

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE



TRABAJO PARA OPTAR AL GRADO DE MAESTRO (A) EN:
DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

TEMA:
**“USO DE GOOGLE CLASSROOM EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE NIVEL BÁSICO”**

PRESENTADO POR:
ING. MARLENE ELIZABETH HERNÁNDEZ DÍAZ
ING. DILCIA ESMERALDA RAMÍREZ LÓPEZ
LIC. TANIA EMISELA SALMERÓN SORTO

ASESOR:
MSC. OSCAR ARMANDO VILLATORO CANALES

EL SALVADOR, SAN MIGUEL, 29 DE SEPTIEMBRE DEL 2025

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	8
1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	8
1.2 DELIMITACIONES.....	10
1.2.1 DELIMITACIÓN ESPACIAL.....	10
1.2.2 DELIMITACIÓN TEMPORAL	10
1.2.3 DELIMITACIÓN TEMÁTICA.....	10
1.2.4 ALCANCES	11
1.2.5 LIMITACIONES.....	11
1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	11
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	12
1.5 OBJETIVOS.....	13
1.5.1 OBJETIVO GENERAL	13
1.5.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	13
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	14
2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS.....	14
2.1.1 LA TECNOLOGÍA	14
2.1.2 LA EDUCACIÓN	15
2.1.3 EVOLUCION DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN.....	16
2.1.4 ORIGEN DE GOOGLE CLASSROOM.....	17
2.1.5 INTRODUCCIÓN DE GOOGLE CLASSROOM EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EL SALVADOR.....	18
2.2 ELEMENTOS TEÓRICOS	20
2.2.1 TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y SU ROL EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.....	20
2.2.2 GOOGLE CLASSROOM COMO PLATAFORMA EDUCATIVA.....	21
2.2.3 USO DE GOOGLE CLASSROOM EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.....	24
2.2.4 ROL DEL DOCENTE EN EL USO DE GOOGLE CLASSROOM	25
2.2.5 FUNCIONALIDADES PEDAGÓGICAS CLAVE (COMUNICACIÓN, EVALUACIÓN, ORGANIZACIÓN).....	26
2.3 PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN BÁSICA	28
2.3.1 ENFOQUES TEÓRICOS DEL APRENDIZAJE: CONSTRUCTIVISMO, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y CONECTIVISMO	29
2.3.2 COMPONENTES DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: PLANIFICACIÓN, DESARROLLO Y EVALUACIÓN.....	34

2.3.3	INTERACCIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES	35
2.3.4	ROL DEL DOCENTE COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE.....	37
2.3.5	PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ESTUDIANTE EN EL ENTORNO VIRTUAL	39
2.3.6	INFLUENCIA DE LOS ENTORNOS DIGITALES EN LOS PROCESOS COGNITIVOS Y AFECTIVOS DEL APRENDIZAJE.....	40
2.4	ARTICULACIÓN ENTRE GOOGLE CLASSROOM Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	41
2.5	VINCULACIÓN ENTRE LAS FUNCIONALIDADES DE GOOGLE CLASSROOM Y LOS MOMENTOS DEL PROCESO DIDÁCTICO	42
2.6	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	43
2.7	OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	45
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....		47
3.1	TIPO DE ESTUDIO.....	47
3.1.1	DESCRIPTIVO.....	47
3.2	ENFOQUE.....	48
3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA	48
3.3.1	POBLACIÓN.....	48
3.3.2	MUESTRA	48
3.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	50
3.4.1	TÉCNICAS.....	50
3.4.2	INSTRUMENTOS	50
3.5	ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN	51
3.6	PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS 53	
CAPÍTULO IV: HALLAZGOS EN LA INVESTIGACIÓN		55
4.1	PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	55
4.1.1	RESUMEN POR PREGUNTA DE LA ENTREVISTA A DOCENTES	56
4.1.2	RESUMEN POR PREGUNTA DE LA ENTREVISTA A ESTUDIANTES	60
4.1.3	TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN	63
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTA.....		69
5.1	CONCLUSIONES	69
5.2	RECOMENDACIONES.....	70
5.3	PROPUESTA METODOLÓGICA	71
GLOSARIO		74

BIBLIOGRAFÍA	78
ANEXOS	83

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la adopción de tecnologías digitales en el campo de la educación ha revolucionado de manera significativa los procesos de enseñanza y aprendizaje. Google Classroom, entre las diversas plataformas existentes, se ha consolidado como una de las herramientas más usadas por instituciones educativas a nivel mundial, a causa de su facilidad de uso, accesibilidad y su capacidad para promover una enseñanza más activa, colaborativa y ajustable a las necesidades de la situación actual. En este contexto, el presente estudio tuvo como propósito analizar el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas, una institución ubicada en la zona rural del Distrito de Alegría, en el departamento de Usulután.

La elección del tema surgió del interés por comprender cómo la herramienta tecnológica benefició en la calidad educativa, especialmente en contextos donde su implementación aún enfrentaba diversos desafíos. La investigación se enfocó en explorar las actividades académicas desarrolladas, describió las experiencias de docentes y estudiantes, determinó las fortalezas y debilidades percibidas y finalmente, elaboró una propuesta metodológica que contribuyera a optimizar su aprovechamiento. Este estudio se motivó por el deseo de fortalecer el proceso educativo en entornos escolares que buscan adaptarse a los cambios tecnológicos mediante estrategias más efectivas e inclusivas.

Esta investigación adquirió relevancia al desarrollarse en un contexto rural con condiciones tecnológicas particulares, lo cual presentó un escenario común en muchas instituciones educativas del país. Los hallazgos permitieron aportar información útil para comprender cómo se implementó esta herramienta en entornos educativos similares y, a partir de ello, proponer estrategias que fortalecieran su integración en el aula, promoviendo una enseñanza más eficaz mediante el uso de recursos digitales.

El Capítulo I expuso la problemática central del estudio, enfocándose en el uso de la plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas. Se explicó la situación actual de su implementación, identificando las técnicas pedagógicas que utilizan los docentes. Además, se detallaron las delimitaciones del estudio, sus alcances y limitaciones. Este capítulo también expuso el enunciado del problema, la justificación de la investigación y los objetivos que guiaron el desarrollo del trabajo.

El Capítulo II desarrolló el marco teórico que sustentó la investigación, abordando antecedentes históricos de la tecnología y la educación, así como su evolución conjunta. Se analizó el origen y la implementación de Google Classroom, con énfasis en su introducción en el contexto educativo salvadoreño. Además, se profundizó en conceptos clave como tecnología educativa, su papel en la educación básica y las funcionalidades pedagógicas. En este capítulo se explicó el proceso de enseñanza-aprendizaje desde diversas teorías como el constructivismo, aprendizaje significativo y conectivismo, abordando también la planificación, desarrollo y evaluación en entornos virtuales. Se destacó el rol del docente como mediador y la participación activa del estudiante en entornos digitales. Asimismo, se estudió la influencia de los entornos digitales en los procesos cognitivos y afectivos del aprendizaje. Posteriormente, se articularon las funcionalidades, se incluyó la definición de términos básicos y operacionalización de las categorías de análisis.

El Capítulo III expuso la metodología empleada para desarrollar la investigación. Se describió el tipo de estudio, el cual fue de enfoque descriptivo, y se detalló el método utilizado. Además, se definió la población y muestra seleccionada, enfocándose en estudiantes y docentes del nivel básico. Se presentaron las técnicas e instrumentos aplicados para la recolección de datos, así como las etapas que conformaron el proceso investigativo. Finalmente, se explicó el procedimiento seguido para el análisis e interpretación de los resultados obtenidos durante el estudio.

La investigación se centró en comprender cómo esta plataforma digital fue utilizada por docentes y estudiantes dentro del aula, explorando las actividades educativas que se llevaron a cabo en ella y cómo se incorporaron sus funciones en la práctica pedagógica diaria. Para ello, se utilizó una metodología cualitativa con un enfoque descriptivo, utilizando instrumentos metodológicos como la entrevista semiestructurada, que facilitó la recolección de datos significativos a partir de la interacción directa con los participantes educativos y el ambiente escolar.

En este contexto, se analizaron las percepciones académicas con el objetivo de comprender, de forma detallada, cómo se empleó Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas. A través del análisis general de su aplicación, se buscó identificar las experiencias de estudiantes y docentes que contribuyeron al mejoramiento de la integración tecnológica en el ámbito

educativo. Asimismo, se buscó reconocer las dinámicas pedagógicas que emergieron en el entorno virtual, indagando en las actividades académicas desarrolladas en la plataforma, así como valorando las vivencias, ventajas y desafíos que enfrentan los actores educativos al interactuar con los contenidos digitales.

La implementación de Google Classroom en el nivel básico también favoreció el desarrollo temprano de habilidades digitales en los estudiantes, fomentó la responsabilidad en el cumplimiento de tareas y promovió una comunicación más fluida entre los actores del proceso educativo: docentes y estudiantes. Sin embargo, su uso no estuvo exento de retos.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En los avances tecnológicos, el uso de Google Classroom se convirtió en una herramienta fundamental en muchos centros educativos para facilitar la comunicación entre docentes y estudiantes, así como para gestionar contenidos, tareas y evaluaciones. Esta plataforma permitió fortalecer el trabajo académico fuera del aula física, especialmente en contextos donde se buscó integrar la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El uso de esta herramienta impulsó una transformación significativa en los métodos educativos. Gracias a su estructura flexible, permitió optimizar el tiempo del docente y facilitó la organización del proceso de enseñanza, generando un entorno de aprendizaje más dinámico y favoreció el desarrollo de habilidades esenciales como la autonomía y la colaboración, adaptándose a las demandas de la educación digital actual.

Según menciona Herrera (2024):

Classroom permite el acceso a recursos educativos adicionales, como videos, presentaciones y recursos multimedia, que enriquecen y complementan la enseñanza tradicional. Esta plataforma digital ha revolucionado la manera en que se concibe la educación, brindando nuevas oportunidades de aprendizaje y facilitando la comunicación y el intercambio de información entre educadores y estudiantes. (p. 15)

Desde esta visión, se reconoce que esta herramienta no solo cumple funciones administrativas, sino que se convirtió en un apoyo pedagógico para docentes y estudiantes en su proceso de enseñanza y aprendizaje. No importa la materia o el nivel educativo, esta plataforma puede adaptarse y ser útil en distintas áreas del conocimiento facilitando la organización, el acceso a recursos, comunicación entre todos los participantes y fomentó el desarrollo de habilidades importantes como la colaboración, la autonomía y el pensamiento crítico. Esto representa un avance significativo para la comunidad educativa al integrarse activamente en entornos digitales.

Como Señala Rodríguez-Basantes (2023):

Desde esta perspectiva, se puede afirmar que la herramienta Google Classroom, inclusive otras aulas similares, constituyen un gran apoyo tanto para los docentes como para los aprendices de distintas áreas del saber, siendo una alternativa adecuada para progresar en el aprendizaje. (p. 5)

Para implementar una integración efectiva en el proceso educativo, fue necesario capacitar a los docentes en el manejo de la plataforma, asegurando que comprendan todas sus funciones y posibilidades pedagógicas, ya que fue importante establecer canales de comunicación constantes entre docentes, estudiantes y familias para resolver dudas y mantener el seguimiento continuo del aprendizaje.

En el centro Escolar Cantón Las Casitas se presentó una oportunidad de estudio sobre el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nivel básico. En la institución, los docentes habían comenzado a integrar dicha plataforma como herramienta principal para organizar y desarrollar las actividades del proceso educativo. Sin embargo, la implementación de la plataforma fue desigual, ya que no todos los docentes lograron integrarla con la misma eficacia. Algunos educadores utilizaron la plataforma de forma estructurada, facilitando la planificación de clases, la organización de recursos y el seguimiento de las actividades escolares, otros se enfrentaron con dificultades técnicas pedagógicas, como la falta de familiaridad con la plataforma y problemas de conectividad lo cual limitó la interacción fluida entre los docentes y los estudiantes.

En este contexto, la situación problemática se centró en la manera en que los docentes utilizaron Google Classroom para gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje, las barreras técnicas y pedagógicas que enfrentaron, y en las limitaciones que estas generaron para una implementación efectiva de la plataforma.

1.2 DELIMITACIONES

1.2.1 DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación se llevó a cabo en el Centro Escolar Cantón Las Casitas, en el Distrito de Alegría, departamento de Usulután, limitándose a los estudiantes de tercer ciclo y seleccionándose a 5 docentes de la institución. No se consideraron otras instituciones educativas, por lo que los resultados estuvieron restringidos a este contexto específico, en términos tanto geográficos como organizacionales.

1.2.2 DELIMITACIÓN TEMPORAL

El período de investigación se llevó a cabo durante 6 meses, iniciando en el mes de febrero y finalizando en agosto. Este lapso temporal fue adecuado para evaluar cómo se utilizó Google Classroom y observar sus efectos inmediatos en el proceso educativo. Sin embargo, no se abordaron cambios a largo plazo ni un análisis de la evolución de la herramienta a lo largo de varios años.

1.2.3 DELIMITACIÓN TEMÁTICA

Esta investigación tuvo como objetivo analizar cómo la plataforma digital Google Classroom fue incorporada al entorno educativo, considerando estrategias pedagógicas y la interacción entre los docentes y estudiantes. Este estudio se enfocó en su uso dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

El estudio se delimitó específicamente en los estudiantes y docentes del tercer ciclo de la mencionada institución, durante el año lectivo 2025. Se consideraron sus experiencias, prácticas pedagógicas, se hizo énfasis en las actividades académicas desarrolladas a través de Google Classroom, tales como la asignación de tareas, aplicación de evaluaciones, procesos de retroalimentación y la comunicación entre los actores del proceso educativo.

Finalmente, se propuso el diseño de una propuesta metodológica orientada a fortalecer el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de fomentar un entorno educativo más dinámico, participativo y alineado con las necesidades tecnológicas del nivel básico.

1.2.4 ALCANCES

El proyecto de investigación tuvo como objetivo analizar el uso de la plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas, ubicado en el Distrito de Alegría. En este sentido, se pretendió analizar cómo esta herramienta digital facilita o limita los procesos educativos. A partir de este enfoque, se buscó entender cómo fue el uso de la herramienta en el desarrollo educativo de los estudiantes, así como las experiencias de los docentes al utilizarla en su enseñanza.

1.2.5 LIMITACIONES

- El estudio se limitó al Centro Escolar Cantón Las Casitas, por lo que no se pudieron hacer comparaciones o generalizaciones con otras instituciones educativas. Las características particulares de esta escuela, como el tamaño, el nivel de recursos tecnológicos y el contexto socioeconómico de la comunidad, podrían haber influido en los resultados, por lo que estos no necesariamente reflejaron la realidad de otras escuelas o contextos geográficos.
- La duración limitada del proyecto de investigación (aproximadamente 6 meses) impidió un análisis profundo a largo plazo del impacto de Google Classroom en el proceso educativo. Si bien se pudo estudiar la aplicación de la plataforma en el periodo de tiempo estipulado, no se pudo evaluar el impacto sostenido en el rendimiento académico o las actitudes de los estudiantes y docentes en el futuro. Además, las limitaciones de tiempo impidieron una revisión exhaustiva de la capacitación previa de los docentes o el soporte técnico proporcionado por la escuela.
- El estudio se concentró únicamente en el uso de Google Classroom, excluyendo el análisis de otras plataformas tecnológicas y el uso de herramientas complementarias.

1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cuál es el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas, del Distrito de Alegría?

1.4 JUSTIFICACIÓN

El objetivo principal de esta investigación fue analizar el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Centro Escolar Cantón Las Casitas, con un enfoque particular en las que se identificaron las percepciones que tenían docentes y estudiantes sobre la herramienta Google Classroom en el proceso educativo de nivel básico.

Al identificar las barreras y los beneficios asociados con el uso de Google Classroom en este contexto específico, los resultados de la investigación ayudaron a mejorar la implementación de herramientas digitales en otras escuelas en contextos similares. Además, este estudio fue útil para diseñar programas de capacitación enfocados en optimizar el uso de la herramienta por parte de los docentes.

El uso de herramientas digitales como Google Classroom estaba transformando el proceso de enseñanza-aprendizaje en muchas instituciones educativas. Sin embargo, la implementación de esta herramienta presentaba desafíos que deben ser abordados para garantizar una integración efectiva en el aula. Esta investigación buscó proporcionar una comprensión profunda de cómo Google Classroom se utilizó en el Centro Escolar Cantón Las Casitas, identificando las estrategias exitosas encontradas por los docentes. La información obtenida resultó valiosa para mejorar la implementación de la herramienta y para diseñar estrategias de capacitación para los docentes.

Las herramientas tecnológicas en la educación habían experimentado una aceleración significativa, especialmente en el contexto global reciente que resaltó la necesidad de plataformas digitales que facilitaran la enseñanza y el aprendizaje a distancia o de manera híbrida. Una de las plataformas más utilizadas en el ámbito educativo fue Google Classroom, que ofreció un conjunto de herramientas para gestionar y facilitar las interacciones entre docentes y estudiantes. Este proyecto de investigación se centró en el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas, con el objetivo de identificar las percepciones que tenían al utilizar la herramienta en el aula.

Este estudio fue de importancia tanto para la comunidad educativa del Centro Escolar Cantón Las Casitas como para el ámbito educativo en general, ya que ofreció una visión detallada del uso de la herramienta tecnológica en el contexto de una escuela rural, al

utilizar la plataforma de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados contribuyeron al conocimiento sobre el uso de tecnologías en educación básica y pudieron guiar futuras investigaciones sobre la efectividad de estas herramientas, demostrando cómo las herramientas digitales mejoraron la calidad educativa, especialmente en un contexto global donde el uso de tecnologías digitales en la enseñanza ganaba terreno, pero aún se enfrentaba a limitaciones en términos de infraestructura, acceso y formación.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

Analizar el uso de la plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Explorar las actividades académicas realizadas en la plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas.
- Describir las experiencias de los estudiantes y docentes al interactuar con los contenidos y actividades a través de la plataforma Google Classroom en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas.
- Determinar las principales fortalezas y debilidades percibidas por los docentes y estudiantes en el uso de Google Classroom en el proceso educativo nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas.
- Diseñar una propuesta metodológica para fortalecer el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

2.1.1 LA TECNOLOGÍA

La tecnología se define como la colección de saberes, instrumentos y métodos que las personas crean para solucionar problemas y cubrir sus necesidades. Con el paso del tiempo, ha representado la creatividad del ser humano, permitiendo la modificación del ambiente y la mejora de procedimientos en diferentes campos como la construcción, la comunicación, la salud y la educación.

La tecnología ha estado presente con la humanidad desde el inicio, cambiando y adaptándose a lo que las personas necesitan, saben y cómo viven. Se puede ver como una expresión de la creatividad humana utilizada para resolver temas prácticos. Su evolución a lo largo del tiempo ha estado definida por hallazgos y progresos que han cambiado profundamente las sociedades en diferentes épocas.

Citando a González (2010), define que:

La evolución tecnológica de las dos últimas décadas (finales del siglo XX y principios del siglo XXI) ha experimentado a gran velocidad las posibilidades de la digitalización y distribución de la información y el conocimiento a través de las nuevas redes de telecomunicación, especialmente a través de Internet, y más próximos al momento actual, a través de la telefonía móvil y el satélite. Los medios de comunicación, y en particular la prensa, no han sido ajenos a esos cambios. (p. 9)

Hoy en día, la tecnología sigue siendo muy importante en el día a día, no solo por los avances científicos, sino también como respuesta a las necesidades de la sociedad. Su incorporación en la educación ha tenido una gran importancia, ya que ha cambiado la manera de cómo se enseña y aprende. Al combinar educación con tecnología, han surgido nuevos métodos, herramientas interactivas y entornos virtuales que facilitan el acceso a la

información, fomentan la participación activa de los estudiantes y hacen posible una enseñanza más adaptada y flexible.

2.1.2 LA EDUCACIÓN

“La educación es un proceso fundamental en la vida de todas las personas”. (Orientanet, 2025, párr. 22). No se limita solo a compartir conocimientos, sino que implica el desarrollo integral de las personas, abarcando aspectos intelectuales, emocionales, sociales y éticos. Mediante la educación, las personas adquieren competencias, valores y actitudes que les facilitan una participación activa en la sociedad y aportar al bienestar común.

La UNESCO (2023) define “la educación como un derecho humano fundamental y un bien público mundial con el poder de transformar la vida de las personas, las comunidades y el planeta para mejorarlo a lo largo de las generaciones”. (párr. 2). Este punto de vista resalta la necesidad de proporcionar una educación que sea accesible y justa para todos, sin tener en cuenta su origen, género o condición social.

Durante la historia, muchos pensadores han meditado acerca de la naturaleza y el propósito de la educación. Por ejemplo, en un análisis que fue realizado por Ponce (2024), menciona que el filósofo griego Platón afirmaba que “el objetivo de la educación es enseñarnos a amar la belleza”. (p. 170). Esta idea enfatiza el aspecto estético y ético de la educación, dirigido al desarrollo de la sensibilidad y la apreciación de los valores universales.

En épocas más recientes, el líder sudafricano Nelson Mandela manifestó que “la educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo”. (Silva, 2005, p.189). Esta cita resalta cómo la educación puede cambiar y mejorar la formación de comunidades más justas y equitativas.

Además, la educación desempeña un rol clave en fomentar el desarrollo sostenible y eliminar la pobreza. Según la UNESCO (2009), “La educación es esencial para el desarrollo humano, social y económico, y también es fundamental para lograr una paz duradera y un desarrollo sostenible”. (p. 3). Esto significa que destinar recursos a la educación no solo favorece a las personas, sino que también fortalece a las comunidades y naciones en general.

Para concluir, la educación es un proceso integral que trasciende la simple adquisición de conocimientos. Es una herramienta poderosa para el crecimiento personal y social, el fomento de principios éticos y la edificación de un mundo más equitativo y sostenible. Como sociedad, es nuestro deber asegurar que todos tengan acceso a una educación de alta calidad, reconociendo su rol esencial en la transformación de nuestras vidas y del mundo en el que vivimos.

2.1.3 EVOLUCION DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN

La evolución de la tecnología en el sector educativo ha estado caracterizada por un cambio gradual que ha pasado de técnicas convencionales a modelos digitales y personalizados de aprendizaje. Esta transformación ha sido una reacción al progreso tecnológico y a las demandas emergentes de alumnos y profesores en un mundo cada vez más globalizado y digital.

A lo largo de los siglos, la educación se ha enfocado en la transmisión oral del conocimiento y la utilización de recursos impresos, tales como libros y cuadernos. La invención de la imprenta por Johannes Gutenberg en el siglo XV hizo posible la producción masiva de textos educativos, lo que permitió una mejor difusión del conocimiento y marcando un antes y un después en el acceso a la educación.

El siglo XX impulsó el crecimiento de medios como la radio y la televisión, que empezaron a emplearse como herramientas de enseñanza. Estos facilitaron la creación de programas educativos y clases a distancia, especialmente beneficiosos en zonas rurales o de acceso difícil. Por ejemplo, la televisión educativa desempeñó un rol importante en países en vías de desarrollo, democratizando el acceso a contenidos básicos.

En la actualidad, la implementación de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial (IA), la realidad aumentada (RA), la realidad virtual (RV) y el aprendizaje móvil (*m-learning*) ha impulsado la personalización en el proceso de aprendizaje. Herramientas como algoritmos de inteligencia artificial facilitan la personalización del contenido según los ritmos y estilos de aprendizaje de cada alumno, promoviendo un proceso más eficaz y motivador. La pandemia impulsó la implementación de estos instrumentos, fortaleciendo el modelo de enseñanza híbrido, que combina la presencialidad con entornos virtuales.

Por lo tanto, se puede decir que el desarrollo de la tecnología en la educación ha cambiado no solo las herramientas de enseñanza, sino que también ha redefinido el rol del maestro, papel del alumno y el concepto mismo de aula.

Desde el punto de vista Basabe *et al.*, (2021), menciona que:

La formación de docentes con la aplicación de las competencias tecnológicas en la educación tiene un largo camino por recorrer y requiere la identificación de factores que pueden ayudar a mejorar las habilidades que los docentes actuales y futuros deben adquirir para implementar una alfabetización digital en las instituciones educativas. (p. 20)

2.1.4 ORIGEN DE GOOGLE CLASSROOM

Google Classroom se ha convertido en una herramienta esencial dentro del ámbito educativo, especialmente en contextos donde se promueve el uso de entornos virtuales de aprendizaje.

Según Batista (2018):

Esta plataforma, fue lanzada originalmente en 2014, formaba parte y estaba disponible únicamente para los centros educativos que tenían contratado el paquete Google Suite, pero a partir de marzo de 2017, se permitió que cualquier persona que tuviera una cuenta Google pudiera solicitar acceso a Classroom. (p. 1.)

Su desarrollo se basó en integrar herramientas ya existentes de Google, como *Drive*, *Docs*, *Gmail* y *Calendar*, para permitir la creación, distribución y evaluación de tareas de forma sencilla y organizada. Desde su lanzamiento, la plataforma ha sido adoptada por millones de centros educativos en todo el mundo por su facilidad de uso y por ser gratuita. Su objetivo principal es hacer el aprendizaje más eficiente, colaborativo y accesible, especialmente en entornos con acceso a tecnología.

Esta plataforma ha demostrado ser una herramienta poderosa para transformar la gestión educativa mediante la tecnología. Al facilitar la gestión del aula y el acceso a recursos

digitales, ha ayudado a mejorar la eficiencia y la efectividad de los profesores en todo el mundo.

Como lo menciona Rodrigues (2024):

A medida que la tecnología avanza y se integra cada vez más en nuestras vidas, las implicaciones éticas de la computación cuántica se han convertido en una parte crucial del diálogo sobre su desarrollo e implementación. Cuestiones como la privacidad, la seguridad, la desigualdad social y el impacto en el mercado laboral emergen como desafíos que la sociedad deberá enfrentar a medida que navegamos en esta nueva era tecnológica. (p. 26)

Con la implementación de Google Classroom, esta plataforma se ha convertido en una herramienta fundamental en el ámbito educativo, superando los métodos tradicionales y manuales que no ofrecían la misma facilidad para la enseñanza. En la actualidad, se ha integrado y adaptado a los sistemas educativos conectados a través de nuevos desarrollos informáticos, como la inteligencia artificial, lo que permite una experiencia de enseñanza y aprendizaje más dinámica, eficiente y personalizada.

2.1.5 INTRODUCCIÓN DE GOOGLE CLASSROOM EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EL SALVADOR

En los últimos años, El Salvador ha dado pasos significativos hacia la transformación digital de su sistema educativo, particularmente en el sector público. Este cambio ha sido impulsado por la necesidad de modernizar los métodos de enseñanza y adaptarlos a las nuevas demandas tecnológicas y sociales. En este contexto, el gobierno salvadoreño ha desarrollado un plan estratégico de innovación educativa, orientado a integrar herramientas tecnológicas en el aula y garantizar el acceso a recursos digitales tanto para estudiantes como para docentes.

Como lo menciona MINED (2022), en el programa institucional “Acceso Universal a las Tecnologías Educativas”, conocido como: “Enlaces con la Educación”:

Consiste en universalizar el acceso a los recursos tecnológicos como un elemento fundamental y transversal al 100% para docentes y estudiantes a fin de lograr aprendizajes de calidad y significativos desde el nivel de Educación Inicial hasta Educación Media, con pedagogía y currículo pertinente e inclusivo, en sus distintas modalidades de atención del sistema educativo público; y con la asignación de un plan de datos con fines educativos al 100% de estudiantes y docentes del sistema educativo público, mientras se normaliza la atención presencial en los centros educativos y se logra la provisión de enlaces a plataformas de Internet para el 100% de centros educativos públicos a nivel nacional, de manera progresiva y de acuerdo a la disponibilidad presupuestaria. (párr. 1)

Uno de los pilares fundamentales de esta estrategia ha sido la implementación de plataformas virtuales de gestión del aprendizaje, entre las cuales destaca Google Classroom. Esta herramienta comenzó a ser ampliamente utilizada a partir de 2020, como respuesta inmediata a la emergencia sanitaria provocada por la pandemia de COVID-19. Ante la suspensión de clases presenciales, el Ministerio de Educación (MINED) adoptó Google Classroom como una solución práctica para mantener el proceso de enseñanza-aprendizaje activo a distancia.

La incorporación de este recurso en la educación de El Salvador hace más sencilla la administración de las clases en línea, la entrega de actividades, la comunicación entre docentes y estudiantes, y la evaluación del progreso. Facilita a los profesores la creación de contenidos en línea, la organización del contenido y la dinamización del aprendizaje, utilizando la capacidad de Google para la colaboración y la comunicación en línea.

El uso de Google Classroom permitió centralizar la planificación, asignación de tareas, entrega de trabajos, evaluación y retroalimentación en un solo entorno digital. Su integración con otros servicios de Google, como Drive, Docs, Slides y Meet, facilitó el trabajo colaborativo y el acceso a materiales didácticos desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

2.2 ELEMENTOS TEÓRICOS

2.2.1 TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y SU ROL EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

En El Salvador, el acceso a una educación de alta calidad ha sido una meta constante, ha demostrado tener un resultado positivo en la educación. La tecnología educativa se ha posicionado como un instrumento esencial para transformar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. La tecnología no es simplemente una tendencia temporal, sino que se ha convertido en una pieza fundamental para impulsar la modernización en estudiantes de El Salvador.

Como lo menciona Cañizález (2017):

La tecnología educativa constituye una disciplina encargada del estudio de los medios, materiales, portales web y plataformas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje; en cuyo campo se encuentran los recursos aplicados con fines formativos e instruccionales, diseñados originalmente como respuesta a las necesidades e inquietudes de los usuarios. (p. 3)

Esta herramienta consiste en utilizar recursos tecnológicos como computadoras, plataformas digitales, programas educativos, internet y dispositivos móviles para apoyar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, incluye el uso de nuevas metodologías pedagógicas que se apoyan en la tecnología para hacer más efectivo el proceso educativo.

Desde esta perspectiva de Ramos (2018) señala que:

El rol de la educación y su contribución en la construcción de un mundo mejor. Se entiende la educación como uno de los pilares fundamentales para el progreso real de la sociedad, aunque bajo ningún punto de vista debemos considerarlo el único. (p. 2)

Tiene beneficios importantes y es más fácil nominar el aprendizaje, gracias a las plataformas educativas, los alumnos pueden avanzar a su propio ritmo, revisar los temas que les resultan más difíciles y ampliar sus conocimientos en aquellos que les llaman más la atención, todo de forma más autónoma.

2.2.2 GOOGLE CLASSROOM COMO PLATAFORMA EDUCATIVA

Google Classroom se ha consolidado como una de las herramientas clave para enfrentar los retos del aprendizaje digital. La facilidad de uso que tiene, la conexión entre otras aplicaciones y la posibilidad de organizar trabajos académicos han transformado la manera de enseñar y aprender. La plataforma no solo apoya a docentes y alumnos en su vida diaria, sino que también permite apartar la enseñanza a las necesidades de la sociedad que cada día está más globalizada.

Desde el punto de vista de Melo *et al.* (2023):

En los últimos años, la educación se ha enfrentado a una nueva situación que requiere de ideas subjetivas, completas y buenas que no están en la tecnología para una educación práctica, dinámica e innovadora, juntamente con la falta de equipamiento tecnológico entre los estudiantes. A esto se suma una débil conexión a la red y la ausencia de tecnología en los hogares, lo que no permite el éxito del proceso educativo. (p. 3)

Google Classroom es una plataforma sin costo creada por Google para la institución, maestros y alumnos, que tiene como objetivo hacer más fácil la creación, la distribución y la evaluación de tareas de forma digital. Desde que se presentó en 2014, se ha vuelto una de las plataformas más populares en el ámbito educativo por su facilidad, integración con otras herramientas de Google y su habilidad para facilitar con el aprendizaje a distancia y la administración educativa.

“Google Classroom ha representado un avance en la forma en que se facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo una plataforma integrada y accesible para la gestión educativa”. (Vázquez *et al.*, 2025, p. 168). Su meta principal es simplificar la organización, distribución y evaluación de contenidos educativos, posibilitando que profesores y alumnos se relacionen de forma más eficaz en ambientes digitales.

Como herramienta de aprendizaje, Google Classroom proporciona un entorno virtual estructurado donde los maestros comparten recursos educativos, asignar tareas, brindar retroalimentación y comunicarse de manera directa con sus alumnos. Esta herramienta se

conecta de forma efectiva con otras aplicaciones de Google, tales como *Drive*, *Docs*, *Sheets*, *Slides* y *Meet*, lo que facilita una experiencia de aprendizaje en línea y colaborativa que funciona perfectamente.

Desde esta perspectiva, Google Classroom no solo favorece la interacción entre docentes y estudiantes en entornos virtuales, sino que también promueve un modelo de enseñanza más interactivo, flexible y centrado en el estudiante. Al integrarse, esta plataforma permite dinamizar el proceso educativo al facilitar la organización constante y el seguimiento del progreso académico.

Como menciona Germán *et al.* (2019):

Google Classroom está formado por una página principal, a partir de la cual los docentes pueden ir creando aulas de las cuales participan alumnos. De este modo, es posible subir material con diferentes formatos (texto, imágenes, videos, etc.), asignar tareas, enviar y recibir mensajes, llevar a cabo encuestas, entre otras posibilidades. (p. 83)

La plataforma Google Classroom vino a evolucionar toda la enseñanza tradicional que se utilizaba en las instituciones educativas, hoy en día la tecnología se ha convertido en una herramienta esencial donde se brinda la información de manera más detallada y eficiente a través de los canales electrónicos como Google Classroom. Esta plataforma proporciona un espacio digital donde se centraliza todo el proceso educativo, promoviendo la organización, la participación y el aprendizaje autónomo. Al integrarse con otras herramientas de Google, potencia el uso eficiente de la tecnología y permite una experiencia educativa más conectada, productiva y centrada en el aprendizaje.

La incorporación de entornos virtuales en la educación ha producido un cambio relevante en la forma en que se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas plataformas no solo permiten extender el aula más allá del espacio físico, sino que también brindan nuevas oportunidades para modificar metodologías, ajustarse a diferentes estilos de aprendizaje y fomentar una mayor autonomía en los alumnos. La adaptabilidad que proporciona ha fomentado una educación más inclusiva y personalizada, preparada para satisfacer las demandas de una sociedad en constante cambio.

Por otra parte, la implementación de herramientas digitales en el sector educativo demanda una planificación pedagógica apropiada que asegure su eficacia. No es suficiente con implementar tecnología en el salón de clases: es imprescindible que se emplee con un objetivo bien definido, alineado con los objetivos de aprendizaje y respaldado por una capacitación docente que pueda aprovechar todo su potencial. Solo de esta manera se puede progresar hacia una educación más innovadora, activa y enfocada en el alumno.

Para Melo *et al.* (2023):

Uno de los software más exitosos es Google Classroom, que ha logrado un éxito mundial en atraer, influir y alentar la participación de los estudiantes. En la era digital actual, es importante mejorar la educación y fomentar el interés de los jóvenes por la tecnología. Es un entorno virtual gratuito de tipo b-learning de Google utilizado en educación, que combina aprendizaje asincrónico y sincrónico aprovechando sus ventajas. (pp. 4-5)

Entre sus ventajas principales se encuentran:

- **Facilidad de uso:** La interfaz intuitiva facilita que profesores y alumnos se adapten de manera rápida, sin requerir formación técnica especializado.
- **Accesibilidad:** Dado que es una herramienta en la nube, se puede utilizar desde cualquier equipo que tenga acceso a internet.
- **Organización del contenido:** Los cursos se organizan en secciones como el panel de anuncios, trabajo y calificaciones, lo que ayuda a monitorear el progreso escolar.
- **Ahorro de tiempo:** Facilita tareas como la entrega de materiales y la recopilación de trabajos, optimizando la organización dentro del aula.
- **Comunicación efectiva:** Facilita retroalimentación instantánea, notificaciones automáticas y áreas para discusiones, promoviendo la participación.

Sin embargo, también surgen retos vinculados, como la necesidad de una conexión a internet estable, la dependencia del ecosistema Google, y la posible limitación en la personalización pedagógica si no se complementa con otras estrategias pedagógicas.

Según la UNESCO (2023):

La tecnología digital empaqueta y transmite información a una escala sin precedentes, a alta velocidad y con un bajo costo. El almacenamiento de información ha revolucionado el volumen de conocimientos accesibles. El procesamiento de información permite a los estudiantes recibir retroalimentación al instante y, por medio de la interacción con máquinas, adaptar el ritmo e itinerario de aprendizaje: Los estudiantes pueden organizar la secuencia de lo que aprenden de acuerdo con su contexto y sus características. (p. 10)

Entre las características más destacadas de Google Classroom se encuentran:

- Personalización del aula virtual.
- La distribución de tareas y materiales didácticos.
- La retroalimentación inmediata a través de comentarios y calificaciones.
- La organización por temas o unidades.
- La integración con otras herramientas como Google Drive, Google y Google Docs Meet.
- Privacidad y seguridad de los datos.
- Almacenamiento y transferencia de archivos.

En resumen, Google Classroom se presenta como una solución eficaz y accesible para la administración del aprendizaje en ambientes digitales, fortaleciendo el rol del profesor como guía y facilitador del conocimiento, y fomentando la autonomía del alumno en su proceso educativo.

2.2.3 USO DE GOOGLE CLASSROOM EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

En el ámbito de la educación básica, el uso de Google Classroom ha registrado un significativo incremento en los últimos años. Esta plataforma se ha considerado una herramienta esencial para mantener la continuidad del proceso educativo y promover una mayor autonomía en el aprendizaje de los alumnos desde edades tempranas. “Google Classroom es una herramienta que nos permite crear clases, asignar deberes, calificar,

enviar comentarios y tener acceso a todo el proceso educativo en un solo lugar para la gestión en entornos digitales”. (Gómez, 2020, p. 2)

Esta herramienta ofrece una estructura ordenada y accesible para gestionar clases virtuales, promoviendo una enseñanza más eficiente y organizada. Google Classroom, basado en el estudio realizado por García (2021), es una plataforma que está basada en un sistema de manejo para el aprendizaje o “LMS gratuito que permite el diseño, el desarrollo, la implementación, la organización y el registro de actividades instruccionales en línea”. (p. 3)

Investigaciones como la mencionada en el párrafo anterior señalan que, si se emplea correctamente, incrementa la implicación de los alumnos, promueve la colaboración y ofrecer una retroalimentación oportuna. Sin embargo, la eficiencia, de esta herramienta, se basa en gran parte en el nivel de formación del profesor en habilidades digitales y en las condiciones tecnológicas del ambiente educativo.

El uso de esta herramienta en la educación enriquece los procesos pedagógicos, en el nivel de educación básica, esta herramienta se ha convertido en un recurso valioso para facilitar la continuidad del aprendizaje, especialmente en contextos donde la presencialidad ha sido limitada. Esta combinación permite no solo modernizar la enseñanza, sino también hacerla más inclusiva, dinámica y centrada en el estudiante.

2.2.4 ROL DEL DOCENTE EN EL USO DE GOOGLE CLASSROOM

En la actualidad, el rol del docente va más allá de solo transmitir información; su principal función es colaborar activamente en el proceso de aprendizaje del estudiante. Esto incluye planificar experiencias educativas, guiar a los estudiantes para que obtengan sus metas, actuando como un facilitador que genera espacios de aprendizaje, en lugar de limitarse a enseñar de forma tradicional.

Según Reyes *et al.*, (2023), denomina los roles del docente como:

- Asignación, recolección y evaluación de los trabajos asignados desde cualquier dispositivo electrónico.
- Incentiva la contribución de ideas en la discusión en otro contexto.
- Comunicación con toda la clase o de manera personalizada.

- Crea reuniones virtuales y listas de reproducción de aprendizaje. personalizadas para que los estudiantes exploren mientras están en casa.
- Permite el involucramiento de los estudiantes en aprendizajes basados en proyectos mientras están fuera del aula, lo que favorece que el estudiantado. resuelva problemas y piense de forma crítica.
- Crea calendarios compartidos para hacer que las líneas de tiempo sean transparentes.
- Involucra a los tutores en el aprendizaje de sus alumnos a través de Google Classroom. (p. 24)

Es un modelo pedagógico centrado en el estudiante que transforma el rol del docente en un facilitador del aprendizaje, encargado de diseñar experiencias educativas significativas mediante estrategias, recursos y actividades adaptadas. En entornos virtuales como Google Classroom, este enfoque se potencia al permitir:

- Organización centralizada de contenidos y tareas.
- Interacción y retroalimentación constante.
- Evaluación formativa con herramientas digitales.

Este enfoque centrado en el estudiante se fortalece en plataformas digitales como Google Classroom, donde el docente puede organizar contenidos, mantener una comunicación constante y aplicar evaluaciones formativas con herramientas interactivas. De esta manera, la tecnología se convierte en un aliado para hacer el aprendizaje más dinámico y significativo.

2.2.5 FUNCIONALIDADES PEDAGÓGICAS CLAVE (COMUNICACIÓN, EVALUACIÓN, ORGANIZACIÓN)

La funcionalidad pedagógica ejerce las capacidades y características que están vinculadas al conocimiento de la educación para optimizar el trabajo docente y favorecer un aprendizaje más activo, significativo y participativo. fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

“Función pedagógica es el ejercicio de las tareas cuya realización requiere competencias adquiridas por medio del conocimiento de la educación, son competencias que capacitan para construir hechos y decisiones pedagógicas en las tareas propias de la función”. (López, 2020, p. 163).

La pedagogía cumple funciones esenciales en el proceso educativo, orientando y estructurando la enseñanza para lograr un aprendizaje significativo. Sus principales funcionalidades son:

- **La comunicación**

En el contexto pedagógico, la comunicación es clave para el intercambio de ideas y la construcción activa del conocimiento. Esta funcionalidad hace referencia a la capacidad de una estrategia, recurso o herramienta para fomentar la participación del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estableciendo conexiones dinámicas entre el docente y los estudiantes. Esta funcionalidad permite intercambiar ideas, conocimientos, instrucciones y retroalimentación, tanto de forma verbal como escrita, en entornos presenciales o virtuales. Además, favorece el diálogo, la colaboración y el acompañamiento constante, elementos esenciales para mantener la motivación, el compromiso y la construcción colectiva del conocimiento.

- **Evaluación**

Según la revista Quispe (2023) menciona que:

La importancia de la evaluación va más allá del seguimiento escolar de los propios estudiantes. Se trata de un instrumento de seguimiento y valoración de los resultados obtenidos por los escolares para, al mismo tiempo, poder determinar si los procedimientos y metodologías educativas elegidas están siendo los adecuados.

(p. 2)

Esta función consiste en el proceso sistemático de recopilación y análisis de información para valorar el aprendizaje de los estudiantes. La evaluación pedagógica orienta la enseñanza y promueve la mejora continua, permitiendo que docentes y estudiantes

reconozcan fortalezas y áreas de oportunidad. Se realiza de tres formas diagnóstica, formativa o sumativa. A través del uso de diversas técnicas e instrumentos, la evaluación facilita una valoración justa, objetiva y significativa del progreso educativo, lo cual permite realizar ajustes pedagógicos pertinentes que favorecen el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.

- **Organización**

Desde el punto de vista de Karol (2024):

La organización educativa es fundamental para el éxito de una institución escolar, ya que permite la planificación, coordinación y gestión eficiente de los recursos y procesos educativos, con el fin de garantizar una formación de calidad que responda a las necesidades de los estudiantes y de la sociedad en general. (p.7)

En el ámbito educativo, esta funcionalidad organizativa hace referencia a la estructuración y planificación de las actividades, recursos y tiempos necesarios para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Garantiza que los contenidos, las actividades y las evaluaciones estén secuenciados y coordinados, lo que facilita la gestión del aula, la distribución adecuada de roles y la optimización de los recursos disponibles. De este modo, se crea un entorno de aprendizaje estructurado, eficiente y coherente, que contribuye al logro de los objetivos educativos.

2.3 PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN BÁSICA

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación es un eje fundamental para el desarrollo de los estudiantes, no solo se trata de transmitir conocimientos, sino de fomentar la participación activa, la colaboración y la interacción, permitiendo que los alumnos construyan su aprendizaje de manera significativa. Además, el docente asume el rol de guía, acompañando y evaluando constantemente el progreso de los estudiantes.

Desde el punto de vista de Cárdenas-Quintana *et al.*, (2013), menciona que:

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido abordado por diferentes autores en sus investigaciones; destacan la integración de lo cognitivo y lo afectivo, de lo instructivo y lo educativo, como aspectos importantes en la formación integral de la personalidad de los estudiantes. (p. 2)

El proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica, es activo, colaborativo y mediado por el docente, donde la interacción y la tecnología son pilares fundamentales. Su enfoque es especialmente relevante en la educación actual.

La educación básica se vuelve aún más relevante, ya que combina estrategias pedagógicas activas con el uso de la tecnología. El docente no solo facilita el conocimiento, sino que también promueve un ambiente de comunicación positiva, motiva la participación y gestiona dinámicas grupales. De esta manera, el aprendizaje se convierte en un proceso dinámico, colaborativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes en el mundo actual.

2.3.1 ENFOQUES TEÓRICOS DEL APRENDIZAJE: CONSTRUCTIVISMO, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y CONECTIVISMO

Enfoque Teórico del Constructivismo

La teoría del constructivismo sostiene que las personas construyen de manera activa su propio entendimiento y conocimiento del mundo, basándose en sus vivencias y en la interacción con el medio ambiente. Esta perspectiva descarta la noción del aprendizaje como un proceso pasivo de transmisión de conocimientos y, en cambio, lo considera una actividad dinámica y significativa.

Como menciona Samper (2003):

El enfoque constructivista en el nivel didáctico no puede partir de Programas Curriculares comunes para todo el mundo. Este enfoque considera que las personas construyen significaciones de sus propias experiencias y, por lo tanto, durante la enseñanza hay que facilitarles la construcción de aquellos conocimientos requeridos para el dominio de su medio y para su crecimiento personal y social. (p. 211)

El constructivismo argumenta que el conocimiento se forma de manera activa mediante la interacción del ser humano con su ambiente. Uno de sus más destacados exponentes (Piaget), sostiene que el aprendizaje es un proceso de reestructuración cognitiva, en el que el individuo participa activamente en la construcción de su propio conocimiento.

Como señala Remy (2004):

El constructivismo tiene implicaciones significativas en los procesos de enseñanza aprendizaje del siglo XXI desde la reformulación de objetivos educativos centrados en una educación basada en competencias hasta la construcción del conocimiento a través de la creación de zonas de desarrollo (ZDP) enfocadas a lograr potencializar las capacidades de los estudiantes tanto a nivel intrapsicológico como interpsicológico. (p.12)

Como se menciona en la cita anterior, Lev Vygotsky introdujo la idea de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), la cual representa la separación entre lo que un estudiante puede realizar de manera autónoma y lo que puede alcanzar con apoyo. “Lo que el niño es capaz de hacer en colaboración hoy, es capaz de hacerlo independientemente mañana”. (Moll, 1990, p.5)

Piaget propuso que el desarrollo cognitivo ocurre en etapas, y que los niños construyen su conocimiento a través de la exploración y la manipulación del entorno. “El conocimiento no se aprende, se descubre, se construye”. (Aranburu, 2023, p. 17).

El proceso de aprendizaje es un equilibrio entre asimilación (integrar nueva información en estructuras ya existentes) y acomodación (cambiar las estructuras cognitivas para ajustarse a nueva información).

Principios del Constructivismo

- **Aprendizaje activo:** No se adquiere el aprendizaje de manera pasiva, sino que se desarrolla de forma activa.
- **Importancia de los conocimientos previos:** Toda nueva información se entendía en función de lo que ya se conoce.

- **Contexto social y cultural:** El entorno influye directamente en cómo se construye el conocimiento.
- **Rol del docente:** Su papel no es solo compartir información, sino guiar y acompañar al estudiante en su proceso de aprendizaje.

Enfoque Teórico del Aprendizaje Significativo

El enfoque teórico del aprendizaje significativo, presentado por David Ausubel, pone énfasis en la relevancia de conectar la nueva información con los saberes previos del alumno para conseguir un aprendizaje que sea profundo y que perdure en el tiempo.

Desde la perspectiva de Ocaña (2008), expresa que:

El aprendizaje significativo se basa en preparar al estudiante a partir del propio campo de actuación futura, o sea, desde la comunidad o sociedad, por lo que constituye un imperativo utilizar una metodología problemática y desarrolladora en el proceso pedagógico, lo cual garantiza la apropiación creativa y autónoma de los conocimientos por parte de los estudiantes. (p. 58)

Este fragmento destaca que el aprendizaje significativo no debe limitarse a la simple transmisión de contenidos, sino que debe estar vinculado con la realidad y el contexto en el que el estudiante actuará en el futuro, es decir, su comunidad o sociedad. Por eso, se propone una metodología basada en la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento, lo cual permite que el estudiante no solo memorice información, sino que la comprenda, la transforme y la aplique de manera autónoma y creativa. De esta forma, el conocimiento se convierte en una herramienta útil para la vida y no en un saber aislado.

En este tipo de aprendizaje, la manera en que se relacionan las habilidades y el conocimiento que ya se tiene, y cómo se integra nueva información, está determinada por la motivación inicial y el significado que se otorga a lo que se está estudiando. Este proceso de crear conocimiento es lo que distingue las distintas maneras de aprender.

Desde el punto de vista de Cabrera (2023) menciona que:

El aprendizaje significativo se basa en una metodología constructivista que defiende que los estudiantes aprendan más allá de la memorización. Cumple una serie de características esenciales, como la relación entre los conocimientos nuevos con los que ya posee el estudiante, el reajuste y enriquecimiento de los conocimientos previos, la comprensión de manera sustancial de la información nueva proporcionada por el docente, y la aplicación de los conocimientos en diferentes contextos. Además, requiere de una participación activa por parte del alumno. (p. 2)

Principios Fundamentales del Aprendizaje Significativo

- **Conocimientos previos:** David Ausubel sostenía que "El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe". (Cuadrado, 2008, p. 60). Por lo tanto, para que un nuevo saber sea relevante, debe vincularse de manera no arbitraria y sustancial con conceptos relevantes ya existentes en la estructura cognitiva del alumno.
- **Material potencialmente significativo:** No todo contenido es relevante por sí mismo. Para que ocurra, necesita:
 - ✓ Poseer una lógica clara.
 - ✓ Estar organizado jerárquicamente (desde lo más general hasta lo más específico).
 - ✓ Comprensible para el alumno.
- **Presentación del alumno:** El estudiante necesita estar motivado y estar preparado para aprender de forma relevante, es decir, manteniendo una actitud activa y reflexiva hacia el proceso de aprendizaje, no memorizando de manera mecánica.

Enfoque Teórico del Conectivismo

"El conectivismo como teoría del aprendizaje intenta explicar el cómo aprendemos, pero tiene implicaciones que van más allá del aprendizaje". (Docente, 2008, p. 83). George Siemens desarrolló el conectivismo como una teoría del conocimiento y del aprendizaje, la cual fue ampliada por Stephen Downes. Esta teoría describe cómo se produce el aprendizaje del ser humano cuando está en contacto con Internet y las redes sociales. Y se presenta como una solución a las restricciones de las teorías convencionales del

aprendizaje (conductismo, cognitismo y constructivismo), particularmente en el marco de la era digital y el incremento exponencial de la información.

Este enfoque propone que el aprendizaje no se produce solamente en él dentro del individuo, sino en redes de conocimiento distribuidas, donde las conexiones (entre personas, recursos digitales, datos, etc.) resultan fundamentales para el proceso de aprendizaje.

En el conectivismo, el aprendizaje se concibe como un proceso que ocurre en red, a través de la interacción continua con personas, tecnologías y diversos contenidos. Como la información cambia constantemente, para un aprendizaje efectivo es necesario que la persona se mantenga al día y pueda reajustar sus conocimientos en base a los cambios. En este contexto, se promueve un aprendizaje autónomo y permanente, donde el aprendiz asume un rol activo en la gestión de su red de conocimiento. Esto conlleva el desarrollo de habilidades fundamentales como el filtrado de información pertinente, la valoración de la fiabilidad de las fuentes, la creación de vínculos significativos y la participación activa en comunidades de aprendizaje.

Principios Clave del Conectivismo

Según Siemens, citado por Chinguel (2023), algunos de los principios fundamentales son:

- Aprendizaje y conocimiento se encuentran en la diversidad de opiniones.
- Aprendizaje es un proceso de conexión especializada de nodos o fuentes de información.
- El aprendizaje puede residir en artefactos no humanos.
- La capacidad para conocer más es más importante que lo actualmente conocido.
- Alimentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad para identificar conexiones entre áreas, ideas y conceptos es esencial.
- La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje en sí mismo.

- Seleccionar qué aprender y el significado de la información entrante, es visto a través de los lentes de una realidad cambiante. (p. 32)

2.3.2 COMPONENTES DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: PLANIFICACIÓN, DESARROLLO Y EVALUACIÓN

Los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje son los elementos esenciales que intervienen en la educación y hacen posible que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Estos componentes trabajan de manera integrada para lograr un aprendizaje significativo, participativo y adaptado a las necesidades del contexto educativo.

- **Planificación**

Como menciona Flores *et al.* (2014):

La planificación se convierte en un documento práctico que orienta a los estudiantes, permitiéndoles conocer de antemano cómo será el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mientras que, para el profesor, supone reflexionar y hacer previsiones en torno al qué, cómo, cuándo y por qué de las secuencias y tareas de acuerdo a la intencionalidad formativa. (p. 7)

En esta fase, el docente establece los objetivos, selecciona los contenidos, define las estrategias y recursos didácticos, y planifica cómo se evaluará el aprendizaje. La planificación permite que la enseñanza sea ordenada, clara y efectiva, facilitando el logro de los objetivos educativos.

- **Desarrollo**

En esta etapa, el docente implementa las estrategias, métodos y actividades previamente planificadas con el objetivo de facilitar el aprendizaje. Se promueve una interacción activa entre docente y estudiantes, quienes participan de manera dinámica, interactúan con los contenidos y utilizan los recursos según las necesidades que surgen durante el proceso.

Esta experiencia les permite construir conocimientos, desarrollar habilidades y fortalecer actitudes.

- **Evaluación**

Desde la perspectiva de Torrico *et al.* (2007) Doctor en Ciencias de la Educación menciona que:

La Educación se considera que: es también vista como un planteamiento de un proceso, sistemático y lógico; donde existe, un diálogo, reflexión y calidad de acciones, que expresen los alumnos como nuevas líneas de acción propositiva, valoradas dentro de un proceso continuo de aprendizaje. (p. 3)

La evaluación es un componente fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite analizar y valorar el nivel de conocimientos, habilidades, actitudes y competencias adquiridas por los estudiantes, verificar el cumplimiento de los objetivos, identificar fortalezas y dificultades, y brindar retroalimentación para mejorar el rendimiento y la enseñanza. Es importante porque los docentes evalúan a sus estudiantes después de cada clase, ya que esto les permite mejorar su práctica profesional. Asimismo, la evaluación debe aplicarse también al docente, con el fin de identificar sus necesidades formativas, fortalecer su desempeño y contribuir a una educación de mayor calidad.

2.3.3 INTERACCIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES

Citando a Alcalá (2009):

La interacción es un concepto importante para los procesos educativos, tanto en la educación presencial como en la educación a distancia o virtual, ya que a través de ella se pueden fortalecer las relaciones interpersonales entre estudiantes y asesores y, en consecuencia, lograr que la distancia afectiva se aminore a partir de la comunicación. (p. 9)

En el contexto educativo, la interactividad en la virtualidad ha transformado los roles tradicionales de los actores educativos, convirtiendo la tecnología en un elemento clave que no solo media, sino que impulsa el aprendizaje significativo.

Figura 1

El aprendizaje en línea desde la estrategia



Nota. La figura representa la interacción educativa que se lleva a cabo en proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por la tecnología. Adaptado de Revista entorno, La interactividad virtual como estrategia metodológica (p. 3), por Tipán, (2021)

La interacción educativa en entornos virtuales engloba un conjunto de procesos comunicativos y pedagógicos que se desarrollan entre docentes, estudiantes y recursos digitales mediante plataformas tecnológicas. Este tipo de interacción, tanto sincrónica como asincrónica, es fundamental para garantizar una experiencia de aprendizaje significativa y efectiva, especialmente en contextos donde la enseñanza presencial es limitada o se complementa con la virtualidad. Mediante el uso de herramientas como videoconferencias,

foros de discusión, chats y materiales multimedia, se promueve un entorno de aprendizaje flexible, accesible y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que potencia su participación, motivación y autonomía en el proceso formativo.

2.3.4 ROL DEL DOCENTE COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE

El Rol del docente implica en acompañar, orientar y guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el compromiso de crear un ambiente acogedor y propicio para el desarrollo de sus estudiantes. Para lograrlo, diseña estrategias comunicativas y pedagógicas que fomenten la participación, la autonomía y el pensamiento crítico del educando.

Según Ruiz-Mora *et al.* (2023), menciona que:

El docente como mediador se encarga de establecer una comunicación efectiva con los estudiantes, escuchando sus necesidades y brindando orientación y retroalimentación constructiva. Además, el docente utiliza diversas estrategias pedagógicas para adaptar el contenido y los métodos de enseñanza a las características individuales de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje significativo y personalizado. (p.3)

Los docentes fomentan un ambiente en el que los estudiantes se sienten motivados a participar, a pensar por sí mismos, a resolver problemas y a compartir ideas. Asimismo, siembra el trabajo en equipo, el respeto por las opiniones de los demás y el uso de diferentes estrategias para que todos puedan aprender de manera significativa y colaborativa.

Un mediador del aprendizaje significa que no se ve solamente como alguien que expresa conocimientos, sino como una persona que orienta, apoya y facilita el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. Su principal ocupación es colaborar a cada estudiante que construya su propio conocimiento, brindando orientaciones, recursos y apoyo según las necesidades que se presenten.

Como lo mencionan Noris & Aguilera (2014) y establecen un conjunto de competencias que debería poseer un tutor online al llevar a cabo un proceso formativo a través de Internet, como son:

Competencias pedagógicas:

- Profundizar / investigar temas.
- Estructurar el conocimiento.
- Diseño de tareas individualizadas para el autoaprendizaje.
- Diseño de actividades de trabajo en grupo.
- Formular estrategias de valoración.
- Guiar, aconsejar y proporcionar Feed-back.

Competencias técnicas:

- Utilizar adecuadamente el correo electrónico.
- Saber dirigir y participar en comunicaciones asincrónicas.
- Diseñar, crear y controlar las salas de chat sincrónicas.
- Dominar y utilizar procesadores de texto, hojas de cálculo y bases de datos.
- Utilizar herramientas de creación de páginas web.
- Usar el software con propósitos determinados.

Competencias organizativas:

- Seleccionar y organizar a los estudiantes para realizar actividades grupales.
- Establecer estructuras en la comunicación online con una determinada lógica.
- Organizar a los estudiantes teniendo en cuenta sus datos geográficos.
- Recopilar y archivar los trabajos de los estudiantes para su posterior valoración.
- Organizar las tareas administrativas. (pp. 79 - 80)

Cada docente tiene su importancia de desarrollar diferentes modalidades de competencias para apoyar el aprendizaje en los estudiantes. Por un lado, están las competencias pedagógicas, que permiten investigar, organizar contenidos, diseñar actividades tanto individuales como grupales, evaluar de forma adecuada y dar retroalimentación. Igualmente, están las competencias técnicas, que ayudan a manejar herramientas digitales como el correo, chats, procesadores de texto y software especializado. Además, tiene competencias organizativas para coordinar bien a los estudiantes, manejar la comunicación en línea, recopilar trabajos y mantener el orden en las tareas administrativas. Todas estas habilidades son clave para la enseñanza de manera más efectiva, sobre todo en entornos educativos que combinan lo presencial y lo virtual.

2.3.5 PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ESTUDIANTE EN EL ENTORNO VIRTUAL

La participación activa del estudiante en el entorno virtual es un aspecto fundamental para garantizar un aprendizaje significativo y autónomo. Al identificar la variedad de métodos de aprendizaje y entornos personales, se promueve una experiencia más inclusiva y eficaz. Cada estudiante cuenta con fortalezas, desafíos y preferencias particulares que deben ser tenidos en cuenta al momento de diseñar actividades y contenidos. Incorporar distintos formatos, como videos, lecturas interactivas, ejercicios prácticos o discusiones en grupo, permite que cada uno elija la modalidad que mejor se ajuste a su forma de aprender. “La educación virtual es una estrategia educativa que facilita el manejo de la información y que permite la aplicación de nuevos métodos pedagógicos enfocados al desarrollo de aprendizajes significativos, los cuales están centrados en la participación activa del estudiante”. (Sánchez *et al.*, 2018, p. 22)

La implementación de estrategias pedagógicas fundamentadas en el Aprendizaje Activo resalta la importancia de la participación activa de los alumnos en ambientes virtuales. Esta implicación se expresa tanto de manera individual como grupal, fomentando la interacción relevante con otros compañeros, incluso si no se han conocido anteriormente. Para alcanzar este objetivo, se utilizan instrumentos tecnológicos que promueven la comunicación, la cooperación y el sentimiento de pertenencia dentro del grupo.

Impulsar la participación de cada estudiante en estos escenarios es importante, dado que implica tomar responsabilidades, fomentar la autorregulación de su propio proceso de aprendizaje y aportar de manera activa al trabajo en equipo. Estos componentes no solo aumentan la dedicación de los estudiantes, sino que también funcionan como incentivos en

el desarrollo de las tareas relacionadas con la dinámica educativa en virtual. “La participación de los estudiantes es vital en los procesos de enseñanza-aprendizaje, adquiriendo mayor relevancia en entornos virtuales de aprendizaje”. (Fernández *et al.*, 2022, p. 1)

2.3.6 INFLUENCIA DE LOS ENTORNOS DIGITALES EN LOS PROCESOS COGNITIVOS Y AFECTIVOS DEL APRENDIZAJE

Distintas investigaciones resaltan la importancia clave de las emociones en el aprendizaje, revelando su efecto en la memorización, el impulso motivacional y las decisiones.

Investigaciones como las de Hidalgo *et al.* (2025):

Subrayan la relevancia de la neurociencia afectiva y cognitiva, destacando cómo las emociones afectan el rendimiento académico, particularmente en los contextos educativos contemporáneos.

Los estudios revisados revelan la importancia de integrar la neurociencia, las emociones y estrategias educativas innovadoras para fomentar el aprendizaje holístico en los estudiantes. Los avances en este campo resaltan la necesidad de considerar no solo los aspectos cognitivos del aprendizaje, sino también los emocionales, especialmente en la educación superior y en contextos de aprendizaje virtual. Esta integración ofrece un enfoque educativo más holístico, que satisface las demandas de una sociedad cada vez más digital y emocionalmente consciente. (pp. 10 - 11)

Esto exige estrategias educativas que integren lo cognitivo y lo emocional. Plataformas como Google Classroom. En la educación digital efectiva debe ser tanto intelectualmente estimulante como emocionalmente consciente.

2.4 ARTICULACIÓN ENTRE GOOGLE CLASSROOM Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La integración de Google Classroom en el sistema educativo se alinea con los objetivos y normativas establecidas en la legislación nacional, particularmente con los artículos 3, 12 y 47 de la Ley General de la Educación. Esta plataforma digital emerge como una herramienta estratégica para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, en concordancia con los principios de calidad, inclusión y excelencia educativa.

Teniendo en cuenta los artículos de la ley General de educación CANO (2000), mencionan que:

Art. 3.- La Educación Nacional tiene los objetivos generales siguientes:

- a) Desarrollar al máximo posible el potencial físico, intelectual y espiritual de los salvadoreños, evitando poner límites a quienes puedan alcanzar una mayor excelencia.

Art. 12.- El Ministerio de Educación establecerá las normas y mecanismos necesarios para que el sistema educativo coordine y armonice sus modalidades y niveles, así mismo normará lo pertinente para asegurar la calidad, eficiencia y cobertura de la educación. Coordinará con otras instituciones, el proceso permanente de planificación educativa.

Art. 47.- El currículo nacional es establecido por el Ministerio de Educación, se basa en los fines y objetivos de la educación nacional, desarrolla las políticas educativas y culturales del Estado y se expresa en: planes y programas de estudio, metodologías didácticas y recursos de enseñanza aprendizaje, instrumentos de evaluación y orientación, el accionar general de los educadores y otros agentes educativos y la administración educativa.

La implementación de plataformas como Google Classroom no solo satisface las demandas tecnológicas modernas, sino que también representa una oportunidad para cambiar la

educación en El Salvador. Esta herramienta digital, al estar alineada con los principios legales y pedagógicos, facilita la creación de ambientes de aprendizaje más accesibles, dinámicos y enfocados en el alumno, aportando de esta manera a una educación completa que afronta los retos del siglo XXI.

2.5 VINCULACIÓN ENTRE LAS FUNCIONALIDADES DE GOOGLE CLASSROOM Y LOS MOMENTOS DEL PROCESO DIDÁCTICO

Google Classroom es una plataforma educativa diseñada para facilitar la gestión del aprendizaje en línea. Sus funcionalidades están interrelacionadas entre sí, lo que permite una experiencia educativa más fluida, organizada y centrada en el estudiante.

Desde el punto de vista de Rodríguez-Basantes (2023) plantea que Google Classroom es:

El apoyo al aprendizaje de los estudiantes en un entorno educativo, esta herramienta ofrece una serie de funcionalidades como un recurso complementario que permiten a los educadores gestionar recursos, asignaciones, comunicaciones y evaluaciones de manera integrada y organizada, facilitando el acceso al contenido educativo y a la interacción en línea. (p. 7)

Al vincular las funcionalidades de Google Classroom, permite una experiencia educativa más fluida, organizada y centrada en el estudiante. Su diseño facilita que los docentes planifiquen, desarrollen y acompañen eficazmente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta plataforma no solo facilita la planificación, ejecución, evaluación y retroalimentación del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve la interacción constante, la autonomía del estudiante y el acompañamiento pedagógico en distintos entornos educativos.

Al integrar el proceso didáctico en esta plataforma, se aplican de forma estructurada las distintas etapas del proceso educativo dentro de un entorno digital. Google Classroom permite planificar, implementar, evaluar y retroalimentar el aprendizaje de manera eficiente, y su integración con otras herramientas digitales permiten a los docentes adaptar sus

estrategias a contextos presenciales, virtuales o híbridos, potenciando así la calidad y efectividad del proceso educativo.

2.6 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Aprendizaje Autónomo**

Es la capacidad del estudiante para gestionar su propio proceso de aprendizaje, estableciendo metas, organizando su tiempo, buscando información y evaluación de sus propios progresos, sin depender completamente del docente.

- **Aprendizaje Significativo**

Se produce cuando una nueva información se conecta con los conocimientos previos del estudiante. Así, lo aprendido tiene sentido y se recuerda por más tiempo, pues no se basa solo en la memorización.

- **Competencias Pedagógicas**

Son conocimientos, actitudes y habilidades que debe tener un docente para enseñar de manera efectiva. Incluye la planificación, el manejo de estrategias didácticas, la evaluación y la capacidad para guiar a docentes en su aprendizaje.

- **Conectivismo**

Teoría del aprendizaje digital que explica cómo las personas aprenden en un mundo interconectado, especialmente mediante internet y redes sociales. Destaca que el conocimiento se construye en red, mediante conexiones con personas, datos y tecnologías.

- **Constructivismo**

Es una teoría del aprendizaje que plantea que las personas construyen su conocimiento a partir de sus experiencias previas, su entorno y su interacción con los demás, aquí el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje.

- **Desarrollo**

Es la realización de las actividades pedagógicas planificadas. Docentes y estudiantes interactúan activamente con los contenidos, generando aprendizaje mediante dinámicas participativas, recursos didácticos y experiencias significativas.

- **Educación Básica**

Etapa fundamental del sistema educativo que abarca los niveles de educación preescolar, primaria y secundaria. Su meta es fomentar competencias fundamentales en escritura, lectura, matemáticas y convivencia social.

- **Entornos Virtuales**

Los entornos virtuales son espacios creados mediante tecnología que permiten la interacción entre personas sin necesidad de estar físicamente presentes. Usualmente, se utilizan en áreas como la enseñanza, la comunicación y el ocio.

- **Enseñanza-aprendizaje**

Es una interacción entre el docente y el estudiante, en el cual se comparten saberes, experiencias y herramientas para lograr una construcción conjunta del conocimiento, es un proceso recíproco, donde ambos actores crecen y evolucionan.

- **Evaluación**

Es el procedimiento a través del cual se recopila y examina datos acerca del aprendizaje de los alumnos. Sirve para identificar fortalezas, dificultades y avances; también permite mejorar la enseñanza y aprendizaje.

- **Google Classroom**

Es una plataforma educativa gratuita desarrollada por Google. Permite a los docentes crear clases virtuales, compartir contenidos, asignar tareas, recibir trabajos y brindar retroalimentación, todo desde un entorno en línea.

- **Interacción Educativa**

Hace referencia al intercambio de ideas y saberes entre docentes, estudiantes y recursos pedagógicos. La interacción es clave para construir aprendizajes más sólidos y se da en entornos presenciales y virtuales.

- **Plataforma Educativa**

Espacio digital diseñado para gestionar el aprendizaje. Facilita la interacción entre profesores y alumnos, el intercambio de recursos, la realización de tareas y la evaluación del avance, todo esto en un ambiente virtual, ordenado y accesible.

- **Planificación**

Es la etapa inicial del proceso educativo donde el docente organiza los objetivos, contenidos, métodos, recursos y formas de evaluación. Guía todo el proceso de enseñanza y permite alcanzar metas educativas claras.

- **Procesos Cognitivos**

Los procesos cognitivos son actividades mentales que permiten al ser humano comprender, aprender, recordar, prestar atención y resolver problemas. A través de ellos, se logra interpretar el entorno y tomar decisiones.

- **Tecnología**

Es el conjunto de conocimientos, herramientas y procesos que el ser humano ha desarrollado para resolver problemas o facilitar actividades en distintos ámbitos de la vida, incluye desde objetos simples hasta sistemas digitales complejos.

- **Tecnología Educativa**

Es el uso intencionado de herramientas tecnológicas, como computadoras, internet, plataformas digitales o aplicaciones, para apoyar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Zona de Desarrollo próximo (ZDP)**

Concepto propuesto por Vygotsky que se refiere a lo que un estudiante aún no puede hacer solo, pero sí con la ayuda de un adulto o un compañero más experimentado. Es en este momento donde el aprendizaje posee mayor potencial de crecimiento.

2.7 OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Tabla 1

Operacionalización de categoría de análisis

Temática	Definición Conceptual	Definición operacional	Categorías	Subcategorías
Google Classroom como herramienta educativa.	Desde el punto de vista de Graván <i>et al.</i> , (2025) La integración de Google Classroom como plataforma de aprendizaje se ha consolidado en el campo educativo	En este estudio sobre Google Classroom se refiere a como los docentes y estudiantes incorporan la herramienta educativa en el	Uso de Google Classroom.	Incorporación de Google Classroom. Descripción del uso de Google Classroom.

	y el aprendizaje en proceso línea. Google educativo. Se Classroom se ha identifica cuál es convertido en una el uso que se le estrategia crucial da a la para mejorar la plataforma. enseñanza y el aprendizaje en los últimos años, ya que fomenta una mayor interacción y colaboración en el aula. (p. 255)	
Proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por Google Classroom.	Como señala Orozco <i>et al.</i>, (2023), define que: Los procesos de enseñanza y aprendizaje se definen como las interacciones entre los estudiantes y los docentes. La enseñanza se planifica de acuerdo con los planes de estudios, se basa en necesidades identificadas mediante la evaluación y se concreta mediante	En este estudio se buscó analizar cuáles fueron las experiencias pedagógicas desarrolladas a través de la plataforma, así como las metodologías que se implementó el docente (ej. clases sincrónicas, asincrónicas, aprendizaje colaborativo). Experiencias pedagógicas. Fortalezas y debilidades. - Percepción del docente - percepción del estudiante - Nivel de satisfacción con la metodología. Aspectos positivos identificados – Dificultades técnicas o pedagógicas.

la capacitación de los docentes. El proceso de enseñanza centrada en el estudiante, participativa e inclusiva, necesita del involucramiento de la comunidad a la hora de entregar y apoyar la educación. (p.2)

Nota. Elaborada por Equipo Investigador.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE ESTUDIO

3.1.1 DESCRIPTIVO

El tipo de estudio que se utilizó en este proyecto fue descriptivo, con un enfoque en analizar el uso de la herramienta Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico.

Se buscó caracterizar el uso de Google Classroom en las aulas de educación básica, describiendo cómo los docentes interactuaban con la plataforma, qué funciones utilizaban y cuáles eran sus percepciones acerca de su eficacia en el proceso educativo.

Según plantea Salomão (2023):

Un estudio descriptivo es un método de investigación que consiste en observar y describir el comportamiento, las características o las condiciones de una determinada población o fenómeno sin manipular ninguna variable. El objetivo

principal de los estudios descriptivos es ofrecer un relato detallado y preciso de un fenómeno o población, normalmente mediante el uso de diversas técnicas de recopilación de datos, como encuestas, entrevistas y observaciones. (p. 2)

Este tipo de estudio fue apropiado para la investigación, ya que pretendió detallar el uso de la tecnología en el aula y su importancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Teniendo presente el estudio descriptivo, no se buscó explicar o anticipar causas y efectos; en cambio, se expuso la situación presente en el centro educativo.

3.2 ENFOQUE

ENFOQUE CUALITATIVO

Este enfoque se centró en recopilar y analizar información, cuyo propósito fue entender cómo las personas interpretaban y daban significado a sus vivencias. Asimismo, buscó profundizar en el sentido que tenían para las personas los hechos o situaciones, permitiendo así una comprensión más completa y humana de los fenómenos estudiados.

“La investigación cualitativa implica recopilar y analizar datos no numéricos para comprender conceptos, opiniones o experiencias, así como datos sobre experiencias vividas, emociones o comportamientos, con los significados que las personas les atribuyen”. (Universidades Santander, 2021, p. 24)

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1 POBLACIÓN

La población del estudio estuvo conformada por un total de 11 docentes y 130 estudiantes del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

3.3.2 MUESTRA

La muestra fue una parte de la población que se eligió con el propósito de ser analizada dentro de una investigación. Al estudiar este grupo, fue posible obtener información

relevante que, en muchos casos, permitió hacer inferencias o conclusiones aplicables al conjunto total de la población.

Para la obtención de la muestra se empleó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, el cual se basó en la selección intencional de informantes clave, lo que permitió seleccionar un grupo específico y reducido de participantes que reunían características particulares. “El muestreo que se sigue en la selección de informantes tiene un carácter intencional, dinámico y secuencial. Los sujetos se eligen de forma intencionada de acuerdo con unos criterios establecidos por el investigador”. (Álvarez, 2011, p. 45)

Al analizar la muestra, se obtuvo información valiosa que ayudó a comprender mejor el tema estudiado. Además, cuando la muestra estuvo bien seleccionada, los resultados obtenidos pudieron utilizarse para hacer generalizaciones o sacar conclusiones sobre toda la población.

Dado que la investigación fue de un enfoque cualitativo, se optó por emplear una prueba no probabilística, ya que este tipo de diseño permitió seleccionar a los participantes de manera intencional según los criterios establecidos por el investigador. “En las muestras no probabilísticas, la selección no depende del azar, los elementos se escogen de acuerdo a unas características definidas por el investigador o la investigación, es decir, depende de decisiones de personas”. (Álvarez, 2011, p. 125)

En esta investigación se seleccionaron 5 docentes y los 3 estudiantes más destacados de cada sección del nivel de tercer ciclo (séptimo, octavo y noveno) del Centro Escolar Cantón las Casitas del distrito de Alegría Usulután Norte. A continuación, se presentan los criterios establecidos para la selección de la muestra, con el fin de garantizar la obtención de respuestas confiables y pertinentes para el desarrollo del estudio.

Criterios del docente:

- Que los docentes laboren en el Centro Escolar Cantón las Casitas durante el año lectivo 2025.
- Que los docentes impartan clases en el nivel de tercer ciclo.
- Que los docentes tengan dos años de laborar en el Centro Escolar.

Criterios del estudiante:

- Que los estudiantes sean del nivel de tercer ciclo.
- Que sean los tres más destacados de cada sección.
- Que haya representación masculina y femenina en la muestra.

Para la muestra se eligieron 5 docentes, quienes impartían clases en tercer ciclo, y los 3 estudiantes más destacados de cada sección de este nivel, sumando un total de 9 estudiantes. De esta manera, el número de entrevistados fue de 14 en total. Estas entrevistas permitieron obtener una visión más clara a partir de las experiencias de cada participante, así como de sus percepciones y actitudes hacia el uso de la plataforma.

Para esta investigación se utilizó la técnica de entrevista semiestructurada, la cual permitió obtener información detallada y contextualizada sobre el fenómeno estudiado.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.4.1 TÉCNICAS

ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA

La entrevista semiestructurada fue una técnica cualitativa de recolección de datos, que se basó en una guía de preguntas previamente elaborada y buscó comprender a profundidad la experiencia y el punto de vista de las personas. Se desarrolló a partir de un diálogo entre entrevistador y entrevistado, ya sea de manera personal o utilizando las ventajas que brindaban las Tecnologías de la Información y Comunicación.

La entrevista Semiestructurada “Consiste en un acercamiento informal mediante entrevistas con informantes clave, que han sido específicamente seleccionados. Pueden ser individuales o en grupo”. (Prudhon, 2002, p.197)

3.4.2 INSTRUMENTOS

GUÍA DE ENTREVISTA

Según Heinemann (2007):

La entrevista se desarrolla mediante una guía de preguntas abiertas. Esta guía contiene los distintos temas y cuestiones que deben tratarse a lo largo de la

conversación. La guía tiene como finalidad primordial asegurarse de que se tratan todos los temas relevantes y que no se olvidan durante la interacción los aspectos importantes para el tema de estudio. (p. 127)

El instrumento de guía de entrevista permitió obtener información más detallada sobre el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que proporcionó una base sólida para identificar áreas de mejora en la implementación de tecnologías digitales en el aula. La estructura del instrumento estuvo organizada en preguntas generales, lo que resultó importante para obtener una visión completa de la experiencia del docente con la plataforma.

3.5 ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

Etapas I: Planteamiento del problema

En esta etapa inicial de la investigación se definió el tema de estudio y se delimitó claramente el problema, contextualizando la situación en torno al uso de herramientas tecnológicas educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica del Centro Escolar Cantón Las Casitas, ubicado en el distrito de Alegría, Usulután Norte. Además, se argumentó y analizó la relevancia de la temática seleccionada, destacando su importancia en el contexto educativo actual. El documento también expuso de forma detallada los objetivos de la investigación, la justificación que respaldó su realización, así como las limitaciones que pudieron influir en el desarrollo del estudio.

Etapas II: Diseño del proyecto

En esta fase se estableció la estructura general del estudio, definiendo el enfoque metodológico más apropiado para abordar el problema planteado. Se determinaron los procedimientos, técnicas e instrumentos que se emplearon para recolectar, analizar e interpretar los datos, con el fin de garantizar la coherencia entre los objetivos de la investigación y los métodos aplicados. Este diseño buscó asegurar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos. Para ello, fue fundamental tomar decisiones clave relacionadas con los objetivos del estudio, la población y la muestra a considerar, el método de

recolección de datos, así como las técnicas e instrumentos que se utilizaron. Además, se estableció el procedimiento para llevar a cabo la recopilación y análisis de la información, lo que permitió, en una fase posterior, formular conclusiones y presentar los hallazgos de manera coherente y fundamentada.

Etapas III: Revisión de la literatura

Una vez definida la temática de estudio de la investigación, se procedió a realizar una búsqueda bibliográfica que incluyó libros, artículos académicos y diversas publicaciones relacionadas con el área. Entre los documentos considerados como referencia se encontraron aquellos de carácter oficial, publicados por el gobierno y el Ministerio de Educación, los cuales abordaron proyectos educativos, planes implementados para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el país, así como regulaciones del sistema educativo. Asimismo, se consideraron las experiencias y recursos relacionados con el uso de plataformas digitales, como Google Classroom, dentro del entorno escolar.

Etapas IV: Trabajo de Campo

Esta etapa estuvo dedicada a la obtención de datos significativos, esenciales para abordar el problema de investigación planteado. Una vez identificado y comprendido el entorno social en el que se manifestó el objeto de estudio, se procedió a aplicar los instrumentos previamente seleccionados a una muestra representativa de la población. El objetivo fue observar, comprender e interactuar con las personas que formaron parte del contexto en el que se presentó el problema investigado.

Etapas V: Análisis de datos e interpretación de resultados

En esta etapa se llevó a cabo el análisis e interpretación de la información recopilada, con el propósito de otorgarle un significado relevante. Una vez finalizada la recolección de datos, fue fundamental procesarlos, examinarlos, comprender su contenido y resumirlos, con el fin de generar conclusiones y hallazgos que permitieron responder a la pregunta de investigación.

Etapas VI: Elaboración de conclusiones, recomendaciones y diseño de la propuesta

En esta etapa se formularon conclusiones y recomendaciones basadas en los resultados obtenidos y el marco teórico. Las conclusiones respondieron a los objetivos planteados, y las recomendaciones ofrecieron acciones concretas para abordar la problemática. Asimismo, se diseñó una propuesta práctica y detallada que facilitó la implementación de soluciones viables, promoviendo mejoras sostenibles en el contexto investigado.

Etapa VII: Elaboración del informe

Una vez concluido el proceso de investigación, fue fundamental organizar y analizar los datos recolectados para redactar un informe final claro, coherente y bien estructurado.

Etapa VIII: Presentación del informe final

En esta etapa se redactó y presentó el informe final, incluyendo todos los componentes de la investigación, siguiendo el formato y criterios establecidos.

3.6 PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este análisis se utilizaron técnicas de recolección de datos e información obtenida mediante el trabajo de campo, como la entrevista semiestructurada, la cual estuvo dirigida a docentes y estudiantes, permitiendo identificar sus opiniones y dificultades en el uso de Google Classroom.

Para la recolección de datos se planteó aplicarla a los docentes y alumnos de tercer ciclo del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

El instrumento de recolección de datos fue elaborado con lenguaje sencillo y claro, adecuado para los sujetos que participaron en el estudio. Las preguntas estuvieron enfocadas específicamente en el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico.

La entrevista semiestructurada se llevó a cabo de forma presencial y fue grabada, según las condiciones que facilitaron el proceso de recolección de información. Una vez realizada la grabación, esta fue transcrita en un procesador de texto, lo que permitió disponer de un

registro claro, ordenado y accesible de las respuestas obtenidas, la información recopilada fue analizada utilizando la técnica del análisis temático y tomando en cuenta categorías, subcategorías y criterios definidos, los cuales estuvieron relacionados con el enfoque del estudio.

Asimismo, se aplicó la triangulación de fuente para integrar la información recolectada mediante las técnicas empleadas con los fundamentos desarrollados en el marco teórico. Tomando en cuenta las percepciones obtenidas, se procedió al análisis de la información, a partir del cual se identificaron relaciones entre las categorías y se formularon las conclusiones.

De acuerdo con Escudero (2019), retomando Braun *et al.*, (2006), mencionan que:

El análisis temático es un método para identificar, analizar e informar patrones o temas dentro de datos recopilados empíricamente. Organiza y describe mínimamente el conjunto de datos en detalle, además de interpretar aspectos del tema de investigación. (p. 5)

La investigación cualitativa en el análisis temático es un proceso sistemático que permite identificar, organizar e interpretar temas o patrones significativos dentro de los datos recolectados, como entrevistas, encuestas abiertas u observaciones. Su propósito principal es comprender en profundidad el significado de las experiencias, opiniones y percepciones de los participantes, permitiendo así una interpretación rica y contextualizada del fenómeno estudiado.

Según Morales (2001):

La triangulación de fuente implica comparar y verificar la consistencia de la información derivada en diferentes momentos, a partir de diferentes medios y desde diferentes fuentes. Por ejemplo:

- Comparar datos observacionales con los datos de una entrevista.

- Comparar las perspectivas de los participantes con respecto a diferentes puntos de vista.
- Comparar la información obtenida a partir de entrevistas y observaciones con respecto a documentos escritos. (p. 342)

La triangulación de fuentes en la investigación cualitativa consistió en recopilar información desde distintas perspectivas, como participantes, documentos o contextos, con el fin de enriquecer y validar los hallazgos. Esto se realizó comparando lo que se observó, con lo que dijeron las personas y con lo que estaba registrado en los documentos. Por ejemplo, se verificó si lo expresado por un participante en una entrevista coincidía con lo observado en una situación real o con lo consignado en un texto. Hacer estas comparaciones permitió obtener una visión más completa y confiable sobre el objeto de estudio.

Finalmente, se desarrolló una propuesta de mejora basada en los hallazgos obtenidos de la investigación.

CAPÍTULO IV: HALLAZGOS EN LA INVESTIGACIÓN

4.1 PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La investigación realizada permitió analizar el uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas, ubicado en Alegría, Usulután. Para la organización y comprensión de los resultados se establecieron tres categorías de análisis, las cuales emergieron a partir del objetivo general, los objetivos específicos y la pregunta de investigación. Estos elementos orientaron el diseño y desarrollo del proceso de entrevistas, proporcionando una base sólida para identificar fortalezas, debilidades y experiencias relacionadas con la implementación de la plataforma en el contexto educativo estudiado.

De este modo se presentan las categorías establecidas:

- Uso de Google Classroom
- Experiencias pedagógicas

- Fortalezas y debilidades

4.1.1 RESUMEN POR PREGUNTA DE LA ENTREVISTA A DOCENTES

- **Categoría 1: Uso de Google Classroom.**

1. ¿Qué funciones de Google Classroom utiliza más frecuentemente y por qué?

Los docentes mencionan que utilizan con mayor frecuencia las funciones de subir tareas, crear tareas, compartir materiales, subir trabajos, videos y fotografías, así como la creación de aulas de clases. También señalan que realizan reuniones virtuales y reciben capacitaciones por medio de la plataforma.

2. ¿Qué actividades realiza principalmente a través de Google Classroom?

Los docentes mencionan que realizan principalmente actividades como subir videos, compartir tareas, enviar actividades, asignar tareas, publicar guías de estudio, generar rúbricas, subir presentaciones, organizar cuestionarios, compartir pruebas y subir enlaces.

3. ¿Qué tipo de recursos digitales suele compartir con sus estudiantes por medio de Google Classroom?

Los docentes comparten principalmente guías didácticas, videos, presentaciones de PowerPoint, documentos en PDF, enlaces, cuestionarios de Google Forms y links de juegos.

4. ¿Cómo integra Google Classroom en su planificación?

Los docentes integran la plataforma en su planificación de diferentes maneras: como ayuda para la evaluación y seguimiento, mediante la metodología de clase invertida compartiendo materiales y actividades previas a la clase presencial, incluyendo los materiales y el momento de subirlos para complementar la clase presencial, como fuente de apoyo de manera espontánea y aplicándola semanalmente en un día programado.

Síntesis de categoría 1 Uso de Google Classroom: Los docentes utilizan Google Classroom principalmente para subir y crear tareas, compartir materiales, fotografías, videos, trabajos y organizar aulas virtuales, además de realizar reuniones y capacitaciones. A través de la plataforma desarrollan actividades como enviar y asignar tareas, publicar guías de estudio, generar rúbricas, subir presentaciones, cuestionarios, pruebas y enlaces. Los recursos digitales que más comparten son guías didácticas, videos, presentaciones de PowerPoint, documentos PDF, cuestionarios en Google Forms, enlaces y juegos. En cuanto a la planificación, integran Google Classroom como apoyo para la evaluación y seguimiento, en la metodología de clase invertida, para complementar la clase presencial con materiales y actividades, como fuente de apoyo espontánea o mediante un uso semanal programado.

- **Categoría 2: Experiencias pedagógicas**

5. ¿Cómo describiría su experiencia utilizando Google Classroom en su enseñanza?

Según las respuestas de los docentes el uso de Google Classroom en el nivel básico ha generado experiencias variadas entre los docentes. Aunque algunos mencionan dificultades por la resistencia de los estudiantes a participar, la mayoría resalta sus ventajas: facilita el seguimiento académico, mejora la comunicación, permite que los estudiantes ausentes se mantengan al día, reduce el uso de materiales físicos y agiliza la distribución de contenidos. En general, se considera una herramienta que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje al integrar la tecnología.

6. ¿Considera que Google Classroom ha mejorado el aprendizaje de los estudiantes? ¿De qué manera?

Las respuestas de los docentes muestran opiniones mixtas respecto a si Google Classroom ha mejorado el aprendizaje, aunque existen reservas sobre la falta de interacción presencial un docente considera que la plataforma no reemplaza la interacción directa entre docente y estudiante, por lo que su impacto es limitado, Sin embargo la mayoría de los docentes coinciden en que Google Classroom representa una herramienta valiosa para dinamizar la enseñanza, motivar a los estudiantes y fortalecer su aprendizaje académico y personal.

7. ¿Considera usted que el uso de herramientas de Google Classroom promueve el desarrollo de competencias en los estudiantes? ¿Por qué?

Las respuestas los docentes evidencian que, aunque existen limitaciones en el control del trabajo autónomo, Google Classroom representa una herramienta significativa para el desarrollo de competencias académicas, tecnológicas y personales, siempre que su implementación vaya acompañada de estrategias pedagógicas que promuevan la autoría y el compromiso estudiantil.

Síntesis de Categoría 2 Experiencias pedagógicas: Los docentes consideran que el uso de Google Classroom en el nivel básico ha generado experiencias variadas. Aunque algunos mencionan dificultades relacionadas con la resistencia de los estudiantes a participar y la falta de interacción presencial, la mayoría resalta sus ventajas: facilita el seguimiento académico, mejora la comunicación, permite que los estudiantes ausentes se mantengan al día, reduce el uso de materiales físicos y agiliza la distribución de contenidos. Asimismo, coinciden en que la plataforma contribuye a dinamizar la enseñanza, motivar a los estudiantes y fortalecer su aprendizaje académico y personal. Además, señalan que Google Classroom promueve el desarrollo de competencias académicas, tecnológicas y personales, siempre que su implementación se acompañe de estrategias pedagógicas que impulsen la autoría y el compromiso estudiantil.

- **Categoría 3: Fortalezas y debilidades**

8. ¿Cuáles son las principales ventajas que encuentra al usar Google Classroom?

Los docentes del Centro Escolar Cantón Las Casitas identificaron varias ventajas significativas en el uso de Google Classroom. Entre las más destacadas se encuentran la posibilidad de enviar tareas y hacer seguimiento al cumplimiento de los estudiantes, la agilización del trabajo docente, la organización de materiales en un solo espacio, la facilidad de comunicación con los estudiantes, la programación de fechas de entrega, y la evaluación rápida con retroalimentación inmediata. Estas funcionalidades permiten gestionar de manera más eficiente las actividades académicas y facilitan la interacción entre docentes y estudiantes, contribuyendo al seguimiento y control del aprendizaje.

9. ¿Cuáles son, desde su perspectiva, los principales desafíos que enfrenta al utilizar la plataforma?

Los docentes identificaron varios desafíos al utilizar Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los principales se destacan la dificultad de los estudiantes para acceder a la plataforma, ya sea por problemas de conectividad en sus hogares o por falta de motivación para utilizar el recurso digital con fines educativos. Además, mencionaron que el uso de la plataforma exige un esfuerzo adicional por parte de los docentes para organizar los contenidos, garantizar la comprensión de los estudiantes y fomentar la participación activa en las actividades.

10. ¿Qué tan fácil o difícil fue la adaptación a Google Classroom al principio?

Los docentes mencionan que la adaptación de Google Classroom fue moderadamente fácil, principalmente gracias a las capacitaciones recibidas por parte del MINED. Estas capacitaciones proporcionaron las herramientas necesarias para comprender el manejo de la plataforma y aplicarla en las clases. Algunos docentes mencionaron que al principio existieron desafíos relacionados con la falta de costumbre en entornos virtuales, pero con la práctica lograron incorporarla a su rutina docente. Sin embargo, señalaron que la adaptación fue más compleja para los estudiantes y sus familias, quienes enfrentaron dificultades para ingresar a la plataforma, gestionar contraseñas y adecuarse al aprendizaje virtual, representando un cambio significativo frente a la modalidad presencial.

Síntesis de Categoría 3 Fortalezas y debilidades: Los docentes del Centro Escolar Cantón Las Casitas identificaron como fortalezas de Google Classroom la posibilidad de organizar materiales y actividades en un solo espacio, enviar tareas, hacer seguimiento al cumplimiento de los estudiantes, agilizar la planificación y evaluación, programar fechas de entrega, y mantener una comunicación constante con los alumnos, lo que permite gestionar de manera más eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, señalaron debilidades relacionadas con la dificultad de algunos estudiantes para acceder a la plataforma debido a problemas de conectividad o falta de motivación, así como el esfuerzo adicional que requiere organizar contenidos y garantizar la participación activa. La adaptación de los docentes fue moderadamente fácil gracias a las capacitaciones recibidas, aunque reconocieron que para los estudiantes y sus familias este proceso fue más complejo, enfrentando retos para ingresar a la plataforma, gestionar contraseñas y ajustarse al aprendizaje virtual frente a la modalidad presencial.

4.1.2 RESUMEN POR PREGUNTA DE LA ENTREVISTA A ESTUDIANTES

- **Categoría 1: Uso de Google Classroom**

1. ¿Cómo utiliza Google Classroom para realizar sus tareas y actividades escolares?

Los estudiantes utilizan la plataforma principalmente para recibir y consultar tareas, enviar trabajos, subir fotos o archivos con sus respuestas, consultar documentos compartidos por los docentes, hacer actividades escolares, utilizar comentarios privados para resolver dudas, y participar en actividades grupales y compartir presentaciones.

2. ¿Quién le enseñó a usar Google Classroom por primera vez?

Los estudiantes mencionan que aprendieron a usar la plataforma principalmente con la ayuda de sus docentes, en algunos casos con apoyo de sus padres, hermanos o compañeros, y siguiendo las indicaciones de los docentes al inicio de su uso.

3. ¿Ha realizado exámenes en línea o realizan solo en papeletas?

Los estudiantes indican que han realizado exámenes tanto en línea como en papeleta, aunque algunos mencionan que la mayoría son en papel, mientras que otros destacan que también los hacen en la computadora o el teléfono, y en algunos casos utilizan cuestionarios de la plataforma.

4. ¿Considera que el uso de la herramienta es indispensable para utilizarla en el aula?

La mayoría de los estudiantes considera que la plataforma es útil e importante para la educación, ya que facilita la realización de tareas, la comprensión de los temas, la investigación y la organización de las materias. Sin embargo, algunos mencionan que no es indispensable, especialmente si no hay internet o cuando los docentes ya proporcionan las clases y tareas.

Síntesis de Categoría 1 Uso de Google Classroom: Los estudiantes utilizan Google Classroom principalmente para recibir y consultar tareas, enviar trabajos, subir fotos o archivos con sus respuestas, consultar documentos compartidos por los docentes, hacer actividades escolares, utilizar comentarios privados para resolver dudas, y participar en

actividades grupales y compartir presentaciones. Aprendieron a usar la plataforma principalmente con la ayuda de sus docentes, en algunos casos con apoyo de sus padres, hermanos o compañeros, y siguiendo las indicaciones de los docentes al inicio de su uso. En cuanto a los exámenes, los estudiantes han realizado evaluaciones tanto en línea como en papeleta; algunos mencionan que la mayoría son en papel, mientras que otros destacan que también los hacen en la computadora o el teléfono, y en algunos casos utilizan cuestionarios de la plataforma. La mayoría considera que el uso de Google Classroom es útil e importante para la educación, ya que facilita la realización de tareas, la comprensión de los temas, la investigación y la organización de las materias; sin embargo, algunos opinan que no es indispensable, especialmente si no hay internet o cuando los docentes ya proporcionan las clases y tareas.

- **Categoría 2: Experiencias pedagógicas**

5. ¿Cómo le ayuda Google Classroom a hacer sus tareas o estudiar?

Los estudiantes consideran que Google Classroom es una herramienta útil para organizar y realizar tareas, ya que les brinda materiales claros, facilita el envío de actividades y evita confusiones. Además, promueve la autonomía, la responsabilidad y el estudio independiente.

6. ¿Recibe retroalimentación o comentarios de sus maestros a través de Google Classroom?

Los estudiantes perciben que la retroalimentación en Google Classroom es útil pero poco constante: algunos reciben comentarios formativos, mientras que otros no obtienen observaciones. En general, se reconoce como un elemento clave para mejorar el aprendizaje, aunque su efectividad depende del compromiso de cada docente.

7. ¿Cuál es su opinión acerca del desempeño de los docentes al incorporar Google Classroom en el proceso educativo?

Los estudiantes valoran positivamente el desempeño docente con Google Classroom, destacando la claridad en las tareas, el orden y la organización. Reconocen que ha sido útil para su aprendizaje, aunque mencionan limitaciones como retrasos en calificaciones y problemas técnicos como problemas de conexión a internet.

Síntesis de Categoría 2 Experiencias pedagógicas: En la segunda categoría los estudiantes consideran que Google Classroom es una herramienta valiosa para su aprendizaje, ya que organiza las tareas, ofrece materiales claros y fomenta la autonomía y la responsabilidad. Reconocen que la retroalimentación recibida a través de la plataforma es útil para mejorar, aunque no siempre es constante y depende del compromiso docente. Asimismo, valoran de forma positiva el desempeño de sus maestros en el uso de esta herramienta por la claridad y organización que aporta, aunque identifican limitaciones como retrasos en calificaciones y dificultades técnicas relacionadas con la conectividad.

- **Categoría 3: Fortalezas y debilidades**

8. ¿Qué dificultades o problemas ha tenido al usar esta plataforma?

Los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Cantón Las Casitas reportaron pocas dificultades al usar Google Classroom, destacando principalmente problemas relacionados con conectividad a internet y cortes de luz, lo que afecta la entrega de tareas y la interacción con la plataforma. Algunos estudiantes mencionaron que ocasionalmente olvidan completar actividades, mientras que otros reportaron dificultades para subir tareas cuando la plataforma se satura o falla la señal. En general, los estudiantes consideran que la plataforma es fácil de usar, siempre que cuenten con conexión estable y electricidad.

9. ¿Qué es lo que más le gusta o no le gusta de usar Google Classroom en sus clases?

Los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Cantón Las Casitas indicaron que la plataforma Google Classroom es fácil de usar y no presentan mayores dificultades al interactuar con ella. Sin embargo, señalaron como principales obstáculos problemas de conectividad a internet, cortes de electricidad y saturación de la plataforma, lo que afecta la entrega y realización de tareas. Algunos estudiantes mencionaron además que olvidan completar ciertas actividades, y en ocasiones la plataforma no les permite subir sus trabajos.

10. ¿Qué ventajas y desventajas ha experimentado al usar Google Classroom en sus actividades escolares?

Los estudiantes de tercer ciclo identificaron múltiples ventajas al usar Google Classroom en sus actividades escolares. Entre ellas mencionaron la posibilidad de organizar mejor el tiempo, acceder a las tareas en cualquier momento, aprender a usar herramientas digitales, enviar trabajos fácilmente y mantener ordenados los materiales académicos. Asimismo, valoran que la plataforma les facilita terminar actividades sin una presión inmediata de tiempo. En cuanto a las desventajas, los estudiantes coincidieron en que los principales obstáculos están relacionados con la falta de acceso a internet estable, los problemas de señal durante la lluvia, la dificultad para cargar o enviar archivos y, en algunos casos, la falta de dispositivos o datos móviles suficientes. Aun así, algunos estudiantes expresaron no haber tenido desventajas significativas en su experiencia.

Síntesis de Categoría 3 Fortalezas y debilidades: En la tercera categoría, los estudiantes reconocen a Google Classroom como un apoyo relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en lo relacionado con la organización y entrega de actividades. No obstante, las limitaciones tecnológicas vinculadas al acceso a internet, la disponibilidad de dispositivos y las fallas de electricidad dificultan aprovechar plenamente sus ventajas. La experiencia estudiantil evidencia, por una parte, un avance en el desarrollo de competencias digitales y, por otra, la necesidad de fortalecer la accesibilidad y el acompañamiento pedagógico, a fin de garantizar un uso más equitativo y efectivo de la plataforma en el contexto del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

4.1.3 TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN

En este apartado se presenta un resumen detallado de la información obtenida de docentes y estudiantes, complementada con los resultados alcanzados mediante entrevistas semiestructuradas. Los datos recabados fueron organizados y clasificados para su análisis. Posteriormente, estos hallazgos se confrontaron con los planteamientos teóricos expuestos en el marco teórico, lo que permitió enriquecer la comprensión del fenómeno estudiado. Finalmente, la información fue interpretada conforme a las categorías de análisis previamente establecidas, facilitando la presentación de resultados claros y coherentes para el desarrollo del estudio.

Categoría 1: Uso de Google Classroom

Síntesis de entrevista de los docentes

Los docentes del Centro Escolar Cantón Las Casitas identificaron como fortalezas de Google Classroom la posibilidad de organizar materiales y actividades en un solo espacio, enviar tareas, hacer seguimiento al cumplimiento de los estudiantes, agilizar la planificación y evaluación, programar fechas de entrega, y mantener una comunicación constante con los alumnos, lo que permite gestionar de manera más eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, señalaron debilidades relacionadas con la dificultad de algunos estudiantes para acceder a la plataforma debido a problemas de conectividad o falta de motivación, así como el esfuerzo adicional que requiere organizar contenidos y garantizar la participación activa. La adaptación de los docentes fue moderadamente fácil gracias a las capacitaciones recibidas, aunque reconocieron que para los estudiantes y sus familias este proceso fue más complejo, enfrentando retos para ingresar a la plataforma, gestionar contraseñas y ajustarse al aprendizaje virtual frente a la modalidad presencial.

Síntesis de entrevista de los estudiantes

Los estudiantes utilizan Google Classroom principalmente para recibir y consultar tareas, enviar trabajos, subir fotos o archivos con sus respuestas, consultar documentos compartidos por los docentes, hacer actividades escolares, utilizar comentarios privados para resolver dudas, y participar en actividades grupales y compartir presentaciones. Aprendieron a usar la plataforma principalmente con la ayuda de sus docentes, en algunos casos con apoyo de sus padres, hermanos o compañeros, y siguiendo las indicaciones de los docentes al inicio de su uso. En cuanto a los exámenes, los estudiantes han realizado evaluaciones tanto en línea como en papeleta; algunos mencionan que la mayoría son en papel, mientras que otros destacan que también los hacen en la computadora o el teléfono, y en algunos casos utilizan cuestionarios de la plataforma. La mayoría considera que el uso de Google Classroom es útil e importante para la educación, ya que facilita la realización de tareas, la comprensión de los temas, la investigación y la organización de las materias; sin embargo, algunos opinan que no es indispensable, especialmente si no hay internet o cuando los docentes ya proporcionan las clases y tareas.

Análisis integrado

Al integrar los análisis de docentes y estudiantes, se confirma que Google Classroom constituye un recurso fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes destacan su utilidad para organizar y planificar clases, asignar y recibir tareas, compartir materiales como guías, presentaciones, videos y cuestionarios, y evaluar el desempeño de los estudiantes. Por su parte, los estudiantes mencionan que la plataforma les facilita recibir y entregar trabajos, consultar documentos, participar en actividades grupales y realizar evaluaciones en línea o en papel. Esta coincidencia evidencia que la plataforma refuerza la organización académica y la comunicación entre todos los actores educativos, tal como señala el Manual de Google Classroom de la UNAM (2020), donde se explica que la plataforma permite organizar tareas y entregas, publicar contenidos como videos, sitios web, archivos o lecturas, así como corregir, retroalimentar y asignar calificaciones a las actividades de los estudiantes.

Asimismo, tanto docentes como estudiantes reconocen que Google Classroom permite complementar la enseñanza presencial con recursos digitales, generando un aprendizaje más dinámico, participativo y flexible, fortaleciendo competencias digitales y promoviendo la responsabilidad y la autoorganización del estudiante.

Sin embargo, se identificaron diferencias importantes: algunos estudiantes consideran que la plataforma no es indispensable cuando hay limitaciones de conectividad o cuando las clases se proporcionan presencialmente, mientras que los docentes resaltan la importancia de mantener un seguimiento constante y una retroalimentación oportuna.

Finalmente, se concluye que, aunque los beneficios de Google Classroom son claros, factores externos como la conectividad, la diversidad en el manejo de herramientas digitales y la disponibilidad de recursos tecnológicos condicionan su efectividad. Por lo tanto, su implementación requiere estrategias que garanticen un uso más equitativo y consistente, asegurando que tanto docentes como estudiantes puedan aprovechar al máximo la plataforma.

Categoría 2: Experiencias pedagógicas

Síntesis de entrevista de los docentes

Los docentes consideran que el uso de Google Classroom en el nivel básico ha generado experiencias variadas. Aunque algunos mencionan dificultades relacionadas con la resistencia de los estudiantes a participar y la falta de interacción presencial, la mayoría resalta sus ventajas: facilita el seguimiento académico, mejora la comunicación, permite que los estudiantes ausentes se mantengan al día, reduce el uso de materiales físicos y agiliza la distribución de contenidos. Asimismo, coinciden en que la plataforma contribuye a dinamizar la enseñanza, motivar a los estudiantes y fortalecer su aprendizaje académico y personal. Además, señalan que Google Classroom promueve el desarrollo de competencias académicas, tecnológicas y personales, siempre que su implementación se acompañe de estrategias pedagógicas que impulsen la autoría y el compromiso estudiantil.

Síntesis de entrevista de los estudiantes

En la segunda categoría los estudiantes consideran que Google Classroom es una herramienta valiosa para su aprendizaje, ya que organiza las tareas, ofrece materiales claros y fomenta la autonomía y la responsabilidad. Reconocen que la retroalimentación recibida a través de la plataforma es útil para mejorar, aunque no siempre es constante y depende del compromiso docente. Asimismo, valoran de forma positiva el desempeño de sus maestros en el uso de esta herramienta por la claridad y organización que aporta, aunque identifican limitaciones como retrasos en calificaciones y dificultades técnicas relacionadas con la conectividad.

Análisis integrado

Las percepciones de docentes y estudiantes coinciden en que Google Classroom se ha consolidado como una herramienta significativa en el nivel básico, al facilitar la organización académica, la distribución de materiales y el seguimiento de actividades. Esta coincidencia evidencia la convergencia de percepciones entre ambos grupos sobre la utilidad de la plataforma en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde la perspectiva de los docentes, la plataforma no solo mejora la comunicación y reduce el uso de materiales físicos, sino que también dinamiza la enseñanza y fortalece el

aprendizaje académico y personal. Reconocen, sin embargo, que su efectividad depende de acompañarla con estrategias pedagógicas que fomenten la autoría y el compromiso estudiantil. También señalan que dificultades externas, como problemas de conectividad, pueden limitar el alcance de sus beneficios.

Por su parte, los estudiantes destacan la claridad en las tareas y la autonomía que les brinda, así como el valor de la retroalimentación docente, aunque señalan que esta no siempre es constante. Además, reconocen dificultades en la conectividad y retrasos en las calificaciones, lo que limita la experiencia. Esto muestra un contraste con la percepción docente sobre la participación y motivación de los estudiantes, evidenciando áreas de mejora para optimizar la experiencia pedagógica.

En conjunto, se evidencia que Google Classroom favorece el aprendizaje colaborativo, autónomo y flexible, siempre que exista un equilibrio entre la gestión docente y la responsabilidad estudiantil. Su potencial radica en la posibilidad de desarrollar competencias académicas y tecnológicas, pero su éxito depende del compromiso de ambas partes y de la superación de barreras técnicas y metodológicas. Los beneficios y limitaciones identificados por ambos grupos permiten orientar estrategias que optimicen el uso de la plataforma y potencien la experiencia educativa.

Categoría 3: Fortalezas y debilidades

Síntesis de entrevista de los docentes

Los docentes del Centro Escolar Cantón Las Casitas identificaron como fortalezas de Google Classroom la posibilidad de organizar materiales y actividades en un solo espacio, enviar tareas, hacer seguimiento al cumplimiento de los estudiantes, agilizar la planificación y evaluación, programar fechas de entrega, y mantener una comunicación constante con los alumnos, lo que permite gestionar de manera más eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, señalaron debilidades relacionadas con la dificultad de algunos estudiantes para acceder a la plataforma debido a problemas de conectividad o falta de motivación, así como el esfuerzo adicional que requiere organizar contenidos y garantizar la participación activa. La adaptación de los docentes fue moderadamente fácil gracias a las capacitaciones recibidas, aunque reconocieron que para los estudiantes y sus familias

este proceso fue más complejo, enfrentando retos para ingresar a la plataforma, gestionar contraseñas y ajustarse al aprendizaje virtual frente a la modalidad presencial

Síntesis de entrevista de los estudiantes

En la tercera categoría, los estudiantes reconocen a Google Classroom como un apoyo relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en lo relacionado con la organización y entrega de actividades. No obstante, las limitaciones tecnológicas vinculadas al acceso a internet, la disponibilidad de dispositivos y las fallas de electricidad dificultan aprovechar plenamente sus ventajas. La experiencia estudiantil evidencia, por una parte, un avance en el desarrollo de competencias digitales y, por otra, la necesidad de fortalecer la accesibilidad y el acompañamiento pedagógico, a fin de garantizar un uso más equitativo y efectivo de la plataforma en el contexto del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

Análisis integrado

Tanto docentes como estudiantes reconocen que Google Classroom constituye una herramienta de apoyo importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando principalmente su utilidad para organizar y entregar actividades, mantener una comunicación constante y dar seguimiento al cumplimiento de las tareas. Los docentes señalaron como fortalezas adicionales la facilidad para planificar, evaluar y programar fechas de entrega, lo que contribuye a una mejor gestión del aula.

Por otro lado, se identificaron debilidades compartidas en ambos grupos relacionadas con factores externos, como las limitaciones de conectividad, la falta de dispositivos adecuados y las interrupciones de energía eléctrica, que dificultan un uso pleno de la plataforma. Mientras que los docentes destacaron la falta de motivación de algunos estudiantes y el esfuerzo adicional que implica preparar y organizar contenidos, los estudiantes subrayaron la necesidad de mayor accesibilidad y acompañamiento pedagógico para superar las dificultades del entorno.

En conjunto, el análisis muestra que, aunque Google Classroom ofrece múltiples beneficios para la organización académica y el desarrollo de competencias digitales, su efectividad depende de condiciones externas y del compromiso de los actores involucrados. Estas fortalezas y debilidades reflejan la importancia de continuar fortaleciendo la capacitación

docente y el apoyo a los estudiantes, con el fin de asegurar un uso más equitativo y consistente de la herramienta en el Centro Escolar Cantón Las Casitas.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTA

5.1 CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos y del análisis de la información proporcionada por docentes y estudiantes del tercer ciclo del Centro Escolar Cantón Las Casitas, se establece lo siguiente:

- En el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas, las principales actividades desarrolladas a través de Google Classroom incluyeron la asignación, entrega y retroalimentación de tareas; la organización de materiales digitales como guías, presentaciones y videos; la aplicación de cuestionarios y evaluaciones en línea; y la comunicación constante entre docentes y estudiantes. Estas actividades favorecieron la planificación del trabajo escolar, la sistematización de recursos y la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo al desarrollo de competencias académicas y digitales en ambos grupos.
- Las experiencias al interactuar con Google Classroom fueron en su mayoría positivas. Los docentes destacaron que la plataforma facilitó la gestión académica, la comunicación y el seguimiento del desempeño estudiantil. Por su parte, los estudiantes valoraron la organización de contenidos, la autonomía que les permitió desarrollar y la claridad en las tareas. No obstante, se identificaron retos, como la dependencia de apoyo externo en algunos estudiantes y la necesidad de un acompañamiento más constante por parte de los docentes en la retroalimentación.
- Entre las fortalezas del uso de Google Classroom se identificaron la organización de contenidos, la comunicación directa, el desarrollo de competencias digitales, y el fomento de la responsabilidad y la autonomía estudiantil. En contraste, las debilidades percibidas estuvieron relacionadas con factores externos, como la

falta de conectividad, la resistencia inicial al uso de la plataforma y el esfuerzo adicional que representaba para los docentes organizar los contenidos de manera digital.

- El uso de Google Classroom en el nivel básico del Centro Escolar Cantón Las Casitas se consolidó como un recurso esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al complementar la educación presencial con entornos virtuales. Su implementación permitió mejorar la organización académica, facilitar la planificación de actividades, dinamizar el aprendizaje y fortalecer competencias digitales tanto en estudiantes como en docentes. No obstante, su efectividad estuvo condicionada por la disponibilidad tecnológica y por la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que garantizaran un acceso equitativo y un uso eficiente de la plataforma en el contexto escolar del distrito de Alegría.

5.2 RECOMENDACIONES

Con base en los resultados obtenidos en esta investigación, se identificaron diversas condiciones que inciden en la implementación efectiva de Google Classroom, entre ellas la variabilidad en la conectividad y las diferencias en el manejo de herramientas digitales por parte de los estudiantes. A partir de estas observaciones, se plantean las siguientes recomendaciones orientadas a optimizar el uso de la plataforma en el Centro Escolar Cantón Las Casitas:

- Orientar a los estudiantes sobre el manejo básico de Google Classroom, incluyendo cómo acceder a las tareas, enviar actividades y participar en los recursos compartidos, con el objetivo de facilitar su adaptación al entorno virtual de aprendizaje.
- Entregar de manera oportuna las credenciales y accesos necesarios para que los estudiantes puedan utilizar la plataforma de forma fluida y sin interrupciones, asegurando que todos puedan interactuar con los contenidos académicos.
- Promover la descarga previa de recursos educativos proporcionados en Google Classroom, lo que permite un acceso más rápido y reduce dificultades por problemas de conectividad durante las actividades académicas.

- Realizar revisiones periódicas de las tareas, guías y materiales en la plataforma, asegurando su organización, coherencia con el currículo, claridad en las instrucciones y disponibilidad de los recursos, para favorecer un aprendizaje más efectivo.
- Incentivar que los estudiantes aprovechen las herramientas de la plataforma para fortalecer la organización, la autonomía y la responsabilidad en la gestión de sus actividades académicas, promoviendo hábitos de estudio efectivos y un uso consciente de los recursos digitales.
- Adaptar las actividades y materiales digitales al contexto y necesidades de los estudiantes, garantizando que todos puedan participar de manera equitativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que la plataforma se convierta en un recurso inclusivo, dinámico y significativo para el desarrollo académico de los alumnos.

5.3 PROPUESTA METODOLÓGICA

Optimización del Uso de Google Classroom en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en el Nivel Básico del Centro Escolar Cantón las Casitas

1. Enfoque Metodológico

La propuesta se fundamenta en un enfoque constructivista, donde el estudiante es protagonista de su aprendizaje, construyendo conocimientos a partir de experiencias significativas y recursos digitales. Google Classroom se concibe como un recurso que organiza y dinamiza el proceso educativo, facilita la interacción entre docentes y estudiantes y promueve la autonomía, responsabilidad y gestión de las actividades académicas. Además, se integra un enfoque de aprendizaje colaborativo, fomentando la participación en actividades grupales, debates y proyectos compartidos dentro de la plataforma.

2. Objetivo Metodológico

Optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico mediante estrategias metodológicas que integren Google Classroom como recurso didáctico, fortaleciendo la participación activa, la autonomía estudiantil y el desarrollo de competencias digitales.

3. Estrategias Metodológicas

a) Planificación y organización de contenidos

- Elaboración de unidades didácticas y actividades adaptadas al nivel básico.
- Integración de materiales multimedia, presentaciones y enlaces interactivos.
- Creación de calendario de tareas y entregas.

b) Aprendizaje autónomo

- Los estudiantes trabajan de forma independiente con guías y recursos disponibles en Classroom.
- El docente actúa como facilitador, orientando, resolviendo dudas y promoviendo la reflexión.

c) Aprendizaje colaborativo

- Proyectos grupales utilizando Google Docs y Presentaciones.
- Foros de discusión y debates virtuales que fomenten la cooperación.

d) Evaluación formativa y retroalimentación

- Uso de rúbricas para medir desempeño académico y participación.
- Retroalimentación constante y personalizada en las tareas entregadas.

e) Inclusión y acompañamiento

- Estrategias de apoyo para estudiantes con dificultades de acceso o manejo tecnológico.
- Orientación básica a padres de familia para acompañar a los estudiantes en el uso de la plataforma.

4. Técnicas y Herramientas Didácticas

- **Google Classroom:** Gestión de tareas, entrega de actividades, retroalimentación y comunicación.
- **Google Forms:** Elaboración de cuestionarios, encuestas y evaluaciones formativas.
- **Google Docs y Presentaciones:** Desarrollo de trabajos colaborativos y exposiciones.
- **Recursos multimedia:** Videos educativos, infografías y enlaces interactivos para reforzar contenidos.
- **Foros y debates virtuales:** Discusión y análisis de temas relevantes, promoviendo la reflexión crítica.

5. Actividades Metodológicas Sugeridas

Actividad	Descripción	Rol del docente	Rol del estudiante
Publicación de tareas.	Subir guías y actividades con instrucciones claras.	Organizar y planificar.	Revisar y ejecutar.
Foros de discusión.	Temas de reflexión relacionados con la clase.	Moderar y orientar.	Participar y argumentar.
Proyectos colaborativos.	Trabajos en grupos usando Google Docs o Presentaciones.	Supervisar y orientar.	Investigar, redactar y presentar.
Cuestionarios interactivos.	Evaluar comprensión y retroalimentar.	Diseñar y corregir.	Resolver y analizar resultados.
Retroalimentación individual.	Comentarios personalizados sobre tareas.	Revisar y sugerir mejoras.	Reflexionar y corregir errores.

6. Evaluación de la Metodología

- **Indicadores de desempeño:** Participación, entrega de tareas, calidad de trabajos y desarrollo de competencias digitales.
- **Instrumentos de evaluación:** Rúbricas, encuestas, estadísticas de uso de Classroom, autoevaluaciones y coevaluaciones.
- **Retroalimentación continua:** Seguimiento semanal del desempeño estudiantil, ajustes metodológicos según necesidades detectadas.

7. Conclusión

La metodología propuesta integra Google Classroom como un recurso pedagógico estratégico, combinando el aprendizaje autónomo, colaborativo y guiado, con evaluaciones formativas y seguimiento personalizado. Su correcta implementación permitirá desarrollar competencias digitales, fortalecer la motivación y participación de los estudiantes y mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico, adaptándose a las demandas educativas actuales.

GLOSARIO

- **Análisis temático:** Método cualitativo que permite identificar, organizar e interpretar patrones o temas relevantes dentro de los datos recolectados, como entrevistas, encuestas abiertas u observaciones, con el objetivo de comprender en profundidad las experiencias, percepciones y significados que los participantes atribuyen a sus vivencias.
- **Aprendizaje autónomo:** Estrategia educativa en la que los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje, organizando su tiempo y recursos de manera independiente para construir y consolidar conocimientos.
- **Aprendizaje colaborativo:** Modalidad de aprendizaje en la que los estudiantes trabajan en equipo, compartiendo responsabilidades y conocimientos para lograr objetivos comunes.
- **Aulas virtuales:** Espacios digitales dentro de plataformas como Google Classroom donde los docentes organizan actividades, comparten materiales y realizan seguimiento de los estudiantes.
- **Barreras tecnológicas:** Limitaciones o dificultades relacionadas con el uso de la tecnología que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje, como la falta de dispositivos electrónicos adecuados, conectividad inestable a Internet, interrupciones eléctricas o deficiencias en la infraestructura tecnológica.
- **Categorías de análisis:** Criterios temáticos definidos en la investigación para organizar y analizar la información, en este caso: Uso de Google Classroom, Experiencias pedagógicas, Fortalezas y debilidades.

- **Clase invertida:** Estrategia pedagógica en la que los estudiantes revisan contenidos fuera del aula (por ejemplo, mediante videos o guías) y en clase realizan actividades prácticas o discusiones, promoviendo la interacción y la comprensión.
- **Competencias digitales:** Conjunto de habilidades relacionadas con el uso adecuado de herramientas tecnológicas, aplicaciones y recursos digitales para el aprendizaje y la resolución de problemas académicos.
- **Conectividad:** Disponibilidad de conexión a internet que facilita el uso fluido y sin interrupciones de herramientas digitales, como Google Classroom.
- **Conectivismo:** Teoría del aprendizaje que sostiene que el conocimiento se construye mediante la creación de conexiones entre personas, información y tecnología, destacando la importancia de las redes y los entornos digitales.
- **Docente mediador:** Profesor que no solo transmite conocimientos, sino que guía, orienta y facilita la construcción activa del aprendizaje de los estudiantes, adaptando estrategias y contenidos a sus necesidades.
- **Entorno virtual de aprendizaje (EVA):** Espacio digital que permite la interacción entre docentes y estudiantes mediante el uso de herramientas tecnológicas para desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje.
- **Evaluación formativa:** Proceso de retroalimentación continua mediante el cual los docentes pueden monitorear el aprendizaje de los estudiantes, identificar dificultades y ajustar las estrategias de enseñanza para mejorar los resultados académicos.
- **Evaluación ágil:** Proceso de retroalimentación rápida y continua que permite a los docentes medir el aprendizaje de los estudiantes de manera eficiente, facilitando ajustes inmediatos en la enseñanza.
- **Experiencias pedagógicas:** Conjunto de vivencias, percepciones y prácticas que docentes y estudiantes desarrollan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente al utilizar herramientas educativas digitales como Google Classroom.
- **Estructura flexible:** Sistema u organización capaz de adaptarse a cambios sin comprometer su propósito ni su funcionamiento.
- **Fortalezas y debilidades:** Aspectos positivos (ventajas) y limitaciones (desventajas) identificados en la implementación y uso de Google Classroom.
- **Foros de discusión:** Herramientas de interacción asincrónica en plataformas digitales donde los estudiantes pueden debatir, compartir ideas y resolver dudas sobre contenidos académicos.

- **Google Classroom:** Plataforma educativa que permite organizar tareas, compartir materiales, recibir y enviar trabajos, realizar evaluaciones y mantener comunicación entre docentes y estudiantes.
- **Google Docs y Presentaciones:** Herramientas de Google utilizadas para elaborar trabajos colaborativos y exposiciones dentro de Google Classroom.
- **Google Forms:** Herramienta de Google para elaborar cuestionarios, encuestas y evaluaciones formativas en entornos educativos.
- **Instrumento de recolección de datos:** Herramienta utilizada para obtener información de los participantes de la investigación, como entrevistas semiestructuradas, cuestionarios o encuestas.
- **Interacción educativa:** Proceso de comunicación y relación entre docentes y estudiantes que facilita el aprendizaje y la construcción de conocimientos.
- **Metodología activa:** Conjunto de técnicas pedagógicas que promueven la participación del estudiante, estimulando su interés, pensamiento reflexivo y adquisición de conocimientos de manera significativa.
- **Muestras no probabilísticas:** Selección de participantes en la que no todos tienen igual probabilidad de ser elegidos.
- **Participación activa:** Involucración directa y comprometida del estudiante en su propio aprendizaje mediante acciones, preguntas, discusiones y actividades.
- **Planificación y organización de contenidos:** Estrategia docente para diseñar unidades didácticas, calendarizar tareas y organizar recursos digitales de manera clara y estructurada.
- **Período de investigación:** Tiempo durante el cual se planifica, desarrolla y analiza un estudio o investigación para obtener información y resultados sobre un tema específico.
- **Procedimiento de análisis e interpretación:** Conjunto de pasos utilizados para organizar, clasificar, analizar e interpretar la información obtenida mediante entrevistas u otros instrumentos de investigación.
- **Propuesta metodológica:** Conjunto de estrategias, actividades y técnicas pedagógicas diseñadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este caso integrando Google Classroom.
- **Retroalimentación docente:** Orientaciones y comentarios que los docentes proporcionan a los estudiantes sobre sus actividades, con el objetivo de mejorar su aprendizaje y fortalecer su desempeño académico.

- **Tareas digitales:** Actividades asignadas a los estudiantes mediante plataformas como Google Classroom, que pueden incluir cuestionarios, presentaciones, documentos o proyectos colaborativos.
- **Trabajo colaborativo:** Actividad académica en la que los estudiantes trabajan en equipo, compartiendo responsabilidades, recursos y conocimientos para alcanzar un objetivo común.
- **Triangulación de información:** Estrategia de investigación que compara datos obtenidos de distintas fuentes, técnicas o momentos para validar y enriquecer los hallazgos.
- **Tutor online:** Profesional educativo que brinda enseñanza y acompañamiento a los estudiantes mediante internet, utilizando herramientas como plataformas digitales, videollamadas, chats o correo electrónico.
- **Uso de Google Classroom:** Forma en que docentes y estudiantes interactúan con la plataforma para desarrollar tareas, compartir recursos, evaluar y comunicarse dentro del proceso educativo.
- **Variables externas:** Elementos que escapan al control directo de docentes y estudiantes y que influyen en el uso de Google Classroom, como la conectividad, la disponibilidad de dispositivos y los cortes de energía eléctrica.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcalá, M. d. (15 de Octubre de 2009). *Redalyc*. La comunicación y la interacción en contextos: <https://www.redalyc.org/pdf/688/68820815003.pdf>
- Álvarez, C. A. (2011). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA*.
https://drive.google.com/file/d/1TZysOU4JYaPdk9otJsLeknxLKuGbuHCT/view?usp=drive_link
- Aranburu, I. (26 de Abril de 2023). *Pedagogías inclusivas*. Grao. Prezi: <https://prezi.com/p/8-auw7an9hw4/teoria-constructivista/#:~:text=En%20el%20enfoque%20pedag%C3%B3gico%20esta,en%20su%20proceso%20de%20aprendizaje>.
- Basabe, C. A., Forero, D. J., & Leguizamón, M. C. (12 de noviembre de 2021). *Estudios sobre educación en tecnología y desarrollo del pensamiento tecnológico*. Editorial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - UPTC.
[https://fundacionaulasmart.org/blogs/noticias/la-tecnologia-reemplazara-a-los-docentes-un-analisis-desde-fundacion-aula_smart#:~:text=Preguntas%20Frecuentes%20\(FAQs\)-,1.,la%20tecnolog%C3%ADa%20no%20puede%20replicar](https://fundacionaulasmart.org/blogs/noticias/la-tecnologia-reemplazara-a-los-docentes-un-analisis-desde-fundacion-aula_smart#:~:text=Preguntas%20Frecuentes%20(FAQs)-,1.,la%20tecnolog%C3%ADa%20no%20puede%20replicar).
- Batista, A. R. (Enero de 2018). *Docentes en Línea*. Google Classroom: Qué es, cómo funciona y cuáles son sus características principales:
<https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74150#:~:text=Esta%20plataforma%2C%20si%20bien%20fue,pudiera%20solicitar%20acceso%20a%20Classroo>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Uso del análisis temático en psicología. investigación*.
- Cabrera, N. M. (03 de Julio de 2023). *David Ausubel | Aprendizaje | Conceptos psicologicos*. ¿Qué es el Aprendizaje Significativo? Importancia y Beneficios:
<https://es.scribd.com/document/656888407/David-Ausubel>
- CANO, C. G. (22 de Diciembre de 2000). *LEY GENERAL DE EDUCACION. LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPUBLICA DE EL SALVADOR. LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPUBLICA DE EL SALVADOR*.
- Cañizález, P. C., & Beltrán, J. K. (2017). *Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación*. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>
- Cárdenas-Quintana, E., & Calixto-Fuentes, H. (2013). *El proceso de enseñanza aprendizaje en la educación básica en ecuador*.
https://drive.google.com/file/d/1zr4KG6YavBCI6-jDeh-ETaznMqbEXhJ0/view?usp=drive_link

- Chinguel, G. C. (2023). *El Conectivismo, ¿Una Teoría Pedagógica?* Instituto de Tecnologías para la Educación.
- Concepto. (2013). Investigación descriptiva: <https://concepto.de/investigacion-descriptiva/>
- Cuadrado, I. (2008). *Psicología de la Instrucción*. Publibook.
- Docente, E. D. (2008). *Edgar Javier Carmona Suárez*. Elizcom S.a.s.
- Escudero, C. (10 de diciembre de 2019). *El análisis temático como herramienta de investigación en el área de la Comunicación Social: contribuciones y limitaciones*. https://drive.google.com/file/d/1887B1fNH3icFjipKYRj6nl5dAhJvn9vN/view?usp=drive_link
- Fernández, C. F., & Riquelme, A. D. (16 de Mayo de 2022). *Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas*. <https://www.redalyc.org/journal/2630/263070795007/html/>
- Flores, H., & Rivera, C. (2014). *PLANIFICACIÓN, DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN CURRICULAR, BAJO EL ENFOQUE POR COMPETENCIAS*. <https://www.udb.edu.sv/editorial/pdf/es/coleccioninstitucional/serieinstitucional/plani-ficacion-didactica-y-evaluacion-curricular-por-competencias.pdf>
- García Martín, J., & García Martín, S. (03 de 04 de 2021). *Uso de Google Classroom como Plataforma educativa en estudios Universitarios*. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/41/34>
- Germán Kraus, M. M. (05 de Agosto de 2019). *El uso deEl Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario*. https://drive.google.com/file/d/1mhp2t71kNxjYuwU0jbtYXUx9k_fvVXcF/view?usp=drive_link
- Gómez, J. M. (08 de mayo de 2020). *Google Classroom: Una herramienta para la gestión pedagógica*. https://drive.google.com/file/d/18y_DgEgZESFmfNMBdUH0xM-HLRmd2BUT/view?usp=drive_link
- González, M. Á. (25 de Abril de 2010). *Evolución Tecnológica y Cibermedios*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. <https://www.vivelibre.es/evolucion-de-la-tecnologia-desde-la-prehistoria-hasta-la-era-digital/>
- Graván, P. R., Gutiérrez, M. P., & Rojas, C. S. (2025). *Investigación e innovación educativa. Experiencias en la era digital*. Editorial Dykinson, S.L.
- Heinemann, K. (2007). *Introducción a la Metodología de la Investigación*. Barcelona: Paidotribo.

- Herrera, S. A. (2024). *Repository*. Plataforma Digital Classroom: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/11863>
- Hidalgo, F. A., Calle, D. A., Rizzo, L. M., & Villalva, E. P. (07 de Abril de 2025). *Sapiens in Education*. Neurociencia afectiva y tecnología educativa: el impacto de las emociones en el aprendizaje y el desarrollo socioemocional: https://revistasapiensec.com/index.php/sapiens_in_education/article/view/191/354
- Karol. (16 de Marzo de 2024). *Concepto de Organización Educativa*. Scribd: <https://es.scribd.com/document/713712304/Concepto-de-Organizacion-Educativa#:~:text=de%20Organizaci%C3%B3n%20Educativa-,La%20organizaci%C3%B3n%20educativa%20se%20refiere%20al%20dise%C3%B1o%20estructural%20y%20funcional,%2C%20personales%20y%20formales%20>fu
- López, J. M. (febrero de 2020). *Función Pedagógica, Competencia Técnica y Transferencia de Conocimiento. La Perspectiva Mesoaxiológica*. https://drive.google.com/file/d/17iYFhtZiEuXNvtbCo-6QDo6rcEQhvyej/view?usp=drive_link
- Melo, S. M. (04 de octubre de 2023). *Herramienta digital Google Classroom en la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en noveno año de Educación General Básica*. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1200/1578>
- MINED. (29 de Junio de 2022). *MINED.org*. Acceso Universal a las Tecnologías Educativas, Conocido como: “Enlaces con la Educación”: <https://www.mined.gob.sv/programas/programa-acceso-universal-a-las-tecnologias-educativas-conocido-como-enlaces-con-la-educacion/>
- Moguel, M. d. (2005). *Metodología de la Investigación*. Villahermosa: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Moll, L. C. (1990). *La Zona de Desarrollo Próximo de Vygotski*. https://drive.google.com/file/d/1v9wfablluEAE-zUabq-pl67HGoFCfZS5/view?usp=drive_link
- Morales, A. R. (2001). *Investigación clínica: Epidemiología clínica aplicada*. Centro Editorial Javeriano.
- Noris, L. M., & Aguilera, Y. d. (19 de Julio de 2014). *PAPEL DEL DOCENTE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE*. <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/41/39>
- Ocaña, A. O. (2008). *Metodología del aprendizaje significativo, problémico y desarrollador*. Bubok Publishing.

- Orientanet. (2025). ¿Cuál es la importancia de la educación?: <https://www.orientanet.es/cual-es-la-importancia-de-la-educacion/#>
- Orozco, R. P., Lesma, E. F., Báez, L. C., & Trigueros, J. L. (2023). *Reflexiones sobre el Proceso Enseñanza-Aprendizaje en Postpandemia de Asignaturas Optativas y Obligatorias en ESCOM*. <https://www.iiis.org/CDs2023/CD2023Spring//papers/CB570DQ.pdf>
- Ponce, J. (Junio de 2024). *J.D. Ponce sobre Platón: Un Análisis Académico de La República*. J.D. Ponce. <https://optimistaseducando.blogspot.com/p/belleza.html>
- Prudhon, C. (4 de octubre de 2002). *Evaluación y Tratamiento de la Desnutrición*. Madrid: Icaria.
- Quispe, A. F. (Julio de 2023). *Artículo de opinión Evaluación educativa: importancia y mecanismos idóneos para evaluar*. https://drive.google.com/file/d/1FgfVhH4q1KETwUicEt6VXIQa_2j9h-cg/view?usp=drive_link
- Ramos, M. (2018). *El rol de la educación y su contribución en la construcción de una sociedad mejor*. https://drive.google.com/file/d/1O4iyyKeEEVe9IcC5VYSuScQ8JAafs4CZ/view?usp=drive_link
- Remy, H. D. (2004). *El constructivismo en los procesos de enseñanzaaprendizaje en el siglo XXI*. Plaza y Valdés.
- Reyes, J. L., & Flores, O. D. (2023). *UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR*. <https://repositorio.ues.edu.sv/server/api/core/bitstreams/5aac29ff-c763-44b8-a83e-6bf8f3e906ff/content>
- Rodrigues, D. (11 de Diciembre de 2024). *MANUAL DE COMPUTACIÓN CUÁNTICA. Introducción, Fundamentos y Aplicaciones Prácticas*. Google Classroom: Transformando la Educación en la Era Digital: https://expansionyeconomia.com/google-classroom-transformando-la-educacion-en-la-era-digital/?utm_source=chatgpt.com
- Rodríguez-Basantes, V. V. (01 de octubre de 2023). *La herramienta google classroom como apoyo al aprendizaje Google classroom tool to support learning*. <https://drive.google.com/file/d/12f3vxNi-zF0NJhIZmYpxNZluCOUsEtAJ/view>
- Ruiz-Mora, F. E., Barrionuevo-Terán, E. Y., & Villacres-Pérez, M. D. (26 de diciembre de 2023). *El docente como mediador y diseñadorde experiencias de aprendizaje*. 593 Digital Publisher: https://drive.google.com/file/d/1SXRyJmtZeNxmfgtXtfWsiikltAtZlao3/view?usp=drive_link

- Salinas, M. I. (01 de Abril de 2011). *Universidad Católica Argentina*. Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente: <file:///C:/Users/HP/Downloads/UCA%20Universidad%20catolica.pdf>
- Salomão, A. (15 de septiembre de 2023). *¿Qué es un estudio descriptivo y por qué es importante en la investigación?* Mind thegraph: <https://mindthegraph.com/blog/es/que-es-un-estudio-descriptivo/>
- Samper, J. d. (2003). *De la escuela nueva al constructivismo*. Cooperativa editorial Magisterio.
- Sánchez, E. R.-V., López, J. B., & Hernández, J. A. (2018). *Construcción social de una cultura digital educativa*. SOMECE.
- Silva, F. S. (2005). *Nelson Mandela: El poder de la palabra*. <https://www.tusclasesparticulares.com/blog/educacion-arma-mas-poderosa-puedes-usar-cambiar-mundo>
- Soriano, R. R. (2002). *Investigacion social*. México, D. F.: Plaza y Valdés.
- Torrico, J. M., & Zubieta, C. L. (2007). *LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE*. <https://www.redalyc.org/pdf/4259/425942453003.pdf>
- UNAM. (2020). *Manual de Google Classroom*. https://cuaed.unam.mx/descargas/Manual-Google-Classroom.pdf?utm_source=chatgpt.com
- UNESCO. (2009). *La educación: un derecho humano*. https://drive.google.com/file/d/1o3leiWgGDoqrLBFUW7Ov07m9sCywFkpT/view?usp=drive_link
- UNESCO. (2023). *El trabajo de la UNESCO en el ámbito de la educación*. https://www.unesco.org/es/education/action?utm_source
- UNESCO. (2023). *Tecnología en la educación: ¿UNA HERRAMIENTA EN LOS TÉRMINOS DE QUIÉN?* UNESCO: https://www.unesco.org/gem-report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/7952%20UNESCO%20GEM%2023%20Summary_ES_Web.pdf
- Universidades Santander. (10 de diciembre de 2021). *Santander*. Investigación cualitativa y cuantitativa: características, ventajas y limitaciones: <https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/cualitativa-y-cuantitativa.html>
- Vázquez, G. M., Favila, L. M., González, N. M., & Suárez, T. O. (2025). *Tendencias de la educación superior: innovación y cambios significativos en el aula*. Comunicacion Científica. https://edu.google.com/intl/es-419_ALL/workspace-for-education/products/classroom/#:~:text=Google%20Classroom%20ayuda%20a%20los,los%20estudiantes%20para%20el%20futuro.

ANEXOS

A continuación, se presentan los instrumentos para recolectar información para la investigación.

Anexo 1: Guía de entrevista semiestructurada para docentes de tercer ciclo

 Universidad Gerardo Barrios	Universidad Gerardo Barrios Facultad de Postgrado Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje	 Comisión de Acreditación de la Calidad de la Educación Superior UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS (UGB) ACREDITADA 2019-2024
---	---	---

Tema de investigación: Uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nivel básico.

Objetivo: Conocer el uso de la plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes de tercer ciclo del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

Uso de Google Classroom.

1. ¿Qué funciones de Google Classroom utiliza más frecuentemente y por qué?
2. ¿Qué actividades realiza principalmente a través de Google Classroom?
3. ¿Qué tipo de recursos digitales suele compartir con sus estudiantes por medio de Google Classroom?
4. ¿Cómo integra Google Classroom en su planificación?

Experiencias pedagógicas.

5. ¿Cómo describiría su experiencia utilizando Google Classroom en su enseñanza?
6. ¿Considera que Google Classroom ha mejorado el aprendizaje de los estudiantes?
¿De qué manera?
7. ¿Considera usted que el uso de herramientas de Google Classroom promueve el desarrollo de competencias en los estudiantes? ¿Por qué?

Fortalezas y debilidades.

8. ¿Cuáles son las principales ventajas que encuentra al usar Google Classroom?
9. ¿Cuáles son, desde su perspectiva, los principales desafíos que enfrenta al utilizar la plataforma?
10. ¿Qué tan fácil o difícil fue la adaptación a Google Classroom al principio?

Anexo 2: Guía de entrevista semiestructurada para estudiantes de tercer ciclo

 Universidad Gerardo Barrios	Universidad Gerardo Barrios Facultad de Postgrado Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje	 Comisión de Acreditación de la Calidad de la Educación Superior UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS (UGB) ACREDITADA 2019-2024
--	--	---

Tema de investigación: Uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nivel básico.

Objetivo: Conocer el uso de la plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes de tercer ciclo del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

Uso de Google Classroom.

1. ¿Cómo utiliza Google Classroom para realizar sus tareas y actividades escolares?
2. ¿Quién le enseñó a usar Google Classroom por primera vez?
3. ¿Ha realizado exámenes en línea o realizan solo en papeletas?
4. ¿Considera que el uso de la herramienta es indispensable para utilizarla en el aula?

Experiencias pedagógicas.

5. ¿Cómo le ayuda Google Classroom a hacer sus tareas o estudiar?
6. ¿Recibe retroalimentación o comentarios de sus maestros a través de Google Classroom?
7. ¿Cuál es su opinión acerca del desempeño de los docentes al incorporar Google Classroom en el proceso educativo?

Fortalezas y debilidades.

8. ¿Qué dificultades o problemas ha tenido al usar esta plataforma?
9. ¿Qué es lo que más le gusta o no le gusta de usar Google Classroom en sus clases?
10. ¿Qué ventajas y desventajas ha experimentado al usar Google Classroom en sus actividades escolares?

Anexo 3: Respuestas de entrevista de docentes de tercer ciclo

 Universidad Gerardo Barrios	Universidad Gerardo Barrios Facultad de Postgrado Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje	 Comisión de Acreditación de la Calidad de la Educación Superior UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS (UGB) ACREDITADA 2019-2024
--	--	---

Tema de investigación: Uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nivel básico.

Objetivo: Conocer el uso de la plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes de tercer ciclo del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

Uso de Google Classroom.

1. ¿Qué funciones de Google Classroom utiliza más frecuentemente y por qué?

Docente 1

Generalmente, la función es la de subir a la plataforma las tareas, porque me es más factible llevar el proceso de evaluación.

Docente 2

Utilizo con mayor frecuencia la función de crear tareas y compartir materiales y subir trabajos ya que me resultan mas fácil para mi organización.

Docente 3 Sud-directora

Las opciones que más utilizo es subir tareas y materiales, porque facilita que los estudiantes tengan acceso a los recursos en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Docente 4

Video y fotografías para que los niños trabajen en la plataforma en la materia principal de Lenguaje.

Docente 5 Directora

Crear aulas de clases para compartir materiales de algunas materias necesarias incluso si no tienen clases presenciales, se le sube la clase en la plataforma. Cabe de recalcar que, como docente realizamos reuniones virtuales; de parte del Ministerio de Educación, en algunas ocasiones se reciben capacitaciones por medio de Google Classroom, donde comparten materiales.

2. ¿Qué actividades realiza principalmente a través de Google Classroom?

Docente 1

Pues subir videos, algunas evaluaciones y también actividades que tengan que ver con su desarrollo y crecimiento personal.

Docente 2

Comparto tareas, pruebas y genero rúbricas lo que permite evaluar a los estudiantes.

Docente 3 Sud-directora

Publico guías de estudio, asigno tareas, comparto presentaciones y organizo cuestionarios para evaluar lo aprendido.

Docente 4

Subir videos y enlaces, en algunas ocasiones, cuando el estudiante no quiere trabajar en el aula, se le sube contenido a la plataforma para que trabaje en línea.

Docente 5 Directora

Enviar y subir actividades a los estudiantes, como videos y cuestionarios.

3. ¿Qué tipo de recursos digitales suele compartir con sus estudiantes por medio de Google Classroom?

Docente 1

Guías didácticas, también algunos videos y, a veces, presentaciones de PowerPoint.

Docente 2

Comparto enlaces de ESMATE y videos educativos para fortalecer el aprendizaje de mis estudiantes.

Docente 3 Sud- Sud-directora

Documentos en PDF, enlaces a videos educativos, presentaciones en PowerPoint, y cuestionarios de Google Forms.

Docente 4

Enlaces de videos y de archivos.

Docente 5 Directora

Videos, links de juegos, documentos o archivos.

4. ¿Cómo integra Google Classroom en su planificación?

Docente 1

Está incluida en la planificación como una ayuda para llevar a cabo, sobre todo, la evaluación y el seguimiento; además, se pretende que el alumno aprenda definitivamente a utilizar la plataforma.

Docente 2

Lo integro mediante la metodología de clase invertida, compartiendo materiales y actividades que los estudiantes revisan previamente a la clase presencial.

Docente 3 Sud-directora

Al elaborar mi planificación incluyo qué materiales subiré a la plataforma y en qué momento, de modo que complemente la clase presencial y sirva de repaso.

Docente 4

Es espontanea, lo usamos como una fuente de apoyo.

Docente 5, Directora

Se aplica cada semana, en un día que ya está programado.

Experiencias pedagógicas.

5. ¿Cómo describiría su experiencia utilizando Google Classroom en su enseñanza?

Docente 1

Bastante difícil, porque la verdad es que la mayor parte de alumnos no quiere entrar a la plataforma y me cuesta hacer que trabajen en ella.

Docente 2

La plataforma me facilita el proceso de enseñanza, ya que permite dar seguimiento al progreso de los estudiantes de manera más eficiente.

Docente 3 Sud-directora

Es una experiencia bastante bonita porque integro la tecnología y los estudiantes aprenden de una manera diferente a lo común, y así poder mantener una buena comunicación con ellos.

Docente 4

Es bonito porque le ayudamos al estudian en ir al día con las actividades en caso de que falte y así no se atrasan.

Docente 5, Directora

Considero que es una buena experiencia porque tiene una gran ventaja, por ejemplo, se evita estar compartiendo por Bluetooth un material que se le tiene que enviar a los estudiantes, lo cual hoy se les sube la clase y todos tienen acceso. Se realiza una evaluación en clases y automáticamente todos tienen acceso, ya no se necesita llevarla en papel o calificar cada papeleta. La experiencia es muy buena y favorable, tiene muchas ventajas.

6. ¿Considera que Google Classroom ha mejorado el aprendizaje de los estudiantes? ¿De qué manera?

Docente 1

No creo que lo haya mejorado, porque la verdad no hay como la interacción entre maestro y alumno.

Docente 2

Sí, considero que ha mejorado el aprendizaje de los estudiantes, logrando una mejor comprensión de los contenidos y un mayor rendimiento académico.

Docente 3 Sud-directora

Sí, ha sido una herramienta bastante útil porque agiliza el aprendizaje de algunos estudiantes y les permite trabajar a su propio ritmo.

Docente 4

Sí, mucho, ya que a los niños les gusta la tecnología, y eso ayuda a que se motiven a conocer nuevas herramientas de aprendizaje.

Docente 5 Directora

Si, por ejemplo, si se les sube un documento a los estudiantes de tercer ciclo, ellos lo leen y elaboran el resumen que se les solicita. Se les indica el tiempo, la fecha y la hora límite de entrega, y de esta manera ellos crean una rutina de forma más responsable.

7. ¿Considera usted que el uso de herramientas de Google Classroom promueve el desarrollo de competencias en los estudiantes? ¿Por qué?

Docente 1

Pues no creo que desarrolle las competencias, porque muchos alumnos recurren a otros recursos para poder realizar las actividades que están en la plataforma; entonces, no estamos seguros nosotros como docentes de que sean ellos los que han hecho la actividad.

Docente 2

Sí, porque fomenta la investigación y motiva a los estudiantes a indagar más allá de lo aprendido en clase, favoreciendo el desarrollo de competencias académicas y cognitivas.

Docente 3 Sud-directora

Sí por qué los estudiantes utilizados en la tecnología y desarrollan un aprendizaje autónomo y sobre todo les ayuda a hacer unas personas responsables a la hora de entregar sus tareas.

Docente 4

Tal vez no en las competencias, pero sí se avanza mucho más. Lo que no se logra trabajar de manera presencial se puede reforzar de forma virtual, ya que son ocho unidades.

Docente 5, Directora

Sí, porque ellos mejoran en el uso de la tecnología; la virtualidad la están utilizando para cosas buenas y no solo se están enfocando en lo negativo que el internet les ofrece. Además, la lectoescritura siempre se ve favorecida, porque cuando redactan un resumen o una tarea, si les aparece un error ortográfico, ellos lo corrigen y así siempre recordarán cómo escribir bien y cuántas palabras debe tener su resumen. Esto les favorece bastante.

Fortalezas y debilidades.

8. ¿Cuáles son las principales ventajas que encuentra al usar Google Classroom?

Docente 1

Las ventajas que yo le veo son que podemos mandar tareas y darle seguimiento a la responsabilidad de los alumnos.

Docente 2

Las principales ventajas de Google Classroom son que agiliza el trabajo docente y funciona como un valioso apoyo en el desarrollo de las tareas diarias.

Docente 3 Sud-directora

La organización de materiales en un solo espacio, la facilidad de comunicación con los estudiantes y la rapidez para evaluar.

Docente 4

Ventaja: se le deja fecha programada y se tiene control de los estudiantes que trabajan.

Docente 5 Directora

Es práctico, las actividades que se realiza, el sistema las evalúa y, rápidamente, el estudiante obtiene su nota y tienen retroalimentación al contenido.

9. ¿Cuáles son, desde su perspectiva, los principales desafíos que enfrenta al utilizar la plataforma?

Docente 1

El principal desafío es hacer que los alumnos entren a la plataforma, la utilicen adecuadamente y le saquen provecho.

Docente 2

Uno de los principales desafíos es que algunos estudiantes presentan dificultades para acceder a la plataforma debido a problemas de conectividad en sus hogares. Además, el uso de Google Classroom exige un esfuerzo adicional por parte del docente para organizar los contenidos y garantizar que todos los estudiantes comprendan y participen activamente en las actividades.

Docente 3 Sud-directora

La falta de acceso a internet de algunos estudiantes y las dificultades técnicas al inicio, como aprender a usar todas las funciones.

Docente 4

Casi no conozco mucho de la plataforma, pero hago el esfuerzo de aplicarla poco a poco; se va aprendiendo. En una observación que se ha hecho, se nota que los niños tienen internet para juegos, pero que se trate de estudiar ponen la excusa de que no tienen internet.

Docente 5 Directora

La señal de internet es un factor importante.

10. ¿Qué tan fácil o difícil fue la adaptación a Google Classroom al principio?

Docente 1

Al principio no fue muy difícil, porque tuvimos una capacitación muy efectiva y clara; lo único que costó fue que los alumnos pudieran entrar a ese ritmo de aprendizaje virtual

Docente 2

No fue difícil adaptarme, ya que recibimos capacitación por parte del Ministerio de Educación, lo que me permitió comprender rápidamente el uso de la plataforma e implementarla en las clases.

Docente 3 Sud-directora

Al principio fue un poco difícil porque no estaba acostumbrada, pero con la práctica resultó sencillo y ahora es parte de mi rutina docente.

Docente 4

No fue tan difícil adaptarme, ya que por medio de capacitaciones que recibimos de parte del MINED nos ayudó. Actualmente, ahorita estoy en el proceso de trabajar la plataforma, incorporando actividades con los estudiantes.

Docente 5 Directora

Fue un poco difícil, pero se recibieron capacitaciones por parte del MINED se compartió videos de cómo utilizar Google Classroom. Para los estudiantes se ha complicado un poco el uso de la plataforma, ya que es un cambio total pasar de lo presencial a lo virtual. También ha sido difícil para los padres, porque en muchas ocasiones los estudiantes necesitan ayuda para hacer sus actividades y algunos no tienen conocimiento de cómo se usa Google Classroom. En otras ocasiones, los padres se les olvida revisar la plataforma o la contraseña, y esto hace que se nos dificulte el proceso.

Anexo 4: Respuestas de entrevista de estudiantes de tercer ciclo

	Universidad Gerardo Barrios Facultad de Postgrado Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje	
---	---	---

Tema de investigación: Uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nivel básico.

Objetivo: Conocer el uso de la plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes de tercer ciclo del Centro Escolar Cantón Las Casitas.

Uso de Google Classroom.

1. ¿Cómo utiliza Google Classroom para realizar sus tareas y actividades escolares?

Alumno 1

Pues, al inicio de año, ahí nos mandaba las tareas la profesora.

Alumno 2

De forma normal, usando la computadora, realizando actividades y haciendo las tareas, como un mapa conceptual que nos dejaron.

Alumno 3

Bueno, la utilizo muy fácilmente, aunque a veces se traba la plataforma.

Alumno 4

Utilizo Google Classroom para recibir las tareas que asigna mi profesor en ocasiones, utilizo los comentarios privados para consultar al maestro cuando tengo alguna duda.

Alumno 5

Yo lo utilizo para consultar las actividades de la clase, enviar mis tareas y mantenerme al tanto de los avisos importantes.

Alumno 6

Lo utilizo para ver algún documento que el maestro compartió y para subir tareas.

Alumno 7

Yo lo uso para ver qué tareas dejan y subir fotos o archivos con mis respuestas.

Alumno 8

Entrego los trabajo y ahí mismo los maestros los revisan.

Alumno 9

Además de tareas, lo usamos para actividades grupales y compartir presentaciones

2. ¿Quién le enseñó a usar Google Classroom por primera vez?

Alumno 1

Nuestra antigua profesora.

Alumno 2

Usted y la profesora.

Alumno 3

Me lo enseñaron mis padres y mis maestros cuando me ponían a hacer tareas.

Alumno 4

Mi maestra me enseñó cómo ingresar, y de esa manera fui conociendo algunas secciones del entorno de la plataforma.

Alumno 5

Por primera vez, mi maestra me enseñó cómo ingresar y usar Google Classroom, y con la ayuda de mi hermano mayor, quien ya sabía manejar la plataforma, también pude aprender a utilizarla.

Alumno 6

Mi maestra me enseñó a usar Google Classroom, y en mis tiempos libres ingresaba con mi cuenta para explorar y aprender más sobre esta herramienta.

Alumno 7

Me lo explicó mi maestra en la clase Ana María.

Alumno 8

Aprendí con ayuda de un compañero y luego la profe lo explicó mejor la profe Ana María.

Alumno 9

Los docentes nos dieron indicaciones cuando empezamos a usarlo.

3. ¿Ha realizado exámenes en línea o realizan solo en papeletas?

Alumno 1

Casi siempre solo en papeletas y algunos que otros en línea.

Alumno 2

En la computadora prácticamente sí los hacemos, solo son archivos, pero también hemos entregado tareas por Classroom.

Alumno 3

Ambas cosas.

Alumno 4

Sí, he realizado exámenes en la computadora como en el teléfono.

Alumno 5

Sí, ya he hecho exámenes en línea y en papeletas

Alumno 6

De ambas formas he realizado exámenes.

Alumno 7

A veces nos ponen cuestionarios en Google Classroom, pero también usamos papeletas.

Alumno 8

Sí hemos hecho exámenes en línea.

Alumno 9

La mayoría son en papeleta, pero algunos maestros sí hacen pruebas en línea.

4. ¿Considera que el uso de la herramienta es indispensable para utilizarla en el aula?

Alumno 1

Yo diría que no, porque aquí los profesores nos dan clases y nos dejan tareas.

Alumno 2

Sí, ayuda bastante a la educación y a la computación.

Alumno 3

Sí, es bonito utilizarlo porque nos ayuda a realizar cosas que no entendemos; a veces es de gran ayuda.

Alumno 4

Sí, es indispensable, ya que facilita la realización de trabajos y la comprensión de los temas que vemos en clase.

Alumno 5

Sí, porque la herramienta nos permite investigar de manera más rápida.

Alumno 6

Sí, considero que es muy importante, ya que hoy en día la tecnología está presente en todos los ámbitos.

Alumno 7

Sí, porque ahí dejan algunas tareas.

Alumno 8

Pienso que es muy útil, aunque a veces no es indispensable si no hay internet.

Alumno 9

Creo que es necesario porque organiza bien las materias, pero no todos los estudiantes tenemos acceso fácil.

Experiencias pedagógicas.

5. ¿Cómo le ayuda Google Classroom a hacer sus tareas o estudiar?

Alumno 1

Solo era como una guía de cómo debíamos hacerlo.

Alumno 2

Es fácil el uso de la plataforma, es más rápido para escribir y para hacer un formulario o una tarea.

Alumno 3

Cuando la ocupo para tareas, me da un texto para que yo me vaya guiando y tratar de hacer mi tarea.

Alumno 4

Google Classroom me ayuda a hacer mis tareas entregarlas a tiempo.

Alumno 5

Google Classroom me ayuda porque puedo consultar los apuntes y videos que publica mi maestro.

Alumno 6

Me ayuda llevar un orden en mis tareas que envié desde mi computadora.

Alumno 7

Puedo ver las instrucciones y no me confundo con lo que dejan.

Alumno 8

Me sirve para estudiar porque los maestros suben guías y materiales.

Alumno 9

Me ayuda a organizar fechas de entrega.

6. ¿Recibe retroalimentación o comentarios de sus maestros a través de Google Classroom?

Alumno 1

Actualmente no.

Alumno 2

Sí, de Lenguaje o a veces de inglés.

Alumno 3

Sí, por ejemplo, estos días que me he sometido a una prueba que íbamos a hacer.

Alumno 4

Sí, recibo retroalimentación cuando entrego mis tareas me señala lo que hice bien y me da sugerencias para mejorar.

Alumno 5

Sí, me deja comentarios sobre las tareas que comparto.

Alumno 6

En algunas materias específicas me dejan.

Alumno 7

A veces los profes me ponen comentarios en mis tareas.

Alumno 8

Sí, nos dicen si está bien o qué debemos mejorar.

Alumno 9

Algunos maestros dejan comentarios, pero no todos lo hacen siempre.

7. ¿Cuál es su opinión acerca del desempeño de los docentes al incorporar Google Classroom en el proceso educativo?

Alumno 1

Yo diría que sí fue bueno, terminamos rápido las tareas.

Alumno 2

Bien, porque la verdad es que a algunos sí se les complica usar la computadora y así aprenden más y saben cómo entregar las tareas correctamente por la plataforma.

Alumno 3

Que es bonito y necesario, ya que nos está ayudando demasiado.

Alumno 4

Los docentes lo hacen bien porque nos explican las tareas.

Alumno 5

Yo pienso que los maestros han hecho un buen trabajo usando Google Classroom.

Alumno 6

En mi opinión, los docentes han trabajado bien al usar Google Classroom porque nos ayudan a ser más organizados

Alumno 7

Los profes saben usarlo bien y nos ayudan bastante.

Alumno 8

Creo que los maestros lo manejan bien, aunque algunos se tardan en calificar.

Alumno 9

Los maestros hacen un buen trabajo, pero a veces hay problemas de conexión que complican.

Fortalezas y debilidades.

8. ¿Qué dificultades o problemas ha tenido al usar esta plataforma?

Alumno 1

No tuve ninguno.

Alumno 2

Casi ninguna, solo que algunas veces se me olvidan unas cosas, pero es fácil usar la plataforma.

Alumno 3

A veces la señal se va y cuesta hacer las tareas.

Alumno 4

No tuve ninguna.

Alumno 5

Se me complica conectarme cuando hay fallas de luz o señal.

Alumno 6

Cuando hay problemas de señal, se me dificulta enviar las tareas.

Alumno 7

Que a veces no tengo internet y no puedo entrar.

Alumno 8

A veces no me deja subir la tarea.

Alumno 9

El problema más grande es la mala señal de internet o cuando se satura la plataforma.

9. ¿Qué es lo que más le gusta o no le gusta de usar Google Classroom en sus clases?

Alumno 1

Me gustó que, si aquí no terminábamos una clase, la podíamos ver en nuestra casa.

Alumno 2

Lo que más me gusta es que, al hacer una actividad, se hace fácil y no se lleva mucho tiempo. Lo malo es que algunas veces trae opciones poco convencionales.

Alumno 3

Lo que me gusta es que trae una manera fácil de utilizar; lo que no me gusta, pues realmente no hay nada en especial.

Alumno 4

Lo que más me gusta es que puedo comunicarme con los profesores de manera fácil.

Alumno 5

Lo que me gusta es cuando hacemos una actividad en clase, pero si no la terminamos nos dan espacio en subir a Google Classroom.

Alumno 6

Lo me gusta es que puedo consultar sobre las tareas en cualquier momento, lo que no me gusta es cuando se va energía no funciona nada.

Alumno 7

Me gusta porque puedo ver mis tareas rápido, pero no me gusta cuando no entiendo cómo subirla.

Alumno 8

Me gusta porque todo queda guardado, pero no me gusta que se llena de notificaciones.

Alumno 9

Me gusta que es ordenado, pero no me gusta depender siempre del internet porque a veces esta lento o no hay señal.

10. ¿Qué ventajas y desventajas ha experimentado al usar Google Classroom en sus actividades escolares?

Alumno 1

Desventaja, yo diría que ninguna; y ventaja era que podía terminar más a tiempo las tareas porque no tenían un límite de tiempo.

Alumno 2

Las ventajas son que he aprendido más a usar la computadora, ya sé cómo mandar archivos; y las desventajas son que al principio no podía enviar ninguno, así que tuve que sacar información de otra parte, pero gracias a Dios ahora ya puedo mandarlos cuando dejan tareas.

Alumno 3

Como ventajas, me ayuda mucho para hacer tareas y se me hace más fácil; como desventajas, solo cuando no hay señal, porque entonces no me funciona.

Alumno 4

La ventaja que me permite enviar mis trabajos fácilmente y la desventaja es que requiere tener buena conexión a internet.

Alumno 5

Como ventaja me ayuda a organizar mi tiempo, desventaja considero que ninguna.

Alumno 6

Una ventaja es que puedo entrar en cualquier momento, como desventaja es la mala señal cuando llueve.

Alumno 7

Ventaja: puedo ver mis tareas desde mi celular. Desventaja: no siempre tengo datos.

Alumno 8

Ventaja: es fácil entregar tareas. Desventaja: a veces no carga bien los archivos.

Alumno 9

Ventaja: ayuda a organizar y tener materiales. Desventaja: no todos los estudiantes tenemos buen acceso a internet o dispositivos.

Anexo 5: CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO - DIRECCIÓN

Usulután, El Salvador, viernes 12 de mayo del 2025

Estimada Lic. Margarita Quintanilla directora del Centro Escolar Cantón las Casitas.

Presente:

Nos dirigimos a usted con el debido respeto y consideración para solicitar su autorización para realizar nuestra tesis de post grado, en el Centro Escolar Cantón las Casitas del Distrito de Alegría, bajo su dirección.

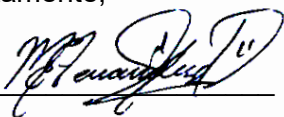
Somos estudiantes de maestría en docencia en entornos virtuales del aprendizaje, de la Universidad Gerardo Barrios; actualmente nos encontramos en la fase final de las asignaturas estipuladas para poder egresar. Nos estamos preparando para el trabajo de grado (Tesis), la cual tentativamente (esperando su autorización) llevará como título “Uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nivel básico, del Centro Escolar Cantón las Casitas.

El objetivo de nuestra investigación es: analizar el Uso de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nivel básico, del Centro Escolar Cantón las Casitas del Distrito de Alegría, Departamento de Usulután.

Para llevar a cabo nuestra investigación, necesitamos realizar entrevistas y observaciones a los docentes y alumnos de tercer ciclo. Todas las actividades se llevarán a cabo con el debido respeto y cuidado que se merecen los involucrados y la institución.

Agradecemos sinceramente el tiempo dedicado a considerar nuestra solicitud. Estamos a su entera disposición para proporcionar cualquier información adicional relacionada con nuestra investigación.

Atentamente,

f. 

Ing. Marlene Elizabeth Hernández Díaz

Código: MVNP185323

f. 

Ing. Dilcia Esmeralda Ramírez López

Código: MVNP198423

f. 

Lic. Tania Emisela Salmerón Sorto

Código: MVNP198923