

UNIVERSIDAD AMAR TELIDJI DE LAGHOUAT



Facultad de Letras y Lenguas Extranjeras

Departamento De Español

Trabajo de Fin de Máster en Didáctica del Español como

Lengua Extranjera

**GOOGLE MEET COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR
EL APRENDIZAJE DIGITAL Y AUDIO VISUAL EN EL AULA DE ELE**

Hecho por:

ArbaouiYoussef y RouaneBrahim

Ante los miembros del jurado

MebarkaBedarnia	MCB-Universidad de Laghouat	Presidenta
Khadidja Ali Rahmani	MCA-Universidad de Laghouat	Directora
Sofiane Refsi	M- Universidad de Laghouat	Vocal

Laghouat

2022/2023

UNIVERSIDAD AMAR TELIDJI DE LAGHOUAT



Facultad de Letras y Lenguas Extranjeras

Departamento De Español

Trabajo de Fin de Máster en Didáctica del Español como

Lengua Extranjera

GOOGLE MEET COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DIGITAL Y AUDIO VISUAL EN EL AULA DE ELE

Hecho por:

ArbaouiYoussef y RouaneBrahim

Ante los miembros del jurado

MebarkaBedarnia	MCB-Universidad de Laghouat	Presidenta
Khadidja Ali Rahmani	MCA-Universidad de Laghouat	Directora
Sofiane Refsi	M- Universidad de Laghouat	Vocal

Laghouat

2022/2023

DEDICATORIA

A mis padres por darme vida

A mis hermanos

AGRADECIMIENTO

A nuestros padres : «Gracias padres por existir, ustedes son la razón de nuestro ser, de vivir y luchar día a día por ser mejores ».

A nuestra tutora Ali Rahmani Khadidja que nos dirige, guía para seguir y ejemplo de fuerza y paciencia.

A nuestros profesores, que fueron durante este periodo de la carrera más que profesores, fueron hermanos y velas en la oscuridad.

Por último, a mis hermanos otra vez.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO.....	4
RESUMEN.....	9
ABREVIATURAS.....	12
INTRODUCCIÓN GENERAL.....	13

Marco Teórico

1. Antecedentes.....	18
1.1. Nivel nacional.....	18
1.2. Nivel internacional.....	19
2. Historia de la didáctica.....	22
3. Didáctica del oral.....	23
4. Métodos de enseñanza didáctica oral.....	23
5. Mobile-learning.....	25

BASES TEORICAS
EL USO DEL GOOGLE MEET COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL AULA
DE ELE PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DIGITAL Y AUDIO
VISUAL

1. Tecnología de la información y comunicación.....	27
2. Tic en el aula	27
3. Aprendizaje digital y audiovisual.....	28
4.2 Aprendizaje digital	29
4.3 Aprendizaje audiovisual	30
4.4 Las ventajas del aprendizaje digital y audiovisual.....	31
4.5 Modelos de aprendizaje digital y audiovisual.....	32
5. Google Meet.....	34
5.1 Introducción.....	34
5.2 Definición.....	34
5.3 Características.....	35
5.4 Ventajas de Google Meet.....	36
6. Aplicaciones educativas.....	37
6.1 Introducción.....	37
6.2 Canvas.....	37

6.3 Google Classroom.....	37
6.4 Duolingo.....	38
6.5 Kahoot.....	38
6.6 Moodle.....	38
6.7 Padlet.....	39
6.8 Youtube.....	39
6.9 Zoom.....	39

**MARCO METODOLÓGICO
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

1. Introducción.....	42
2. Enfoque de la investigación.....	42
3. Método de investigación.....	42
4. Diseño de la investigación.....	43
5. Nivel de la investigación.....	44
6. Población y muestra.....	45
7. Técnicas e instrumentos.....	45
7.1. El cuestionario.....	45

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

1. Descripción del Cuestionario.....	48
2. Resultados y discusión	50
CONCLUSIÓN GENERAL.....	55
BLOGRAFÍA.....	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cuadro de operacionalización.....	46
Tabla 2: Cuestionario.....	49

RESUMEN

En la era digital, las TIC se han convertido en una herramienta fundamental en la educación. En este sentido, el propósito de este estudio fue investigar el uso de Google Meet como herramienta didáctica en el aula de ELE para mejorar el aprendizaje digital y audiovisual. Para ello, realizaron un estudio experimental de un grupo de estudiantes de Máster2 de español como lengua extranjera en la universidad de Laghouat, utilizamos la técnica de cuestionario. Los resultados muestran que el uso de esta herramienta tecnológica en el aula de ELE puede mejorar significativamente las habilidades de aprendizaje digital y audiovisual de los estudiantes y mejorar la eficacia del proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras Clave: Google-Meet, aprendizaje digital y audiovisual y las aplicaciones educativas.

الملخص

في العصر الرقمي، أصبحت تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أداة أساسية في التعليم. وبهذا المعنى، كان الغرض من هذه الدراسة هو التحقيق في استخدام جوجل مييت كأداة تعليمية في الفصل الدراسي لتحسين التعلم الرقمي والسمعي البصري. للقيام بذلك، أجرينا دراسة تجريبية لمجموعة من طلاب الماجستير 2 للغة الإسبانية كلغة أجنبية في جامعة الأغواط، تظهر النتائج أن استخدام هذه الأداة التكنولوجية في الفصل الدراسي يمكن أن يحسن بشكل كبير مهارات التعلم الرقمي والسمعي البصري للطلاب ويحسن كفاءة تعلم عملية التدريس.

الكلمات المفتاحية : جوجل مييت ، التعلم الرقمي والسمعي البصري و التطبيقات التعليمية

ABSTRACT

In the digital age, ICTs have become a fundamental tool in education. In this sense, the purpose of this study was to investigate the use of Google Meet as a didactic tool in the classroom of ELE to improve digital and audiovisual learning. To do this, they carried out an experimental study of a group of Master 2 students of Spanish as a foreign language at the University of Laghouat , The results show that the use of this technological tool in the classroom of ELE can significantly improve the digital and audiovisual learning skills of students and improve the efficiency of the teaching process learning.

Keywords: Google-Meet, digital and audiovisual learning and educational applications.

ABREVIATURAS

TFM:Trabajo de Fin de Máster

ELE:Español como Lengua Extranjera

TIC :Tecnologías de la Información y la Comunicación.

INTRODUCCIÓN GENERAL

Actualmente, y a la llegada de la pandemia del corona virus ha ajustado la educación, especialmente en la enseñanza de lenguas extranjeras en las universidades, ya que ha cambiado radicalmente de un modelo educativo totalmente presencial a un modelo alternativo, virtual, integrado Nuevos enfoques innovadores, utilizando la evaluación 2.0, encontrando dinámicas y estrategias para incentivar la participación, colaboración y motivación de los estudiantes en las aulas virtuales, capacitando a los docentes para desarrollar sus competencias digitales.

De hecho, una de las tecnologías más utilizadas durante la pandemia del corona virus es la enseñanza de lenguas extranjeras asistida por dispositivos móviles. Este modelo de enseñanza se ha desarrollado rápidamente en los últimos años y se considera como una nueva tendencia en el proceso de enseñanza que puede promover el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de la autonomía del alumno. Asimismo, la mayoría de estudiantes utilizan a diario las plataformas digitales y audiovisuales.

El aprendizaje digital y audiovisual se refiere al uso de tecnologías digitales y recursos multitudinarios para mejorar el proceso de aprendizaje. Esto incluye el uso de videos, animaciones, imágenes, audios y otros elementos visuales para presentar información de manera más atractiva y efectiva.

Las plataformas de aprendizaje digital y audiovisual son una excelente manera de acceder a recursos educativos en línea, interactuar con otros estudiantes y profesores y realizar actividades de aprendizaje de forma remota.

Este enfoque de enseñanza está ganando fama en la era digital, ya que desarrolla la comprensión de los estudiantes, la retención de información y la motivación para estudiar. Además, el aprendizaje digital y audiovisual puede ser especialmente beneficioso para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades educativas especiales.

Entre las plataformas digitales y audiovisuales más utilizadas y famosas es Google Meet , este último es una plataforma digital para videoconferencias y comunicación en tiempo real para el aprendizaje. La herramienta permite a los usuarios conectarse y comunicarse de manera a distancia a través de video, audio y chat en vivo, lo que la hace ideal para la educación en línea.

Google Meet es una plataforma digital y audiovisual para el aprendizaje en línea donde los estudiantes y los profesores pueden conectarse y colaborar de forma lejana, compartir recursos y trabajar juntos en proyectos en línea.

Entre las características de Google Meet se incluyen la capacidad de compartir pantalla, el chat en vivo y la grabación de reuniones, lo que permite a los estudiantes revisar las clases y materiales en su propio tiempo. Además, Google Meet ofrece una variedad de herramientas de audio y video que mejoran la calidad de las reuniones en línea.

Google Meet es una herramienta esencial para el aprendizaje digital y audiovisual, que permite a los profesores y estudiantes conectarse y colaborar en línea sin importar su ubicación geográfica.

En este trabajo de fin de máster pretendemos utilizar Google Meet como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje digital y audiovisual de los estudiantes del Departamento de Español de Laghouat.

Lo que nos impulsó a indagar en este estudio fue la importancia de utilizar Google Meet como estrategia en la modalidad de e-Learning móvil en el desarrollo de las competencias educativas, en especial las digitales y audiovisuales de los estudiantes, para desarrollar su pensamiento electrónico, para activar Por un lado, sus habilidades lingüísticas, por otro lado, promover su aprendizaje autónomo y colaborativo mediante el uso de una variedad de actividades para mejorar su desempeño en este idioma y sus habilidades comunicativas.

Para llevar a cabo esta investigación, pretendemos proporcionar solución a las siguientes preguntas:

- ¿Utilizar Google-Meet mejora el aprendizaje digital y audiovisual de los estudiantes universitarios ?

El objetivo general de nuestra investigación es utilizar GoogleMeet para mejorar el aprendizaje digital y audiovisual de los estudiantes.

Para lograr este objetivo general, hemos establecido los siguientes objetivos específicos:

Evaluar la influencia del uso de GoogleMeet en la mejora del aprendizaje en línea.

Aclarar el impacto del uso de las aplicaciones educativas en el aprendizaje digital y audiovisual.

Nuestra hipótesis plantea que el uso de GoogleMeet como medida de aprendizaje en línea puede ayudar, facilitar y acelerar la transmisión de información a los alumnos.

La estructura de nuestro trabajo de investigación se compone de tres partes principales: marco teórico, marco metodológico e interpretación de datos.

En el marco teórico, presentaremos los antecedentes relevantes, revisaremos la literatura existente sobre estudios relacionados con nuestras variables de investigación, proporcionaremos definiciones de conceptos clave y fundamentaremos teóricamente el aprendizaje digital y audiovisual, GoogleMeet y las aplicaciones de aprendizaje en línea.

En el marco metodológico, describiremos los pasos que seguimos en nuestro estudio para alcanzar los objetivos establecidos y llevar a cabo nuestra investigación.

En la interpretación de datos, que se basa en un enfoque experimental, incluiremos una experiencia con los estudiantes del departamento de español. Utilizaremos un cuestionario en forma de Google Forms en línea para llevar a cabo nuestro estudio. Nuestro objetivo con el

cuestionario es determinar la eficacia del uso de GoogleMeet y otras aplicaciones para el aprendizaje digital y audiovisual.

Marco Teórico

1. Antecedentes

Para dar más pistas al lector y hacer más inteligible nuestra investigación, nos vemos en la necesidad de acudir a referencias que traten o estén relacionadas de algún modo con el tema que nos ocupa. A partir de ahí, en este apartado aportamos algunas fuentes sobre variables; el aprendizaje digital y audiovisual se encuentra con Google Meet, justificando nuestra elección de temas y otorgando más valor a nuestra investigación. Además de definir algunos conceptos necesarios para aclarar las ideas que investigamos en este estudio.

1.1. Nivel Nacional

Fouzia BOURENNANE (2021) hace una tesis de master que lleva el título ‘‘ Las TIC en la enseñanza-aprendizaje de lenguas. Entre aproximaciones teóricas y estrategias prácticas ‘‘ , de manera de responder a unos interrogantes , tiene el objetivo de ¿Cuáles son los recursos tecnológicos más eficaces y eficientes para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de lenguas y con qué estrategias pedagógicas se pueden usar?

¿Qué supondría ello como cambios en la actitud y en los quehaceres de los actores , tenga el resultado que el desarrollo de la alfabetización digital es fundamental tanto para docentes como estudiantes en el mercado laboral actual.

Kheira NASRI (2022) escribe una investigación titulada ‘‘ ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA SUPERIOR EN TIEMPO DE PANDEMIA: FACILIDADES Y LIMITACIONES, CASO DE ESTUDIO ‘‘ , el objetivo principal de la presente investigación es explorar y analizar la experiencia de profesores y estudiantes con la enseñanza en línea durante el confinamiento . Este estudio es exploratorio-analítico basado en dos instrumentos: la entrevista semi-estructurada y el cuestionario. Y como resultado de la investigación sale por ‘‘ la enseñanza en línea se consideraba como el único remedio en tiempos de pandemia en la enseñanza superior, que facilitó el seguimiento de los estudios pese a la situación sanitaria.

1.2 Nivel Internacional

Ramírez, Marisol Martínez (2022) investiga sobre el tema de "Google Classroom y Google Meet: Tecnología necesaria en el proceso de enseñanza durante la pandemia de COVID-19", utilizando una muestra de treinta (32) personas y realizó el enfoque mixto, tiende a analizar el impacto de Google Classroom y Google Meet en la pandemia de Covid-19. 19 pandemia Motivación, satisfacción y rol activo de los estudiantes durante la epidemia y análisis del uso de Google Classroom y Google Meet en el proceso de enseñanza de "Riesgo Tecnológico" y "Diseño de Interfaz de Usuario" utilizando Google Classroom y Google Meet en el proceso y de forma positiva impactando la motivación, la satisfacción y el impacto positivo de los estudiantes durante la pandemia.

Cedeño-Escobar (2020) escribió un trabajo de investigación titulado "Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje". Intenta promover el uso de las aplicaciones Classroom y Meet Google para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje con la muestra de instituciones educativas del país fiscal como particulares en Ecuador. Desarrolló un método cualitativo utilizando el análisis bibliográfico documental. Sale por el resultado de que el uso de las aplicaciones innovadoras como una opción gratuita y de fácil manejo para quienes no pueden acceder al canal virtual efectuado por las autoridades educativas.

Jaramillo-Marín (2010) realizó la investigación titulada "El desarrollo de la autonomía: más allá del uso de las TIC para el trabajo independiente". En la que se pretende que los estudiantes construyan una oportunidad de negocio mediante una metodología propuesta por el profesor en un material digital. En 10 clases con 30 estudiantes de una universidad colombiana privada, usando una metodología propuesta por el profesor en un material digital. Los resultados de este estudio demostraron que gran parte del logro se debió a que las actividades y productos propuestos eran significativos para los estudiantes y los ambientes de aprendizaje son sistemas complejos en donde múltiples factores inciden, simultáneamente, para el logro de los objetivos académicos.

Ramello (2019) escribió un trabajo de investigación de “El uso de materiales audiovisuales y recursos digitales en la docencia universitaria: una experiencia de innovación a nivel de posgrado en Perú ”, utilizó métodos tanto cualitativos como cuantitativos, como encuestas y focusgroup, de una maestría en antropología. Se propuso incorporar materiales audiovisuales en todas las clases sobre los temas del curso, los resultados muestran un impacto positivo del uso de audiovisuales en las clases en tanto estos se combinaban con recursos bibliográficos y exposiciones.

Pincay Vines (2016) en su estudio titulado “Implementación de la plataforma google classroom como herramienta de productividad bajo el modelo SAAS y su aplicación en entornos virtuales de e-a para la autogestión docente como complemento A LA MODALIDAD PRESENCIAL”. Aclarar a los docentes como utilizan plataformas de aprendizaje y herramientas de colaboración que les permita auto gestionar sus programas de estudio como un complemento a la modalidad presencial, utilizando la plataforma Google Classroom, como herramienta de productividad. El estudio se lo realizó mediante la técnica de la encuesta a una población de 2081 y una muestra de 245 participantes. Se resulta que la plataforma Google Classroom es una excelente herramienta que mejora la productividad entre docentes y estudiantes.

Guevara-Vizcaíno (2022) en su trabajo de investigación titulado “ Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina”, el objetivo del presente estudio fue analizar la percepción de los estudiantes de Medicina con respecto al uso del Kahoot como herramienta de gamificación del aprendizaje. Se realizó un estudio cuantitativo, no experimental de corte transversal, que incluyó una muestra representativa de 97 estudiantes del primer ciclo de la carrera de Medicina de la Universidad Católica de Cuenca, se aplicó una encuesta estructurada ajustada de acuerdo con la realidad local. El fruto del trabajo es los estudiantes perciben Kahoot como una herramienta que los mantiene motivados, comprometidos, y que, acompañado del elemento competitivo, estimula su participación individual y colaborativa.

Deisy Maribel Duchi (2021) en su tesina que lleva el título ‘Uso de la plataforma zoom y la incidencia en el desempeño laboral ‘. Con el objetivo de si que el uso de la plataforma Zoom si incide en el desempeño laboral de los docentes, se trabajó con el total de la población ya que no se calculó la muestra porque es inferior a 100, utilizando el método hipotético-deductivo, tiene como conclusión el uso de la plataforma Zoom si incide en el desempeño laboral de los docentes.

Castañeda (2019) trabaja una investigación lleva el título” Uso de la plataforma web DUOLINGO y su influencia en la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los estudiantes de la I.E”. Tiene como objetivo determinar si el uso de la plataforma web Duolingo influye en el desarrollo de la competencia lee diversos tipos de textos en inglés trabaja con 46 estudiantes del quinto de secundaria de la I.E. Ángel Francisco Alí Guillén, se empleó una metodología de enfoque cuantitativo y de nivel experimental siguiendo un diseño cuasi experimental, los resultados demostraron que el uso de la plataforma web Duolingo influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del grupo experimental .

Burgos Ruela (2021) actúa una investigación titulada “ la plataforma PADLET y su influencia en el rendimiento académico en la unidad educativa GUILLERMO BAQUERIZO ” tuvo por objetivo determinar la forma en que la plataforma Padlet influye en el rendimiento académico trabaja con 70 estudiantes de segundo bachillerato de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez, este trabajo fue desarrollado bajo una investigación Descriptiva causal con un enfoque mixto y un diseño no experimental. La técnica para recolectar los datos fueron encuestas, cuestionarios. Las conclusiones de este estudio muestran: que la variable La Plataforma Padlet se relaciona significativamente con la variable Rendimiento Académico.

Historia de la didáctica

La historia de la pedagogía se remonta a la antigua Grecia, cuando el filósofo Sócrates utilizaba el cuestionamiento y la reflexión para enseñar a sus alumnos. La enseñanza se basa en el diálogo, la conversación y el razonamiento crítico, con un enfoque en el desarrollo de habilidades cognitivas y morales. En la Edad Media, la educación estaba en manos de la iglesia y el énfasis estaba en difundir las enseñanzas religiosas. Fue durante el Renacimiento que la educación humanística cambió, enfocándose en el desarrollo holístico del individuo y la formación de ciudadanos críticos y libres .

En el siglo XVII, el educador alemán Johann Amos Comenius desarrolló un nuevo método de enseñanza basado en el aprendizaje experiencial y la observación directa. Comenius abogó por una educación universal, accesible para todos y que fomente la curiosidad y la creatividad.

El filósofo suizo Jean-Jacques Rousseau propuso que la educación de los niños se centrara en sus intereses y necesidades en el siglo XVIII. Rousseau defendió la idea de que la sociedad y la educación corrompen a los niños porque son seres inherentemente buenos.

En el siglo XIX surgieron nuevos enfoques educativos, como el pragmatismo, que valoraba la importancia de la experiencia y el conocimiento práctico, y el positivismo, que se basaba en la observación empírica y la experimentación científica.

En el siglo XX, la pedagogía se concentró en la investigación científica sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de mejorar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje. El constructivismo, una de las teorías emergentes de la enseñanza, sostiene que la interacción social y la experiencia construyen el conocimiento.

En la actualidad, la educación sigue experimentando cambios para adaptarse a las nuevas tecnologías y a los desafíos que plantea el mundo globalizado y multicultural. La educación se enfrenta a nuevos desafíos, como la educación a distancia, la educación inclusiva y la educación para el desarrollo sostenible, y la didáctica debe jugar un papel crucial en la

formación de las generaciones futuras.

2. Didáctica del oral

La pedagogía oral se refiere a la enseñanza y el aprendizaje de la expresión oral en un idioma específico. Esta área de la enseñanza de idiomas se enfoca en ayudar a los estudiantes a desarrollar las habilidades para hablar con fluidez y coherencia, así como para comprender y participar en conversaciones en el idioma que están aprendiendo.

Algunas estrategias que se pueden usar en la enseñanza del lenguaje oral incluyen la práctica regular del diálogo, la corrección de errores y el modelado de la pronunciación y la entonación correctas. También es útil practicar el habla mediante juegos y actividades lúdicas en un ambiente divertido y agradable.

Además, es importante tener en cuenta las necesidades individuales de los alumnos y adaptar los métodos y materiales didácticos para satisfacer sus necesidades. Esto puede incluir estudiar la pronunciación de sonidos específicos, practicar situaciones sociales donde se requiere hablar en el idioma o enseñar vocabulario y estructuras gramaticales relevantes para las necesidades y objetivos del estudiante.

En pocas palabras, la pedagogía oral es una parte esencial de la enseñanza de idiomas extranjeros que se enfoca en ayudar a los estudiantes a desarrollar un habla fluida y segura en el idioma que están aprendiendo.

a) Métodos de enseñanza didáctica oral

Hay varios métodos de enseñanza oral que se pueden utilizar. Aquí hay algunos de los más comunes:

A. Método de práctica repetitiva: Según Ausubel (2016), es aquel en el que los contenidos están relacionados entre sí de un modo arbitrario, es decir careciendo de significado para la persona que aprende”. De lo que dice Ausubel este método se centra en la

práctica continua y repetitiva del habla. Los estudiantes practican la pronunciación y la entonación correctas de las palabras, así como la estructura correcta de las oraciones.

b. Método de demostración: según Bohlen (1996, p. 13) , la demostración es la comprobación práctica o teórica de un enunciado no suficientemente comprensible, así como la exhibición del aspecto concreto de una teoría, del funcionamiento o uso de un aparato, de la ejecución de una operación cualquiera “. Entendemos que en este método, el profesor presenta un modelo de lo hablado en forma de grabación de audio, vídeo o demostración en vivo. Luego, los estudiantes modelan y practican el discurso a través de ejercicios y actividades.

c. Método de Ensayo: Moderna Británica (2019) , un método de ensayo se define “como una composición literaria analítica, interpretativa o crítica, que generalmente trata un tema desde una perspectiva circunscrita y a menudo personal”. Este método requiere que los estudiantes ensayen una presentación completa en pequeños grupos, recibiendo retroalimentación y sugerencias para mejorar su desempeño.

d. Método de aprendizaje cooperativo: Según Juan Manuel Muñoz (2016), el aprendizaje cooperativo es un enfoque pedagógico donde los estudiantes trabajan en pequeños grupos heterogéneos para conseguir una meta común”. Determinamos que este método permite a los estudiantes colaborar en pequeños grupos para practicar y mejorar sus habilidades de habla. Los miembros del grupo brindan comentarios y se ayudan mutuamente para mejorar las habilidades de comunicación.

e. Análisis del discurso: Según Charaudeau (2006), el AD es el marco teórico que sostiene el desarrollo de una metodología que permite “obtener conclusiones después de confrontar las nociones y las palabras que estructuran las nociones o grupos de nociones contenidos en el discurso estudiado”. Damos cuenta que este método se centra en el análisis detallado de las expresiones habladas, incluido el contenido, la estructura, la fonética y la entonación. Los estudiantes aprenden a evaluar y mejorar sus propias presentaciones a través de la retroalimentación y el análisis crítico.

f. Método de juego de roles: Martín (1992), dice que el juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional”. Afirmamos que los estudiantes juegan diferentes roles y practican situaciones de comunicación oral en un entorno simulado. Los estudiantes pueden asumir el papel de clientes, proveedores o empleados y deben usar habilidades de comunicación efectivas para completar las tareas.

g. Mobile-Learning

Al Hamdani (2013, p. 8) , reporta que los dispositivos móviles son utilizados en la educación como mediadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que estos dispositivos pueden utilizarse para consultar diversos materiales educativos, esto supondría que su uso debería promover el desarrollo de habilidades involucradas en la tarea de aprendizaje. En el estudio conducido por Al Hamdani los participantes reportaron que los dispositivos les ayudaron a promover sus habilidades de pensamiento y a cooperar con sus pares.

Elkheir y Mutalib (2015), mencionan que el uso de los teléfonos móviles y tabletas podría fomentar que los alumnos se interesen en algún tema y en consecuencia que destinen más tiempo a su estudio. Issa e Isaias y Barón identifican algunos factores positivos y negativos en el uso de dispositivos móviles conectados a internet en las generaciones en el rango de edad entre los 20 y 30 años. Dentro de los factores positivos en el uso de dispositivos móviles se concluye que es posible fomentar la comunicación y colaboración entre individuos sin importar el lugar donde se encuentren. Otra de las ventajas del uso de la tecnología es que se puede buscar información y obtener resultados de manera rápida, sin embargo, tiene la desventaja de que en algunos casos debido a la rapidez con la que se realiza la búsqueda, el usuario no recuerda el resultado obtenido (lo que puede crear conexiones mentales de memoria débiles).

b) Bases teoricas

Dentro del mundo actual donde habitamos, la tecnología digital se ha empoderado como un medio de comunicación y de aprendizaje, esta influencia se ve con mayor impacto en los centros educativos generando nuevas formas de aprendizaje.

El gran desarrollo tecnológico que se ha producido durante los últimos años, junto con la mundialización, presenta un incierto futuro en el ámbito académico y laboral. Una incertidumbre que plantea nuevos retos curriculares en las instituciones educativas.

Hoy en día, las reuniones virtuales se han convertido en parte fundamental de nuestro día a día. Ya sea en el lugar de trabajo, la academia o cara a cara, la necesidad de comunicarse a largas distancias ha llevado al desarrollo de varias herramientas para facilitar estas interacciones. Una de las plataformas más populares y utilizadas es GoogleMeet. Con la capacidad de conectar a personas de todo el mundo a través de vídeo y audio en tiempo real, GoogleMeet se ha convertido en una solución confiable y efectiva para hacer que las reuniones virtuales sean fáciles y seguras. En este artículo, exploraremos aspectos clave de GoogleMeet y cómo puede ayudarlo a colaborar y comunicarse de manera efectiva en el mundo digital.

Ahora, gracias a los avances tecnológicos, los maestros pueden planificar actividades creativas para estudiantes en modalidades a distancia, presenciales y mixtas. De hecho, los participantes del proceso educativo pueden comunicarse y interactuar antes, durante y después de las sesiones presenciales utilizando plataformas web educativas como Moodle, Canvas y GoogleMeet. La incorporación de estas herramientas tecnológicas en el campo educativo también fomenta que los estudiantes estén involucrados en todo momento.

Durante los años 2000, las aplicaciones tecnológicas de comunicación fueron cruciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje porque permiten a los docentes presentar los contenidos de los cursos desde cualquier lugar. También facilitan la resolución de dudas en tiempo real gracias a estas herramientas de comunicación.

La pandemia de COVID-19 obligó a las escuelas han adaptar las actividades a distancia utilizando herramientas digitales y plataformas web educativas. El objetivo principal de esta investigación es evaluar los efectos de GoogleMeet en la motivación, la satisfacción y la participación activa de los estudiantes.

2. Tecnología de la información y comunicación

Según González, Gisbert, Guillén, Jiménez, Lladó, y Rallo (1996, p. 413) es el conjunto de herramientas tecnológicas que han mejorado y efectivizado los procesos y productos derivados de hardware y software” (p. 413); es decir, son soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de los datos.

Actualmente, las tecnologías de la información brindan un papel fundamental a los usuarios, ya que brindan la posibilidad de buscar información, organizarla y administrarla.

Gestión de datos, información, conocimiento; con el uso de medios, como teléfonos móviles, Internet, TV; que conducen al cambio cultural, en teoría, todos tienen acceso real al conocimiento, los bienes y el valor cultural.

3. Tic en el aula

Según la UNESCO, (2010) las TIC son un recurso de agrupación de las tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones digitalmente, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética Ruiz Mera, (2020, p. 16)

De allí, destacamos la importancia de integrar efectivamente la tecnología en la educación para transformar la educación y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Hizo hincapié en que la tecnología por sí sola no es la respuesta a todos los problemas, y que los educadores deben ser críticos al elegir herramientas y plataformas tecnológicas para garantizar que se ajusten a las necesidades de los estudiantes y faciliten el aprendizaje activo y colaborativo en

el aula. Esto significa que los maestros deben poder usar la tecnología de manera efectiva y significativa en sus programas de instrucción y estar dispuestos a experimentar y explorar nuevas formas de enseñanza. En general, las palabras de Karen Cator son un recordatorio importante de que la tecnología se debe usar de manera inteligente y estratégica para mejorar el rendimiento de los estudiantes, no como una distracción o una barrera para el aprendizaje.

c) El aprendizaje digital y audiovisual

El aprendizaje digital y audiovisual está ganando importancia en el ámbito educativo y en la sociedad en general. Con el avance de la tecnología y la expansión de Internet, ha cambiado la forma en que las personas obtienen información y adquieren conocimientos.

El aprendizaje digital y audiovisual ofrece muchas ventajas. En primer lugar, brinda un acceso más amplio y democrático a la educación, eliminando las barreras geográficas y permitiendo que las personas aprendan en cualquier momento y en cualquier lugar. Además, promueve la participación activa de los estudiantes, ya que pueden interactuar con el contenido y realizar actividades prácticas para mejorar su aprendizaje.

Asimismo, el aprendizaje digital y audiovisual facilita el desarrollo de competencias digitales, imprescindibles en la sociedad actual. Los estudiantes aprenden a buscar información, evaluar críticamente la información y usar herramientas tecnológicas de manera efectiva. Además, se fomenta el trabajo colaborativo y la comunicación, ya que los estudiantes pueden compartir ideas y colaborar en proyectos en línea.

Sin embargo, también es importante considerar algunos de los desafíos asociados con el aprendizaje digital y audiovisual. La brecha digital puede generar desigualdades en el acceso a la tecnología y los recursos digitales, lo que limita las oportunidades de aprendizaje para ciertos grupos de personas. Además, la educación en medios debe asegurarse de promover el pensamiento crítico y el discernimiento frente a la gran cantidad de información disponible en línea.

4.2 El aprendizaje digital

El aprendizaje digital, también conocido como e-Learning, es educación impartida a través de medios digitales como plataformas en línea, vídeos, conferencias web, juegos educativos y otros recursos tecnológicos.

Este enfoque de la educación permite a los estudiantes acceder a los materiales de aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar y les permite aprender a su propio ritmo. Además, los maestros pueden monitorear el progreso de los estudiantes y personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales de cada estudiante.

El aprendizaje digital se está convirtiendo en una herramienta cada vez más importante en la educación, especialmente en la educación a distancia y en línea. También se utiliza cada vez más para el desarrollo profesional y la formación de empleados en entornos empresariales.

El aprendizaje digital puede ser sincrónico o asincrónico. El aprendizaje sincrónico se refiere a la interacción en tiempo real entre estudiantes y profesores, utilizando herramientas como videoconferencias, chat y foros en línea. El aprendizaje asíncrono, por otro lado, se refiere a la educación en el tiempo y ritmo propios mediante la visualización de contenido multimedia, la realización de tareas y la participación en debates en línea.

Para Rodríguez Andino M (2011), un entorno virtual de enseñanza aprendizaje es un espacio de comunicación que hace posible, la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en un marco de interacción dinámica, a través de contenidos culturalmente seleccionados y elaborados y actividades interactivas realizadas de manera colaborativa, utilizando diversas herramientas informáticas soportadas por el medio tecnológico, lo que facilita la gestión del conocimiento, la motivación, el interés, el autocontrol y la formación de sentimientos que contribuyen al desarrollo personal. Las plataformas de aprendizaje en línea como Moodle, ofrece una variedad de herramientas para facilitar el aprendizaje digital. Estas herramientas incluyen vídeos, lecturas en línea, cuestionarios, actividades interactivas y juegos educativos. Los estudiantes pueden acceder a estos recursos a través de sus computadoras, tabletas y

teléfonos móviles. El aprendizaje digital ofrece muchas ventajas. En primer lugar, brinda un acceso más amplio y democrático a la educación, eliminando las barreras geográficas

El aprendizaje digital también puede ser adaptativo, lo que significa que el contenido y las experiencias de aprendizaje se pueden personalizar según el nivel de habilidad y conocimiento de cada estudiante. Los sistemas de aprendizaje adaptativo utilizan algoritmos de inteligencia artificial para analizar el rendimiento de un estudiante y hacer recomendaciones sobre qué material se debe estudiar a continuación.

.3 El aprendizaje audiovisual

El término "aprendizaje audiovisual" se refiere al proceso de adquisición de conocimientos y habilidades mediante medios visuales y auditivos, como vídeos, animaciones, películas, presentaciones y gráficos. Este tipo de aprendizaje es extremadamente efectivo. Esto se debe a que las personas prefieren retener información auditiva y visual que leer.

Muchos campos, desde el marketing hasta la educación, utilizan el aprendizaje audiovisual. Para ayudar a los estudiantes a comprender conceptos complejos, los maestros pueden usar vídeos y demostraciones en el aula. Las empresas de marketing pueden utilizar vídeos promocionales para mostrar sus bienes y servicios de manera más efectiva que simplemente texto.

El aprendizaje audiovisual también es muy beneficioso para las personas con discapacidad visual o auditiva porque les permite acceder a la información de manera más eficiente. Finalmente, el aprendizaje audiovisual es una herramienta poderosa que puede mejorar el aprendizaje y la comunicación en muchos campos.

El aprendizaje audiovisual es un tipo de aprendizaje que utiliza datos visuales y auditivos para ayudar a los estudiantes a procesar mejor los datos. Los medios audiovisuales pueden mejorar la memoria y la comprensión de los estudiantes porque utilizan múltiples canales sensoriales para presentar información.

En enseñanzas que requieren comprensión visual, como enseñar ciencias o matemáticas, los medios audiovisuales son muy útiles. Los diagramas pueden ayudar a visualizar conceptos abstractos, los vídeos pueden proporcionar descripciones detalladas de procesos y las animaciones pueden mostrar procesos a nivel molecular o subatómico.

Los medios audiovisuales también son muy útiles en el aprendizaje remoto. Los medios audiovisuales pueden presentar la información de una manera más interesante y comprensible que las conferencias en línea, que pueden ser aburridas y difíciles de seguir. La educación en línea también permite a los estudiantes estudiar a su propio ritmo, lo que puede mejorar la calidad de su aprendizaje.

El aprendizaje audiovisual también es una herramienta útil en el marketing. Los anuncios de televisión, los vídeos promocionales y los anuncios en línea pueden tener un mayor impacto emocional al captar la atención de los consumidores. Las empresas también pueden utilizar los medios audiovisuales para presentar sus bienes y servicios de una manera más clara y atractiva.

En resumen, el aprendizaje audiovisual es una herramienta poderosa para mejorar la comprensión, la retención y el efecto emocional de la información. Es una forma efectiva de transmitir conceptos e información de una manera más atractiva y fácil de entender.

4.4 Las ventajas del aprendizaje digital y audiovisual

El aprendizaje digital y audiovisual tiene varias ventajas, entre las que podemos destacar son:

la accesibilidad que permite que las personas accedan a contenido educativo en cualquier momento y en cualquier lugar, siempre que tengan acceso a Internet, además la flexibilidad es decir se adapta a diferentes estilos de aprendizaje, lo que permite a los estudiantes progresar a su propio ritmo y personalizar su experiencia educativa, también la interactividad, los recursos educativos digitales y audiovisuales pueden ser altamente interactivos y brindar una experiencia de aprendizaje más rica que simplemente leer un libro de texto, la diversidad de recursos esto quiere decir, los recursos educativos digitales y audiovisuales están

disponibles en una variedad de formatos, incluidos vídeo, audio, texto y gráficos, lo que permite a los estudiantes aprender de múltiples maneras a través de diferentes tipos de recursos, por otro lado costos reducidos, puede ser menos costoso que la educación tradicional porque elimina los gastos asociados con el transporte, el alojamiento y otros costos generales, también actualizaciones continuas que quiere decir que los libros de texto digitales se pueden actualizar fácil y rápidamente, lo que permite a los estudiantes tener acceso a la información más reciente y relevante, por otra ventaja la mayor interacción con los maestros en muchos casos, los recursos educativos digitales y audiovisuales permiten una mayor interacción entre estudiantes y profesores, lo que puede aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes.

4.5 Modelos de aprendizaje digital y audiovisual

Existen varios modelos de aprendizaje digital y audiovisual que se utilizan en diferentes contextos educativos y formativos como las siguientes:

Aprendizaje basado en proyectos: este modelo se centra en la resolución de problemas y la adquisición de habilidades prácticas. Los estudiantes trabajan en proyectos durante un período continuado aprenden a través de la exploración, la investigación y la práctica.

Aprendizaje basado en juegos: este modelo utiliza juegos y simulaciones para enseñar conceptos y habilidades. Desde simples juegos educativos hasta experiencias inmersivas de realidad virtual, los juegos están disponibles tanto en línea como fuera de línea.

Aprendizaje personalizado: en este modelo, la enseñanza y el aprendizaje se adaptan a las necesidades individuales de cada estudiante. Las herramientas de tecnología y análisis de datos se utilizan para personalizar las lecciones y los recursos para cada estudiante

Aula invertida: en este modo, los estudiantes ven vídeos y materiales didácticos en línea en casa y luego lo hacen en clase bajo la guía del maestro. Esta inversión del tiempo de enseñanza tradicional permite a los estudiantes profundizar en los conceptos y aplicarlos en el mundo real.

Aprendizaje basado en problemas: este modelo se centra en la resolución de problemas y la adquisición de habilidades prácticas. Los estudiantes trabajan en proyectos durante un período prolongado y aprenden a través de la exploración, la investigación y la aplicación práctica.

Aprendizaje móvil: en este modelo, se puede acceder a los materiales y recursos educativos en cualquier momento y en cualquier lugar utilizando dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas. Esto permite a los estudiantes aprender de manera más flexible y adaptarse a sus estilos de vida y necesidades.

Aprendizaje experiencial: este modelo se centra en la experiencia y la capacidad del estudiante para utilizar lo que aprende en el mundo real. Se utilizan actividades prácticas y simulaciones para enseñar conceptos y habilidades y fomentar el estudio activo.

Aprendizaje colaborativo: en este modelo, los estudiantes trabajan en pequeños grupos para solucionar problemas, discutir ideas y aprender unos de otros. Favorecer el diálogo y la cooperación para alcanzar soluciones y respuestas comunes.

Aprendizaje basado en gamificación: en este modelo, los elementos del juego, tal puntos, insignias y desafíos, se utilizan en el proceso de aprendizaje para motivar a los estudiantes y hacer que el proceso de aprendizaje sea más divertido y atractivo.

Aprendizaje en línea: este modelo implica el uso de recursos y herramientas en línea para la enseñanza y el aprendizaje. Puede incluir materiales multimedia, recursos en línea, foros, seminarios web y otros elementos.

Aprendizaje adaptativo: en este modelo, el aprendizaje se adapta a las necesidades y habilidades de cada estudiante mediante el uso de algoritmos de aprendizaje automático y análisis de datos. Individualice los recursos y actividades para cada estudiante en función de su nivel de habilidad y progreso.

Aprendizaje basado en el diseño instruccional : en este modelo, se utiliza un enfoque de sistemas para diseñar lecciones y materiales educativos, lo que garantiza que estén estructurados de manera efectiva y accesible para todos los estudiantes. Se enfoca en crear contenido de alta calidad e implementar metodologías efectivas.

5. Google Meet

Vila (2021) , GoogleMeet ofrece una interfaz intuitiva y amigable. De hecho, esta herramienta de comunicación facilitó el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejoró el rendimiento académico e incrementó la motivación de los estudiantes.

De hecho, damos cuenta que el aprendizaje de idiomas se enfrenta en la actualidad a nuevos retos debido al impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación. En este sentido, el uso de herramientas tecnológicas en las aulas de ELE se ha convertido en una práctica habitual en las instituciones educativas. Una de las herramientas tecnológicas más utilizadas en la educación es GoogleMeet, que permite realizar videoconferencias en línea.

De las plataformas de aprendizaje más influyentes contamos con Zoom, Moodle, Canvas, Kahoot y Google Meet. Esta última aplicación es la popular y la aplicación de mayor crecimiento.

El trabajo actual de TFM será muy permanente en esta plataforma de aprendizaje que tan ligada está al ámbito educativo ya que cada día son más los miembros registrados en Google Meet que se forman entre compañeros de clases y profesores a través de los cuales pasan las tareas, fotos videos, enlaces , audios explicando algún ejercicio, o algún trabajo, etc se transforma como una aula , pero virtual .

5.2 Definición

Google Meet es un servicio de reunión virtual desarrollado por Google. Anteriormente llamado HangoutsMeet, ha conservado ese nombre desde su lanzamiento oficial en 2017.

Esta plataforma funciona en una amplia variedad de dispositivos .

Google Meet es una plataforma de videoconferencia en línea . Es una herramienta de comunicación en tiempo real que permite a los usuarios conectarse y colaborar desde cualquier parte del mundo a través de video, audio y chat. Google Meet se integra con otros servicios de Google como Gmail y Google Calendar, lo que facilita la programación y el acceso a reuniones. Esta plataforma puede ser utilizada para reuniones de trabajo, cursos en línea y eventos sociales, entre otros.

Google Meet es una herramienta versátil que se puede utilizar en diferentes entornos de aprendizaje en línea. Al permitir la comunicación en tiempo real y la colaboración en equipo, Google Meet puede mejorar la eficiencia y la eficacia del aprendizaje en línea y el trabajo en equipo en línea.

Originalmente, Google Meet se creó como una herramienta comercial, pero hoy en día se usa ampliamente como una plataforma de aprendizaje digital y audiovisual debido a sus capacidades de colaboración y videoconferencia en tiempo real.

5.3. Características

Entre las características que podemos mencionar la facilidad de uso como decimos GoogleMeet es muy fácil de usar, por lo que es una plataforma accesible tanto para estudiantes como para profesores, también la integración con otras herramientas de Google, GoogleMeet se integra a la perfección con otras herramientas de Google, como Google Classroom, Google Drive y Google Calendar, otra característica es compartir pantalla, GoogleMeet permite a los usuarios compartir su pantalla durante las reuniones, lo cual es excelente para presentaciones y presentaciones en línea, la grabación de sesiones es decir GoogleMeet permite grabar una sesión, lo cual es útil para estudiantes que no pueden asistir a una sesión en vivo o profesores que desean revisar una sesión más tarde, además la seguridad y privacidad en efecto GoogleMeet tiene sólidas funciones de seguridad para proteger su privacidad y evitar intrusiones no deseadas.

5.4 Ventajas de Google Meet

GoogleMeet ofrece muchas ventajas como plataforma de videoconferencia. En primer lugar, su integración con otros servicios de Google como Google Calendar y Gmail facilita la programación y organización de reuniones. Además, su compatibilidad multiplataforma permite a los usuarios participar desde cualquier dispositivo, ya sea computadora, tableta o teléfono inteligente. GoogleMeet también ofrece una excelente calidad de vídeo y audio, lo que garantiza una comunicación fluida y clara. Otra ventaja importante es la capacidad de realizar reuniones con una gran cantidad de participantes, lo que es especialmente útil para empresas o educadores que necesitan conectarse con muchas personas al mismo tiempo. Por último, pero no menos importante, GoogleMeet ofrece funciones de seguridad avanzadas como el cifrado de extremo an extremo y opciones de gestión de reuniones para que pueda estar seguro de su privacidad y protección de datos. En pocas palabras, GoogleMeet es una herramienta confiable y versátil que ofrece muchas ventajas para la comunicación y colaboración en línea.

Como funciona

GoogleMeet se funciona fácilmente , si tienes dificultades en utilizarlo (profesor o estudiante) sigue estos pasos:

Programe reuniones: programe sesiones de GoogleMeet con estudiantes usando Google Calendar. Asegúrese de enviarles el enlace de la reunión para que puedan unirse.

Compartir pantalla: comparta su pantalla con los estudiantes y muéstreles presentaciones, diapositivas, documentos y vídeos. Esto ayuda a mantener a los estudiantes interesados y comprometidos.

Usar chat: use el chat para comunicarse con los estudiantes durante una reunión. Esto ayuda a responder preguntas y aclarar el material.

Use la función de grabación: si desea grabar una reunión para que los estudiantes puedan

verla más tarde, use la función de grabación de GoogleMeet.

Tome el control de las reuniones: utilice los controles de las reuniones para asegurarse de que las reuniones se centren en el tema y los estudiantes no interrumpan demasiado. Puede silenciar a los estudiantes si necesitan hablar, o usar la función "levantar la mano" para pedirles que hagan preguntas.

Cree grupos: si hay muchos estudiantes en la reunión, considere crear grupos para discutir el material. Esto ayuda a los estudiantes a sentirse más cómodos y comprometidos

7. Aplicaciones educativas

Canvas :

Canvas es una herramienta para la generación de modelos de negocios desarrollado por Alex Osterwalder , que permite trabajar sobre la base de cómo una organización crea, proporciona y captura valor como indican Zott (2016) . La metodología canvas es una herramienta que facilita la creación de nuevos modelos o líneas de negocio a través de un análisis de distintos aspectos que serán clave para sacar adelante el proyecto.

Google classroom :

Alfonzo afirma que classroom está disponible para cualquier persona que disponga de Google Apps para Educación, un paquete de herramientas de productividad gratuitas entre las que se incluyen Gmail, Documentos de Google y Drive (2016). Google Classroom es la plataforma educativa de Google que simplifica la enseñanza en línea. Permite a los educadores crear y administrar lecciones virtuales, compartir contenido y comunicarse de manera efectiva con los estudiantes, promoviendo un entorno de aprendizaje colaborativo y accesible.

Duolingo :

Castañeda afirma que la metodología de trabajo que tiene Duolingo se basa principalmente en la práctica, en donde no es necesario leer varios textos para entender la gramática, si no que de manera automática comprende el significado de las palabras y de las oraciones que con ayuda de imágenes y traducciones se vuelve más fácil la comprensión (2019). Duolingo es una popular aplicación gratuita de aprendizaje de idiomas que ofrece lecciones interactivas para aprender y mejorar habilidades en varios idiomas. Utiliza un enfoque de gamificación para brindar una experiencia de aprendizaje divertida y efectiva para usuarios de todas las edades y niveles de habilidad.

Kahoot :

Parraga señala que Kahoot es usado en el aula de forma activa y se puede usar a otros sectores diferente a la educación debido a que sus características permiten que se puedan crear diferentes tipos (encuestas, test) y se adapte al área en donde se aplique lo mejor es que cualquier persona con un Smartphone, tableta o computadora pueda usarlo y no necesita descargar ninguna aplicación solo requiere tener una conexión a internet. Estos factores hacen de Kahoot un recurso fácil de usar y aplicable en diferentes contextos (2020) Kahoot es una plataforma de aprendizaje en línea que permite a educadores y estudiantes crear y participar en juegos de trivio interactivos. Es una herramienta divertida y eficaz para evaluar conocimientos, fomentar la participación y hacer que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo en entornos educativos.

Moodle :

Cosano Rivas define Moodle que es una aplicación que contiene una pedagogía constructivista social que ayuda a las actividades de colaboración, reflexión crítica, aprendizaje colaborativo entre las principales. La plataforma está diseñada para impartir clases en línea, distancia, así como una herramienta para complementar el aprendizaje presencial. La navegación por el sitio web es bastante intuitiva y sencilla (2020). Moodle es

una plataforma de gestión del aprendizaje de código abierto muy utilizada en entornos educativos. Facilita la creación y gestión de cursos en línea, proporcionando herramientas para compartir contenido, interactuar con los estudiantes y evaluar su progreso. Moodle se caracteriza por su flexibilidad y capacidad de adaptarse a las necesidades de diferentes instituciones educativas.

Padlet:

García determina Padlet que es un muro donde nuestras alumnas y alumnos escriben, suben sus trabajos, tareas y archivos en general. Además es una herramienta muy potente para trabajar de manera colaborativa (2019). Padlet es una plataforma en línea que permite a los usuarios crear tableros virtuales interactivos donde pueden organizar, compartir y colaborar creativamente en contenido visual. Ofrece una variedad de herramientas de personalización y colaboración, lo que la convierte en una herramienta versátil para la recopilación de información y la colaboración en proyectos.

Youtube :

Rivas dice que hoy en día esta plataforma es considerada una de las más grandes fuentes de entretenimiento gratuito. En ella podemos encontrar videos de diversas temáticas de interés, desde video juegos, tráileres de películas hasta video tutoriales de índole académico (2020). YouTube es una plataforma de videos en línea ampliamente utilizada que permite a los usuarios cargar, ver y compartir videos sobre una variedad de temas. Proporciona acceso a contenido educativo, entretenimiento, tutoriales y más, lo que lo convierte en un recurso versátil para aprender, entretenerse y conectarse con la comunidad global en línea.

Zoom : .

Zamora expresa que el uso de la plataforma Zoom incide en el desempeño laboral de los docentes. Sabiendo que ésta nueva modalidad de estudio ha hecho que los docentes realicen cambios en los planteamientos educativos, tanto en el diseño del proceso enseñanza-aprendizaje como en la organización curricular y, especialmente, en el rol del

docente (2021). Zoom es una plataforma de comunicación y videoconferencias en línea que facilita reuniones virtuales, colaboración e interacciones remotas. Con su interfaz intuitiva y funcionalidad de alta calidad, Zoom se ha convertido en una herramienta esencial para la comunicación empresarial, la educación en línea y las conexiones personales en todo el mundo.

***MARCO
METODOLÓGICO
DISEÑO DE LA
INVESTIGACIÓN***

En esta sección, describimos los procedimientos que guiaron la realización de este estudio. Nuestra metodología se basa en fundamentos teóricos que justifican el tema elegido y los objetivos que nos planteamos. Siguiendo a Bastar (2012), revelamos el concepto y la metodología de la investigación, describiendo sus etapas y dimensiones clave. En términos de profundidad, determinamos hasta qué punto se procesan los datos y la información relevantes. Además, establecimos las variables que serán medidas y controladas durante el estudio, incluyendo la definición de variables relevantes al tema. Finalmente, identificamos los objetivos específicos que persigue este estudio. Esta metodología nos proporciona un marco sólido para realizar investigaciones de manera rigurosa y sistemática.

Enfoque de la investigación

En nuestro trabajo de investigación, utilizamos el enfoque cuantitativo, ya que este enfoque se aplica para establecer la condición necesaria a nuestro conocimiento científico:

Cuantitativo: según Sampieri R. (2013) el enfoque cuantitativo se basa en la recolección y análisis de datos numéricos para describir, explicar o predecir fenómenos. Se utiliza la medición y la estadística como herramientas principales. Este enfoque busca la objetividad, la generalización y la verificación de hipótesis. Elegimos este enfoque para obtener datos confiables y medir los efectos del tratamiento aprendizaje digital y audiovisual.

3. Método de investigación

El método optado para la elaboración de esta investigación es el descriptivo que responde a nuestro estudio y los principios de la metodología seguida en las partes anteriores. El método descriptivo busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, objetos o cualquier fenómeno (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

Entonces, en ese estudio, vamos a describir la muestra del objeto de nuestro trabajo, especificamos los principales criterios de la *Empatía cognitiva* y ver si los profesores los poseen.

Mientras el método analítico es definido como un procedimiento para llegar a la comprensión mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos (Patino, 2016).

Con este método, intentamos analizar los datos, mediaciones y los resultados de todas las sesiones de observación no participante y los datos del cuestionario para llegar a resultados y conclusiones pertinentes.

4. Diseño de la investigación

El diseño de investigación seguido en este estudio es de tipo no experimental, ya que no necesitamos a generar nuevas reacciones, situaciones o manipular nuestra muestra, solamente procuramos observar situaciones que ya son existentes. De ahí, estudiamos la relación entre las variables de estudio La Empatía cognitiva del profesor y la motivación estudiantil. Según León y Cortés (2004):

La investigación no experimental es la que no manipula deliberadamente las variables a estudiar. Lo que hace este tipo de investigación es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto actual, para después analizarlo. En un estudio no experimental no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes (pág. 27).

Durante el curso de 2022-2023, hemos realizado un cuestionario dirigido a los estudiantes del Master 2 para saber los problemas centrados en el aprendizaje digital y audiovisual y las aplicaciones de aprendizaje en línea precisamente Google Meet .

El diseño por el que hemos trabajado se forma en la siguiente figura:

Tipo de pregunta	Pregunta	Respuesta
Opción doble	X	X
Respuesta corta	X	X

Podemos explicar el cuadro de la siguiente manera:

Opción doble: requiere una respuesta de Sí/No

Respuesta corta: el cuestionado le responde de manera corta y libre.

5. Nivel de la investigación

En primer lugar, Nuestro nivel de investigación es descriptivo , porque tenemos la intención de proponer la recopilación, organización y presentación de datos para el tratamiento del aprendizaje digital y audiovisual como proceso en el aula de ELE, En el caso de la investigación descriptiva, la indagación va dirigida a responder a las preguntas quién, qué, dónde, cuándo, cuántos (Borderleau, 1987) . Las investigaciones descriptivas trabajan con uno o con varios eventos de estudio. En este tipo de investigación nose estudia relaciones causales entre los eventos ni se formulan hipótesis. Algunos ejemplos son el estudio de la oferta de un producto, el estudio de la demanda, la determinación de necesidades en un contexto.

En segundo lugar ,después de elaborar un cuestionario , intentamos describir el aprendizaje digital y audiovisual y Google Meet a través de este investigación . De allí, el nivel de investigación es descriptivo. en la investigación descriptiva, se recolectan datos a través de diferentes métodos, como encuestas, observaciones, entrevistas o análisis de registros existentes. Luego, estos datos se analizan y se resumen de manera objetiva para proporcionar una descripción precisa del fenómeno estudiado.

Además, hemos usado el nivel aplicado para buscar la utilidad y aplicabilidad de los resultados obtenidos del tratamiento de Google Meet como proceso seguido en el aula de ELE. Sampieri dice que es aquello que tiene como objetivo principal solucionar problemas o necesidades prácticas a través de la aplicación de conocimientos y métodos científicos. Este tipo de investigación se caracteriza por ser orientada a la acción y por buscar la utilidad y aplicabilidad de los resultados obtenidos.

6.Población y muestra

Para alcanzar nuestros objetivos, hemos elegido a 24 estudiantes que cursan Master 2 Facultad de Letras y Lenguas, Departamento de español en la universidad de Amar Téliidji en Laghouat 2022/2023 .

7.Técnicas e instrumentos

La técnicas y el instrumento utilizado para el análisis de datos es : el cuestionario .

7.1. El cuestionario

Consiste básicamente en una serie de preguntas que se presentan de manera organizada y secuencial. Estas preguntas serán de diferentes tipos, como preguntas abiertas y elige una opción (opción doble) a los del Máster2 del departamento de español, Universidad de Laghouat para tomar respuestas y registrarlas para nuestro análisis posterior. Un cuestionario es una herramienta para recopilar información sistemática a través de preguntas estructuradas para obtener datos y conocimientos sobre un tema específico o un grupo específico de personas.

Nuestro objetivo de usar esta herramienta es recolectar datos e informaciones sobre el tratamiento del aprendizaje digital y audiovisual y Google Meet en nuestro departamento y saber cómo opinan sobre este tema .

Cuadro de la operacionalización :

Mostramos La operacionalización, las variables a partir de las cuales manipulamos nuestro trabajo del nivel de abstracción a plan más concreto .

Variables	Definición	Objetivo	Dimensiones	Indicadores
Google Meet	Google Meet es una plataforma de videoconferencia en línea desarrollada por Google. Permite a los usuarios comunicarse y colaborar a través de video, audio y chat en vivo.	<p>Objetivo general</p> <p>Aplicar el Google Meet para mejorar el aprendizaje digital y audiovisual .</p>	<p>-Conectividad y estabilidad.</p> <p>-Funcionalidades y herramientas.</p> <p>-Privacidad y seguridad.</p>	<p>-Participación y asistencia.</p> <p>-Duración y frecuencia de las sesiones.</p> <p>-Calidad del audio y video.</p> <p>-Evaluación de la satisfacción.</p>
Aprendizaje digital y audiovisual	El aprendizaje digital y audiovisual se refiere al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y competencias utilizando tecnologías digitales y recursos audiovisuales. Este enfoque educativo combina elementos interactivos, visuales y auditivos para promover la comprensión, retención y aplicación de la información.	<p>Objetivos específicos</p> <p>-Evaluar la influencia del uso del GoogleMeet en mejorar el aprendizaje en línea.</p> <p>-Aclarar el impacto del uso de las aplicaciones educativas.</p>	<p>-Competencias digitales.</p> <p>-Acceso y conectividad</p> <p>-Colaboración y participación.</p>	

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Después de presentar nuestra metodología de investigación y los instrumentos que utilizamos en nuestro estudio, describimos, analizamos e interpretamos los datos que obtuvimos. Primero, exponemos las características técnicas del estudio, describimos el cuestionario realizado en la Universidad de Amar Téliidji. Con alumnos de MASTER2. Luego describimos y analizamos los datos recopilados sobre nuestro tema, y luego hacemos algunas recomendaciones basadas en nuestra experiencia. Finalmente, proponemos algunas sugerencias que pueden servir de apoyo para futuras investigaciones.

1. Descripción del cuestionario

Para llevar a cabo nuestra investigación y cumplir nuestros objetivos, hemos creado una serie de preguntas formuladas de manera organizada y secuencial. Las preguntas serán de diferentes tipos, como preguntas abiertas y de elección de una opción (doble opción) a Master2 en español de nuestras variables :

- El aprendizaje digital y audiovisual .

- Google Meet .

- Aplicaciones educativas .

Tabla 2 : Cuestionario .

Número	Pregunta	Tipo
1	¿ Las aplicaciones digitales y audiovisuales mejora el aprendizaje ?	Opción doble
2	¿ El aprendizaje digital y audiovisual es importante en la carrera educativa?	Opción doble
3	¿Las aplicaciones educativas evitan el estrés a la hora del estudio a distancia?	Opción doble
4	¿Piensas que el uso del Google meet tiene ventajas para el proceso de enseñanza y aprendizaje?	Opción doble
5	¿El google meet facilita el aprendizaje en línea ?	Opción doble
6	¿Piensas que todo el mundo puede usar el Google meet fácilmente?	Opción doble
7	¿ Que problemas encontráis en el periodo del COVID19 con las aplicaciones educativas como el Google meet ?	Respuesta corta
8	¿ Qué plataformas utilizas para el aprendizaje a distancia ?	Opción múltiple
9	¿Qué tan efectivos son tus profesores a estudia en línea ?	Respuesta corta
10	¿Disfrutas aprendiendo a distancia ?	Opción doble

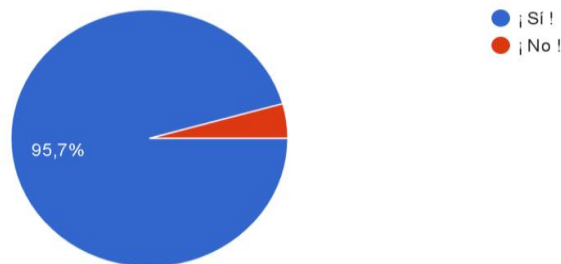
Fuente : Elaboración propia .

2. Resultados y discusión

En este apartado, resumimos los resultados esenciales de nuestro trabajo.

1)

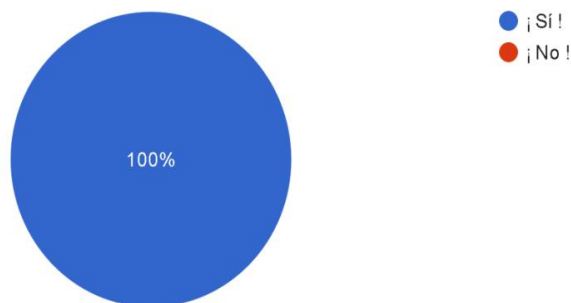
¿ Las aplicaciones digitales y audiovisuales mejora el aprendizaje ?
23 réponses



Notamos que la mayoría de los estudiantes se conforma con que las aplicaciones digitales y audiovisuales mejoran el aprendizaje y representa 95.7 % , y el resto que representa el 4.3 % está en contra .

2)

¿ El aprendizaje digital y audiovisual es importante en la carrera educativa?
23 réponses

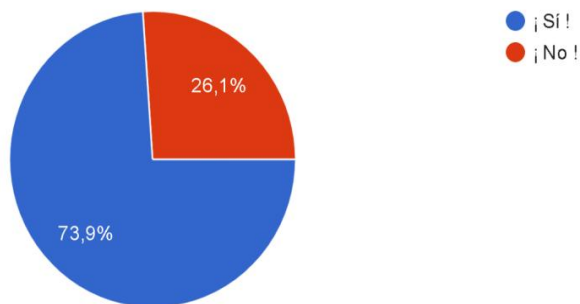


Aquí todos los estudiantes están de acuerdo de que el aprendizaje digital y audiovisual es importante en la carrera educativa y representa 100 %

3)

¿Las aplicaciones educativas evitan el estrés a la hora del estudio a distancia?

23 réponses

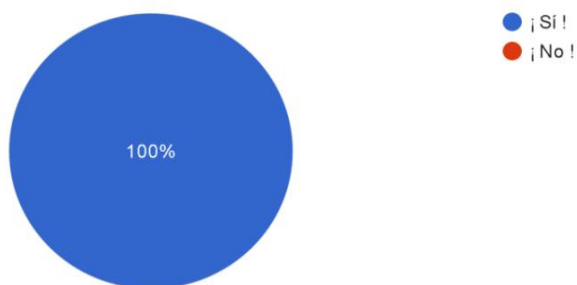


Para esta pregunta, la mayor parte de los estudiantes (73.9 %) afirmó que las aplicaciones educativas evitan el estrés a la hora del estudio a distancia y representa. Por la segunda parte que representa 26.1 % objetaron .

4)

¿Piensas que el uso del Google meet tiene ventajas para el proceso de enseñanza y aprendizaje?

23 réponses

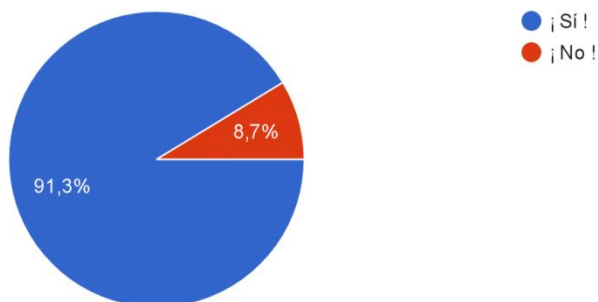


Todos los estudiantes acuerdan que el uso del Google meet tiene ventajas para el proceso de enseñanza y aprendizaje y representa 100 %

5)

¿El google meet facilita el aprendizaje en línea ?

23 réponses

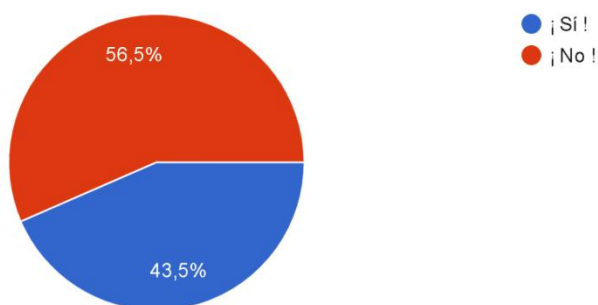


Interpretamos que la parte dominante de los estudiantes que han respondido están de acuerdo que el Google Meet facilita el aprendizaje en línea y representa 91.3 % . Por la segunda parte que representa 8.7 % opongán.

6)

¿Piensas que todo el mundo puede usar el Google meet facilmente?

23 réponses



Interpretamos que la parte dominante de los estudiantes que han respondido están en contra que todo el mundo puede usar el GoogleMeet fácilmente y representa 56.5 % . Por la segunda parte que representa 43.5 % están de acuerdo .

7)

¿ Que problemas encontrabais en el periodo del COVID19 con las aplicaciones educativas como el Google meet ?

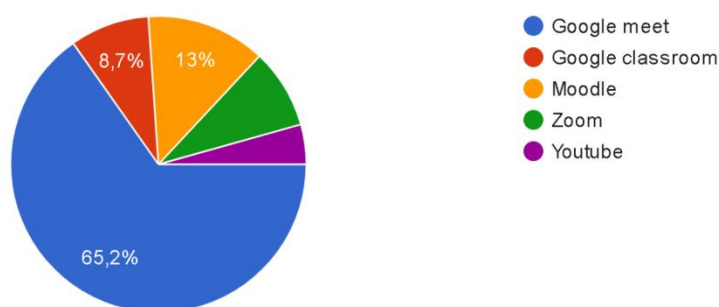
Acceso ,conexión ,mala imagen tampoco la voz ,dificultades encontradas como usar la aplicación,falta de concentración ,problemas financieros ,los recursos limitados porque no toda la gente puede usar Google Meet.

Interpretamos que las respuestas están de manera diferente de cada uno de los estudiantes , la mayoría dicen que los problemas consisten en la falta del acceso y la mala conexión , y otros estudiantes tienen otras preocupaciones como (mala imagen tampoco la voz ,dificultades encontradas como usar la aplicación,falta de concentración, problemas financieros, los recursos limitados porque no toda la gente puede usar Google Meet).

8)

¿ Qué plataformas utilizas para el aprendizaje a distancia ?

23 respuestas

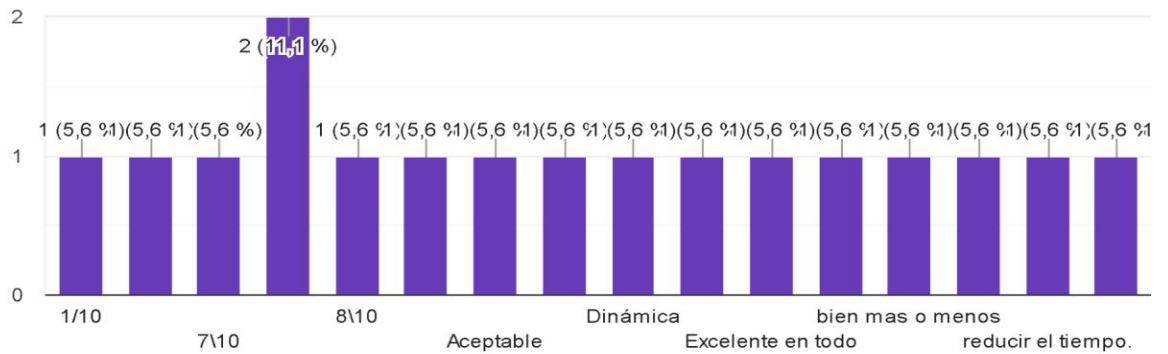


El 65.2% de los estudiantes declara utilizar Google Meet. Los que quedan utilizan otras aplicaciones (Moodle en segundo lugar y tenemos el 13% de respuestas de usuarios de GoogleClassroom, el 8.7% para Zoom 9% en cuarta elección y representa , el Youtube en la quinta elección y representa 4.1%).

9)

¿Qué tan efectivos son tus profesores a estudiar en línea ?

18 respuestas

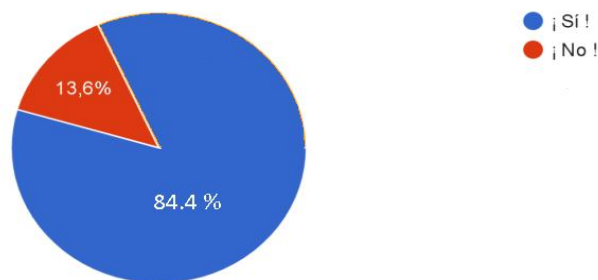


Interpretamos que la mayoría de los estudiantes ven que los profesores son efectivos a dar sus clases en línea , hay respuestas de diferentes maneras , alguien respondió con una observación y alguien respondió con una nota , y tenemos una pequeña fracción ve que los profesores no son tan efectivos a dar sus clases en línea .

10)

¿Disfrutas aprendiendo a distancia ?

22 respuestas



Interpretamos que la parte dominante de los estudiantes disfrutan a aprender distancia y representa 84.4 % . Por la segunda parte no disfrutan y representa 13.6 % .

Conclusión general

En conclusión , GoogleMeet es una herramienta muy eficaz y útil para el aprendizaje digital y audiovisual en el aula de ELE. Permite a docentes y alumnos intervenir en aulas virtuales, compartir recursos educativos y comunicarse en tiempo real en línea . Además, sus funciones de grabación y chat permiten a los estudiantes acceder a los materiales de clase en cualquier momento y en cualquier lugar, lo que aumenta la flexibilidad y la eficacia del aprendizaje en línea.

En la actualidad, con la expansión del aprendizaje en línea, GoogleMeet se presenta como una herramienta esencial para el aula de ELE, permitiendo una conexión directa entre los estudiantes y el profesor, sin importar su ubicación geográfica. Además, GoogleMeet permite una gran interacción en tiempo real, lo que contribuye a mejorar la participación de los estudiantes y la eficacia del aprendizaje en línea. Además, función de grabación de las clases y la posibilidad de acceder a ellas en cualquier momento, brinda una flexibilidad para los estudiantes que les permite repasar las lecciones cuando lo necesiten, lo que mejora la retención y comprensión del material. En resumen, GoogleMeet se presenta como una herramienta valiosa para el aula de ELE, que permite un aprendizaje virtual efectivo para los estudiantes, y una enseñanza más eficaz para los profesores

Bibliografía

- (1996), s. B. (s.d.).
- Bastar, S. G. (2012). Metodología de la investigación.
- Bohlen, B. (1996). LA OBSERVACIÓN, DISCUSIÓN Y DEMOSTRACIÓN: TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN EL AULA.
- Borderleau. (1987). *Niveles de Investigación de Jackeline Hurtado*. Recuperé sur <https://www.scribd.com/document/497898080/Niveles-de-Investigacion-de-Jackeline-Hurtado>.
- Britannica, M. (2019). *UPR Carolina Escribe*. Recuperé sur uprc.libguides.com.
- Burgos Ruela, M. (2021). La plataforma padlet y su influencia en el rendimiento académico en la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.
- Cantuña, F. E. (2020). Moodle como herramienta complementaria en la docencia superior.
- Carrillo, T. (2012). *UPR Carolina Escribe: Ensayo*. Recuperé sur uprc.libguides.com.
- Castañeda, A. (2019). USO DE LA PLATAFORMA WEB DUOLINGO Y SU INFLUENCIA EN LA COMPETENCIA LEE DIVERSOS.
- Castañeda, A. (2019). Uso de la plataforma web Duolingo y su influencia en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de la I.E.
- Cedeño-Escobar, M. R. (2020, julio 22). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de.
- Charaudeau. (2006). El análisis del discurso en la organización y representación de la información-conocimiento: elementos teóricos.
- Chiriboga-Zamora, P. A. (2021, agosto 21). Uso de la plataforma zoom y la incidencia en el desempeño laboral.
- Cortés, M. E., & León, M. I. (2004). Generalidades sobre metodología de investigación.
- Fouzia, B. (2021). Las TIC en la enseñanza aprendizaje de lenguas Entre aproximaciones teóricas y estrategias prácticas.
- García, G. (2019, Agosto). PADLET como aula virtual.
- Gonzales, G. C. (2017). Juego de roles .
- González, G. G. (1996). El uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los docentes en las Universidades del Ecuador.
- González, J. M. (2016). Opiniones de estudiantes universitarios acerca de la utilización de mapas mentales en dinámicas de aprendizaje cooperativo.
- Guevara-Vizcaíno, C. F. (2022, ago 31). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: McGRAW-Hill Interamericana Editores.
- Jaramillo-Marín, P. E. (2010, June). El desarrollo de la autonomía: más allá del uso de las TIC para el trabajo independiente.
- M, R. A. (2011). Los entornos virtuales de aprendizaje como potenciadores del proceso educativo.
- Martín. (1992). Juego de Roles.
- Matos, Y., & Pasek, E. (2008). LA OBSERVACIÓN, DISCUSIÓN Y DEMOSTRACIÓN: TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN EL AULA.
- Matos, Y., & Pasek, E. (2008). LA OBSERVACIÓN, DISCUSIÓN Y DEMOSTRACIÓN:

- TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN EL AULA.
- Matos, Y., & Pasek, E. (2008). LA OBSERVACIÓN, DISCUSIÓN Y DEMOSTRACIÓN: TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN EL AULA.
- Matos, Y., & Pasek, E. (2008). LA OBSERVACIÓN, DISCUSIÓN Y DEMOSTRACIÓN: TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN EL AULA.
- Mera, R. (2020). Uso de tecnología de información y comunicación y su relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en los estudiantes del VII.
- Moderna, B. (2019). *UPR Carolina Escribe: Ensayo*. Recuperé sur uprc.libguides.com.
- Moderna, B. (2019). *UPR Carolina Escribe: Ensayo*. Recuperé sur uprc.libguides.com.
- Moderna, B. (2019). *UPR Carolina Escribe: Ensayo*. Recuperé sur uprc.libguides.com.
- NASRI, K. (2022, Septiembre 30). Estrategias De La Enseñanza Superior En Tiempo De Pandemia: Facilidades Y Limitaciones, Caso De Estudio. Universidad Amar Téliidji –laghouat.
- OTÁROLA, A. J. (2020). USO DE LA PLATAFORMA YOUTUBE PARA EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN ESTUDIANTES DE FORMACIÓN INICIAL .
- PÁRRAGA, M. A. (2020). EL USO DE KAHOOT COMO HERRAMIENTA VIRTUAL Y EL APRENDIZAJE DE LA ROBÓTICA EN ESTUDIANTES DE MECATRÓNICA DE UN INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO .
- Patino, J. D. (2016, enero febrero). Gestión humana de orientación analítica: un camino para la responsabilización. p. 101_113.
- Pincay Vines, V. A. (2016, Nov 29). Implementación de la Plataforma Google Classroom como Herramienta de Productividad Bajo el Modelo SAAS y su Aplicación en Entornos Virtuales de E-A para la Autogestión Docente como Complemento a la Modalidad Presencial.
- Ramello, A. (2019, 06 29). El uso de materiales audiovisuales y recursos digitales en la docencia universitaria: una experiencia de innovación a nivel de posgrado en Perú.
- Ramírez, M. M. (2022, 05 01). Google Classroom y Google Meet: ¿Medios tecnológicos necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la pandemia COVID-19.
- Rodríguez Arce, J., & Coba Juárez Pegueros, J. P. (2013). Impacto del m-learning en el proceso de aprendizaje: habilidades y conocimiento.
- Rodríguez Arce, J., & Coba Juárez Pegueros, J. P. (2015). Impacto del m-learning en el proceso de aprendizaje: habilidades y conocimiento.
- Roig-Vila, R. (2021). La comunicación en el aula universitaria en el contexto del COVID-19 a partir de la videoconferencia con Google Meet.
- UNESCO. (2010). Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje en estudiantes del primer y segundo ciclo de la educación escolar básica.
- Ushca, D. M. (2021). EL USO DE LA PLATAFORMA ZOOM Y LA INCIDENCIA EN EL.
- Valle-Ramón, D. d. (2020). Aprendizaje basado en proyectos por medio de la plataforma YouTube para la enseñanza de matemáticas en Educación Primaria.
- Valle-Ramón, D. d. (2020). Aprendizaje basado en proyectos por medio de la plataforma YouTube para la enseñanza de matemáticas en Educación Primaria.
- Valle-Ramón, D. d. (2020). Aprendizaje basado en proyectos por medio de la plataforma YouTube para la enseñanza de matemáticas en Educación Primaria.
- VÁZQUEZ, J. M. (2016, June). BALANCED SCORECARD PARA EMPRENDEDORES: DESDE EL MODELO CANVAS AL CUADRO DE MANDO INTEGRAL.
- VINCES, V. A. (2016). INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES.
- VINCES, V. A. (2016). INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES.

VINCES, V. A. (2016). INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES.

Donde está la bibliografía?