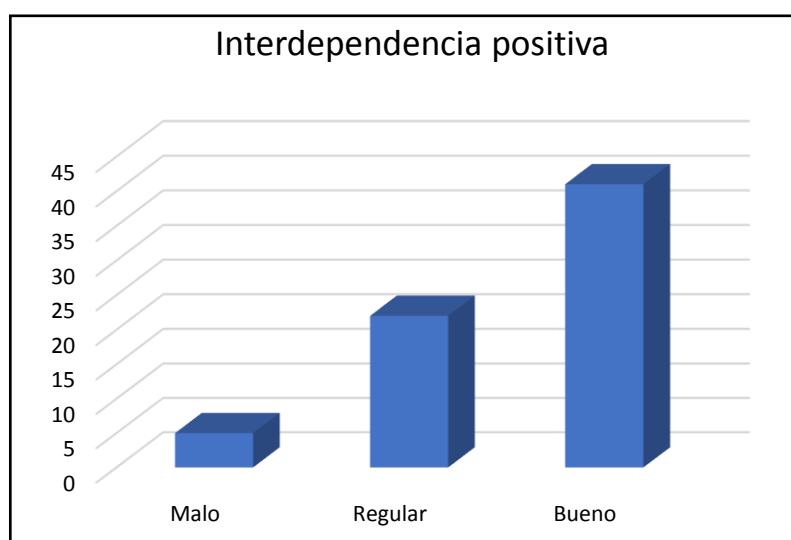
Tabla 6

La Interdependencia positiva de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)

Interdependencia positiva	Frecuencia	Porcentaje
Malo	5	7.4%
Regular	22	32.4%
Bueno	41	60.3%
Total	68	100.0%

Figura 2

Niveles de Interdependencia positiva



En la tabla 6 y figura 2 se observa que los estudiantes de primaria de la Institución educativa San Juan Bosco obtuvieron mayoritariamente un buen nivel de Interdependencia positiva (60.3%).

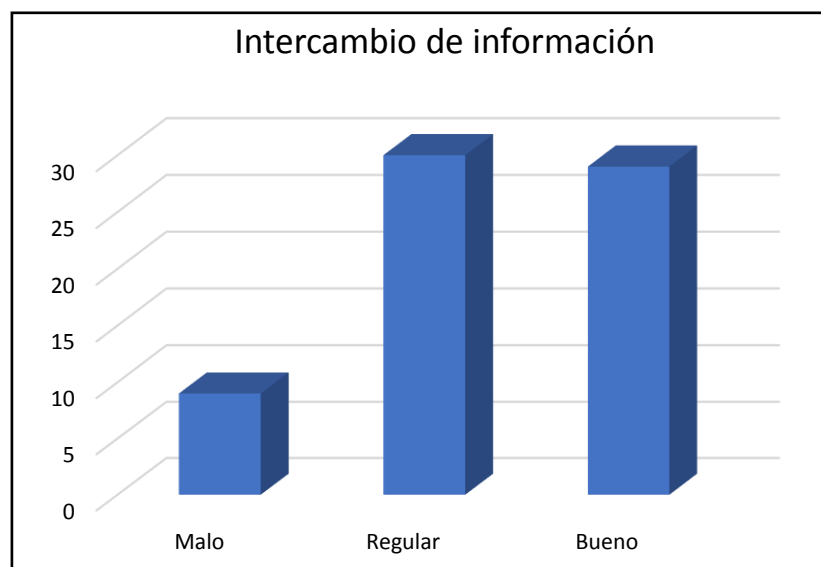
Tabla 7

El intercambio de información de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)

Intercambio de información	Frecuencia	Porcentaje
Malo	9	13.2%
Regular	30	44.1%
Bueno	29	42.6%
Total	68	100.0%

Figura 3

Niveles de Intercambio de información



En la tabla 7 y figura 3 se observa que los estudiantes de primaria de la Institución educativa San Juan Bosco obtuvieron un 44% de nivel regular de intercambio de información, seguido por un 42.6% de nivel bueno.

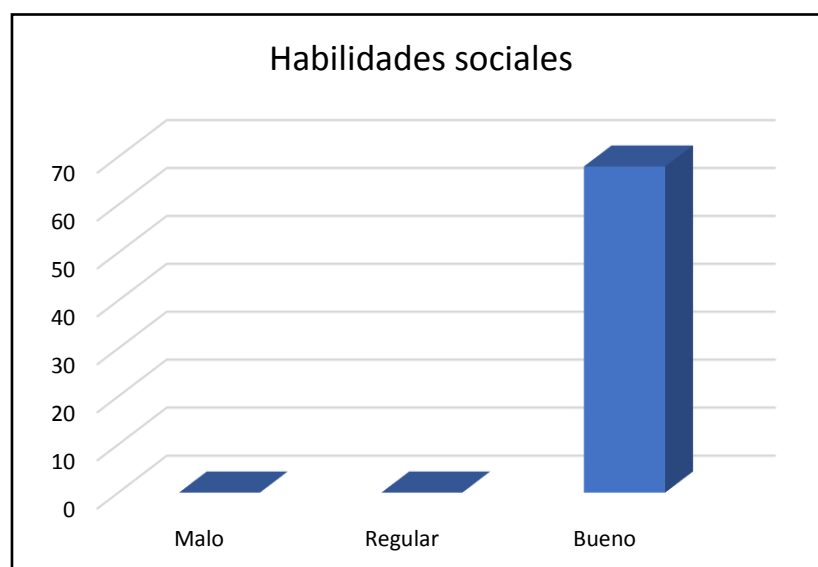
Tabla 8

Las Habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).

Habilidades sociales	Frecuencia	Porcentaje
Malo	0	0.0%
Regular	0	0.0%
Bueno	68	100.0%
Total	68	100.0%

Figura 4

Niveles de Habilidades sociales de comunicación



En la tabla 8 y figura 4 se observa que los estudiantes de primaria de la Institución educativa San Juan Bosco obtuvieron un 100% de nivel bueno de Habilidades sociales de comunicación.

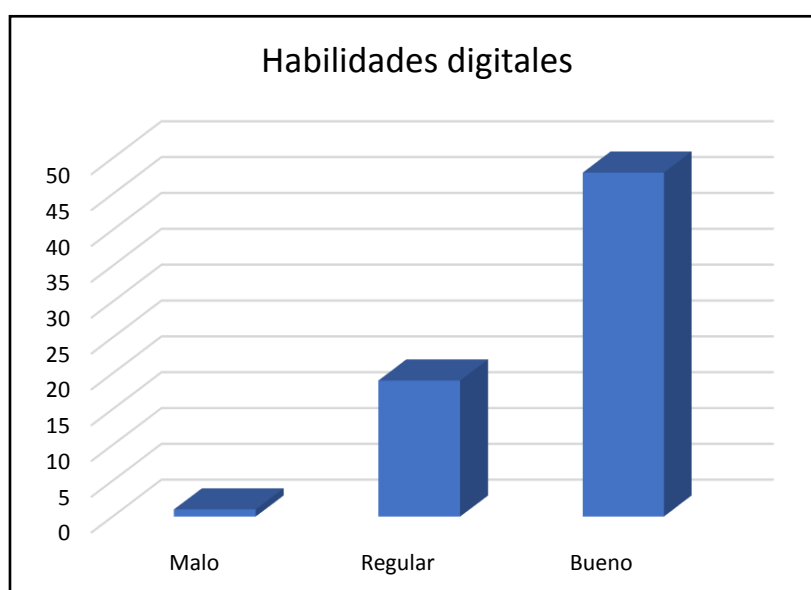
Tabla 9

Las Habilidades digitales de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021).

Habilidades digitales	Frecuencia	Porcentaje
Malo	1	1.5%
Regular	19	27.9%
Bueno	48	70.6%
Total	68	100.0%

Figura 5

Habilidades digitales



En la tabla 9 y figura 5 se observa que los estudiantes de primaria de la Institución educativa San Juan Bosco obtuvieron mayoritariamente un buen nivel de Habilidades digitales (70.6%).

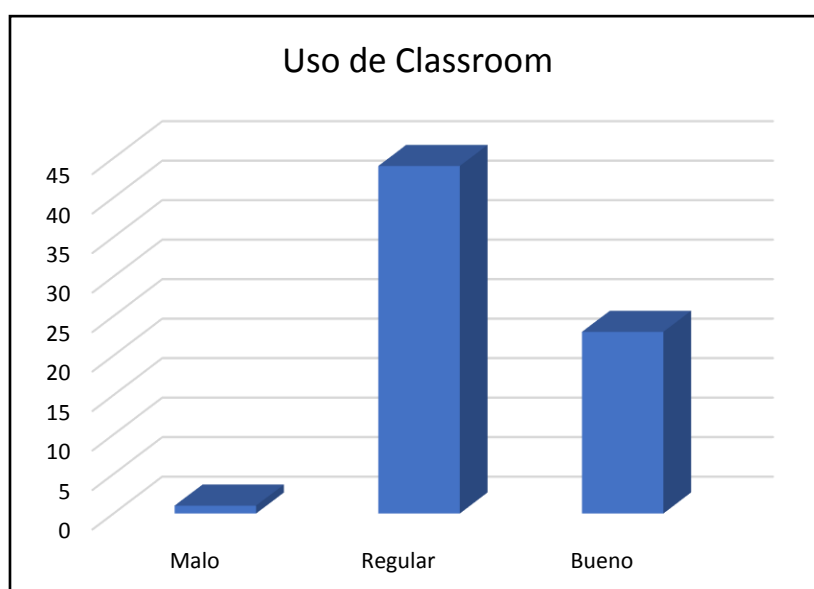
Tabla 10

El uso de Classroom de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).

Classroom	Frecuencia	Porcentaje
Malo	1	1.5%
Regular	44	64.7%
Bueno	23	33.8%
Total	68	100.0%

Figura 6

Uso de Classroom



En la tabla 10 y figura 6 se observa que los estudiantes de primaria de la Institución educativa San Juan Bosco obtuvieron mayoritariamente un regular nivel de uso de la plataforma Classroom (64.7%), siendo sólo el 33.8% los que obtuvieron un buen nivel de uso de esta.

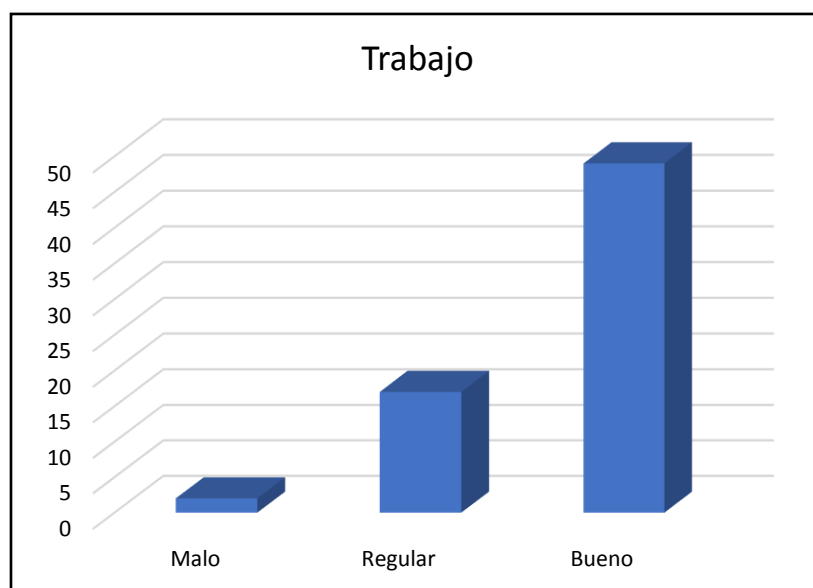
Tabla 11

El uso del recurso de Trabajo de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).

Trabajo	Frecuencia	Porcentaje
Malo	2	2.9%
Regular	17	25.0%
Bueno	49	72.1%
Total	68	100.0%

Figura 7

Trabajo en Classroom



En la tabla 11 y figura 7 se observa que los estudiantes de primaria de la Institución educativa San Juan Bosco obtuvieron mayoritariamente un buen nivel de uso del recurso Trabajo que ofrece Classroom (72.1%).

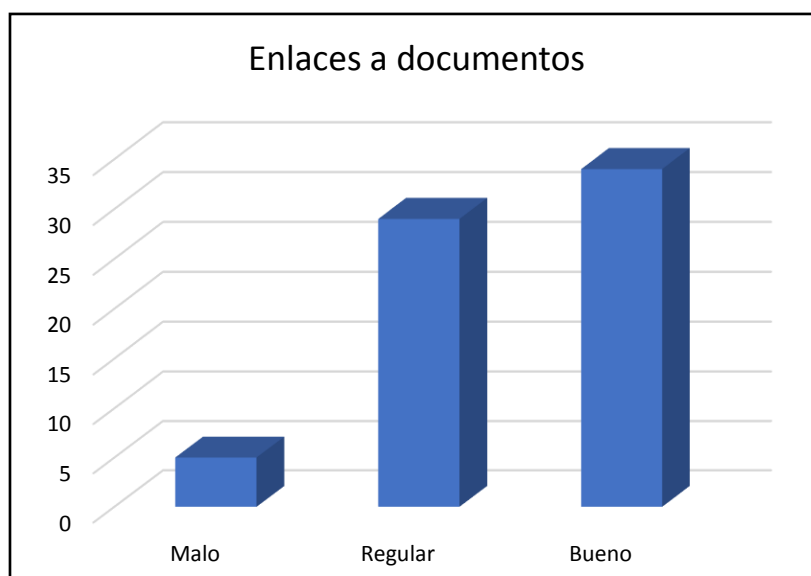
Tabla 12

El uso de Enlace a documentos de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).

Enlace a documentos	Frecuencia	Porcentaje
Malo	5	7.4%
Regular	29	42.6%
Bueno	34	50.0%
Total	68	100.0%

Figura 8

Uso de enlaces a documentos



En la tabla 12 y gráfico 8 se observa que los estudiantes de primaria de la Institución educativa San Juan Bosco obtuvieron un 50% de buen nivel en el uso de Enlaces a documentos, seguido de un 42.6% de nivel regular de uso de dichos enlaces.

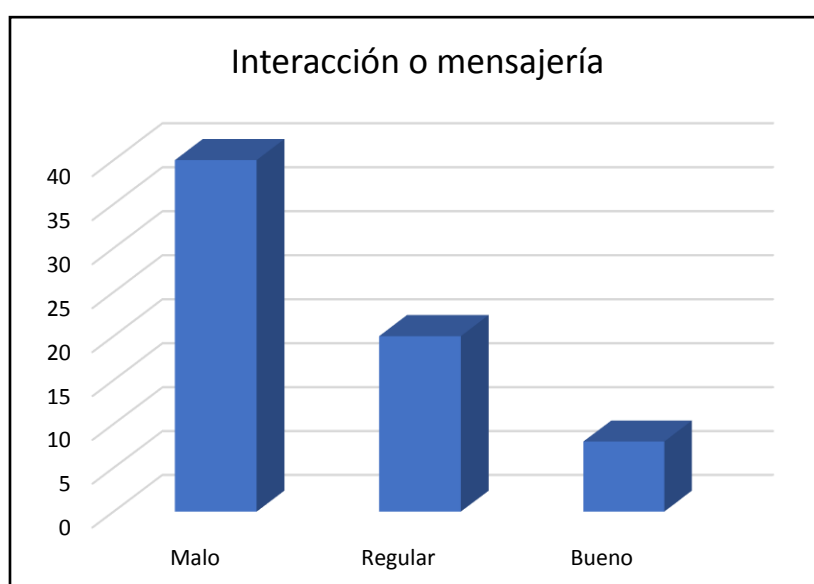
Tabla 13

El uso de Interacción o mensajería de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).

Interacción o mensajería	Frecuencia	Porcentaje
Malo	40	58.8%
Regular	20	29.4%
Bueno	8	11.8%
Total	68	100.0%

Figura 9

Interacción o mensajería



En la tabla 13 y gráfico 9 se observa que los estudiantes de primaria de la Institución educativa San Juan Bosco obtuvieron mayoritariamente un mal nivel de Interacción y mensajería (58.8%).

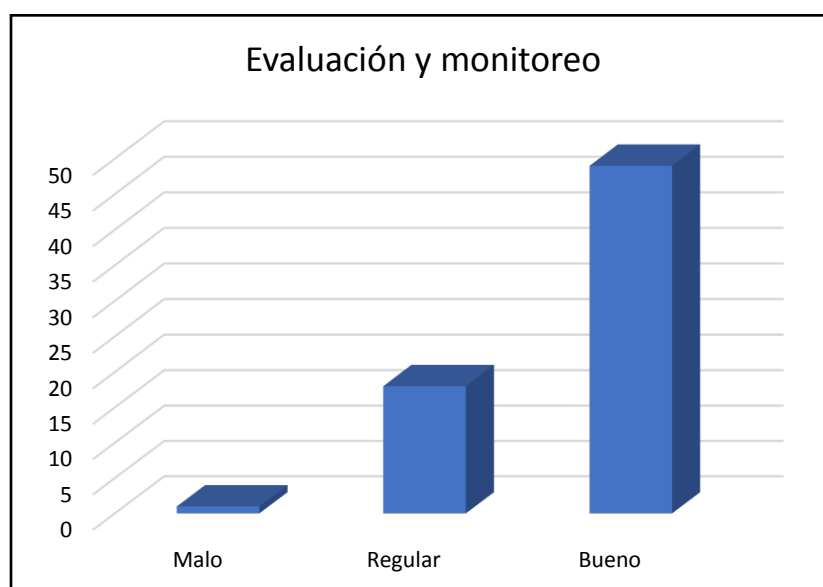
Tabla 14

La Evaluación y monitoreo de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel, 2021).

Evaluación y monitoreo	Frecuencia	Porcentaje
Malo	1	1.5%
Regular	18	26.5%
Bueno	49	72.1%
Total	68	100.0%

Figura 10

Evaluación y monitoreo



En la tabla 14 y gráfico 10 se observa que los estudiantes de primaria de la Institución educativa San Juan Bosco obtuvieron mayoritariamente un buen nivel de evaluación y monitoreo (72.1%).

4.2 Análisis diferencial

Tabla 15

Descripción de la relación entre el uso de Classroom y el Aprendizaje colaborativo

		Aprendizaje colaborativo			
		Malo	Regular	Bueno	Total
CLASSROOM	Malo	0	0	1	1
		0.0%	0.0%	1.5%	1.5%
	Regular	1	8	35	44
		1.5%	11.8%	51.5%	64.7%
	Bueno	0	3	20	23
		0.0%	4.4%	29.4%	33.8%
Total		1	11	56	68
		1.5%	16.2%	82.4%	100.0%

En la tabla 15 se observa que mientras el 82.4% de estudiantes obtuvo un buen nivel de Aprendizaje colaborativo, sólo un 33.8 % alcanzó un nivel bueno en la plataforma Classroom.

Tabla 16

Descripción de la relación entre el uso de Classroom y la Interacción positiva.

		Interacción positiva			
		Malo	Regular	Bueno	Total
CLASSROOM	Malo	0	0	1	1
		0.0%	0.0%	1.5%	1.5%
	Regular	4	13	27	44
		5.9%	19.1%	39.7%	64.7%
	Bueno	1	9	13	23
		1.5%	13.2%	19.1%	33.8%
Total		5	22	41	68
		7.4%	32.4%	60.3%	100.0%

En la tabla 16 se observa que, mientras el 60.3% de estudiantes obtuvo un buen nivel de Interacción positiva, sólo un 19.1% alcanzó un buen nivel en el uso de Classroom y un 39.7% un nivel regular en el uso de esta.

Tabla 17

Descripción de la relación entre el uso de Classroom y el Intercambio de información.

		Intercambio de información			
		Malo	Regular	Bueno	Total
CLASSROOM	Malo	0 0.0%	1 1.5%	0 0.0%	1 1.5%
	Regular	4 5.9%	20 29.4%	20 29.4%	44 64.7%
	Bueno	5 7.4%	9 13.2%	9 13.2%	23 33.8%
Total		9 13.2%	30 44.1%	29 42.6%	68 100.0%

En la tabla 17 se observa que, mientras un 44.1% de los estudiantes obtuvo un nivel regular de Intercambio de información, fue un 64.7% el que alcanzó un nivel regular en el uso de Classroom. Por otro lado, mientras el 13.2% obtuvo un nivel malo de Intercambio de información, un 0.0% presentó un nivel malo en el uso de Classroom.

Tabla 18

Descripción de la relación entre el uso de Classroom y las Habilidades sociales.

		Habilidades sociales			
		Malo	Regular	Bueno	Total
CLASSROOM	Malo	0	0	1	1
		0%	0%	1.5%	1.5%
	Regular	0	0	44	44
		0%	0%	64.7%	64.7%
	Bueno	0	0	23	23
		0%	0%	33.8%	33.8%
Total		0	0	68	68
		0%	0%	100.0%	100.0%

En la tabla 18 se observa que el 100% de los estudiantes obtuvo un buen nivel de habilidades sociales y sólo un 33.8% obtuvo un buen nivel en el uso de Classroom.

Tabla 19

Descripción de la relación entre el uso de Classroom y las Habilidades digitales

		Habilidades digitales			
		Malo	Regular	Bueno	Total
CLASSROOM	Malo	0	0	1	1
		0.0%	0.0%	1.5%	1.5%
	Regular	1	13	30	44
		1.5%	19.1%	44.1%	64.7%
	Bueno	0	6	17	23
		0.0%	8.8%	25.0%	33.8%
Total		1	19	48	68
		1.5%	27.9%	70.6%	100.0%

En la tabla 19 se observa que un 70.6% de los estudiantes obtuvo un buen nivel de Habilidades digitales y sólo un 33.8% alcanzó buen nivel en el uso de Classroom y un 64.7% un nivel regular en el uso de esta.

4.3 Contrastación de las Hipótesis

Hipótesis nula (Ho): No existe relación entre la plataforma Classroom y el Aprendizaje colaborativo

Hipótesis alterna (H1): Existe relación entre la plataforma Classroom y el Aprendizaje colaborativo

Nivel de significancia: 0.05

Prueba utilizada: Prueba de Correlación de Spearman (Para relacionar variables en números ordinales).

Regla de decisión: Si $p \text{ valor} < 0,05$, es significativo, entonces se procede a rechazar la Ho.

Tabla 20

Correlación de Spearman entre uso de Classroom y el Aprendizaje colaborativo

			Aprendizaje colaborativo
Rho	de Classroom	Coefficiente de correlación	0.078
Spearman		p-valor	0.528
		N	68

La tabla 20 nos muestra que no se puede rechazar la hipótesis nula (Ho) debido a que se obtuvo un $p\text{-valor} = 0.528$ y al no ser $p\text{-valor} < 0,05$ no es significativo, por lo que se determina que no existe relación entre la plataforma Classroom y el Aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la Institución educativa particular San Juan Bosco.

Tabla 21

Correlación de Spearman entre Uso de Classroom y la Interacción positiva.

			Interacción positiva
Rho de	Classroom	Coeficiente de correlación	-0.048
Spearman		p-valor	0.696
		N	68

La tabla 21 nos muestra que no se puede rechazar la hipótesis nula (H_0) debido a que el p-valor = 0.696 no es significativo (significativo es p-valor < 0,05). Esto nos lleva a determinar que no existe relación entre la plataforma Classroom y la Interacción positiva en los estudiantes de primaria de la Institución educativa particular San Juan Bosco.

Tabla 22

Correlación de Spearman entre Uso de Classroom y el Intercambio de información

			Intercambio de información
Rho de	Classroom	Coeficiente de correlación	-0.093
Spearman		p-valor	0.450
		N	68

La tabla 22 nos muestra que no se puede rechazar la hipótesis nula (H_0) debido a que el p-valor = 0.450 no es significativo (significativo es p-valor < 0,05). Esto nos lleva a determinar que no existe relación entre la plataforma Classroom y el Intercambio de información de los estudiantes de primaria de la Institución educativa particular Juan Bosco.

Tabla 23*Correlación de Spearman entre Uso de Classroom y las habilidades sociales de comunicación*

		Habilidades sociales	
Rho de Spearman	Classroom	Coeficiente de correlación	
		p-valor	0.450
		N	68

La tabla 23 nos muestra que no se puede rechazar la hipótesis nula (H_0) debido a que el p-valor = 0.450 no es significativo (significativo es p-valor < 0,05). Esto nos lleva a determinar que no existe relación entre la plataforma Classroom y las Habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la Institución educativa particular Juan Bosco.

Tabla 24*Correlación de Spearman entre uso de Classroom y las Habilidades digitales*

		Habilidades digitales	
Rho de Spearman	Classroom	Coeficiente de correlación	0.043
		p-valor	0.726
		N	68

La tabla 24 nos muestra que no se puede rechazar la hipótesis nula (H_0) debido a que el p-valor = 0.726 no es significativo (significativo es p-valor < 0,05), esto nos lleva a determinar que no existe relación entre la plataforma Classroom y las Habilidades digitales de los estudiantes de primaria de la Institución educativa particular Juan Bosco.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

El objetivo general de la presente investigación fue determinar la relación existente entre la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco.

Después de aplicar los cuestionarios a los estudiantes y pasar los datos por la prueba de correlación de Spearman, se concluyó, para la hipótesis general: “Existe una relación entre la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco”, que no existe relación entre la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de dichos estudiantes ya que el resultado en la Prueba de correlación de Spearman fue $p\text{-valor} = 0.528$, es decir un valor no significativo para rechazar la hipótesis nula.

Estos resultados no coinciden con la investigación de Chalco (2021): *Uso de Google Classroom para Mejorar el Aprendizaje Cooperativo en Estudiantes de Educación de una Universidad Privada (Lima-2021)*. En su estudio concluyó que el uso de Google Classroom sí influía significativamente en el desarrollo del aprendizaje cooperativo (U-Mann-Whitney: 736.000, $p = .002$ y $p < 0.05$).

Para la hipótesis derivada “Existe una relación entre la plataforma Classroom y la interdependencia positiva en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco”, se determinó que no existe relación entre la plataforma Classroom y la interdependencia positiva de dichos estudiantes ya que en la Prueba de correlación de Spearman el resultado fue $p\text{-valor} = 0.696$, es decir un valor no significativo para rechazar la hipótesis nula.

Estos resultados sí coinciden con los obtenidos por Chalco (2021) ya que, en la investigación anteriormente citada, determinó que el uso de Classroom no incidía de una manera significativa en la mejora de la Interdependencia positiva en los estudiantes de dicha Institución educativa, según la prueba no paramétrica del test U de Mann-Whitney

resultó ser no significativa obteniendo el resultado de 418.50, $p = 0.82$ y $p > 0.05$ en el pre test y U-Mann Whitney= 449.000, $p = 0.28$ y $p > 0.05$ en el post test, por lo que los estudiantes del grupo experimental no demostraron mejores puntuaciones.

Para la hipótesis derivada: “Existe una relación entre la plataforma Classroom y el intercambio de información de los estudiantes de la educativa privada San Juan Bosco” se determinó que no existía relación entre la plataforma Classroom y el intercambio de información de dichos estudiantes ya que, en la Prueba de correlación de Spearman, el resultado fue p-valor = 0.450, es decir un valor no significativo para rechazar la hipótesis nula.

Estos resultados no coinciden con los obtenidos por Huzco y Romero (2019) *Aplicación de las herramientas de Google Apps (Google classroom y Google drive) para el aprendizaje colaborativo de las alumnas del quinto año de la Institución educativa CNI NO 31 Nuestra Señora del Carmen*, en donde se concluye que dichas herramientas mejoraron la dimensión de interacción promotora de las alumnas. Cabe recordar que, en su estudio, la interacción promotora hace referencia a la dimensión de intercambio de información.

La interacción promotora brinda ayuda efectiva y eficaz a los estudiantes, ya que comparten información y materiales, fomenta la retroalimentación que permite la mejora en el desempeño y cumplimiento de las funciones de cada uno de los miembros del equipo, quienes se esforzarán por alcanzar los objetivos grupales. (Jhonson y Jhonson, 1999).

Para la hipótesis derivada “Existe una relación entre la plataforma Classroom y las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco” se determinó que no existía relación entre la plataforma Classroom y las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes ya que, en la Prueba de correlación de Spearman, el resultado fue p-valor=0.450, es decir un valor no significativo para rechazar la hipótesis nula.

Este resultado no coincide con la investigación de Carbajal (2021) en donde se concluyó que el uso de las herramientas G- Suite for Education generó significativamente el

desarrollo de habilidades sociales de comunicación entre maestros y los estudiantes en un 38,1%.

Para la hipótesis derivada “Existe una relación entre la plataforma Classroom y las habilidades digitales de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco” se determinó que no existía relación entre la plataforma Classroom y las habilidades digitales de los estudiantes ya que, en la Prueba de correlación de Spearman, el resultado fue $p\text{-valor}=0.726$, es decir un valor no significativo para rechazar la hipótesis nula. Este resultado no coincide con los resultados obtenidos en la investigación de González (2017), en donde el 72.2% de los alumnos, consideró que mejoró la competencia digital en entornos Google Classroom.

CONCLUSIONES

De los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Debido a que los estudiantes obtuvieron mayoritariamente un buen nivel de Aprendizaje colaborativo (82.4%) y sólo el 33.8% obtuvo un buen nivel de la plataforma, y que en la Prueba de correlación de Spearman el resultado fue $p\text{-valor} = 0.528$, es decir un valor no significativo para rechazar la hipótesis nula, podemos concluir que el alto nivel de aprendizaje colaborativo de los alumnos no se debe al acceso e interacción con la plataforma Classroom, y que más bien son otras razones por las que los estudiantes de primaria están logrando un significativo aprendizaje colaborativo. Por lo tanto, según los resultados de esta investigación, no existe relación entre la Plataforma Classroom y el Aprendizaje colaborativo en los estudiantes de primaria de la institución educativa San Juan Bosco.
2. Mientras el 60.3% de estudiantes obtuvo un buen nivel de Interdependencia positiva, sólo un 19.1% alcanzó un buen nivel en el uso de Classroom y un 39.7% un nivel regular en el uso de esta, concluyéndose, según la prueba de correlación de Spearman ($p\text{-valor} = 0.696$) que no estas dimensiones no están relacionada. Estos resultados coinciden con los obtenidos por Chalco (2021) en su investigación titulada *Uso de Google Classroom para Mejorar el Aprendizaje Cooperativo en Estudiantes de Educación de una Universidad Privada, Lima, 2021*, en donde se indica que el uso de Google Classroom no impactó significativamente en la mejora de la Interdependencia positiva en los estudiantes de Educación de una Universidad Privada en Lima 2021. Por lo tanto, según los resultados de esta investigación, no existe relación entre la Plataforma Classroom y la interdependencia positiva en los estudiantes de primaria de la institución educativa San Juan Bosco.

3. Por otro lado, se observa que mientras un 44.1% de los estudiantes obtuvo un nivel regular de Intercambio de información, fue un 64.7% el que alcanzó un nivel regular en el uso de Classroom. Como vemos, el menor nivel de la dimensión “Intercambio de información” no es directamente proporcional al uso de Classroom, esto se debe a que, por seguridad, la Institución educativa, no promueve el uso de mensajería de Classroom entre los alumnos de primaria. Por lo tanto, según los resultados de esta investigación, no existe relación entre la Plataforma Classroom y el Intercambio de información en los estudiantes de primaria de la institución educativa San Juan Bosco.

4. De manera especial llama la atención que el 100% de los estudiantes obtuviera un buen nivel de habilidades sociales comunicativas, mientras que sólo el 33% un buen nivel en el uso de Classroom. Se concluye nuevamente que las habilidades sociales comunicativas se han desarrollado en dicha institución por razones diferentes al uso de la plataforma Classroom. Por lo tanto, según los resultados de esta investigación, no existe relación entre la Plataforma Classroom y las Habilidades sociales en los estudiantes de primaria de la institución educativa San Juan Bosco.

5. Al igual que en los casos anteriores, se observa que mayoritariamente los estudiantes obtuvieron un buen nivel en las Habilidades digitales, en este caso un 70.6%, y sólo un 33.8% alcanzó buen nivel en el uso de Classroom. Por lo tanto, según los resultados de esta investigación, no existe relación entre la Plataforma Classroom y las Habilidades digitales en los estudiantes de primaria de la institución educativa San Juan Bosco.

RECOMENDACIONES

Del trabajo de investigación realizado se sugieren las siguientes recomendaciones:

1. Según lo observado durante los encuentros con los alumnos y sus docentes durante la investigación, se aprecia el uso de otras herramientas durante las clases -Google Meet y/o Jamboard - las cuales podrían estar fomentando el alto nivel del aprendizaje colaborativo en el aula. Por otro lado, se pudo observar que las docentes presentan habilidades personales y una metodología dinámica durante las clases que podrían estar favoreciendo los resultados de alto nivel del trabajo colaborativo en el aula; en este sentido, se pudo observar una enseñanza personalizada y dinámica dentro del aula, así como una alta promoción de la escucha, la participación, el apoyo y la solidaridad por parte de las docentes en el aula. Por lo anterior, se recomienda realizar nuevas investigaciones que determinen si existe relación entre el alto nivel de aprendizaje colaborativo alcanzado en los estudiantes de primaria de la Institución educativa san Juan Bosco, y el uso de otras herramientas tecnológicas, como Google Meet.
2. Se recomienda que en la misma muestra de estudio se realicen nuevas investigaciones que determinen si el mejor uso de Classroom eleva los niveles de Interdependencia positiva obtenidos.
3. Se recomienda que la Institución promueva en los alumnos el uso de mensajería de la plataforma de Classroom y evaluar, a través de un nuevo estudio, si se eleva el nivel de Intercambio de información entre los alumnos.

A los docentes se les recomienda aprovechar todas las herramientas que ofrece Classroom, para mejorar la enseñanza –aprendizaje dentro del aula, orientando a sus alumnos a utilizar el Classroom fuera del aula de manera responsable como medio de comunicación e intercambio de información, de análisis y debate con sus compañeros; siempre en coordinación de sus docentes y padres.

4. Se recomienda que en la misma muestra de estudio se realicen nuevas investigaciones que determinen si el mejor uso de Classroom eleva los altos niveles de Habilidades sociales obtenidos.
5. Se recomienda a los docentes de la Institución educativa San Juan Bosco la programación de capacitaciones sobre el uso responsable de estas plataformas educativas y sobre como maximizar su uso en clase para acceder a todos sus beneficios en mejora del aprendizaje de los alumnos y de sus habilidades digitales.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Achazarreta, C., Prados, F. y Poch, J. (2009). La competencia “El trabajo colaborativo”: una oportunidad para incorporar las TIC en la didáctica universitaria. Descripción de la experiencia con la plataforma ACME. Universidad de Guadalajara. *Revista sobre la sociedad del conocimiento*. ISSN 1885-1541, N°8.

Bergmann, J. y Sams, A. (2022). *Flip your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*.

https://www.rcboe.org/cms/lib/GA01903614/Centricity/Domain/15451/Flip_your_Classroom.pdf.

Brindley, J., Blashke, L. y Walti, L. (2009). Creating Effective Collaborative Learning Groups in an Online Environment. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, volumen 10(3), pp. 1-18.

Calzadilla, M. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de Educación*, volumen 1(10).

Campo-Arias, A. y Oviedo, H. (2008). Propiedades Psicométricas de una Escala: la Consistencia Interna. *Revista de Salud Pública*, 10(5), pp. 831-839.

<https://www.redalyc.org/pdf/422/42210515.pdf>

- Carbajal, S. (2021). *Herramientas G-Suite for education y el trabajo colaborativo de los estudiantes del colegio Nivel A, en el año 2018 Colegio del Nivel A. en el año 2018* [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres].
- Carrasco Diaz, S. (2016), *Metodología de la Investigación Científica*. Editorial San Marcos.
- Chalco, F. (2021). *Uso de Google Classroom para Mejorar el Aprendizaje Cooperativo en Estudiantes de Educación de una Universidad Privada* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
- Chicasaca, M. (2019). *El método Flipped Classroom y su influencia en el rendimiento académico de la matemática en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1211, José María Arguedas, Santa Anita - 2018* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle].
- Collazos, C., Guerrero, L., Pino, J., Renzi, S., Klobas, J., Ortega, M., Redondo, M. y Bravo, C. (2007). Evaluating Collaborative Learning Processes using System-based Measurement. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(3), pp. 257-274.
- Gao, J. (2021). *Aplicación de Google Classroom para el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de 4to año de secundaria* [Tesis de doctorado, Universidad San Martín de Porres].
- González, J. (2014). Una mirada del trabajo colaborativo en la escuela primaria desde las representaciones sociales. *Revista Ra Ximhai de la Universidad Autónoma Indígena de México*, 10(5), pp. 115-134. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46132134008>

- González, J. y Pazmiño, M. (2015). Cálculo e interpretación del Alfa de Cronbach para el caso de validación de la consistencia interna de un cuestionario, con dos posibles escalas tipo Likert. *Revista Publicando*, 2(1), pp. 62-67.
- González, M. (2017). *Aprendizaje colaborativo en la resolución de problemas matemáticos en entornos Google Classroom* [Tesis de maestría, Universidad Internacional de La Rioja, La Coruña].
- Graells P. (2002). Impacto de las TIC en la Educación. *Revista de investigación Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L.*, 50-68.
- Gros B. (2004). La construcción del conocimiento en la red: límites y posibilidades. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la sociedad de la Información, Universidad de Salamanca*. 2004(5)
https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_05/n5_art_gros.htm
- Gros, B., y Silva, J. (2005). La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales de aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 36(1), pp.1-14.
- Hassandoust, F. y Kazerouni, M. (2009). Implications knowledge sharing through E-Collaboration and Communication Tools. *Journal of Knowledge Management, Economics and Information Technology*, volumen 3, pp.1-8.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Editorial Mc Graw Hill.
- Huzco, J., y Romero, M. (2018). *Aplicación de las herramientas de Google APPS (Google Classroom y Google Drive) para el aprendizaje colaborativo de las alumnas del*

quinto año de la Institución educativa CNI N° 31 Nuestra Señora del Carmen – Yanacancha, Pasco [Tesis de pregrado, Universidad Daniel Alcides Carrión, Pasco].

Izenstark, A., y Leahy, K. L. (2015). Google Classroom for Librarians: Features and Opportunities. University of Rhode Island. *Revista Library Hi Tech News*, 32(9), pp. 1-3.

https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1016&context=lib_ps_pubs

Johnson, D., y Johnson, R. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Editorial Paidós.

Johnson, D. W., Johnson, R., y Holubec, E. J. (1994). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Editorial Paidós.

León, F., Bas, M. y Escudero, A. (2020). Autopercepción sobre habilidades digitales emergentes en estudiantes de Educación Superior. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, Número 62, pp. 91-101.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7180602>

Lolbé, Z. (2018). *La importancia del ambiente colaborativo en el aula*. [Blog].

https://www.knotion.com/news/la_importancia_del_ambiente_colaborativo_en_el_aula

López, P. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, 09(08), pp. 69-74.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es.

Muntané, J. (2010) Introducción a la Investigación Básica. *RAPD ONLINE*, Vol33(3), mayo-junio.

<file:///C:/Users/MSI/Downloads/RAPD%20Online%202010%20V33%20N3%2003.pdf>

Roca., E. (2014). *Cómo Mejorar Tus Habilidades Sociales*. ACDE Ediciones.

Roig, R., Antoli, J., Lledó, A., y Pellin, N. (2017). *Memorias del Programa de Redes-I3 CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2016-17.* (p 2564), Universidad de Alicante <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/72112>

Sanz, C., Madoz, C., y Alejandra Zángara, B. A. (2008). El trabajo colaborativo y cooperativo mediado por TICs. Herramientas informáticas utilizadas en la mediación y experiencias realizadas [conferencia]. *XIV Congreso Argentino de Ciencias de la Computación, Argentina.*

Soto, J., Torres, C. y Morales, C. (2014). Exploración de las dimensiones de la colaboración en línea en la universidad. *Revista Apertura de la Universidad de Guadalajara, 5(2).* <http://www.udqvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/420/343>

Tarazona, L. (2021). Explorando el impacto de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación básica regular peruana. Ministerio de Educación Escale. *EDUDATOS N°7* <http://escale.minedu.gob.pe/documents/10156/5232292/Edudatos+07+enero+2014.pdf>

Villalustre, L. y Del Moral, M. (2012). Estrategias innovadoras de explotación de la Web 2.0 para un aprendizaje en red exitoso. En R. Bao y J. Flores (coords.). *Las organizaciones virtuales y la evolución de la Web*. Universidad de San Martín de Porres / Fondo Editorial.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

Anexo 4. Ficha de validación de instrumentos

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

El trabajo colaborativo se da cuando dos o más personas trabajan juntas a través del intercambio de ideas y de pensamientos para lograr un objetivo común. Además, no solo comparten sus conocimientos, sino también sus habilidades y actitudes.

TÍTULO DE LA TESIS:	Plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Investigación en nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias de modelos educativos en Lima
AUTOR(ES):	Andrea Clara García Avendaño

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			
¿Cuál es la relación entre la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel-2021)?	Determinar cuál es la relación entre la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)	Existe una relación entre la plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)	V1: Plataforma Classroom V2: Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajos en la plataforma Classroom - Enlaces a documentos y/o plataformas en el Classroom. - Interacción o Mensajería a través de Classroom. - Evaluación y monitoreo del aprendizaje en la plataforma Classroom. - Interacción positiva - Intercambio de información - Habilidades sociales de comunicación - Habilidades digitales 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipo: Básico - Enfoque: Cuantitativo - Nivel: correlacional - causal - Diseño: No experimental - Temporalidad: Transversal - Unidad de análisis: los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel - 2021)

Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		Indicadores	Medios de Certificación (Fuente / Técnica)
<p>1. ¿Cuál es la relación entre la plataforma Classroom y la interdependencia positiva en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)?</p> <p>2. ¿Cuál es la relación entre la plataforma Classroom y las habilidades sociales de comunicación en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)?</p> <p>3. ¿Cuál es la relación entre la plataforma classroom y el intercambio de información de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel-2021)?</p>	<p>1. Determinar la relación entre la plataforma Classroom y la interdependencia positiva en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)</p> <p>2. Determinar cuál es la relación entre la plataforma Classroom y el intercambio de información de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel-2021).</p> <p>3. Determinar cuál es la relación entre la plataforma Google Classroom y las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel-2021)</p>	<p>1. Existe una relación entre la plataforma Classroom y la interdependencia positiva en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021).</p> <p>2. Existe una relación entre la plataforma Classroom y el intercambio de información en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)</p> <p>3. Existe una relación entre la plataforma Classroom y las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de la educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)</p>	<p>V1: Plataforma Classroom</p> <p>V2: Aprendizaje colaborativo</p>	<p>- Organización de tareas en la plataforma Classroom.</p> <p>- Cumplimiento de las instrucciones en la plataforma Classroom.</p> <p>- Uso del Google Drive en las sesiones de clase.</p> <p>- Acceso a otras plataformas digitales</p> <p>- Envía mensajes y/o comentarios</p> <p>- Recibe mensajes y/o comentarios</p> <p>- Evaluación en la plataforma Classroom.</p> <p>- Retroalimentación en la plataforma Classroom</p> <p>- Colabora con sus compañeros en las tareas que involucran al grupo</p> <p>- Fomenta el compromiso, personal y grupal, respecto a las tareas.</p> <p>- Comparte sus ideas y conocimientos de forma sincrónica y asincrónica.</p> <p>- Revisa y analiza la información de los demás.</p>	<p>Cuestionario</p>

<p>4. ¿Cuál es la relación entre la plataforma Classroom y las habilidades digitales de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel-2021)?</p>	<p>4. ¿Determinar cuál es la relación entre la plataforma Classroom y las habilidades digitales de los estudiantes de la Institución educativa privada San Juan Bosco (San Miguel-2021)?</p>	<p>4. Existe una relación entre la plataforma Classroom y las habilidades digitales en los estudiantes de primaria de la Institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel-2021).</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Participa y brinda sus opiniones con libertad. - Promueve y motiva la participación de los demás. - Uso adecuado de herramientas digitales. - Comparte su conocimiento sobre herramientas digitales. 	
---	--	---	--	---	--

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1

Variable 1: Plataforma Classroom		
Definición conceptual: Es una herramienta de Google que concede un recurso didáctico tanto a los docentes como a los estudiantes, en la que se puede incluir materiales educativos para desarrollar habilidades en los estudiantes y ser usada de manera sincrónica o asincrónicamente.		
Instrumento: Cuestionario		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
D1 Trabajos en la plataforma Google Classroom	I1 Organización de tareas en la plataforma Classroom.	¿Leo los anuncios que el/la docente publican en el tablón?
		¿Utilizo la sección Calendario de Google para ver las tareas que tengo programadas?
		¿Reviso, con atención, las tareas programadas por el/la docente?
	I2 Cumplimiento de las instrucciones en la plataforma Classroom.	¿Resuelvo cada tarea tomando en cuenta las indicaciones brindadas por el/la docente?
		¿Entrego la tarea asignada, antes del plazo establecido por el/la docente en la plataforma Classroom?
D2 Enlaces a documentos y/o plataformas en el GC	I1 Uso del Google Drive en las sesiones de clase.	¿Utilizo la carpeta de Drive de Classroom para ubicar los archivos trabajados en las clases?
		¿Ingreso a los enlaces de drive ubicados en las tareas o anuncios de la plataforma Classroom?
		¿Utilizo los enlaces drive para realizar las tareas de la plataforma Classroom?

	I2 Acceso a otras plataformas digitales	¿Participo en otras plataformas como Kahoot, Quizziz, Padlet desde la plataforma Classroom?
		¿Resuelvo mis tareas adjuntando enlaces de otras plataformas a la plataforma Classroom?
D3 Interacción o Mensajería a través de GC	I1 Envía mensajes y/o comentarios	¿Envío comentarios a mis compañeros(as) respecto a las tareas en el GC?
		¿Envío mensajes a las cuentas de correo de mis compañeros(as) desde mi Classroom?
		¿Realizo preguntas a mi docente, desde mi GC, cuando no comprendo una tarea?
	I2 Recibe mensajes y/o comentarios	¿Recibo comentarios de mis compañeros(as) sobre las tareas asignadas?
		¿Me guío de los comentarios y/o mensajes que veo en el GC para realizar mis tareas?
D4 Evaluación y monitoreo del aprendizaje en el GC	I1 Evaluación en Google Classroom	¿Observo la rúbrica o criterios de éxito con los que seré evaluado en en la plataforma Classroom?
		¿Recibo retroalimentación de mis trabajos, por parte de mis docentes, en la plataforma Classroom?
		¿Recibo la calificación de mis tareas en la plataforma Classroom?
	I2 Retroalimentación en Google classroom	¿Tomo en cuenta las recomendaciones brindadas por mi docente, en la PC, para mejorar mis tareas?
		¿Respondo a los comentarios que mi docente realiza en la PC, sobre mis tareas, en caso no esté de acuerdo?

Tabla 2*Operacionalización de la variable 2*

Variable: Aprendizaje colaborativo		
Definición conceptual: El aprendizaje colaborativo es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia.		
Instrumento: Cuestionario		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
D1 Interdependencia positiva	I1 Colabora con sus compañeros en las tareas que involucran al grupo.	¿Brindo sugerencias a mis compañeros para que mejoren su desempeño en el trabajo?
		¿Apoyo a mis compañeros de grupo cuando tienen dudas o dificultades para avanzar el trabajo?
		¿Felicitó o agradezco a mis compañeros al cumplir con sus responsabilidades dentro del equipo?
	I2 Fomenta el compromiso, personal y grupal, respecto a las tareas.	¿Cumplo con las tareas asignadas dentro de mi grupo de trabajo?
¿Converso con mis compañeros para que cumplan con su parte del trabajo?		
D2 Intercambio de información	I1 Comparte sus ideas y conocimientos de forma sincrónica y asincrónica	¿Comparto mis ideas y la información que tengo a mis compañeros para contribuir en el trabajo?
		¿Acepto las opiniones e información de mis compañeros para mejorar el trabajo?
		¿Busco información con mis compañeros, dentro y fuera del horario de clases?
	I2 Revisa y analiza la información de los demás	¿Leo con cuidado la información enviada por mis compañeros?

		¿Promuevo el uso de la información enviada por mis compañeros, en el trabajo?
D3 Habilidades sociales de comunicación.	I1 Participa y brinda sus opiniones con libertad.	¿Participo con mis aportes en los espacios de trabajo, con mis compañeros de grupo?
		¿Me comunico con mis compañeros cuando desconozco un tema?
		¿Hablo directamente con mis compañeros de grupo cuando se me presentan dificultades?
	I2 Promueve y motiva la participación de los demás	¿Animo a mis compañeros cuando no participan activamente en el grupo?
		¿Brindo estrategias a mis compañeros para perder la timidez o vergüenza al presentar un trabajo?
	D4 Habilidades digitales	I1 Uso adecuado de herramientas digitales
¿Respeto las netiquetas (normas de convivencia) al trabajar con mis compañeros en una plataforma virtual?		
¿Protejo mi información personal y la información de mi trabajo, al participar en una plataforma virtual?		
I2 Comparte su conocimiento sobre herramientas digitales		¿Enseño el manejo de las plataformas virtuales a mis compañeros, en caso no las conozcan?
		¿Ayudo a mis compañeros a solucionar problemas que se les presenten al utilizar una plataforma virtual?

ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Nombre del Instrumento:		Cuestionario			
Autor del Instrumento:		Andrea García Avendaño			
Definición Conceptual:		Es un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos del proyecto de investigación. El cuestionario permite estandarizar e integrar el proceso de recopilación de datos.			
Población:		Estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)			
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala	
				SÍ	NO
				1	2
Plataforma Google Classroom	D1 Trabajos en la plataforma Classroom	I1 Organización de tareas en la plataforma C	1. ¿Leo los anuncios que el/la docente publican en el tablón?		
			2. ¿Utilizo la sección Calendario de Google para ver las tareas que tengo programadas?		
			3. ¿Reviso, con atención, las tareas programadas por el/la docente?		
		I2 Cumplimiento de las instrucciones en la plataforma Classroom.	4. ¿Resuelvo cada tarea tomando en cuenta las indicaciones brindadas por el/la docente?		
			5. ¿Entrego la tarea asignada, antes del plazo establecido por el/la docente en la plataforma Classroom?		
Plataforma Classroom	D2 Enlaces a documentos y/o plataformas en el GC	I1 Uso del Google Drive en las sesiones de clase	6. ¿Utilizo la carpeta de Drive de la plataforma Classroom para ubicar los archivos trabajados en las clases?		
			7.		
			8. ¿Ingreso a los enlaces de drive ubicados en las tareas o anuncios de la plataforma Classroom?		
			9. ¿Utilizo los enlaces drive para realizar las tareas de la plataforma Classroom?		

		I2 Acceso a otras plataformas digitales	10. ¿Participo en otras plataformas como Kahoot, Quizziz, Padlet desde la plataforma Classroom?		
			11. ¿Resuelvo mis tareas adjuntando enlaces de otras plataformas, al GC?		
	D3 Interacción o Mensajería a través de la plataforma Classroom.	I1 Envía mensajes y/o comentarios	12. ¿Envío comentarios a mis compañeros(as) respecto a las tareas en el GC?		
			13. ¿Envío mensajes a las cuentas de correo de mis compañeros(as) desde mi GC?		
			14. ¿Realizo preguntas a mi docente, desde mi GC, cuando no comprendo una tarea?		
		I2 Recibe mensajes y/o comentarios	15. ¿Recibo comentarios de mis compañeros(as) sobre las tareas asignadas?		
			16. ¿Me guío de los comentarios y/o mensajes que veo en el GC para realizar mis tareas?		
		D4 Evaluación y monitoreo del aprendizaje en el GC	I1 Evaluación en la plataforma Classroom	17. ¿Observo la rúbrica o criterios de éxito con los que seré evaluado en la plataforma Classroom?	
	18. ¿Recibo retroalimentación de mis trabajos, por parte de mis docentes, la plataforma Classroom?				
	19. ¿Recibo la calificación de mis tareas en la plataforma Classroom?				
	I2 Retroalimentación en la plataforma Classroom		20. ¿Tomo en cuenta las recomendaciones brindadas por mi docente, en el GC, para mejorar mis tareas?		
21. ¿Respondo a los comentarios que mi docente realiza en el GC, sobre mis tareas, en caso no esté de acuerdo?					

Nombre del Instrumento:		Cuestionario			
Autor del Instrumento:		Andrea García Avendaño			
Definición Conceptual:		Es un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos del proyecto de investigación. El cuestionario permite estandarizar e integrar el proceso de recopilación de datos.			
Población:		Estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)			
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala	
				SÍ	NO
				1	2
	D1 Interacción positiva	I1 Colabora con sus compañeros en las tareas que involucran al grupo	1. ¿Brindo sugerencias a mis compañeros para que mejoren su desempeño en el trabajo?		
			2. ¿Apoyo a mis compañeros de grupo cuando tienen dudas o dificultades para avanzar el trabajo?		
			3. ¿Felicitó o agradezco a mis compañeros al cumplir con sus responsabilidades dentro del equipo?		
		I2 Fomenta el compromiso, personal y grupal, respecto a las tareas.	4. ¿Cumplo con las tareas asignadas dentro de mi grupo de trabajo?		
			5. ¿Converso con mis compañeros para que cumplan con su parte del trabajo?		
D2 Intercambio de información	I1 Comparte sus ideas y conocimientos de forma sincrónica y asincrónica	6. ¿Comparto mis ideas y la información que tengo a mis compañeros para contribuir en el trabajo?			
		7.			
		8. ¿Acepto las opiniones e información de mis compañeros para mejorar el trabajo?			
		9.			
	10. ¿Busco información con mis compañeros, dentro y fuera del horario de clases?				
I2 Revisa y analiza la	11. ¿Leo con cuidado la información enviada por mis compañeros?				

		información de los demás	12. ¿Promuevo el uso de la información enviada por mis compañeros, en el trabajo?		
D3	Habilidades sociales de comunicación	I1 Participa y brinda sus opiniones con libertad	13. ¿Participo con mis aportes en los espacios de trabajo, con mis compañeros de grupo?		
			14. ¿Me comunico con mis compañeros cuando desconozco un tema?		
			15. ¿Hablo directamente con mis compañeros de grupo cuando se me presentan dificultades?		
		I2 Promueve y motiva la participación de los demás	16. ¿Animo a mis compañeros cuando no participan activamente en el grupo?		
			17. ¿Brindo estrategias a mis compañeros para perder la timidez o vergüenza al presentar un trabajo?		
		D4	Habilidades digitales	I1 Uso adecuado de herramientas digitales	18. ¿Utilizo plataformas virtuales para el trabajo conjunto de los miembros de mi grupo?
19. ¿Respeto las netiquetas (normas de convivencia) al trabajar con mis compañeros en una plataforma virtual?					
20. ¿Protejo mi información personal y la información de mi trabajo, al participar en una plataforma virtual?					
I2 Comparte su conocimiento sobre herramientas digitales	21. ¿Enseño el manejo de las plataformas virtuales a mis compañeros, en caso no las conozcan?				
	22. ¿Ayudo a mis compañeros a solucionar problemas que se les presenten al utilizar una plataforma virtual?				

ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

JUICIO DE EXPERTO 1

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	Plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)
Línea de investigación:	

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
García Avendaño Andrea Clara	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma

Santa Anita, xx de octubre del 2017

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<p>1. SUFICIENCIA:</p> <p>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
<p>2. CLARIDAD:</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>3. COHERENCIA :</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<p>4. RELEVANCIA:</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS


Fuente:

Adaptado de:

www.humana.unal.co/psicometria/files/71113/8574/5708/articulo3_juicio_de_expert

o_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Jhonny Richard Rodríguez Barboza
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad 35 años
Profesión:	Docente
Especialidad:	Idioma extranjero – Inglés
Años de experiencia:	10
Cargo que desempeña actualmente:	Docente e investigador
Institución donde labora:	Universidad San Ignacio de Loyola
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo con la rúbrica.

Tabla 1

Variable 1 Plataforma Classroom

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea García Avendaño					
Variable 1:	Plataforma Classroom					
Definición Conceptual:	Es una herramienta de Google que concede un recurso didáctico tanto a los docentes como a los estudiantes, en la que se puede incluir materiales educativos para desarrollar habilidades en los estudiantes y ser usada de manera sincrónica o asincrónica.					
Población:	Estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Trabajos en la plataforma Classroom	Leo los anuncios que el/la docente publican en el tablón	4	4	4	4	
	Utilizo la sección Calendario de Google para ver las tareas que tengo programadas.	4	4	4	4	
	Reviso, con atención, las tareas programadas por el/la docente.	4	4	4	4	
	Resuelvo cada tarea tomando en cuenta las indicaciones brindadas por el/la docente.	4	4	4	4	
	Entrego la tarea asignada, antes del plazo establecido por el/la docente en la plataforma Classroom.	4	4	4	4	

D2: Enlaces a documentos y/o plataformas en Classroom	Utilizo la carpeta de Drive de la plataforma Classroom para ubicar los archivos trabajados en las clases.	4	4	4	4	
	Ingreso a los enlaces de drive ubicados en las tareas o anuncios la plataforma Classroom	4	4	4	4	
	Utilizo los enlaces drive para realizar las tareas la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Participo en otras plataformas como Kahoot, Quizziz, Padlet desde la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Resuelvo mis tareas adjuntando enlaces de otras plataformas al GC.	4	4	4	4	
D3: Interacción y/o Mensajería a través de GC	Envío comentarios a mis compañeros(as) respecto a las tareas, la plataforma Classroom.	4	4	4	3	
	Envío mensajes a las cuentas de correo de mis compañeros(as) desde la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Realizo preguntas a mi docente, desde la plataforma Classroom, cuando no comprendo una tarea.	4	4	4	4	
	Recibo comentarios de mis compañeros(as) sobre las tareas asignadas.	4	4	4	4	
	Me guío de los comentarios y/o mensajes que veo la plataforma Classroom para realizar mis tareas.	4	4	4	4	
D4: Evaluación y monitoreo del aprendizaje en el GC	Observo la rúbrica o criterios de éxito con los que seré evaluado en la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Recibo retroalimentación de mis trabajos, por parte de mis docentes, en la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Recibo la calificación de mis tareas en la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Tomo en cuenta las recomendaciones brindadas por mi docente, la plataforma Classroom, para mejorar mis tareas.	4	4	4	4	
	Respondo a los comentarios que mi docente realiza la plataforma Classroom, sobre mis tareas, en caso no esté de acuerdo.	4	3	4	3	

Tabla 2*Variable 2 Aprendizaje colaborativo*

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea García Avendaño					
Variable 2:	Aprendizaje colaborativo					
Definición Conceptual:	El instrumento básico utilizado en la investigación por encuesta es el cuestionario, que podemos definir como el «documento que recoge de forma organizada los indicadores de las variables implicadas en el objetivo de la encuesta»					
Población:	Estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Interacción positiva	Brindo sugerencias a mis compañeros para que mejoren su desempeño en el trabajo.	4	4	4	4	
	Apoyo a mis compañeros de grupo cuando tienen dudas o dificultades para avanzar el trabajo.	4	4	4	4	
	Felicito o agradezco a mis compañeros al cumplir con sus responsabilidades dentro del equipo.	4	4	4	4	
	Cumplo con las tareas asignadas dentro de mi grupo de trabajo.	4	4	4	4	
	Converso con mis compañeros para que cumplan con su parte del trabajo.	4	4	4	4	
D2: Intercambio de información	Comparto mis ideas y la información que tengo a mis compañeros para contribuir en el trabajo.	4	4	4	4	
	Acepto las opiniones e información de mis compañeros para mejorar el trabajo.	4	4	4	4	
	Busco información con mis compañeros, dentro y fuera del horario de clases.	4	4	4	4	
	Leo con cuidado la información enviada por mis compañeros.	4	4	4	4	

	Promuevo el uso de la información enviada por mis compañeros, en el trabajo.	4	4	4	4	
D3: Habilidades sociales de comunicación	Participo con mis aportes en los espacios de trabajo, con mis compañeros de grupo.	4	4	4	4	
	Me comunico con mis compañeros cuando desconozco un tema.	4	4	4	4	
	Hablo directamente con mis compañeros de grupo cuando se me presentan dificultades.	4	4	4	4	
	Animo a mis compañeros cuando no participan activamente en el grupo.	4	4	4	4	
	Brindo estrategias a mis compañeros para perder la timidez o vergüenza al presentar un trabajo.	4	4	4	4	
D4: Habilidades digitales	Utilizo plataformas virtuales para el trabajo conjunto de los miembros de mi grupo.	4	4	4	4	
	Respeto las netiquetas (normas de convivencia) al trabajar con mis compañeros en una plataforma virtual.	4	4	4	4	
	Protejo mi información personal y la información de mi trabajo, al participar en una plataforma virtual.	4	4	4	4	
	Enseño el manejo de las plataformas virtuales a mis compañeros, en caso no las conozcan.	4	4	4	4	
	Ayudo a mis compañeros a solucionar problemas que se les presenten al utilizar una plataforma virtual.	4	4	4	4	



ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

JUICIO DE EXPERTO 2

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
 4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	Plataforma Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San miguel -2021)
Línea de investigación:	

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
García Avendaño Andrea Clara	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma

Santa Anita, xx de Octubre del 2021

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<p>5. SUFICIENCIA</p> <p>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
<p>6. CLARIDAD:</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>7. COHERENCIA:</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<p>8. RELEVANCIA</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.


RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Fuente:

Adaptado de:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Geraldine Amelia Avila Sánchez
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad 35 años
Profesión:	Docente
Especialidad:	Historia, Geografía y Economía
Años de experiencia:	13
Cargo que desempeña actualmente:	Docente e investigadora
Institución donde labora:	Universidad Peruana Cayetano Heredia
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo con la rúbrica.

Tabla 1

Variable 1 Plataforma Classroom

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea García Avendaño					
Variable 1:	Plataforma Classroom					
Definición Conceptual:	Es una herramienta de Google que concede un recurso didáctico tanto a los docentes como a los estudiantes, en la que se puede incluir materiales educativos para desarrollar habilidades en los estudiantes y ser usada de manera sincrónica o asincrónica.					
Población:	Estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Trabajos en la plataforma Classroom	Leo los anuncios que el/la docente publican en el tablón	4	4	4	4	
	Utilizo la sección Calendario de Google para ver las tareas que tengo programadas.	4	4	4	4	
	Reviso, con atención, las tareas programadas por el/la docente.	4	4	4	4	
	Resuelvo cada tarea tomando en cuenta las indicaciones brindadas por el/la docente.	4	4	4	4	
	Entrego la tarea asignada, antes del plazo establecido por el/la docente en la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
D2: Enlaces a documentos y/o	Utilizo la carpeta de Drive de GC para ubicar los archivos trabajados en las clases.	4	4	4	4	

plataformas la plataforma Classroom	Ingreso a los enlaces de drive ubicados en las tareas o anuncios de la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Utilizo los enlaces drive para realizar las tareas la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Participo en otras plataformas como Kahoot, Quizziz, Padlet desde el GC.	4	4	4	4	
	Resuelvo mis tareas adjuntando enlaces de otras plataformas al GC.	4	4	4	4	
D3: Interacción y/o Mensajería a través de la plataforma Classroom.	Envío comentarios a mis compañeros(as) respecto a las tareas, en la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Envío mensajes a las cuentas de correo de mis compañeros(as) desde la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Realizo preguntas a mi docente, desde la plataforma Classroom, cuando no comprendo una tarea.	4	4	4	4	
	Recibo comentarios de mis compañeros(as) sobre las tareas asignadas.	4	4	4	4	
	Me guío de los comentarios y/o mensajes que veo en la plataforma Classroom para realizar mis tareas.	4	4	4	4	
	D4: Evaluación y monitoreo del aprendizaje en la plataforma Classroom.	Observo la rúbrica o criterios de éxito con los que seré evaluado en la plataforma Classroom.	4	4	4	4
Recibo retroalimentación de mis trabajos, por parte de mis docentes, en el GC.		4	4	4	4	
Recibo la calificación de mis tareas en el GC.		4	4	4	4	
Tomo en cuenta las recomendaciones brindadas por mi docente, en la PC, para mejorar mis tareas.		4	4	4	4	
Respondo a los comentarios que mi docente realiza en la PC, sobre mis tareas, en caso no esté de acuerdo.		4	4	3	3	

Tabla 2*Variable 2 Aprendizaje colaborativo*

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea García Avendaño					
Variable 2:	Aprendizaje colaborativo					
Definición Conceptual:	El aprendizaje colaborativo es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia.					
Población:	Estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel -2021)					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Interacción positiva	Brindo sugerencias a mis compañeros para que mejoren su desempeño en el trabajo.	4	4	4	4	
	Apoyo a mis compañeros de grupo cuando tienen dudas o dificultades para avanzar el trabajo.	4	4	4	4	
	Felicito o agradezco a mis compañeros al cumplir con sus responsabilidades dentro del equipo.	4	4	4	4	
	Cumplo con las tareas asignadas dentro de mi grupo de trabajo.	4	4	4	4	
	Converso con mis compañeros para que cumplan con su parte del trabajo.	4	4	4	4	
D2: Intercambio de información	Comparto mis ideas y la información que tengo a mis compañeros para contribuir en el trabajo.	4	4	4	4	
	Acepto las opiniones e información de mis compañeros para mejorar el trabajo.	4	4	4	4	
	Busco información con mis compañeros, dentro y fuera del horario de clases.	4	4	4	4	

	Leo con cuidado la información enviada por mis compañeros.	4	4	4	4	
	Promuevo el uso de la información enviada por mis compañeros, en el trabajo.	4	4	4	3	
D3: Habilidades sociales de comunicación	Participo con mis aportes en los espacios de trabajo, con mis compañeros de grupo.	4	4	4	4	
	Me comunico con mis compañeros cuando desconozco un tema.	4	4	4	4	
	Hablo directamente con mis compañeros de grupo cuando se me presentan dificultades.	4	4	4	4	
	Animo a mis compañeros cuando no participan activamente en el grupo.	4	4	4	4	
	Brindo estrategias a mis compañeros para perder la timidez o vergüenza al presentar un trabajo.	4	3	4	4	Por ser niños tal vez cambiar a: "doy sugerencias".
D4: Habilidades digitales	Utilizo plataformas virtuales para el trabajo conjunto de los miembros de mi grupo.	4	4	4	4	
	Respeto las netiquetas (normas de convivencia) al trabajar con mis compañeros en una plataforma virtual.	4	4	4	4	
	Protejo mi información personal y la información de mi trabajo, al participar en una plataforma virtual.	4	3	4	4	
	Enseño el manejo de las plataformas virtuales a mis compañeros, en caso no las conozcan.	4	4	4	4	
	Ayudo a mis compañeros a solucionar problemas que se les presenten al utilizar una plataforma virtual.	4	4	4	4	



ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

JUICIO DE EXPERTO 3

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
 4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


3. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	Plataforma Google Classroom y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (san miguel -2021)
Línea de investigación:	

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
García Avendaño Andrea Clara	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma

Santa Anita, xx de Octubre del 2017

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<p>9. SUFICIENCIA:</p> <p>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
<p>10. CLARIDAD:</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>11. COHERENCIA :</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<p>12. RELEVANCIA:</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

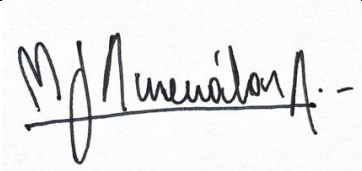
RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Fuente:

Adaptado de:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	María Josefina Amenábar Auad
Sexo:	Hombre () Mujer (x) Edad 36 años
Profesión:	Profesora
Especialidad:	Educación física, Magíster en Motricidad infantil
Años de experiencia:	15
Cargo que desempeña actualmente:	Profesora de educación física
Institución donde labora:	The Grange school (Santiago, Chile)
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo con la rúbrica.

Tabla 1

Variable 1 Plataforma Google Classroom

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea García Avendaño					
Variable 1:	Uso de la plataforma Classroom					
Definición Conceptual:	Es una herramienta de Google que concede un recurso didáctico tanto a los docentes como a los estudiantes, en la que se puede incluir materiales educativos para desarrollar habilidades en los estudiantes y ser usada de manera sincrónica o asincrónica.					
Población:	Estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Trabajos en la plataforma Classroom	Leo los anuncios que el/la docente publican en el tablón	4	4	4	4	
	Utilizo la sección Calendario de Google para ver las tareas que tengo programadas.	4	4	4	4	
	Reviso, con atención, las tareas programadas por el/la docente.	4	4	4	3	
	Resuelvo cada tarea tomando en cuenta las indicaciones brindadas por el/la docente.	4	4	4	4	
	Entrego la tarea asignada, antes del plazo establecido por el/la docente en el GC.	4	3	4	4	“en el plazo, o antes...”
D2: Enlaces a documentos y/o plataformas en la plataforma Classroom.	Utilizo la carpeta de Drive de GC para ubicar los archivos trabajados en las clases.	4	4	4	4	
	Ingreso a los enlaces de drive ubicados en las tareas o anuncios del GC.	4	4	4	4	

	Utilizo los enlaces drive para realizar las tareas del GC.	4	4	4	4	
	Participo en otras plataformas como Kahoot, Quizziz, Padlet desde el GC.	4	4	4	4	
	Resuelvo mis tareas adjuntando enlaces de otras plataformas al GC.	4	4	4	4	
D3: Interacción y/o Mensajería a través de la plataforma Classroom.	Envío comentarios a mis compañeros(as) respecto a las tareas, en la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Envío mensajes a las cuentas de correo de mis compañeros(as) desde la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Realizo preguntas a mi docente, desde mi GC, cuando no comprendo una tarea.	4	4	4	4	
	Recibo comentarios de mis compañeros(as) sobre las tareas asignadas.	4	4	4	4	
	Me guío de los comentarios y/o mensajes que veo en el GC para realizar mis tareas.	4	4	4	4	
D4: Evaluación y monitoreo del aprendizaje la plataforma Classroom.	Observo la rúbrica o criterios de éxito con los que seré evaluado en la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Recibo retroalimentación de mis trabajos, por parte de mis docentes, en la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Recibo la calificación de mis tareas en la plataforma Classroom.	4	4	4	4	
	Tomo en cuenta las recomendaciones brindadas por mi docente, en el GC, para mejorar mis tareas.	4	4	4	4	
	Respondo a los comentarios que mi docente realiza en el GC, sobre mis tareas, en caso no esté de acuerdo.	4	4	4	4	

Tabla 2

Variable 2 Aprendizaje colaborativo

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea García Avendaño					
Variable 2:	Aprendizaje colaborativo					
Definición Conceptual:	El aprendizaje colaborativo es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia.					
Población:	Estudiantes de primaria de la institución educativa privada San Juan Bosco, (San Miguel, 2021)					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Interacción positiva	Brindo sugerencias a mis compañeros para que mejoren su desempeño en el trabajo.	4	4	4	4	
	Apoyo a mis compañeros de grupo cuando tienen dudas o dificultades para avanzar el trabajo.	4	4	4	4	
	Felicito o agradezco a mis compañeros al cumplir con sus responsabilidades dentro del equipo.	4	4	4	4	
	Cumplo con las tareas asignadas dentro de mi grupo de trabajo.	4	4	4	4	
	Converso con mis compañeros para que cumplan con su parte del trabajo.	4	4	4	4	
D2: Intercambio de información	Comparto mis ideas y la información que tengo a mis compañeros para contribuir en el trabajo.	4	4	4	4	
	Acepto las opiniones e información de mis compañeros para mejorar el trabajo.	4	4	4	4	
	Busco información con mis compañeros, dentro y fuera del horario de clases.	4	4	4	3	

	Leo con cuidado la información enviada por mis compañeros.	4	4	4	4	
	Promuevo el uso de la información enviada por mis compañeros, en el trabajo.	4	4	4	4	
D3: Habilidades sociales de comunicación	Participo con mis aportes en los espacios de trabajo, con mis compañeros de grupo.	4	4	4	4	
	Me comunico con mis compañeros cuando desconozco un tema.	4	4	4	4	
	Hablo directamente con mis compañeros de grupo cuando se me presentan dificultades.	4	4	4	4	
	Animo a mis compañeros cuando no participan activamente en el grupo.	4	4	4	4	
	Brindo estrategias a mis compañeros para perder la timidez o vergüenza al presentar un trabajo.	4	4	4	4	
D4: Habilidades digitales	Utilizo plataformas virtuales para el trabajo conjunto de los miembros de mi grupo.	4	4	4	4	
	Respeto las netiquetas (normas de convivencia) al trabajar con mis compañeros en una plataforma virtual.	4	4	4	4	
	Protejo mi información personal y la información de mi trabajo, al participar en una plataforma virtual.	4	4	4	4	
	Enseño el manejo de las plataformas virtuales a mis compañeros, en caso no las conozcan.	4	4	4	4	
	Ayudo a mis compañeros a solucionar problemas que se les presenten al utilizar una plataforma virtual.	4	4	4	4	