



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

GOOGLE CLASROOM PARA MEJORAR LA COMPETENCIA DIGITAL
“GESTION DE LA INFORMACIÓN” DE DOCENTES.

Proyecto del Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magíster
en Tecnología e Innovación Educativa

AUTORA: Guerrero Sánchez Aura Yesenia

DIRECTOR: MSc. Quiña Mera José Antonio

ASESOR: PhD. García Santillán Iván Danilo

IBARRA - ECUADOR

2021

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado al ser más sublime de la tierra mi madre Aura Elisa Sánchez, que con su arduo trabajo y constante motivación para mejorarme como profesional, ha logrado que mi meta de ser una profesional especializada. Hoy se vea plasmada en realidad.

Dedico también de manera especial este trabajo a dos pilares fundamentales de mi vida a mi padre Sr. Galo Guerrero Andrade que en paz descansa y a mi hermano Juan Carlos Guerrero que está en el cielo quien fue el que me guio y forjo como el ser humano que soy en la actualidad, este y muchos de mis logros se los debo a sus consejos y motivación constante para lograr mis metas, objetivos y anhelos de vida.

Aura Yesenia Guerrero

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios que con su amor y bondad me ha permitido sonreír ante todo mis logros que son resultado de su ayuda, además el presente trabajo ha sido posible gracias a la confianza y apoyo de mi director MSC. Antonio Quiña al ser mi guía a lo largo de mi trabajo de investigativo; Al PhD. Iván García por brindarme sus aportes y sugerencias para desarrollar un trabajo de calidad.

A los señores docentes de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa que impartieron los conocimientos necesarios mejorarme como profesional.

Aura Yesenia Guerrero



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

TECNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	040129344-4		
APELLIDOS Y NOMBRES	Guerrero Sánchez Aura Yesenia		
DIRECCIÓN	El Ángel-Espejo - Carchi		
EMAIL	ayguerreros@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO	06-2977-500	TELÉFONO MÓVIL:	0990042606
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO	GOOGLE CLASROOM PARA MEJORAR LA COMPETENCIA DIGITAL “GESTION DE LA INFORMACIÓN” DE DOCENTES.		
AUTORA:	Guerrero Sánchez Aura Yesenia		
FECHA: DD/MM/AAAA	29/11/2021		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
PROGRAMA DE POSGRADO	Tecnológica e Innovación Educativa		
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Magíster en Tecnológica e Innovación Educativa		
TUTOR	MSc. Quiña Mera José Antonio		

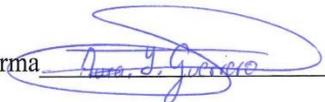
2. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 2 días del mes de Diciembre del año 2021

EL AUTOR:

Firma



Nombre: Guerrero Sánchez Aura Yesenia



UTN
IBARRA - ECUADOR

Instituto de
Posgrado

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADO

Ibarra, 29 de noviembre del 2021

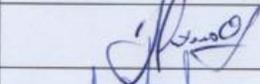
Dra. Lucía Yépez
Directora de Instituto de Postgrado

ASUNTO: Conformidad con el documento final

Señor (a) Tutor (a):

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado **GOOGLE CLASSROOM PARA MEJORAR LA COMPETENCIA DIGITAL "GESTION DE LA INFORMACIÓN" DE DOCENTES**, de la maestrante, Guerrero Sánchez Aura Yesenia, de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	Firma
Tutor/a	Msc. Quiña Mera José Antonio.	
Asesor/a	PhD. García Santillán Iván Danilo.	

INDICE DE CONTENIDO

INDICE DE CONTENIDOS	VII
INDICE DE TABLAS	XII
INDICE DE FIGURAS	XIV
RESUMEN	XVV
ABSTRACT	XVII
CAPÍTULO I EL PROBLEMA	1
1.1 Planteamiento del Problema	1
1.1.1. Formulación del Problema.	3
1.1.2. Interrogantes de la investigación.	3
1.2 Antecedentes	3
1.2.1. Internacionales.	3
1.2.2. Nacionales	6
1.3 Objetivos	8
1.3.1. Objetivo General.	8
1.3.2. Objetivos Específicos.	8
1.4 Justificación	9
CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL	11
2.1 Marco Teórico	11
2.1.1. Competencia digital.	11
2.1.2. Google Classroom.	20
2.2 Marco Legal	22

2.2.1. Constitución de la República del Ecuador.	22
2.2.2. Ley orgánica de Educación Intercultural (LOEI).	23
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	25
3.1 Descripción del Área de Estudio	25
3.2 Enfoque Cuantitativo	26
3.2.1 Método de Campo.	26
3.2.2 Método de Descriptivo.	27
3.3 Procedimiento	27
3.4 Fases de la investigación.	28
3.4.1 Fase 1: Nivel de conocimiento acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de Bachillerato General Unificado.	29
3.4.2 Fase 2: Programa de formación docente a través de la herramienta Google Classroom para mejorar la competencia digital “Gestión de la Información”.	29
3.4.2.1 Diseño del programa de capacitación	30
3.4.2.2 Contenido de la guía de capacitación	31
3.4.2.3 Cronograma de la capacitación	32
3.4.2.4 Plan por unidades académicas	33
3.5 Fase 3: Contrastación de los resultados iniciales y finales acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de la institución.	38
3.6 Consideraciones bioéticas	38
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN	39

4.1.	Evaluación diagnóstica: competencias digitales	39
4.1.1.	Análisis estadístico del instrumento de investigación	39
4.1.2.	Análisis y discusión de resultados de la evaluación diagnóstica	41
4.2.	Propuesta de capacitación: competencias digitales	56
4.3.	Validación de la mejora de las competencias digitales	56
4.3.1.	Modelo de valoración	57
4.3.2.	Análisis y discusión del impacto del estudio	57
4.3.3.	Análisis Estadístico de Resultados (T-Student, Validación de Hipótesis)	68
4.4.	Discusión	69
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		72
5.1.	Conclusiones	72
5.2.	Recomendaciones	73
REFERENCIAS		75
ANEXOS		82
Anexo 1: Operacionalización de Variables		82
Anexo 2. Consentimiento informado.		86
Anexo 3. Validación de Expertos		88
Anexo 4: Encuesta para docente (antes)		94
Anexo 5: Encuesta para docente (después)		97
Anexo 6: Propuesta		100
UNIDAD N°1		103
CONTENIDO		103
Tarea N° 1		106

UNIDAD N°2	107
CONTENIDO	107
Tarea N° 2	119
UNIDAD N°3	120
CONTENIDO	120
Tema: Unidades o módulos de trabajo.	128
Materiales o recursos	131
Tareas	133
Preguntas para valoración de la clase.	136
ESPACIO DE ALMACENAMIENTO EN LA NUBE	138
Tarea N° 3	142
UNIDAD N°4 ASIGNACIÓN DE USUARIOS	143
CREA TUS COMUNIDADES DE INTERAPRENDIZAJE	143
CONTENIDOS	143
Tarea N° 4	149
UNIDAD N°5	150
EVALÚA LOS CONOCIMIENTOS DE UNA MANERA DISTINTA	150
CONTENIDOS	150
Tarea N° 5	160
Recursos	160
Anexo 7: Fotografías de Encuentros durante la puesta en marcha de la propuesta	161

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Programa de capacitación docente	30
Tabla 2 Contenido de la guía de capacitación	31
Tabla 3 Cronograma de la capacitación	32
Tabla 4 Unidad 1	33
Tabla 5 Unidad 2	34
Tabla 6 Unidad 3	35
Tabla 7 Unidad 4	36
Tabla 8 Unidad 5	37
Tabla 9 Estadísticos de fiabilidad	39
Tabla 10 Estadísticos de validez	40
Tabla 11 Variables y dimensiones del estudio.	41
Tabla 12 Consentimiento informado de los encuestados.	41
Tabla 13 Rango de edad de los encuestados.	42
Tabla 14 Sexo de los encuestados.	43
Tabla 15 Nivel académico de los encuestados.	44
Tabla 16 Competencias digitales	45
Tabla 17 Nivel de conocimiento de entornos virtuales de aprendizaje	46
Tabla 18 Aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje	48
Tabla 19 Entornos virtuales para el proceso de evaluación.	49
Tabla 20 Integración de las TIC transversalmente en el proceso de enseñanza y evaluación	50

Tabla 21 Entornos virtuales de aprendizaje para establecer comunidades de interaprendizaje	52
Tabla 22 Establecer comunidades de interaprendizaje	53
Tabla 23 Manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom	54
Tabla 24 Capacitación acerca del uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google	55
Tabla 25 Valoración de escalas de respuestas	56
Tabla 26 Valoración de escalas de respuestas	57
Tabla 27 Nivel de conocimiento	58
Tabla 28 Impacto del nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales	58
Tabla 29 Frecuencia de aplicación de entornos virtuales	59
Tabla 30 Frecuencia de aplicación de entornos virtuales	60
Tabla 31 Frecuencia de entornos virtuales para evaluar	60
Tabla 32 Impacto del uso de entornos virtuales para evaluar	61
Tabla 33 Frecuencia de integración de TIC	62
Tabla 34 Impacto de la Frecuencia de integración de TIC	62
Tabla 35 Frecuencia de integración de TIC transversalmente	63
Tabla 36 Impacto de la Frecuencia de integración de TIC transversalmente	64
Tabla 37 Impacto del uso de entornos virtuales para mejora el desarrollo de comunidades de interaprendizaje	64
Tabla 38 Impacto del Manejo Classroom	65
Tabla 39 Manejo Classroom	66
Tabla 40 Impacto del Manejo Classroom	66

Tabla 41 Impacto de la propuesta de investigación	67
Tabla 42 Prueba T-Student	69

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Competencias en TIC que debe poseer un docente	12
Figura 2 Niveles de Competencias en TIC que debe poseer un docente	13
Figura 3 Modelo de competencia digital e integral	14
Figura 4 Mapa donde se visualiza el cantón	25
Figura 5 Mapa ubicación de la institución	26
Figura 6 Fases de la investigación	28

RESUMEN

El siguiente estudio se realizó con el objetivo de Mejorar la competencia digital “gestión de la información” de los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II, mediante la herramienta Google Classroom en el año lectivo 2020 - 2021. Para ello se realizó el planteamiento del problema donde se evidenció la necesidad de formación docente cuanto, a competencia digital, gestión de la información. Se empezó estableciendo la fundamentación teoría constructivista que sustenta la investigación. Este estudio, se desarrolló bajo enfoque cuantitativo. Con un método de campo que recogió los datos desde la realidad donde ocurre el fenómeno. Las fases del diseño del estudio se basaron en el desarrollo de tres fases, la primera permitió realizar el diagnóstico de las competencias digitales a los sujetos de estudio como base para construir la propuesta. La segunda fase se propuso una capacitación de formación docente en base al estudio diagnóstico obtenido en la fase 1. La tercera analiza el impacto de las competencias digitales de los sujetos de estudio mediante el contraste del antes y después de la capacitación realizada en la fase 2. Este estudio se aplicó en la institución antes mencionada, la técnica usada para recolección de datos fue la encuesta mediante el instrumento cuestionario que fue aplicado a 18 docentes (sujetos de investigación) que son la población estudio. Los hallazgos permitieron establecer que se mejoró las competencias digitales de los docentes debido a la ejecución de la propuesta.

Palabras claves: Competencia digital, enfoque cuantitativo, Google Classroom.

ABSTRACT

The following study was conducted with the objective of improving the digital competence "information management" of teachers of the General Unified High School of the Juan Pablo II Educational Unit, using the Google Classroom tool in the school year 2020 - 2021. For this purpose, the problem statement was made where the need for teacher training in terms of digital competence and information management was evidenced. We began by establishing the constructivist theory that supports the research. This study was developed under a quantitative approach. With a field method that collected data from the reality where the phenomenon occurs. The phases of the study design were based on the development of three phases, the first allowed the diagnosis of digital competencies to the subjects of study as a basis for building the proposal. The second phase proposed a teacher training program based on the diagnostic study obtained in phase 1. The third phase analyzes the impact of the digital competencies of the study subjects by contrasting the before and after training conducted in phase 2. This study was applied in the aforementioned institution, the technique used for data collection was the survey through the questionnaire instrument that was applied to 18 teachers (research subjects) who are the study population. The findings allowed to establish that the digital competencies of teachers were improved due to the implementation of the proposal

Keywords: Digital competence, quantitative approach, Google Classroom.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

En el presente capítulo está detallado el problema de investigación, la formulación del problema, interrogantes de investigación, objetivo general - objetivos específicos y además la justificación e importancia del trabajo investigativo. Este es el capítulo que expone la situación o fenómeno a estudiar de allí que se plantea la problemática existente en un contexto determinado

1.1 Planteamiento del Problema

Las nuevas tecnologías a nivel mundial provocaron una serie de cambios radicales para la sociedad del siglo XXI donde se apoderaron no solamente del campo educativo sino también del campo laboral, comunicacional, del comercio electrónico, de la organización del trabajo, de las culturas existentes, el manejo empresarial mundial, lo que permitió un desarrollo espectacular de este siglo donde el hombre marcó una etapa más de la evolución para ser entes innovadores del conocimiento y de la actualización permanente (Ben et al., (2019).

Ahora bien, de acuerdo con lo antes expuesto es necesario hacer énfasis en los ambientes virtuales de aprendizaje como espacios de enseñanza que permiten la construcción de conocimientos colectivos entre docentes y estudiantes para ampliar el acceso a la educación ante situaciones que demandan de su aplicación en el ámbito tecnológico y social (UNESCO, 2021). Esto implica afrontar nuevos retos en la enseñanza, para lo cual el docente debe asumir con firmeza el rol que le corresponde, además, debe capacitarse permanentemente para dar respuestas certeras al sistema educativo.

Por otra parte, en Latinoamérica las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) han cobrado auge, pese a las limitaciones o brechas tecnológicas que se observan en el

territorio. Las políticas educativas de los diferentes países han tenido ajustes que buscan incorporar cada vez más el elemento tecnológico y sus herramientas en todos los ámbitos de la cotidianidad (Cabero & Valencia, 2019).

En lo que respecta a la realidad ecuatoriana, se conoce que es uno de los países que daba uso de los entornos virtuales de aprendizaje solo en instituciones de tercer nivel es decir Universidades, pero con la llegada del confinamiento mundial las instituciones educativas de primaria y secundaria tuvieron que dar un paso al uso y manejo de las nuevas tecnologías, con ello se presenta un reto para los docentes ya que deben impartir sus conocimientos basándose en nuevas metodologías y destrezas para crear en sus estudiantes proyectos vanguardistas que crean ambientes educativos innovadores (MINEDUC, 2020).

En ese sentido, debe manifestarse que la competencia digital gestión de la información, es una de las habilidades que debe mejorarse inmediatamente en el área profesional docente ya que es la que le permite impartir una educación de calidad donde el estudiante pueda ser guiado eficazmente en el desarrollo de las competencias digitales de la nueva era tecnológica (Rossi & Barajos, 2018). Resulta oportuno mencionar que este problema de carácter pedagógico se viene generando desde hace mucho tiempo, pero con la llegada del virus COVID19 y el confinamiento mundial, el gobierno preparó un plan de contingencia donde el docente debe hacer uso de los entornos virtuales de aprendizaje, herramientas colaborativas entre otras para garantizar el acceso a la educación sin ningún tipo de discriminación, dando respuesta a los cambios de la sociedad del conocimiento (MINEDUC, 2021).

El limitado conocimiento en el uso y manejo de los AVA y herramientas tecnologías por parte de los docentes de la Unidad Educativa Juan Pablo II es el principal problema; que los docentes de dicha Unidad Educativa carecen de un programa de formación en Competencias

Digitales, lo que ocasiona el retroceso el diseño curricular acorde a la Educación Tecnológica y la formación de estudiantes con bases académicas actualizada.

Es importante señalar que uno de los retos del docente en la actualidad es incorporar a su trabajo la aplicación de herramientas tecnológica, sin la cual ocasionaría el retroceso educativo y la formación del ser humano, imposibilitando el desarrollo de la práctica pedagógica y multidisciplinarias, por tanto, impidiendo al estudiante incursionar en un aprendizaje reflexivo, significativo y colaborativo.

1.1.1. Formulación del Problema.

¿Cómo mejorar la competencia digital “gestión de la información” de los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II, mediante la herramienta Google Classroom, en el año lectivo 2020 - 2021?

1.1.2. Interrogantes de la investigación.

¿El diagnóstico sobre la competencia digital “gestión de la información” permitirá establecer el nivel de conocimiento que poseen los docentes de la Unidad Educativa?

¿Con la implementación de un programa de formación docente a través de la herramienta Google Classroom mejorar la competencia digital “gestión de la información”?

¿Al contrastar los resultados iniciales y finales se podrá identificar la mejora que se obtuvo después del programa de formación docente?

1.2 Antecedentes

1.2.1. Internacionales.

Existe un hito histórico que ha marcado la evolución del uso de las TIC en la educación. Hasta llegar a la necesidad de garantizar las competencias digitales requeridas en el ámbito educativo. En ese sentido, se menciona el encuentro promovido por la Organización de las

Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y Cultura (UNESCO, 2015) denominado “Las TIC en la educación: Conferencia Internacional sobre TIC y Educación Post-2015” donde los Estados miembros se comprometieron en realizar los máximos esfuerzos para garantizar educación de calidad, fortalecer el uso de las TIC ofreciendo las condiciones adecuadas para ello. Estos esfuerzos buscan vencer las brechas digitales que se presentan en la actualidad, y donde se ponen en evidencia algunas desigualdades tanto sociales como económicas (UNESCO, 2020). A partir de este planteamiento es que surge la necesidad de priorizar el uso de la tecnología.

Por lo que se han realizado los ajustes a las políticas nacionales, con la finalidad de que el sistema educativo haga mayor empleo de las tecnologías, los docentes se capaciten en torno al manejo de los diferentes dispositivos y plataformas educativas. En ese sentido la UNESCO (2021) ha manifestado la necesidad que los docentes adquieran los conocimientos necesarios para el abordaje tecnológico. Esto se traduce en el requerimiento, que los docentes adquieran las competencias digitales.

Antes de terminar, es necesario señalar que la UNESCO ejecuta sus estudios mediante indicadores generalmente partiendo de la metodología cuantitativa, ya que se observa el cumplimiento o no de estos Se ha seleccionado este estudio. Se ha seleccionado este informe como parte de los antecedentes ya que permite ampliar el conocimiento en torno al tema, sustentar las variables propuestas. De modo que es un aporte teórico y metodológico.

De igual manera Cabrero y Valencia (2019) abordaron el tema de las competencias digitales, al realizar una investigación denominada “TIC para la inclusión: una mirada desde Latinoamérica”, llevado a cabo desde una metodología cualitativa, y centrado en conocer el manejo de las TIC en la región. Para lo que analizaron los diversos programas que se han

propuesto para incorporar las TIC en la región, entre los que figuran 13 programas que han sido ejecutados en 11 países a saber: Argentina, Salvador, Costa Rica, Colombia, República Dominicana, Chile, Uruguay, México, Perú, Brasil y Colombia.

Un punto de reflexión a partir de este estudio es que el país no aparece dentro de los que están ejecutando acciones que favorecen el uso de la tecnología y por ende demandan la capacitación del docente. Otra situación que este estudio permite evidenciar es que los temas relacionados con competencias digitales, resultan ser novedosos. La mayoría de los países latinoamericanos aún no logran establecer políticas claras respecto al ámbito tecnológico (Cabero & Valencia, 2019).

Se ha seleccionado este estudio, ya que aporta en la construcción del marco teórico en lo que se refiere a la sustentación de la variable competencias mediáticas. Dado el enfoque seleccionado permite al investigador vislumbrar una posible ruta metodológica a seguir. De manera que el aporte es teórico y metodológico.

Así mismo, Mateus et al., (2020) en la conferencia denominada “Redes sociales y ciudadanía: Hacia un mundo ciberconectado y empoderado” bajo una visión cualitativa y hermenéutica verificaron que en once países de la región se habla de educación mediática y lo han denominado campo del intelecto. Estos investigadores se centraron en puntos que como la necesidad de mejoras de infraestructuras, del empleo de estrategias que fortalezcan el uso de las TIC, necesidad de capacitación del docente en torno a las competencias mediática y tecnológicas.

Este estudio aporta datos carácter teórico, ya que sustenta la variable de competencia digital exactamente gestión de la información, visto desde el punto de la educación mediática en América Latina. Además, refuerza el planteamiento de (Cabero & Valencia, 2019) acerca

de la necesidad de la creación de políticas que fortalezcan la educación en TIC. En relación con el aporte al estudio.

En otro orden de ideas, se presenta el estudio realizado por Prado et al., (2020) denominada “Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19” cuyo objetivo fue analizar el impacto de esta plataforma en la enseñanza. Empleando una metodología descriptiva, de diseño no experimental pudieron corroborar que un 66% de los estudiantes no logra comprender lo que el docente les indica de allí que surge la recomendación de capacitar a docentes y estudiantes en el manejo de esta plataforma que ha resultado una opción para impartir clases virtuales.

En torno al aporte, este se relaciona con la variable de estudios Google Classroom, por lo que permite conocer acerca de ella. Lo que se traduce en construcción del conocimiento. De igual manera permite conocer el empleo del enfoque cuantitativo para dar respuesta a los planteamientos previamente realizados.

1.2.2. Nacionales

Se inicia presentando el estudio llevado a cabo por Guayasamín (2020) titulada “Determinación de las competencias y su forma de evaluación en docentes de Instituciones Fiscales del Nivel Medio en Manabí” con una metodología que empleó el método analítico y el Delphi. La autora señaló que, haciendo uso de las competencias digitales alcanzadas, el proceso de enseñanza aprendizaje se hace más eficiente y los resultados del mismo elevan su calidad, pues entonces la parte humana está garantizada.

Para ello, hay que crear las condiciones tecnológicas requeridas en las instituciones educativas de la enseñanza media en el Ecuador y en específico en Manabí, incluyendo las zonas rurales, como un imperativo que debe llevarse a cabo en el menor de los tiempos si se pretende

llegar a alcanzar una educación de calidad y sostenible. Como hallazgos plantea la necesidad de realizar la capacitación de los docentes, lograr que estos alcancen las competencias digitales necesarias para que puedan utilizar con eficiencia y calidad las TIC con todas las implicaciones que las mismas tienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las diferentes disciplinas que se imparten en las referidas instituciones educativas, tanto de forma presencial como virtual (Guayasamin, 2020).

De igual forma se presenta la investigación realizada por Morales et al., (2021) y que fue titulado “Competencias digitales de los docentes en la educación media del Ecuador”, desarrollado bajo el estudio exploratorio. El objetivo fue analizar las competencias digitales de un grupo de docentes. Los hallazgos permitieron señalar que la mayoría de las docentes posee bajo nivel en cuanto a las Competencias Digitales.

Este tema resulta ser interesante ya que también se logró determinar que las Competencias Digitales que poseen los docentes impactan en el rendimiento y motivación de los estudiantes. De manera que estas ayudan al mejoramiento de la práctica pedagógica. Para ello se requiere que el docente reflexione acerca de cómo está llevando a cabo la praxis (Morales et al., 2021).

En consecuencia, podemos resumir que el docente desempeña un rol importante ya que es el portador del conocimiento para las nuevas generaciones, lo que conlleva a manejar nuevas estrategias para el aprendizaje y esto permite que organice los elementos apropiados para aprovechar todas las fortalezas educativas de los estudiantes para generar y contribuir de manera significativa en la educación actual. En cuanto el aporte de esta investigación esta permitió conocer acerca de la temática tratada, que es parte de las variables propuestas en este estudio, lo que se considera un aporte teórico necesario para ampliar el conocimiento.

Finalmente, se consideró el estudio llevado a cabo por Cirocki et al., (2019) que fue denominado “Motivational Strategies in the Secondary School EFL Classroom: The Case of Ecuador” desde un enfoque mixto. Con el propósito de conocer las estrategias que los docentes empleaban para motivar a los estudiantes en el aula. Los hallazgos revelaron que los docentes emplearon seis tipos de categorías entre las que resaltan tres la primera relacionada con el clima en el aula, la segunda autoevaluación positiva y la tercera fueron estrategias motivadoras entre las que contaban el uso de Google Classroom.

En relación con el aporte, se evidencia que es de tipo teórico ya que el Google Classroom, conforma una de las variables en estudio. De igual manera existe un aporte metodológico al demostrar que se puede emplear enfoque mixto para estas investigaciones.

1.3 Objetivos

El presente trabajo de investigación contiene lo siguiente objetivo general y objetivos específicos que permitieron alcanzar la meta planteada en la investigación.

1.3.1. Objetivo General.

Mejorar la competencia digital “gestión de la información” de los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II, mediante la herramienta Google Classroom en el año lectivo 2020 - 2021.

1.3.2. Objetivos Específicos.

Diagnosticar el nivel de conocimiento acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de Bachillerato General Unificado.

Establecer un programa de formación docente a través de la herramienta Google Classroom para mejorar la competencia digital “gestión de la información”.

Contrastar los resultados iniciales y finales acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de la institución.

1.4 Justificación

Actualmente el mundo contemporáneo está sujeto a múltiples y variadas exigencias, también se puede decir que el sistema educativo en el país está pasando por un gran cambio como es la enseñanza por medio de ambientes virtuales esto se genera debido a un confinamiento causado por el virus COVID 19 haciendo que el gobierno tome medidas de suspensión y cierre de todos los centros educativos de formación (MINEDUC, 2020).

Con las nuevas medidas adoptadas por el gobierno los docentes se enfrentan a un nuevo reto donde deben hacer uso de infraestructuras tecnológicas que garantice el acceso a la educación esto conlleva al manejo de ambientes virtuales y herramientas tecnológicas, lo cual produce en el docente cierta resistencia al cambio y adaptación a nuevos paradigmas educativos enfocados a la educación virtual. Por tal motivo nace la necesidad de marcar una brecha significativa en la educación con un trabajo de investigación que permite formar a docentes en la competencia digital gestión de la información, para mejorar el proceso de enseñanza, mediante la herramienta colaborativa Google Classroom.

Tomando en cuenta esta problemática, es necesario implementar una solución al problema de carácter pedagógico donde el docente es capaz de personalizar ambientes virtuales con contenidos pedagógicos que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, con lo que facilita la interacción con el ambiente virtual y el docente.

Con este programa de formación a docentes se contribuye a facilitar la adquisición de destrezas operativas que les permitan integrar en su práctica docente los medios didácticos y adaptarlos para mejorar la transformación digital y acelerar la innovación educativa que sirve

como un soporte para manejar adecuadamente estas herramientas tecnológicas actuales. Se implementa alternativas de carácter educativo y pedagógico donde el docente está preparado para usar los conocimientos tecnológicos educativos y los conocimientos didácticos con herramientas tecnológicas, esto permite la aceptación de los nuevos desafíos ya que el ser humano es por naturaleza un ser que se adapta a nuevas situaciones.

Es necesario entonces dar a conocer un espacio tecnológico de fácil acceso y uso, con el fin de que el docente esté capacitado para personalizar entornos virtuales con contenidos que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje y mantener la continuidad de los procesos formativos de los estudiantes. Por tal motivo se efectúa la presente investigación denominada Google Classroom para mejorar la competencia digital “gestión de la información” de docentes. Con el fin de promover el interés y aplicar los nuevos paradigmas educativos, lo que ayuda a disminuir los niveles de analfabetismo digital.

Finalmente se contribuye con la sociedad y con el progreso educativo ya que la Unidad Educativa Juan Pablo II, debe tener docentes con nuevos ideales de enseñanza y los estudiantes formados en dicha institución serán entes útiles a la sociedad con conocimientos efectivos e integrales con lo que les permitirá resolver problemas de su vida cotidiana y profesional. Se disminuye los niveles de analfabetismo digital en las nuevas generaciones que están vinculadas a dicha institución por consiguientes este trabajo investigativo es una alternativa probable, segura y efectiva que mejora la Educación Virtual. El estudio se vincula con la línea de Investigación desarrollo, aplicación de software y cybers

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco Teórico

A continuación, se presentan una serie de enunciados, que guardan estrecha relación con las variables y dimensiones del estudio.

2.1.1. Competencia digital.

El avance tecnológico y los últimos sucesos que se han suscitado en el mundo a raíz de la aparición de la Enfermedad denominada COVID 19, han trastocado todos los ámbitos de la vida de los seres humanos (OMS, 2020). En atención a esta situación los ajustes de los diferentes sistemas en todas las naciones, no se hicieron esperar. De ese modo la educación como parte de este conglomerado también ha tenido que ajustarse a la nueva realidad que se vive a nivel mundial.

Muchos docentes no estaban preparados para sumir esta nueva realidad, sin embargo, les ha correspondido aprender sobre la marcha a emplear con mayor frecuencia la tecnología. Además de ello se han dispuesto mecanismos necesarios para que se faciliten procesos de capacitación a los docentes (UNESCO, 2020). Todo esto a partir del desarrollo de investigaciones que permitan fortalecer la acción docente.

Un tema que ha sido considerado durante los últimos dos años está relacionado con la competencia digital, en el que se ha desarrollado investigaciones que buscan conocer el nivel de estas habilidades y entender cómo se han asumido desde el campo educativo (Hinojo et al., 2019). Sin embargo, los hallazgos han demostrado que los educadores en primer lugar no se encontraban preparados tecnológicamente para asumir esta nueva realidad y en segundo lugar

pertenecen a una generación digital que nació antes del boom tecnológico (Morales et al., 2021 ; UNESCO, 2021).

Los factores que se han mencionado, como responsables de que los docentes no adquieran las competencias tecnológicas necesarias, son: el conocimiento acerca de las TIC, La capacitación que han recibido en torno al manejo tecnológico en el aula, la edad, experiencia docente y las brechas tecnológicas educativo (Hinojo et al., 2019).

Antes de avanzar es necesario definir qué se entiende como competencia digital, al respecto la UNESCO (2008) señaló que estas preparan al estudiante para la vida, permitiéndoles que disfruten de clases dinámicas, colaborativas, conocimiento de la tecnología y formas de actuación a partir de su empleo. Todo esto depende de la gestión que lleve a cabo el educador. Esta misma organización estableció la normativa para las competencias en TIC que debe poseer un docente, que se presentan a continuación (ver figura 1).



Figura 1 Competencias en TIC que debe poseer un docente
Nota: Tomado de: Normas sobre competencias en TIC para docentes (UNESCO, 2008)

Estas competencias, conlleva tres niveles de exigencia, lo que hace reflexionar acerca de las responsabilidades que conlleva el rol docente y que presuponen asumir paradigmas emergentes y nuevas formas. De manera que, en este planteamiento, el educador está en la necesidad de capacitarse hasta lograr el máximo nivel de comprensión de la importancia de su profesión. A continuación, se presentan los niveles propuestos (UNESCO, 2008), ver figura 2.



Figura 2 Niveles de Competencias en TIC que debe poseer un docente
 Nota: Tomado de: Normas sobre competencias en TIC para docentes (UNESCO, 2008)

En ese mismo orden de ideas, Castañeda et al., (2018) plantearon que estas competencias buscan la preparación de los jóvenes para que puedan asumir el futuro. Ya que la tecnología constantemente impactará en la vida de las personas, ya que estarán presentes en todos los ámbitos. De manera que corresponde al docente adaptarse al contexto y asumir los retos que

esto trae consigo. Lo que se espera es que las competencias adquiridas le permitan actuar de una forma determinada (ver figura 3).



Figura 3 Modelo de competencia digital e integral

Nota: Tomado de: Normas sobre competencias en TIC para docentes (UNESCO, 2008)

Un punto interesante, el que abordan (He & Li, 2019) en torno al concepto de competencias digitales y que es a este se le reconoce de diversas formas entre los que se han mencionado alfabetización mediática, digital, en TIC, en información, en internet y habilidades digitales, todos se fusionaron para llegar a un común denominador competencias que refieren el manejo de habilidades.

Finalmente se puede señalar con base a los conceptos antes expuestos que las competencias digitales hacen referencia a una serie de habilidades que permiten el adecuado manejo de la tecnología desde el momento que se inicia una interacción virtual entre el sujeto hasta que finaliza y como este recibe, procesa, almacena e incluye procesos de reflexión. Todo con la finalidad de optimizar los conocimientos necesarios para afrontar retos que conlleva el avance tecnológico. Esto tanto para el docente como para el estudiante.

2.1.1.1. Gestión de la Información. A modo general, la gestión de la información desde el punto de vista organizacional determina la forma en la que se toman las decisiones. Por consiguiente, debe conocerse acerca del manejo de la gestión y de la información que tienen las instituciones. Estos no son más que procedimientos que permiten una mejor organización. Para el caso educativo garantizan una mejor gestión y esto repercute directamente en el clima escolar y del aula (Barzaga et al., (2019).

En relación con el tema, (Bouza, Couto, & Sosa, 2017) señalaron que es un punto importante en la organización, que permite incrementar la eficiencia y contribuye a la mejora de la planificación de las organizaciones. En relación con esta investigación debe señalarse, que si bien es cierto que existen diferentes habilidades, se enfatizará en la que se refiere a la gestión de la información. En ese sentido, se habla de la manera como se gestiona la información que se va a presentar a los estudiantes, en el proceso de búsqueda, organización, procesamiento de la información y reflexión de lo hallado y del proceso de aprendizaje. en este caso se plantea que el docente experimente todas estas fases que presuponen gestionar (Castañeda et al., (2018).

Adicional a ello se señala que la gestión de la información para el educador se vincula directamente con las políticas y elementos de la planificación pedagógica. De esa manera debe demostrarse y asumirse una serie de dimensiones que permiten una adecuada comunicación e interrelación del docente con el entorno, especialmente con el estudiante (Castañeda et al., 2018). Adicionalmente debe considerarse que la UNESCO (2008) plantea que como parte de las capacidades futuras de los estudiantes estos debe conocer y ser capaces de implementar innovaciones tecnológicas. De igual forma, deben generarse nuevas metodologías que aporten al conocimiento. Lo que supone que el tema del uso de las TIC no es sólo práctico.

En la gestión de la información el docente ha de buscar que la escuela sea un centro capaz de aportar al desarrollo de los estudiantes, ya que factores como el clima escolar, una implementación adecuada del currículo y la capacitación docente inciden en este aspecto. De modo que lo que se busca es el que existan mejoras permanentes en la práctica docente (UNESCO, 2008).

2.1.1.2. Comprensión del Papel De Las TIC en las Políticas Educativas. Resulta interesante abordar el tema de las políticas educativas, especialmente, cuando se evidenció que algunos docentes desconocen desde donde se plantean. Para ello debe señalarse que existe un organismo regulador en el mundo de las diversas políticas que se ponen en marcha en los Estados, se trata de la UNESCO. Su acción va destinada a orientar al Estado al fortalecimiento de la educación, de allí que constantemente se efectúen revisiones que buscan evaluar, revisar las políticas implementadas y verificar el desarrollo educativo de cada nación (UNESCO, 2021).

En América Latina, estas revisiones y reflexiones son constantes de hecho se acaba de celebrar el encuentro “Los futuros de la Educación” (UNESCO, 2021) donde se trataron aspectos vinculados a los retos educativos que se presentan y donde la tecnología es uno de ellos. Ahora bien, es necesario que ocurra un verdadero entendimiento y asimilación de las diversas políticas planificadas al respecto Beech y Meo (2016) estas son reconocidas como una serie de acciones que son gestionadas por el Estado a fin de garantizar la calidad en la educación. De igual manera se refiere que visto desde el ámbito internacional estas buscan cumplir los mandatos efectuados por organismos rectores.

Cabe destacar, que generalmente en estas reuniones se incorporan los altos ejecutivos ministeriales o delegados por el presidente. Una vez obtenida, debatida y acordadas las políticas a ejecutar, se formulan en la nación para dar cumplimiento a los acuerdos establecidos. En torno

a las políticas educativas donde las TIC, también poseen un puesto fundamental se ha señalado diferentes encuentros efectuados por las naciones a fin de garantizar la inclusión de todos al sistema educativo acceso a educación de calidad y sacar el máximo provecho a las TIC A partir de ellos los presidentes y ministros actúan en consecuencia (UNESCO, 2015).

Dentro de las diferentes políticas planteadas se ha mencionado el tema de vencer las brechas digitales existente. no obstante estudios que se han realizado en la región han logrado identificar que un factor que afecta y contribuye al incremento de estas, es la desigualdad social ya que las personas algunas veces no tienen los equipos mínimos necesarios para acceder a la red o no tienen buena conexión a la internet (por el costo) (CEPAL, 2020). Esto denota falencias en las políticas que se han instaurado. No en el planteamiento de las políticas en sí, sino en el cumplimiento.

Otros aspectos que no permiten que se consoliden las políticas implementadas guardan relación con la generación de los docentes, ya que la mayoría son inmigrantes digitales, esto significa que nacieron en momento que la tecnología no había llegado al auge que tiene ahora. Mientras que los estudiantes en su mayoría son nativos digitales es decir nacieron en el pleno boom tecnológico y por ellos es más fácil para ellos el tema digital. De allí que se requiera que el docente se capacite para que puedan guiar a los más jóvenes (Prensky, 2011).

Finalmente, la resistencia de parte de algunos educadores al empleo de la tecnología, llegando a remitir su uso a lo esencial, sin buscar herramientas motivadoras para los estudiantes. Donde además se observa la carencia en el empleo de métodos instruccionales adecuados, que garanticen una adecuada enseñanza al estudiante (Crespo & Palaguachi, 2020). De manera que queda en evidencia que las TIC, son parte de las políticas que se deben ejecutar en los países,

esto significa que deben garantizarse todos los medios necesarios para que se pueda lograr los objetivos planteados por parte de los entes rectores (Rodríguez & Cabell, 2021).

2.1.1.3. Organización y Administración. En las TIC, las aulas de clases han adquirido un carácter especial. Llegando a estandarizarse de tal manera que se ha podido vincular las estrategias que se emplean en un aula presencial, en una virtual de este modo los docentes se han visto en la necesidad de establecer estrategias que, aunque no sean novedosas, si resulten motivadoras a la hora de la enseñanza. Algunos docentes por su parte buscan emplear estrategias que apoyen el uso de la tecnología esto lo han logrado mediante algunos cuestionamientos al quehacer como preguntarse qué quiero lograr, cómo y para qué (Loaiza, 2017).

Como ya se ha mencionado existen teoría emergente que se encuentran vinculada al aspecto tecnológico entre las que se encuentra el planteamiento de Siemens (2004) cuyo aporte se basa en la teoría de la conectividad que busca comprender como el ser humano establece conexiones entre sí y fortalece el aprendizaje.

Para ello el docente debe desprenderse de ideas que sólo le permitan aceptar el tradicionalismo en la educación, un ejemplo común es que la pizarra de tiza, fue sustituida por la de marcador y en la actualidad existe una de tipo digital y en cualquier tamaño es decir, la tecnología ha ido avanzando vertiginosamente hasta permitir la aparición de nuevos modelos y nuevas teorías. Superando lo esperado (Rincón & Rodríguez, 2018). De manera que el docente debe asumir esta nuevas formas y conocimientos, comprender que el conexionismo por ejemplo permite emplear mayor cantidad de herramientas en el aula y organizarla de una manera diferente.

Por otra parte, el Constructivismo ha permitido entender que los aprendizajes no se adquieren en un solo espacio, que se construyen y que esta construcción pasa a ser una acción

colaborativa dentro del aula de clases virtual. Entonces el conocimiento proviene de una multiplicidad de personas y factores (Acosta, 2018).

2.1.1.4. Currículo y Evaluación. Dentro de la normativa rectora para la educación, se encuentra el currículo, su diseño parte de las necesidades formativas del Estado, a partir de las necesidades de desarrollo. Así como de las políticas que se ha decidido adoptar. Sin embargo, aun cuando se mantiene un discurso que señala que se apoya totalmente la transformación tecnológica, se evidencia que los diferentes currículos no están ajustados a tal declaración. Al verificar el contenido de estos, se observa que es recomendación que se emplee la tecnología, sin embargo, no se ha dedicado el espacio que esta merece a nivel curricular. Probablemente de allí surge la creencia que esta es impuesta (Crespo & Pillacela, 2021).

Por otra parte, los modelos emergentes, no se consideran dentro del currículos, lo que hace suponer la necesidad de la actualización de una manera urgente. De esa forma se puede garantizar una verdadera adecuación y garantía que se podrá mejorar la enseñanza. Generalmente desconocer las bases teóricas que sustentan la pedagogía, resulta ser contraproducente para los docentes ya que terminan empleando métodos tradicionales y pocos efectivos para la enseñanza (Bernaschina, 2018) .

2.1.1.5. Aprendizaje. En torno al aprendizaje, debe señalarse que va a depender de lo que el docente planifique y cómo lo ejecute. No obstante, al hablar de aprendizaje es necesario mencionar que es lo que se aprende. Esta va de la mano con lo que se enseña y permiten que los estudiantes interactúen entre sí. Debe mencionarse que existe una vastedad de herramientas que pueden ser empleadas para enseñar (UNESCO, 2021).

2.1.2. Google Classroom.

A propósito de mencionar que existe una variedad de herramientas y actividades que se han propuesto para la enseñanza (UNESCO, 2021). Debe también señalarse que es importante recalcar que los ambientes virtuales de aprendizaje deben ser de fácil uso y acceso tanto para docentes como para estudiantes para poder cumplir con el aprendizaje significativo pertinente que debe llegar a tener cada estudiante formado en la nueva era tecnológica. Por lo tanto, se puede afirmar que la llegada de las nuevas tecnologías y espacios virtuales de aprendizaje se puede considerar como una gran evolución creada por el ser humano para mejorar su calidad de vida en el ámbito social y de formación de conocimientos Suárez et al., (2019).

De manera que en primera instancia debe considerarse que el boom tecnológico ha conllevado a la alfabetización tecnológica, esto se ha asociado directamente con el surgimiento de la sociedad del conocimiento, que aborda un alto contenido informativo, a partir de esa premisa se requiere que las personas especialmente los destinados a transferir conocimientos se alfabeticen. Estos cambios o necesidades van de la mano con la aparición de los espacios LMS (Learnig management system), que son sistemas donde se gestiona el aprendizaje estas permiten acceder a la información y la aplicación de distintas estrategias que fortalecen el aprendizaje (Viñas, 2017).

Hablar de aprendizaje virtual lleva a muchas personas pensar en el uso del Classroom. Algunas investigaciones han podido determinar que los estudiantes al acceder a este tipo de aulas esperan mayor actividad por parte del docente. De acuerdo con lo antes expuesto se menciona la existencia del Google Classroom que consiste en una herramienta a la que se puede acceder de manera muy sencilla y que permite combinar el espacio virtual con otras plataformas. Esta herramienta permite al estudiante autorregular lo que aprenden, de allí que algunos

docentes consideren que su uso ayuda a mejorar el aprendizaje. en cuanto al rol del docente el empleo de esta herramienta le permite mayor control y que pueda emplear Métodos para la enseñanza (Saeed & Al-Emram, 2018).

Esta herramienta, fue implementada en el año 2014 por Google y en la actualidad posee más de 40 millones de usuarios en el mundo entero, lo que la ha posicionado entre las plataformas LMS más importante que existen en la actualidad (IBL News, 2019). Posee ventajas que la distinguen entre las que cuentan una fácil configuración, diseñada para compartir variedad de información, permite ahorrar tiempo, mantiene la organización del aula, amplia capacidad de archivo, asequible y ofrece seguridad, es decir posee características que permiten que se utilice para la enseñanza Kraus (2019).

2.1.2.1. Conocimiento. Es así como se observa que se ha fomentado el uso de los entornos virtuales de aprendizaje para generar conocimientos mediante la educación a distancia y crear una nueva sociedad con el fin de afianzar el proceso tecnológico educativo de las nuevas generaciones (Cabero & Valencia, 2019).

En cuanto a la gestión del conocimiento, desde la gestión de la información se ha señalado que existe una necesidad permanente de ejecutar programas, plataformas que permitan mejorar la acción docente, de manera que es necesario que el educador emplee no solo la red para ubicar contenidos, sino también que sea capaz de emplear una gama de softwares que existen actualmente, que a esta práctica le anexe métodos instruccionales para la enseñanza (UNESCO, 2008). También será necesario que los contenidos sean colaborativos y motivadores para los estudiantes. Esto significa que el docente debe capacitarse en el manejo de cada uno de ellos.

2.1.2.1. Capacitación. Ha sido reiterativa durante el desarrollo de este apartado, la necesidad que tienen los docentes de capacitarse, esto no sólo implica lograr un conocimiento único puesto que se expone la necesidad de comprender que es una política mundial y de Estado (Guayasamin, 2020). El docente se puede autocapacitar o aprender de los estudiantes, esto en atención a lo expresado por (Bernaschina, 2018). De modo que, desde la enseñanza virtual, se consideran los aprendizajes previos.

2.2 Marco Legal

2.2.1. Constitución de la República del Ecuador.

En relación con el estamento legal, debe señalarse que se ha seleccionado aquel que permite avalar la realización de esta investigación, en primer lugar, se hace referencia de la Constitución de la República del Ecuador (2008) que garantiza la equidad y la inclusión de todos. Por lo que le garantiza los derechos fundamentales establecidos. De manera que en el Artículo 385 hace referencia a la tecnología y la necesidad de adquirir esos conocimientos, respetando la ancestralidad y contribuyendo a la mejora de la vida de las personas. De igual manera el Artículo 386 establece las formas y políticas que se considerarán para garantizar el conocimiento. En este sentido, se manifiesta la incorporación de las universidades con las diferentes investigaciones que se realizan y que permiten el desarrollo tecnológico y la innovación. Mientras que el Artículo 387 plantea la responsabilidad del Estado en materia educativa y de generación del conocimiento.

En lo referido al buen vivir y en lo relativo a la información y comunicación, se establece en el Artículo 16, los derechos relacionados con este tema. que garantizan a las personas acceder de manera libre a la tecnología y motivan a la creación de medios comunicativos. El Artículo 17 estipula que es responsabilidad del Estado estimular la diversidad y la pluralidad, para ello

debe garantizar en este caso el acceso a la tecnología de la información y comunicación (Asamblea Nacional, 2008).

Mientras que en materia educativa Constitución de la República del Ecuador (2008) en el Artículo 27 plantea que con la educación se busca el pleno desarrollo del ser humano. Esto bajo el respeto de la naturaleza y la democracia. En el mismo orden de ideas, el Artículo 28 insta que la educación no actúa bajo ningún tipo de intereses y se garantiza la gratuidad de esta. Así mismo el Artículo 343, establece las finalidades de la educación que son tendientes al desarrollo personal y las potencialidades de la persona. Más adelante en el Artículo 347 se estima que el Estado es responsable de la calidad en la educación a tales fines debe, garantizar el mejoramiento y garantizar la inclusión de todas las personas en el proceso educativo (Asamblea Nacional, 2008).

2.2.2. Ley orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

Se considera el planteamiento general de la Ley Orgánica de educación (2011) acerca del ámbito de aplicación donde los participantes como sujetos de derecho deben acatar las regulaciones establecidas, los principios, que constituyen el fundamento filosófico que rigen la educación. La universalidad como carácter derivado del derecho internacional, que otorga plenos derechos a todas las personas, de allí que son considerados fundamentales. La transformación, que es de los nuevos paradigmas educativos, donde la sociedad es producto de una transformación mediante la educación.

De igual manera, se plantea el desarrollo de los procesos y las adecuaciones que deben considerarse para garantizar un adecuado desarrollo de aspectos como cognitivos, psicomotrices, culturales y lingüísticos, para ello el establecimiento de las comunidades de aprendizaje es fundamental ya que se fundamentan y comparten entre diferentes personas saberes y

conocimientos. Bajo el principio de la corresponsabilidad, ya que todos los involucrados son parte del proceso formativo. Esto incluye familia, comunidad y escuela alrededor de los estudiantes. Acciones que se llevan a cabo a partir de una adecuada motivación, para la que los docentes y familias tienen un rol fundamental (Asamblea Nacional, 2011).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo, se diseña el marco metodológico de la presente investigación. Basando su estrategia en el desarrollo de tres fases principales: análisis de competencias, propuesta, y resultados. Para ello se ha considerado establecer una ruta metodológica que permita definir algunos aspectos que permitirán dar respuesta a las variables establecidas.

3.1 Descripción del Área de Estudio

Esta investigación se realizó en el cantón Ibarra (Ve figura 4) provincia de Imbabura en la Unidad Educativa Juan Pablo II, actualmente dicha institución cuenta con 41 docentes, de los cuales 18 docentes pertenecen a la sección Bachillerato General Unificado, quienes son la población de estudio de este trabajo.

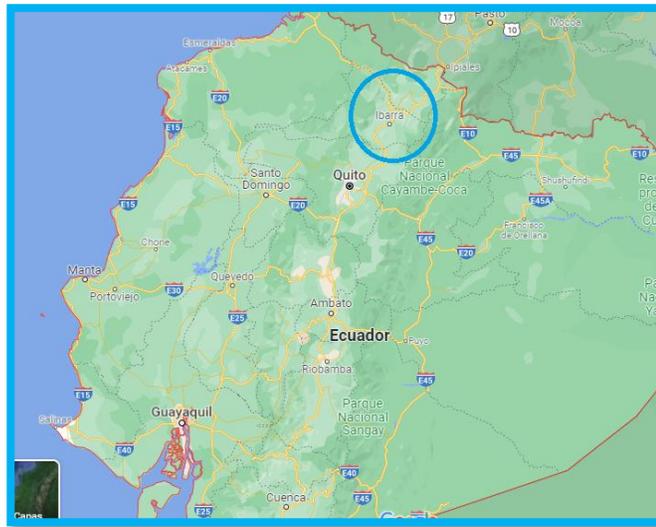


Figura 4 Mapa donde se visualiza el cantón
Nota: : (Google Maps, 2021)

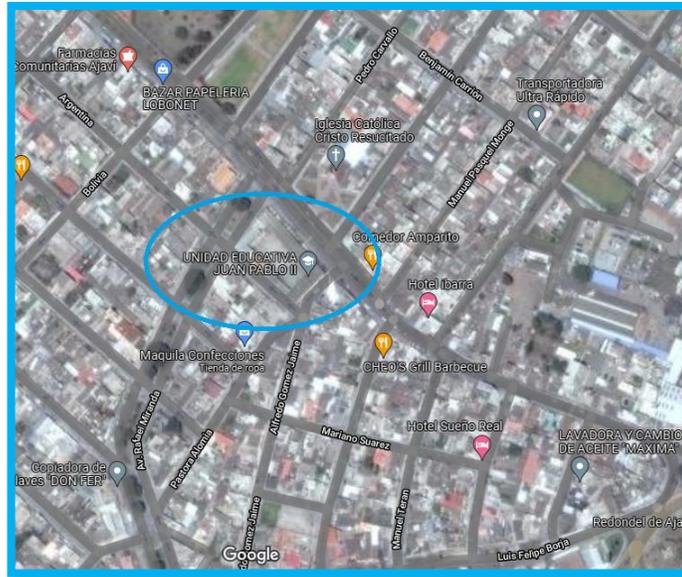


Figura 5 Mapa ubicación de la institución
Nota: : (Google Maps, 2021)

3.2 Enfoque Cuantitativo

Esta investigación está orientada bajo el enfoque cuantitativo, el cuál es uno de los más empleados en la realización de estudios investigativos. Sus esfuerzos se centran en los datos y la obtención de información del lugar en donde ocurren los hechos. Generalmente se ha vinculado a conteos numéricos, y cuando se trata de probar los supuestos es decir las hipótesis esta resulta idónea. Para aplicar este tipo de investigación se requiere seguir un proceso que inicia con una pregunta y se extiende en la planeación de la problemática, hipótesis, y objetivos que exigen contrastar las variables de investigación, mediante análisis estadísticos y finalmente presentar los resultados (Hernández & Mendoza, 2018). Este enfoque permite que se ubique la información exacta del fenómeno a estudiar.

3.2.1 Método de Campo.

De acuerdo con Hernández y Sampieri (2018) este método de investigación permite recoger los datos del propio lugar de donde acontecen. Entre las ventajas que se han encontrado,

se tiene que este permite recolectar de una manera organizada la información. En este estudio se ha considerado que esta indagación se va a realizar con los docentes de la Unidad Educativa, ya que con dicha información se registra los puntos claves que permitan dar solución al problema de carácter pedagógico y tecnológico con el fin de mejorar los estándares educativos para lograr que docentes y estudiantes se encuentren inmersos en los nuevos paradigmas de tecnología e innovación educativa.

3.2.2 Método de Descriptivo.

Este método facilita describir la situación actual que viven los docentes frente a la nueva era de educación tecnológica, además, se determina todas las fortalezas y falencias que el personal docente tiene para hacer uso de los entornos virtuales de aprendizaje. Según (Abreu, 2015) este busca que se conozca la realidad investigada a partir de informaciones o del acto de leer. Para la ejecución de este estudio se tomará información de documentos de alta relevancia para sustentar de manera precisa el trabajo investigativo ya que permite brindar una información contundente que se especifica en el marco teórico y en la base legal de la investigación.

3.3 Procedimiento

El procedimiento de esta investigación se centra en tres fases fundamentales:

1. Diagnóstico de las competencias digitales en gestión de la información de la población de estudio para conocer la realidad de la problemática existente. En esta fase se aplicará una encuesta que ha sido validada por expertos de las áreas de tecnologías y educación (ver Anexos).
2. Luego de establecer la problemática, se identificó las características necesarias de mejora de las competencias digitales, por lo cual se propone una capacitación acorde a este contexto para mejorar estas competencias. La capacitación consiste en facultar de teórica

y práctica acerca del uso de la herramienta de colaboración Google Classroom para gestionar competencias digitales como: manejo de recurso digitales, evaluaciones, ambientes virtuales de aprendizaje.

3. Luego realizar la capacitación, se ejecutó una evaluación sumativa de las competencias digitales en gestión de la información de la población de estudio, para contrastar estos resultados con la evaluación diagnóstico, y así comprobar si el uso de Google Classroom permitió mejorar dichas competencias. Este procedimiento se realizó ejecutando la misma encuesta del punto 1.



Figura 6 Fases de la investigación

3.4 Fases de la investigación.

Esta investigación se encuentra dividida en tres (3) fases, que se consideran a continuación:

3.4.1 Fase 1: Nivel de conocimiento acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de Bachillerato General Unificado.

El objetivo de esta fase es establecer e identificar el nivel de conocimientos de competencias digitales que posee la población de estudio. Para lo cual, basándose en la fundamentación teórica se diseñó un cuestionario digital de 13 preguntas en la herramienta Forms. El instrumento empleado fue validado por tres expertos en las áreas de educación y tecnología, mediante validación externa. Además, se comprobó la validez interna del instrumento mediante una validación estadística a través de la medición de Alfa Cronbach.

El cuestionario fue aplicado a 18 docentes de Bachillerato General Unificado, este proceso se llevó a cabo mediante la técnica de la encuesta para medir los conocimientos que poseen los docentes de la institución a cerca de este tema. En esta fase se analizó las variables para identificar las competencias digitales Gestión de la Información emitidas por la UNESCO durante el año 2008. Una vez analizadas las variables se dio paso al planteamiento de la propuesta.

3.4.2 Fase 2: Programa de formación docente a través de la herramienta Google Classroom para mejorar la competencia digital “Gestión de la Información”.

En esta fase se estableció un entorno virtual de enseñanza aprendizaje con la herramienta Google Classroom de acuerdo con la necesidad de competencias digitales “Gestión de Información” (UNESCO, 2008) recabada en la fase I de acuerdo con el contexto del estudio.

Posteriormente se llevó a cabo la planificación de la capacitación, que corresponde al momento donde se diseñó la propuesta y para esto fue necesario abordar una metodología que permitiera establecer objetivos claros para el diseño, selección de objetivos y de contenido de esta. Todo esto dio paso a la elaboración del material didáctico y la aplicación de la metodología

del aula invertida para el programa de formación docente y finalmente se ejecutó la propuesta (ver anexo 6).

3.4.2.1 Diseño del programa de capacitación

Tabla 1

Programa de capacitación docente

Información General	
Título	GUÍA INTERACTIVA PARA EL MANEJO DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE GOOGLE CLASSROOM
Objetivo	Formar y sensibilizar a los docentes, mediante conocimientos resumidos y actualizados sobre el entorno virtual del aprendizaje Google Classroom, para formar conocimientos que permitan mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y la comunicación interactiva de docentes y estudiantes.
Metas	Este recurso educativo se constituye en un material que servirá de apoyo para los docentes de la nueva era digital ya que en la actualidad y debido al confinamiento causado por el COVID 19 el ejercicio profesional docente debe estar estrechamente relacionado con el uso y manejo de los entornos virtuales de aprendizaje, por tal motivo la información aquí expuesta está enfocada principalmente en el uso del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom.
Alcance	Los lectores de este documento deben iniciar con la lectura del objetivo el mismo que da a conocer cuál es su proyección y enfoque dentro del nuevo modelo educativo, Además, debe existir la colaboración activa de todos los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II

3.4.2.2 Contenido de la guía de capacitación

Tabla 2
Contenido de la guía de capacitación

Unidades y Contenido
Unidad 1: Aspectos importantes de Google Classroom.
1.1 ¿Qué es Google Classroom?
1.2 Beneficios de Google Classroom.
1.3 Requisitos para obtener un aula virtual Google Classroom.
1.4 Actividad de Aprendizaje.
Unidad 2: Acceso a Google Classroom.
2.1 Crear una cuenta de correo electrónico en Gmail.
2.2 Acceder a tu Aula Virtual desde la web.
2.2 Acceder a tu Aula Virtual desde un dispositivo móvil.
2.3 Actividad de aprendizaje.
Unidad 3: Creación de cursos, asignaturas y unidades o módulos
3.1 Crear curso y asignatura en Google Classroom.
3.2 Personalizar el espacio de Google Classroom.
3.3 Funcionalidades del panel principal.
3.4 Planificación de una clase en Google Classroom.
3.5 Crear un encuentro virtual con Meet.
3.6 Actividad de aprendizaje.
Unidad 4: Asignación de usuarios
4.1 Asignación de docentes.
4.2 Asignación de estudiantes.
4.3 Actividad de aprendizaje.
Unidad 5: Aplicación de evaluaciones online
5.1 Evaluaciones y exámenes.
5.2 Calificaciones.
5.3 Reportes de calificación.
5.4 Actividad de aprendizaje.

3.4.2.3 Cronograma de la capacitación

Tabla 3
Cronograma de la capacitación

Unidad	Contenido
1:	Aspectos importantes de Google Classroom. Fecha: 6-4-2021
2:	Acceso a Google Classroom. Fecha: 7-4-2021
3	: Creación de cursos, asignaturas y unidades o módulos 3.1 Crear curso y asignatura en Google Classroom. 3.2 Personalizar el espacio de Google Classroom. Fecha:8-4-2021
4:	Asignación de usuarios Fecha:9-4-2021
5:	Aplicación de evaluaciones online Fecha: 9-4-2021
Beneficiarios	18 docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II
Lugar	Cantón Ibarra, provincia de Imbabura en la Unidad Educativa Juan Pablo II.

3.4.2.4 Plan por unidades académicas

Tabla 4
Unidad 1

 UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “JUAN PABLO II”		
1 Calle. Alfredo Gómez Jaime 3-13 y Av. Víctor Manuel Guzmán ue.juanpabloibarra@feyalegria.org.ec Telefax. (06) 2 952-337 IBARRA – ECUADOR 		
Nivel	Bachillerato General Unificado	
Número de docentes	18	
Unidad	1	
Año	2020-2021	
Objetivo de la unidad	Gestionar el aprendizaje online, el aprendizaje presencial o a su vez el aprendizaje mixto.	
Técnicas	Contenido	Actividades
Discusión Exposiciones Demostración Práctica Trabajos en Foros Grupales Discusión	1.1 ¿Qué es Google Classroom? 1.2 Beneficios de Google Classroom. 1.3 Requisitos para obtener un aula virtual Google Classroom. 1.4 Actividad de Aprendizaje.	Realizar una lectura de análisis esta unidad de trabajo.
INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Disponer de un computador o dispositivo móvil (celular). Tener una cuenta de correo electrónico vinculado a Google Usar cualquier navegador de su preferencia.		

Tabla 5
Unidad 2

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL		
“JUAN PABLO II”		
	<p>Calle. Alfredo Gómez Jaime 3-13 y Av. Víctor Manuel Guzmán</p> <p>ue.juanpabloibarra@feyalegria.org.ec</p> <p>Telefax. (06) 2 952-337</p> <p>IBARRA – ECUADOR</p>	
Nivel	Bachillerato General Unificado	
Número de docentes	18	
Unidad	2	
Año	2020-2021	
Objetivo de la unidad	Gestionar el aula en la plataforma Google	
Técnicas	Contenido	Actividades
Discusión Exposiciones Demostración Práctica Trabajos en Foros Grupales Discusión	Unidad 2: Acceso a Google Classroom. 2.1 Crear una cuenta de correo electrónico en Gmail. 2.2 Acceder a tu Aula Virtual desde la web. 2.2 Acceder a tu Aula Virtual desde un dispositivo móvil. 2.3 Actividad de aprendizaje.	Acceder a un navegador Crear una cuenta de correo electrónico en Google Iniciar sesión o crear cuenta de correo electrónico. Acceder a tu Aula Virtual desde la web. Acceder a tu Aula Virtual desde un dispositivo móvil
INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Solicitar a los estudiantes de su curso la creación del correo electrónico en Gmail, para realizar este proceso puede usar esta unidad de trabajo enviando a su grupo de trabajo.		

Tabla 6
Unidad 3

<p align="center">UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL</p> <p align="center">“JUAN PABLO II”</p>		
 <p align="center">Calle. Alfredo Gómez Jaime 3-13 y Av. Víctor Manuel Guzmán</p> <p align="center">ue.juanpabloibarra@feyalegria.org.ec</p> <p align="center">Telefax. (06) 2 952-337</p> <p align="center">IBARRA – ECUADOR</p> 		
Nivel	Bachillerato General Unificado	
Número de docentes	18	
Unidad	3	
Año	2020-2021	
Objetivo de la unidad	Gestionar el aula de clases virtual, creando actividades, personalizando y realizando encuentro virtual	
Técnicas	Contenido	Actividades
Discusión Exposiciones Demostración Práctica Trabajos en Foros Grupales Discusión	Unidad 3: Creación de cursos, asignaturas y unidades o módulos 3.1 Crear curso y asignatura en Google Classroom. 3.2 Personalizar el espacio de Google Classroom. 3.3 Funcionalidades del panel principal. 3.4 Planificación de una clase en Google Classroom. 3.5 Crear un encuentro virtual con Meet. 3.6 Actividad de aprendizaje.	Crear su curso y asignatura en el entorno virtual Google Classroom. Personalizar el entorno. Asignar 2 recurso de la asignatura por ejemplo fichas pedagógicas o textos escolares. 1 tareas 2 preguntas de retroalimentación. Planificar un encuentro virtual mediante Meet para su siguiente clase virtual con sus estudiantes.

INDICADORES DE EVALUACIÓN
Estructurar asignatura por unidades de estudio, lecciones, módulos, niveles, proyectos escolares, entre otros.

Tabla 7
Unidad 4

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL		
“JUAN PABLO II”		
	<p>Calle. Alfredo Gómez Jaime 3-13 y Av. Víctor Manuel Guzmán</p> <p>ue.juanpabloibarra@feyalegria.org.ec</p> <p>Telefax. (06) 2 952-337</p> <p>IBARRA – ECUADOR</p>	
Nivel	Bachillerato General Unificado	
Número de docentes	18	
Unidad	4	
Año	2020-2021	
Objetivo de la unidad	Gestionar el aula de clases virtual, creando actividades, personalizando y realizando encuentro virtual	
Técnicas	Contenido	Actividades
Discusión Exposiciones Demostración Práctica Trabajos en Foros Grupales Discusión	Unidad 4: Asignación de usuarios 4.1 Asignación de docentes. 4.2 Asignación de estudiantes. 4.3 Actividad de aprendizaje.	Invitar a la capacitadora a que forme parte de tu nuevo entorno virtual Google Classroom. Ingresar a los compañeros docentes que forman parte del curso que imparte clases Ingresar a tu aula virtual a los estudiantes para crear la nueva comunidad de interaprendizaje.

		Enviar a los estudiantes el enlace para el primer encuentro virtual por Google Meet.
INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Asignar docentes y estudiantes al entorno virtual de aprendizaje		

Tabla 8
Unidad 5

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL		
“JUAN PABLO II”		
	<p>Calle. Alfredo Gómez Jaime 3-13 y Av. Víctor Manuel Guzmán</p> <p>ue.juanpabloibarra@feyalegria.org.ec</p> <p>Telefax. (06) 2 952-337</p> <p>IBARRA – ECUADOR</p>	
Nivel	Bachillerato General Unificado	
Número de docentes	18	
Unidad	5	
Año	2020-2021	
Objetivo de la unidad	Gestionar el aula de clases virtual, creando actividades, personalizando y realizando encuentro virtual	
Técnicas	Contenido	Actividades
Discusión Exposiciones Demostración Práctica Trabajos en Foros Grupales Discusión	Unidad 5: Aplicación de evaluaciones online 5.1 Evaluaciones y exámenes. 5.2 Calificaciones. 5.3 Reportes de calificación. 5.4 Actividad de aprendizaje.	Elabore un cuestionario para evaluar los conocimientos de sus estudiantes y asigne una fecha para la evaluación. En el entorno virtual de su asignatura realice la calificación de las tareas, actividades o evaluación que

		les haya asignado a los estudiantes.
INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Crear evaluaciones y exámenes en el aula virtual		

3.5 Fase 3: Contrastación de los resultados iniciales y finales acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de la institución.

En esta fase se comparó los conocimientos preliminares que tenían los docentes con los conocimientos adquiridos después del programa de formación (ver anexo 7), y se estableció el porcentaje de mejora de las competencias profesionales en el período escolar 2020-2021. Para ello fue necesario aplicar otra encuesta después de la puesta en marcha de la propuesta (ver anexo 5). En el siguiente capítulo muestra el detalle del análisis de las preguntas de las encuestas, discusión y análisis estadístico de los resultados obtenidos en cada fase de la investigación.

3.6 Consideraciones bioéticas

Para efectuar el trabajo de investigación se realiza un consentimiento informado (ver anexo 2) a las autoridades pertinentes de la institución para poder llevar a cabo la propuesta de mejora y así contribuir con un aporte para que la institución sea un referente de calidad educativa tanto el cantón y para la provincia.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Este capítulo contiene el análisis del diagnóstico de las competencias digitales, que es el resultado de la primera encuesta aplicada a los docentes. Así como el análisis de los resultados una vez aplicada la propuesta de capacitación y la validación de mejora que se muestran mediante los análisis estadísticos. De igual manera, está registrado el análisis y discusión de los resultados obtenidos en las tres fases definidas en la investigación: diagnóstico, propuesta y mejora de competencias digitales de la población de estudio.

4.1. Evaluación diagnóstica: competencias digitales

A continuación, se procede a presentar los resultados obtenidos de la investigación, producto de la encuesta diagnóstica aplicada a los docentes (ver Anexo 4) de la Unidad Educativa Juan Pablo II. La presentación de resultados tiene la siguiente estructura: pregunta, tabla, gráfico, y análisis.

4.1.1. Análisis estadístico del instrumento de investigación

De igual manera se procedió a realizar la validación de parte de los expertos como parte de la validación externa (ver anexo 3), así como el análisis de alfa Cronbach del instrumento realizado, que permiten demostrar la validez interna del instrumento, para el que se obtuvieron los siguientes resultados (Ver tabla 10).

Tabla 9
Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,922	9

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Que de acuerdo con Palella y Martins (2012) estos se consideran en un rango alto, por consiguiente, el instrumento diseñado es de alta confiabilidad. A continuación, se presentan

pruebas detalladas del análisis realizado, en este caso se incluyó posible eliminación de elementos (Ver tabla 11).

Tabla 10
Estadísticos de validez

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
¿Qué aspectos conoce acerca de la práctica profesional docente establecidos en el marco de competencias digitales de la UNESCO?	24,22	45,712	,906	,938	,925
Catalogue su nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales de aprendizaje.	25,61	67,781	,900	,942	,907
¿Con qué frecuencia aplica los entornos virtuales de aprendizaje en su ejercicio docente?	25,56	66,497	,856	,957	,907
¿Con qué frecuencia emplea los entornos virtuales de aprendizaje para el proceso de evaluación?	26,56	65,673	,736	,764	,912
¿Con qué frecuencia integra las TIC de manera transversal en el proceso de enseñanza y evaluación?	26,33	68,000	,812	,856	,910
¿Con qué frecuencia usa entornos virtuales de aprendizaje para establecer comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes?	26,44	68,614	,764	,864	,913
¿Considera que el uso del entorno virtual de aprendizaje mejora el desarrollo de comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes?	26,06	66,526	,732	,733	,913
¿Indique cuál es su nivel de conocimiento en el manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?	26,33	61,647	,926	,965	,899
¿Desearía recibir una capacitación acerca del uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?	24,44	78,732	,335	,645	,932

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Se incluyó el Alfa de Cronbach si se elimina el elemento si era necesario para dar mayor consistencia y validez al instrumento, sin embargo, no fue necesario acudir a esa medida ya que los resultados fueron satisfactorios al mostrar un Alfa de Cronbach de alto rango. Las variables y dimensiones consideradas en este análisis fueron:

Tabla 11
Variables y dimensiones del estudio.

Variables	Tipo	Dimensiones
Competencia digital “gestión de la información”	Independiente	Competencias digitales Comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas Organización y administración Currículo y evaluación Aprendizaje
Google Classroom	Dependiente	Conocimiento Capacitación

4.1.2. Análisis y discusión de resultados de la evaluación diagnóstica

La encuesta es el instrumento empleado para recabar los datos de la investigación. Se estructuró en dos partes, la primera de datos general como datos sociodemográficos (edad, sexo, nivel académico) y la segunda parte de preguntas específicas de las competencias digitales. De igual forma se extendió una pregunta referida al consentimiento informado, el cual recibieron los docentes y enviaron para aceptar la participación en este estudio (Ver anexo 2).

Pregunta 1: “¿Está usted de acuerdo en participar en la presente investigación?”

Tabla 12
Consentimiento informado de los encuestados.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	100%
NO	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)
Elaborado por la Investigadora (2021)

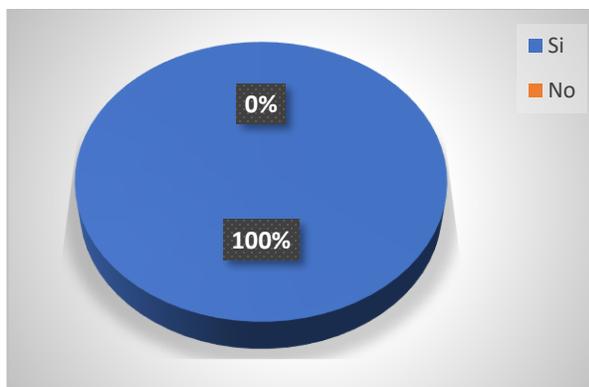


Gráfico 1 Consentimiento informado

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de resultados:

Se obtuvo el consentimiento informado del 100% de la población, lo que garantiza la ejecución de la investigación sin inconvenientes en el contexto de estudio.

Pregunta 2: Edad

Tabla 13

Rango de edad de los encuestados.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
25 - 35	4	22%
36 - 45	5	28%
46 - 55	8	44%
56 - 65	1	6%
TOTAL	18	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

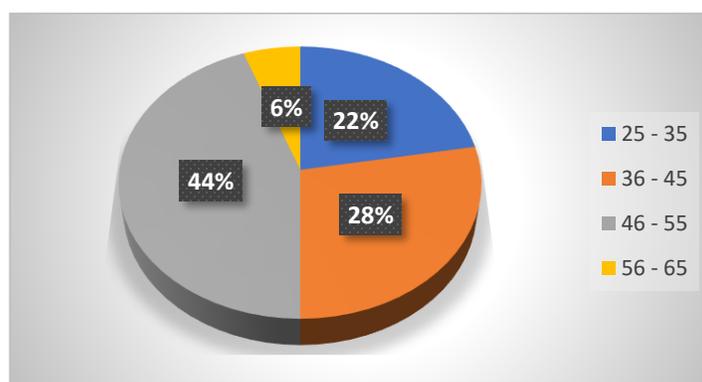


Gráfico 2 Edad

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de resultados: en cuanto a la edad de los entrevistados la mayoría se encuentra en el rango de 46 a 55 esto se evidencia ya que son un 44% del total. Un 28% está ubicado entre 36 y 55 años, 22% entre 25 y 35 años y un 6% entre 56 y 65 años. Estos resultados permiten comprender, la situación que se presenta en torno a las competencias digitales, ya que un 77% de los docentes están ubicados en rango de edad mayor a los 36 años, lo que demuestra que se encuentran entre inmigrant digital y adapted digital, grupos que presentan dificultades con la tecnología por la edad, ya que cuando nacieron no había auge digital (Prensky, 2011).

Pregunta 3: Sexo

Tabla 14

Sexo de los encuestados.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Masculino	6	33%
Femenino	12	67%
TOTAL	18	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

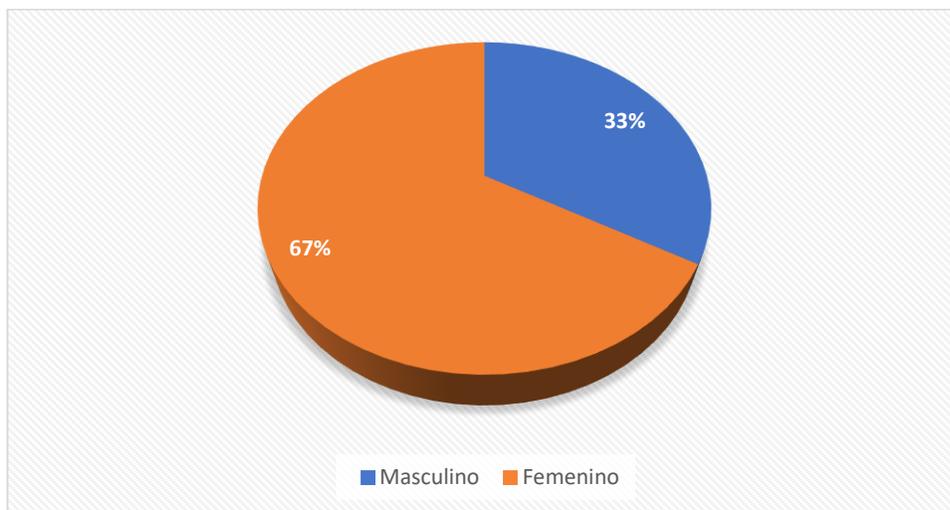


Gráfico 3 Sexo

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de resultados: en cuanto al sexo el 67% pertenece al femenino y 33% al masculino, lo que sugiere que existe una cierta equiparación de individuos en esta variable, no obstante no resulta ser una variable de estudio, por ello no se profundizará en el análisis.

Pregunta 4: Nivel Académico

Tabla 15
Nivel académico de los encuestados.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Tercer Nivel	12	67%
Cuarto Nivel	6	33%
TOTAL	18	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

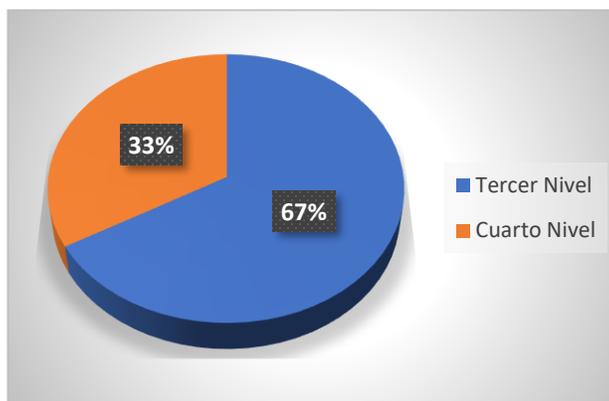


Gráfico 4 Nivel académico de los encuestados

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de los datos: en cuanto al nivel académico de los encuestados, 67% posee el tercer nivel y 33% el cuarto nivel, lo que sugiere que los sujetos de investigación tienen un grado de estudios profesionales y equiparados entre sí. Estos resultados son una ventaja ante cualquier proceso de capacitación que se requiera efectuar en la institución, ya que los docentes pueden comprender las necesidades formativas que tienen en cuanto al manejo de la tecnología.

Variable: competencia digital, dimensión: competencias digitales.

Pregunta 5: ¿Qué aspectos conoce acerca de la práctica profesional docente establecidos en el marco de competencias digitales de la UNESCO?

Tabla 16
Competencias digitales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Aprendizaje profesional de los docentes	4	22,2	22,2	22,2
	Comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas	3	16,7	16,7	38,9
	Todas las anteriores	3	16,7	16,7	55,6
	Currículo y evaluación	2	11,1	11,1	66,7
	Organización y administración	2	11,1	11,1	77,8
	Ninguna	2	11,1	11,1	88,9
	Pedagogía	1	5,6	5,6	94,4
	Aplicación de competencias digitales	1	5,6	5,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

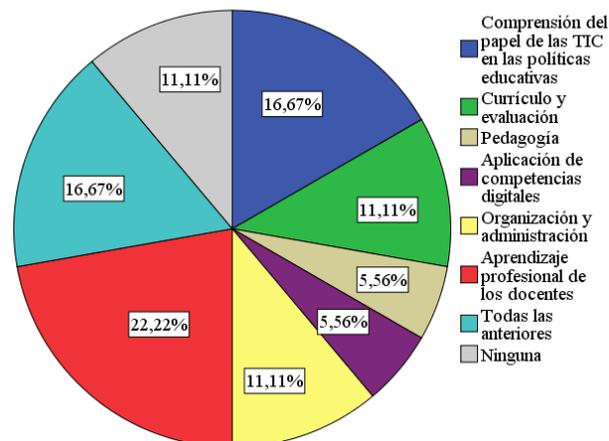


Gráfico 5 Competencias digitales

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de resultados: al consultar a los docentes acerca de aspectos que conocen de la práctica profesional docente establecidos en el marco de competencias digitales de la UNESCO, respondieron lo siguiente: Aprendizaje profesional de los docentes 22,2%, comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas y todas las anteriores 16,7%, currículo y evaluación, organización y administración y ninguna 11,11%, pedagogía y aplicación de competencias digitales 5,6 %. De este modo queda en evidencia que un 83,3% de los docentes no conocen todas las competencias digitales. Lo que refuerza la idea de ofrecer capacitaciones y formaciones referidas al tema de esa forma se cumple con los mandatos en el ámbito educativo en cuanto a formación docente (UNESCO, 2021).

Variable: competencia digital, dimensión: Comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas

Pregunta 6: Catalogue su nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 17
Nivel de conocimiento de entornos virtuales de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Muy Alto	1	5,6	5,6	5,6
Alto	8	44,4	44,4	50,0
Bajo	5	27,8	27,8	77,8
Muy Bajo	4	22,2	22,2	100,0
Total	18	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

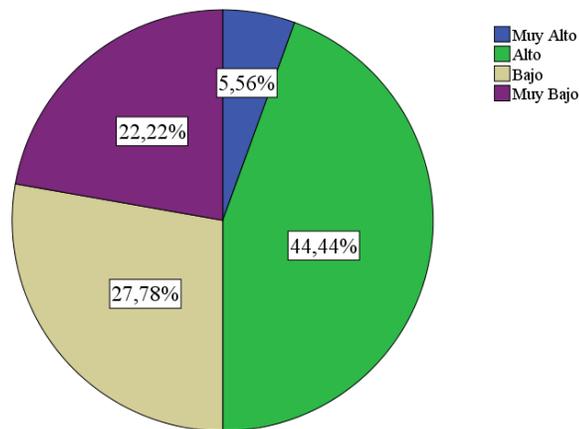


Gráfico 6 Nivel de conocimiento de entornos virtuales de aprendizaje
 Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de resultados: al consultar acerca del nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales de aprendizaje, los docentes encuestados respondieron en un 44,44% que alto, un 27,78% consideró que estaban en el nivel bajo, un 22,22% en el nivel muy bajo y sólo el 5,56% consideraron que tenían un nivel muy alto. Estos resultados permiten señalar que un 50% de los docentes poseen deficiencias en el conocimiento de los entornos virtuales. Este punto se ha venido tratando con amplitud tanto por organismos internacionales como en diferentes investigaciones que así lo demuestran. Coincidiendo en la necesidad de capacitar al docente donde los directivos tienen especial responsabilidad en el tema (Barzaga et al., 2019).

Cabe destacar que el país, antes de la pandemia empleaba los entornos virtuales sólo en la educación superior, es así que ahora, se presenta un reto para los docentes ya que deben acudir a la virtualización garantizando facilitar destrezas a los estudiantes, que le permitan consolidar los aprendizajes (MINEDUC, 2020).

Variable: competencia digital, dimensión: Organización y administración

Pregunta 7: ¿Con qué frecuencia aplica los entornos virtuales de aprendizaje en su ejercicio docente?

Tabla 18
Aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy Frecuentemente	3	16,7	16,7	16,7
	Frecuentemente	5	27,8	27,8	44,4
	Ocasionalmente	6	33,3	33,3	77,8
	Raramente	4	22,2	22,2	100,0
	Total		18	100,0	100,0

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

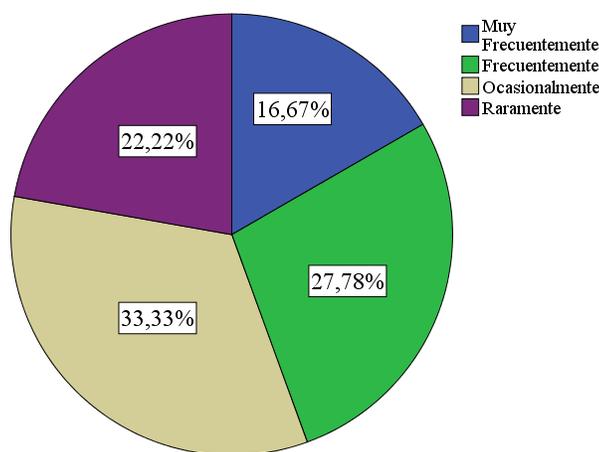


Gráfico 7 Aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de resultados: al consultar acerca de la aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje, los docentes encuestados respondieron en un 33,33% que ocasionalmente, un 27,78% consideró que los aplicaban frecuentemente, un 22,22% en el nivel raramente y el 16,67% consideraron que lo hacían muy frecuentemente. Los resultados permiten señalar que un 55% de los docentes no aplican entornos virtuales en la enseñanza. Esta respuesta pareciera

ser contradictoria, más aún cuando viven momentos donde la Pandemia, ha obligado a tomar medidas que fortalecen la virtualización, no obstante, se mantiene cierta renuencia y carencias ante el empleo de la tecnología (Beech & Meo, 2016). Esto probablemente por factores que ya se han descrito y que guardan relación con la edad de los docentes (Prensky, 2011).

Variable: competencia digital, dimensión: Currículo y evaluación

Pregunta 8: ¿Con qué frecuencia emplea los entornos virtuales de aprendizaje para el proceso de evaluación?

Tabla 19
Entornos virtuales para el proceso de evaluación.

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy Frecuentemente	1	5,6	5,6	5,6
	Frecuentemente	2	11,1	11,1	16,7
	Ocasionalmente	6	33,3	33,3	50,0
	Raramente	3	16,7	16,7	66,7
	Nunca	6	33,3	33,3	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

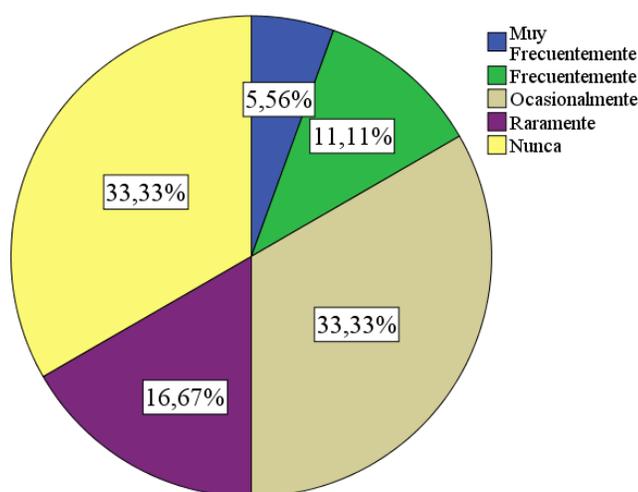


Gráfico 8 Entornos virtuales para el proceso de evaluación.

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de resultados: al consultar acerca de la frecuencia de la aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje, los docentes encuestados respondieron en un 33,33% que ocasionalmente, un 11,11% consideró que los aplicaban frecuentemente, un 16,67% en el nivel raramente, el 5,56% consideraron que lo hacían muy frecuentemente y un 33,33% que nunca lo hacía. De manera que se evidencia que 83% de los docentes no aplican con frecuencia los entornos virtuales de aprendizaje.

Las respuestas llevan a una sola dirección, dado que es una necesidad los docentes emplean la tecnología, pero no terminan de profundizar para aplicar estrategias que permitan un uso más asertivo de las diferentes plataformas educativas (Crespo & Palaguachi, 2020). Aun cuando se ha instado que se empleen diversos métodos que faciliten la enseñanza virtual.

Pregunta 9: ¿Con qué frecuencia integra las TIC de manera transversal en el proceso de evaluación?

Tabla 20
Integración de las TIC transversalmente en el proceso de enseñanza y evaluación

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy Frecuentemente	1	5,6	5,6	5,6
	Frecuentemente	1	5,6	5,6	11,1
	Ocasionalmente	8	44,4	44,4	55,6
	Raramente	6	33,3	33,3	88,9
	Nunca	2	11,1	11,1	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

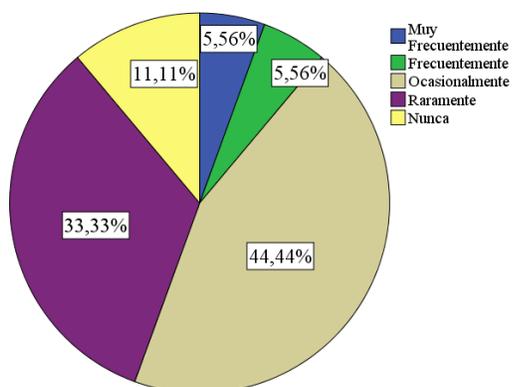


Gráfico 9 Integración de las TIC transversalmente en el proceso de enseñanza y evaluación

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de los datos: al consultar acerca de la frecuencia en que integra las TIC de manera transversal en el proceso de enseñanza y evaluación, los docentes encuestados respondieron en un 44,44% que ocasionalmente, un 5,56% consideró que los integraban muy frecuentemente y frecuentemente. Los resultados evidencian que un 89% de los entrevistados no integran las TIC con frecuencia en la enseñanza. Pudiera estimarse, que las respuestas son contradictorias, ya que en la actualidad se deben emplear los espacios virtuales con frecuencia, sin embargo, es necesario manifestar que se ha mantenido la constante petición de acciones que mejoren la educación. Son pues, las TIC una de esas vías que favorecen el desarrollo no sólo del escolar sino también de la sociedad, es por esa razón que se enfatiza su empleo (Loaiza, 2017).

Variable: competencia digital, dimensión: Aprendizaje

Pregunta 10: ¿Con qué frecuencia usa entornos virtuales de aprendizaje para establecer comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes?

Tabla 21

Entornos virtuales de aprendizaje para establecer comunidades de interaprendizaje

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy Frecuentemente	1	5,6	5,6	5,6
	Frecuentemente	1	5,6	5,6	11,1
	Ocasionalmente	6	33,3	33,3	44,4
	Raramente	8	44,4	44,4	88,9
	Nunca	2	11,1	11,1	100,0
	Total		18	100,0	100,0

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

Gráfico 10 Entornos virtuales de aprendizaje para establecer comunidades de interaprendizaje

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de los datos: al consultar acerca de la frecuencia con se emplean los entornos virtuales para establecer comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes, los docentes encuestados respondieron en un 44,4% que raramente, un 33,3% consideró que los empleaban ocasionalmente, un 11% respondieron que nunca lo hacían y un 5,6% señaló que lo hacía de forma muy frecuentemente o frecuentemente. Los resultados evidencian que un 89% de los entrevistados no asignan importancia a los entornos virtuales de aprendizaje para establecer comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes. Al tener dificultad para el manejo de las TIC, resulta lógico que el docente no integre de la manera más didáctica posible las TIC en todos los aspectos de la vida educativa (MINEDUC, 2021).

Pregunta 11: ¿Considera que el uso del entorno virtual de aprendizaje es importante para mejorar el desarrollo de comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes?

Tabla 22
Establecer comunidades de interaprendizaje

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy Frecuentemente	1	5,6	5,6	5,6
	Frecuentemente	5	27,8	27,8	33,3
	Ocasionalmente	6	33,3	33,3	66,7
	Raramente	3	16,7	16,7	83,3
	Nunca	3	16,7	16,7	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

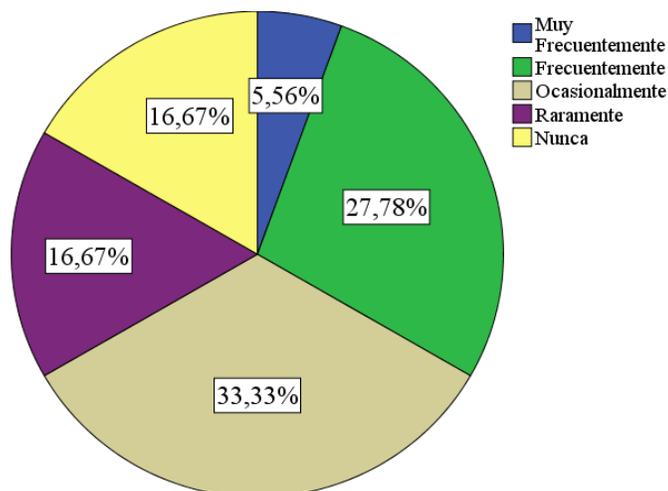


Gráfico 11 Establecer comunidades de interaprendizaje

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de resultados: al consultar si el uso del entorno virtual de aprendizaje mejora el desarrollo de comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes, los docentes encuestados respondieron en un 33% que lo han considerado ocasionalmente, un 27,8% los ha considerado con frecuencia, un 16,67% señalaron que raramente o que nunca lo ha considerado y 5,56% muy frecuentemente lo considera. Los resultados demuestran que 66,7% de los entrevistados desestiman el uso del entorno virtual para mejorar el desarrollo de las

comunidades de interaprendizaje. Esta pregunta guarda estrecha relación con la anterior. Se observa que los docentes desestiman las ventajas del uso de la tecnología lo que implica que requieren capacitación en el área (Kraus et al., 2019).

Variable: Google Classroom, dimensión: Conocimiento

Pregunta 12: ¿Indique cuál es su nivel de conocimiento en el manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?

Tabla 23
Manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Muy Alto	2	11,1	11,1	11,1
Alto	2	11,1	11,1	22,2
Bajo	5	27,8	27,8	50,0
Muy Bajo	5	27,8	27,8	77,8
Deficiente	4	22,2	22,2	100,0
Total	18	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

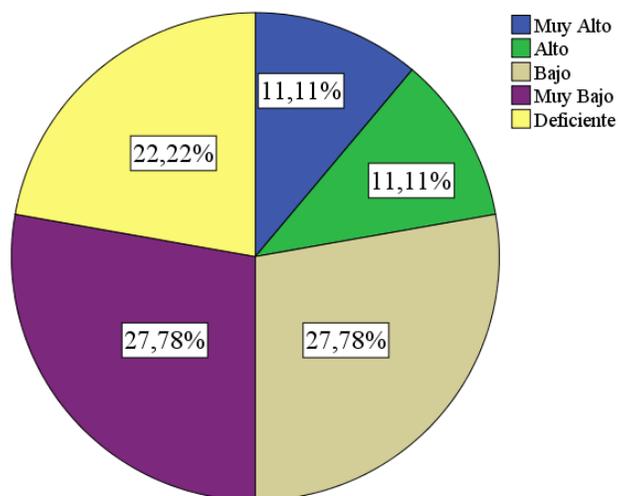


Gráfico 12 Manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom
Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de resultados: al consultar el nivel de conocimiento en el manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom, los docentes encuestados respondieron en un 27,8% bajo y muy bajo, un 22,2% lo consideró deficiente y un 11,11% señaló que era alto o muy alto.

Los resultados demuestran que 78% de los entrevistados consideran que su nivel de conocimiento en el manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom es deficiente.

Al reconocer las debilidades, será de mayor provecho las actividades que se asignan. Ahora, bien es necesario que el docente asuma el rol capacitador y orientador, ya que este enseña con el modelado. Esto significa que si el docente asume lo que necesita aprender, pues tendrá en primer lugar que entender la realidad acerca de la virtualización y conocer lo que pretende enseñar (UNESCO, 2008).

Variable: Google Classroom, dimensión: Capacitación

Pregunta 13: ¿Desearía recibir una capacitación acerca del uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?

Tabla 24
Capacitación acerca del uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google

Alternativa		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente seguro	9	50,0	50,0	50,0
	Seguro.	9	50,0	50,0	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

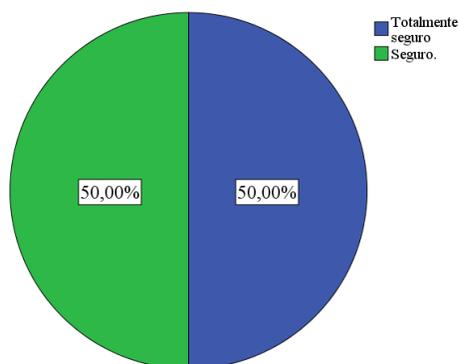


Gráfico 13 Capacitación acerca del uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google
Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Análisis de resultados: al preguntar si desearía recibir una capacitación acerca del uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom, los docentes encuestados respondieron en un 50% que están seguros de desear recibir capacitación. Lo que demuestra que están interesados en su totalidad en recibir capacitación en el área.

4.2. Propuesta de capacitación: competencias digitales

La propuesta de capacitación se ejecutó de acuerdo con lo establecido en la Sección 3.4.2 “Fase 2: Programa de formación docente a través de la herramienta Google Classroom para mejorar la competencia digital “Gestión de la Información”. A continuación, se detallan los resultados obtenidos:

Tabla 25
Valoración de escalas de respuestas

Información general de la capacitación	
Fechas de capacitación:	
Institución beneficiaria:	- Unidad Educativa Fiscomisional Juan Pablo II
Modalidad de capacitación:	- Modalidad en línea
Capacitadores:	- 1 capacitador, y 1 asistente
Capacitados:	- 18 docentes del Bachillerato General Unificado
Materiales de seguimiento	- Diseño del programa de capacitación - Cronograma de capacitación - Encuesta sumativa de competencia digitales (Anexo 5)
Materiales académicos	- Guía de capacitación (Anexo 6) - Plan por unidades de capacitación
Asistencia de los 18 docentes a la capacitación	- Fotografías de los diferentes encuentros (anexo 7)

4.3. Validación de la mejora de las competencias digitales

La validación de competencias se lo realizó contrastando los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica antes de la propuesta de capacitación, con los resultados de la evaluación sumativa obtenida después de la capacitación. Cabe mencionar que las dos evaluaciones se las diseñó de tal manera para que sus resultados puedan ser contrastados.

Para cuantificar el impacto de las evaluaciones, se estableció un modelo de valoración de las respuestas de las encuestas para trasponer de respuestas cualitativas a cuantitativas, ver siguiente sección.

4.3.1. Modelo de valoración

Debido a que las respuestas de la encuesta se basaron en la escala Likert de 5 niveles, se asignó una valoración comúnmente usada de valores de 1 a 5. Donde 1 es el valor más bajo y 5 es el valor más alto en la escala (ver tabla 26).

Tabla 26
Valoración de escalas de respuestas

ESCALA DE NIVEL	ESCALA DE FRECUENCIA	VALORACIÓN
Muy Alto	Muy Frecuentemente	5
Alto	Frecuentemente	4
Bajo	Ocasionalmente	3
Muy Bajo	Raramente	2
Deficiente	Nunca	1

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

Esta valoración se aplicará para cuantificar las respuestas de las encuestas de diagnóstico y sumativa del estudio.

4.3.2. Análisis y discusión del impacto del estudio

El impacto del estudio se obtendrá mediante la diferencia de los valores cuantificados de la evaluación sumativa menos la evaluación diagnóstica. Por lo cual se hará una comparativa de todas las preguntas, se analizará y discutirá los resultados. De esta manera, al final se hará un resumen de resultados de impactos para verificar la hipótesis del estudio, el cual también se complementará con un análisis estadístico. A continuación, se muestra los resultados por cada pregunta de las encuestas.

Pregunta 1: Catalogue su nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 27
Nivel de conocimiento

ESCALA	ANTES			DESPUÉS		
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE	VALOR
Muy Alto	1	5,6	0,28	3	17%	0,85
Alto	8	44,4	1,77	15	83%	3,32
Bajo	5	27,8	0,83	0	0%	0
Muy Bajo	4	22,2	0,44	0	0%	0
Deficiente	0	0%	0,28	0	0%	0
TOTAL	18	100%	3,60	18	100%	4,17

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

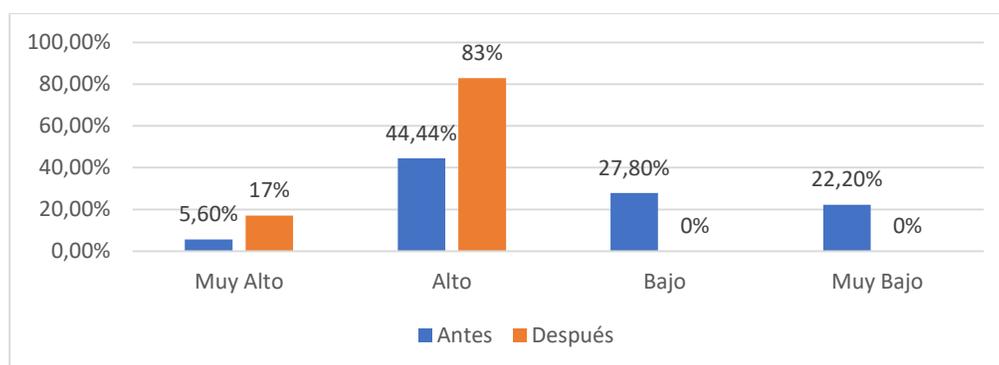


Gráfico 14 Nivel de conocimiento

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

El impacto en el nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales de aprendizaje se muestra en la tabla 28.

Tabla 28
Impacto del nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales

ANTES		DESPUÉS		IMPACTO	
VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE
3,60	72%	4,17	94%	0,57	22%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

Análisis de impacto: Al evaluar en un primer momento esta dimensión, se obtuvo que los docentes consideraban que tenían un bajo nivel de conocimiento en relación con el

conocimiento de entornos virtuales. Al recibir la capacitación esta incrementó considerablemente ya que, al comparar los resultados, se evidencia la mejora del 22% obtenida en el nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales adquirida por los sujetos del estudio, los cuales manifestaron que usaran estos conocimientos en su práctica profesional diaria. Lo que comprueba que en la medida que el docente comprende acerca de sus propias necesidades de aprendizaje y las trabaja, enseñará lo aprendido (UNESCO, 2008).

Pregunta 2: ¿Con qué frecuencia aplica los entornos virtuales de aprendizaje en su ejercicio docente?

Tabla 29
Frecuencia de aplicación de entornos virtuales

ESCALA	ANTES			DESPUÉS		
	FRECUENCIA	%	VALOR	FRECUENCIA	%	VALOR
Muy Frecuentemente	3	17%	0,85	5	28%	1,40
Frecuentemente	5	28%	1,12	12	67%	2,68
Ocasionalmente	6	33%	0,99	1	5%	0,15
Raramente	4	22%	0,44	0	0%	0,00
TOTAL	18	100%	3,39	18	100%	4,23

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

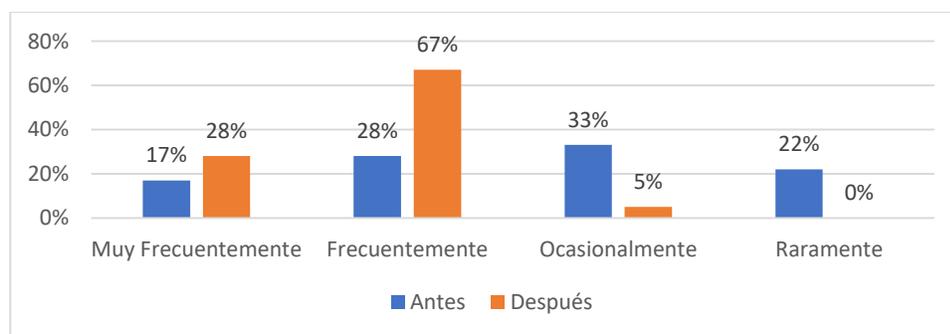


Gráfico 15 Frecuencia de aplicación de entornos virtuales
Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

El impacto en la frecuencia en la que los sujetos de estudio aplican los entornos virtuales de aprendizaje en su ejercicio profesional se muestra en la tabla 30.

Tabla 30
Frecuencia de aplicación de entornos virtuales

ANTES		DESPUÉS		IMPACTO	
VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE
3,33	67,00%	4,23	84,60%	0,83	16,60%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

Análisis de impacto: luego del proceso de capacitación, los docentes demostraron que hubo una mejora del 16,60%, ya que con anterioridad reconocían que no empleaban de manera frecuente los entornos virtuales. De modo que el impacto se evidencia en la mejor del uso de los entornos virtuales, que incluyen el uso de Google Classroom. Esto significa, que es docentes aplicaran lo aprendido en la capacitación de entornos virtuales en su práctica profesional. Porque ciertamente, por las medidas sanitarias tomadas se ha llevado a cabo un proceso de virtualización sin capacitaciones previas. Como se mencionó anteriormente, el docente a medida que fortalece sus capacidades puede aplicar ese conocimiento (Morales et al., 2021).

Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia emplea los entornos virtuales de aprendizaje para el proceso de evaluación?

Tabla 31
Frecuencia de entornos virtuales para evaluar

ESCALA	ANTES			DESPUÉS		
	FRECUENCIA	%	VALOR	FRECUENCIA	%	VALOR
Muy Frecuentemente	1	5,6	0,28	6	33%	1,65
Frecuentemente	2	11,1	0,44	10	56%	2,24
Ocasionalmente	6	33,3	1,00	2	11%	0,33
Raramente	3	16,7	0,33	0	0%	0,00
Nunca	6	33,3	0,33	0	0%	0,00
TOTAL	18	100%	2,39	18	100%	4,22

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

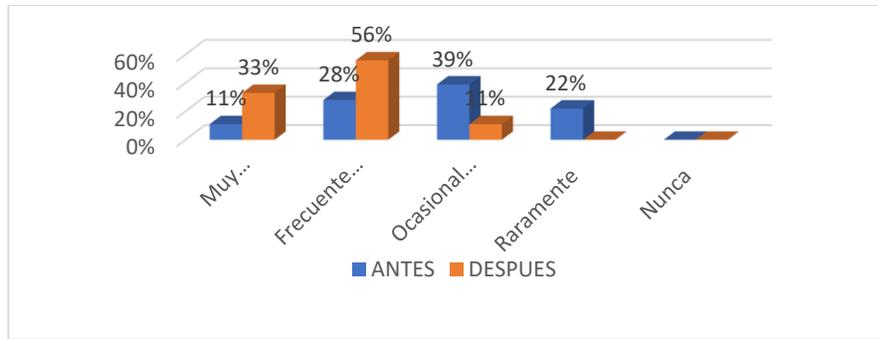


Gráfico 16 Frecuencia de entornos virtuales para evaluar

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

El impacto en la frecuencia en la que los sujetos de estudio aplican los entornos virtuales para evaluar se muestra en la tabla 32.

Tabla 32
Impacto del uso de entornos virtuales para evaluar

ANTES		DESPUÉS		IMPACTO	
VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE
2,39	47,80%	4,22	84,40%	1,83	36,60%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

Análisis del impacto: al comparar ambos resultados, se evidencia que el incremento en relación con en el uso de los espacios virtuales para ejecutar la evaluación fue de un 36,60%, vale recordar que el uso de la tecnología guarda relación con las competencias digitales se ubican en tres niveles, de manera que en la medida que se supera uno, se debe continuar trabajando en afianzar los demás (UNESCO, 2008). Los docentes, mostraron mejoras, en la integración de la evaluación al entorno virtual, situación que resultaba un tanto compleja, por desconocimiento.

Pregunta 4: ¿Con qué frecuencia integra las TIC de manera transversal en el proceso de evaluación?

Tabla 33
Frecuencia de integración de TIC

ALTERNATIVA	ANTES			DESPUÉS		
	FRECUENCIA	%	VALOR	FRECUENCIA	%	VALOR
Muy Frecuentemente	1	5,6	0,28	3	17%	0,85
Frecuentemente	1	5,6	0,22	15	83%	3,32
Ocasionalmente	8	44,4	1,33	0	0%	0,00
Raramente	6	33,3	0,67	0	0%	0,00
Nunca	2	11,1	0,11	0	0%	0,00
TOTAL	18	100%	2,61	18	100%	4,17

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

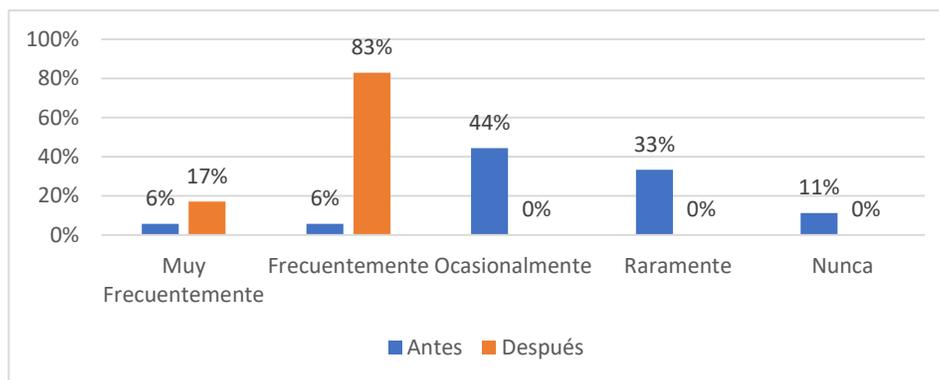


Gráfico 17 Frecuencia de integración de TIC

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

El impacto en la frecuencia en la que los sujetos de estudio integran las TIC en su ejercicio profesional se muestra en la tabla 34.

Tabla 34
Impacto de la Frecuencia de integración de TIC

ANTES		DESPUÉS		IMPACTO	
VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE
2,61	52,2%	4,17	83,40%	1,56	31,20%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

Análisis del impacto: al comparar ambos resultados, se evidencia que el incremento en relación con la integración de las TIC, fue de 31,20. Dejando claro que si se ofrece al docente soluciones acorde con su interés, las posibilidades de participación pasan a ser elevadas (UNESCO, 2020). En este caso los docentes lograron integrar con más facilidad el uso de las TIC en su práctica diaria, dejando de ser esta un espacio meramente comunicativo.

Pregunta 5: ¿Con qué frecuencia usa entornos virtuales de aprendizaje para establecer comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes?

Tabla 35
Frecuencia de integración de TIC transversalmente

ALTERNATIVA	ANTES			DESPUÉS		
	FRECUENCIA	%	VALOR	FRECUENCIA	%	VALOR
Muy Frecuentemente	1	5,6	0,28	3	17%	0,85
Frecuentemente	1	5,6	0,22	15	83%	3,32
Ocasionalmente	6	33,3	1,00	0	0%	0,00
Raramente	8	44,4	0,89	0	0%	0,00
Nunca	2	11,1	0,11	0	0%	0,00
TOTAL	18	100%	2,50	18	100%	4,17

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

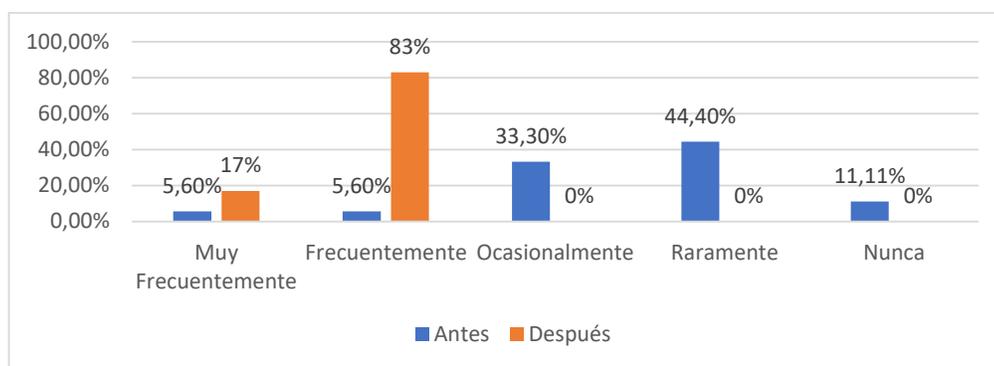


Gráfico 18 Frecuencia de integración de TIC transversalmente

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

El impacto en la frecuencia en la que los sujetos de estudio integra las TIC de manera transversal en el proceso de enseñanza y evaluación se muestra en la tabla 36.

Tabla 36
Impacto de la Frecuencia de integración de TIC transversalmente

ANTES		DESPUÉS		IMPACTO	
VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE
2,50	50%	4,17	83,40%	1,67	33,40%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

Análisis del impacto: al comparar ambos resultados, se evidencia que el incremento en relación con la integración de las TIC, fue de 33,40%. Una vez aplicada la capacitación, los docentes lograron incorporar las TIC al proceso de enseñanza de una forma variada, lo que coincide con los planteamientos de Bernaschina (2018), que señala que el docente debe poseer una capacidad integradora aplicada a las TIC.

Pregunta 6: ¿Considera que el uso del entorno virtual de aprendizaje mejora el desarrollo de comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes?

Tabla 37
Impacto del uso de entornos virtuales para mejora el desarrollo de comunidades de interaprendizaje

ALTERNATIVA	ANTES		VALOR	DESPUÉS		VALOR
	FRECUENCIA	%		FRECUENCIA	%	
Muy Frecuentemente	1	5,6	0,28	8	44,44	2,22
Frecuentemente	5	27,8	1,11	10	55,44	2,22
Ocasionalmente	6	33,3	1,00	0	0%	0,00
Raramente	3	16,7	0,33	0	0%	0,00
Nunca	3	16,7	0,17	0	0%	0,00
TOTAL	18	100%	2,89	18	100%	4,44

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

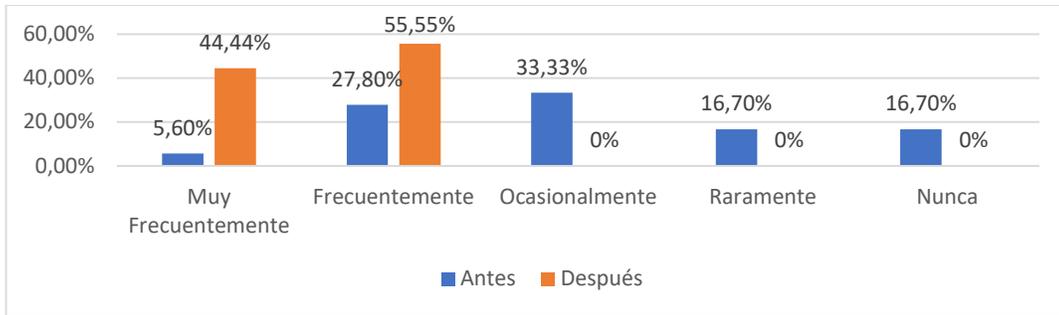


Gráfico 19 Uso de entornos virtuales mejora el desarrollo de comunidades de interaprendizaje
 Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

Tabla 38
 Impacto del Manejo Classroom

ANTES		DESPUÉS		IMPACTO	
VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE
2,89	57,8%	4,44	88,8%	1,55	31%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

Análisis del impacto: al comparar ambos resultados, se evidencia que hubo un impacto de 31% en relación con el uso de entornos virtuales para mejorar el desarrollo de comunidades de interaprendizaje. Sin embargo, es probable que necesiten afianzar la práctica en esta plataforma y otras que también se emplean en la educación (Morales et al., 2021). En un primer momento los docentes, mostraron en más de 50% que no se consideraba desarrollo de comunidades de interaprendizaje, posterior a la capacitación, esta percepción cambió, logrando avances significativos.

Pregunta 7: ¿Considera usted que la capacitación recibida en Google Classroom le brinda herramientas tecnológicas para mejorar su competencia digital Gestión de la Información?

Tabla 39
Manejo Classroom

ALTERNATIVA	ANTES		VALOR	DESPUÉS		VALOR
	FRECUENCIA	%		FRECUENCIA	%	
Muy Frecuentemente	2	11,1	0,56	5	27,77	1,39
Frecuentemente	2	11,1	0,44	13	72,22	2,89
Ocasionalmente	5	27,8	0,83	0	0%	0,00
Raramente	5	27,8	0,56	0	0%	0,00
Nunca	4	22,2	0,22	0	0%	0,00
TOTAL	18	100%	2,61	18	100%	4,28

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

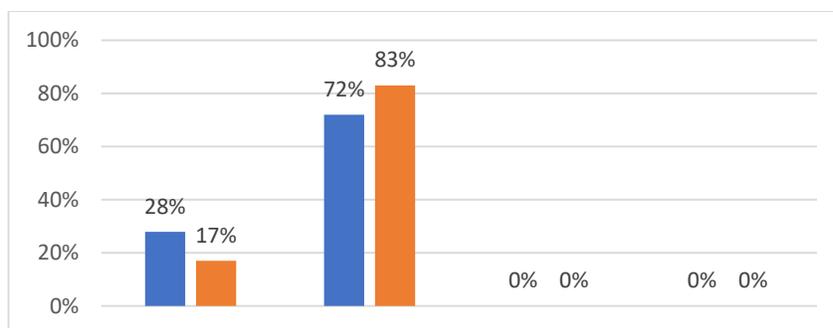


Gráfico 20 Manejo Classroom

Nota: Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

El impacto en la frecuencia en la que los manejan classroom, es transversal en el proceso de enseñanza y evaluación se muestra en la tabla 38.

Tabla 40
Impacto del Manejo Classroom

ANTES		DESPUÉS		IMPACTO	
VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE	VALORACIÓN	PORCENTAJE
2,61	52,20%	4,28	85,6%	1,67	33,40%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

Análisis del impacto: al comparar ambos resultados, se evidencia que el impacto en relación con el manejo del Classroom fue de 33,40%, lo que implica que mejoraron considerablemente los conocimientos en cuanto al manejo de esta plataforma. No obstante, es necesario seguir fortaleciendo el manejo de las diferentes herramientas virtuales existentes (Morales et al., 2021). Antes de la capacitación los docentes indicaron en más de 70% que el empleo de esta plataforma no era frecuente, posterior a la capacitación se observó el incremento que permitió lograr el impacto ya mencionado.

Análisis del impacto: al comparar ambos resultados, se evidencia que no hubo incremento en relación con la integración de las TIC. Lo que indica que aun los docentes siguen presentando necesidades de capacitación en torno al tema de la educación virtual. Estos resultados guardan relación con la tabla anterior.

Finalmente, analizaremos todos los resultados obtenidos para calcular el promedio de impactos que será el impacto final de la propuesta de investigación (ver tabla 41).

Tabla 41
Impacto de la propuesta de investigación

PREGUNTA	ANTES		DESPUÉS		IMPACTO	
	VALORACIÓN	%	VALORACIÓN	%	VALORACIÓN	%
Impacto del nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales	3,60	72%	4,17	94%	0,57	22%
Frecuencia de aplicación de entornos virtuales	3,33	67,00%	4,23	84,60%	0,83	16,60%
Impacto del uso de entornos virtuales para evaluar	2,39	47,80%	4,22	84,40%	1,83	36,60%
Impacto de la Frecuencia de integración de TIC	2,61	52,2%	4,17	83,40%	1,56	31,20%

Impacto de la Frecuencia de integración de TIC transversalmente	2,50	50%	4,17	83,40%	1,67	33,40%
Impacto del Manejo Classroom	2,89	57,8%	4,44	88,8%	1,55	31%
Impacto del Manejo Classroom	2,61	52,20%	4,28	85,6%	1,67	33,40%
Impacto total (promedios)	2,84	57%	4,24	86%	1,3	29%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes

El impacto de la de la propuesta mejoró 29% las competencias digitales de los sujetos de estudio, referidas al TIC en cuanto al uso de las herramientas complejas. Los resultados demuestran que la propuesta generó impacto entre los docentes, en el uso del entorno virtual Google Classroom y el conocimiento de este. Lo que coincide con los planteamientos realizados por Morales et al., (2021) quienes afirmaron que la mayoría de los docentes poseen bajas competencias digitales y que esto impacta de manera negativa en los estudiantes. Esto probablemente porque aún no se reflexiona acerca de las ventajas del uso de la tecnología.

Además se puede visualizar que aún existe la necesidad de realizar capacitaciones que promuevan la virtualización, el uso de estos espacios para evaluar y para ofrecer integraciones de diferentes plataformas, estas bajo la responsabilidad de los directivos y entes rectores los primeros porque deben detectar falencias pedagógicas en los educadores para ayudar a subsanar (Loaiza, 2017). En cuanto al ente rector, se requiere de políticas claras que permitan que el docente se capacite en temas de interés nacional y coyuntural (UNESCO, 2020).

A partir de los resultados, se pudo evidenciar que los docentes aplicaron la herramienta para un mejor desarrollo de la práctica en el aula de clases, integrando en ella procesos evaluativos y reflexivos que han permitido entender la importancia de las competencias digitales para el educador.

4.3.3. Análisis Estadístico de Resultados

4.3.3.1 T- Student (validación de la hipótesis): En la fase 3 se realizó la comprobación de la hipótesis planteada, para ello se aplicó el programa de análisis estadístico SPSS donde se aplicó una prueba de T- de Student, cuyo resultado permitió determinar que existe una significancia bilateral < 5 que indica que se acepta la relación existente entre una variable y otra (Lorenzo, 2019). Por lo que se acepta la hipótesis alternativa planteada que señala lo siguiente: el uso de la plataforma Google Classroom mejora la competencia digital de los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II.

Tabla 42
Prueba T-Student

	t	gl	Valor de prueba = 0			
			Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
Catalogue su nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales de aprendizaje.	10,108	17	,000	2,778	2,20	3,36

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes (2021)

4.4. *Discusión*

Para lograr diagnosticar el nivel de conocimiento acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de Bachillerato General Unificado, fue necesario considerar algunos aspectos tales como la edad de lo que se puede señalar que un 44% de los docentes se encuentran en el rango de 46 a 55 años, este aspecto aun cuando no fue analizado a detalle, aporta información acerca de lo que está sucediendo con las competencias digitales en la institución, vale recordar los señalamientos que indican que estas son edades que se encuentran ubicadas en grupos de inmigrant digital y adapted digital, lo que significa que tienen mayores dificultades para el empleo de la tecnología (Prensky, 2011).

De igual forma destaca que el 67% de los docentes tienen un tercer nivel educativo, lo que sugiere que poseen conocimientos que les permiten aplicar métodos y estrategias para mejorar la enseñanza empleando nuevos métodos para facilitar la adquisición del conocimiento, de igual manera vale destacar que ante la inminente llegada del COVID -19 muchos docentes se tuvieron que adaptar a la virtualización (MINEDUC, 2020). Es importante mencionar que estos factores influyen directamente en la acción docente (Hinojo et al., 2019). En ese sentido también se ha mencionado que en torno al manejo tecnológico en el aula los factores influyentes son, la edad, experiencia docente y las brechas tecnológicas educativo (Hinojo et al., 2019).

Los hallazgos de este estudio permiten ampliar el horizonte relacionado con las competencias digitales en docentes, ya que se evidencia la necesidad de formación de estos, ya que se pudo determinar que los docentes no estaban preparados para asumir la virtualización (Morales et al., 2021 ; UNESCO, 2021). Además, que es necesario comprender como deben ser asumidas desde la educación (Hinojo et al., 2019).

Al medir el impacto en el nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales de aprendizaje, se obtuvo un 29% de impacto. De igual manera, a partir de la implementación de la propuesta en el nivel de conocimiento de los entornos virtuales se logró una mejora de 16,60%, de allí debe manifestarse que los docentes no conocían todas las competencias digitales establecidas por la UNESCO. Por otra parte, se verificó antes de la aplicación de la propuesta que 50% de los docentes poseían deficiencias en el conocimiento de los entornos virtuales, lo que coincide con el planteamiento de UNESCO (2021) al señalar que es necesario que los educadores se capaciten en temas tecnológicos. Ya que de allí dependen de que empleen la tecnología o no.

Al analizar el impacto de la Frecuencia de integración de TIC transversalmente, las respuestas acerca de la aplicación de entornos virtuales y la frecuencia de uso permitieron conocer que fue en 33,40. Estos resultados, permiten señalar que ciertamente los docentes emplean las aulas virtuales, pero no con frecuencia. 83,3% de los docentes no conocen todas las competencias digitales Ya que sólo un 11% manifestó realizarlo muy frecuentemente. Esto trae como consecuencia que se haga poca integración de las TIC. Probablemente el aspecto que más sustente esta idea es que existen diversidades de paradigmas que influyen en la forma que el docente gestiona la enseñanza. De allí que la deficiencia sea notoria, ya que luego de aplicar la propuesta se observó un impacto en un 16,6% de los encuestados.

Esto significa que los docentes deben ser motivados también para poder emplear la tecnología de una manera frecuente y en los procesos educativos, tal y como lo señala el mandato de la UNESCO (2020) al solicitar que se fortalezca el liderazgo y capacitación del docente, de parte de los directivos. Lo que implica apoyar las actividades que permitan crecimiento personal y profesional al docente.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

El proceso de la presente investigación inició diagnosticando con una encuesta las competencias digitales de los sujetos de estudio en este caso los docentes de bachillerato de la Unidad Juan Pablo II. Para proteger la calidad de la toma de datos se validó el instrumento de investigación (encuesta) por expertos de las áreas de tecnología y educación, además de una validación estadística que arrojó un Alfa Cronbach de 92.

Una vez realizado el diagnóstico de las competencias digitales se procedió a realizar la capacitación, que conllevó un proceso de elaboración del programa de formación docente de la herramienta Google Classroom para mejorar la competencia digital. Para llegar a este nivel es necesario pasar por un proceso reflexivo que permita comprender el lugar que ocupan las TIC en la Educación, ya que a más de ser un planteamiento que parte de políticas educativas, también es parte sustancial de la vida del ser humano en la actualidad.

Ahora bien, de acuerdo a los resultados obtenidos luego de la aplicación de la propuesta, se puede señalar, que se logró el objetivo planteado, esto significa que, en cuanto a las competencias digitales de los docentes, estos se han preocupado por conocer acerca del tema, además las cifras obtenidas dan cuenta que hubo un impacto de 29%, lo que se traduce en la mejora de esta variable.

Los resultados se concatenan con el impacto obtenido en las dimensiones relacionadas con el uso de entornos virtuales para evaluar, la frecuencia de integración de TIC tanto en la evaluación como transversalmente, alcanzaron más de 30% lo que indica que existe una apertura de parte del docente hacia la capacitación permanente en temas coyunturales y tecnológicos.

Lo que permite que cumpla con el rol que asume donde le corresponde apoyar al estudiante en el pleno desarrollo, esto requiere de una adecuada organización dentro de las estructuras educativas existentes, además es necesario recordar que a partir de las competencias digitales se garantiza preparar al estudiante para la vida.

Al realizar el diagnóstico correspondiente se evidenció que los docentes pudieron superar algunas barreras de conocimiento, al ser capacitados en el tema. esto significa que se concretó el segundo objetivo que señala el establecimiento de un programa donde se emplee la herramienta Google Classroom para mejorar la competencia digital “gestión de la información”.

Posterior a ello se contrastaron los resultados iniciales y finales acerca de la competencia digital, de acuerdo con lo antes planteado y una vez realizada la prueba T de Student, se obtuvo una significancia bilateral significativa, por consiguiente, se acepta la hipótesis que afirma que el uso de la plataforma Google Classroom mejora la competencia digital de los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II.

5.2. Recomendaciones

Como recomendaciones se plantean las siguientes, estas van dirigidas a las autoridades y los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II.

Propiciar procesos reflexivos que permita a los docentes comprender el lugar que ocupan las TIC en la Educación, ya que este planteamiento parte de políticas educativas y también es parte sustancial de la vida del ser humano en la actualidad.

Seguir incrementando capacitaciones a los docentes de bachillerato de la Unidad Juan Pablo II, en manejos de plataformas que aborden el empleo de la evaluación hacia los estudiantes, desde los entornos virtuales, para lograr que se fortalezca el proceso evaluativo y las competencias digitales de los docentes. Cabe recordar que el uso de entornos virtuales para

evaluar inicialmente se ubicó con una valoración de 47,80% y logró incrementarse al 84,40% que aunque logró un impacto 36,40% este puede mejorar.

Desde el equipo directivo, se debe motivar al docente a seguir manteniendo apertura hacia la capacitación permanente en temas coyunturales y tecnológicos.

Realizar una adecuada organización dentro de las estructuras educativas existentes, que permitan apoyar al estudiante en el desarrollo de competencias digitales.

Realizar los diagnósticos referidos a la ciudadanía digital del docente, así como la de edades digitales ya que al observar los resultados obtenidos en relación con las edades docentes la mayoría se ubica en inmigrant y adapted, lo que significa que este grupo requiere mayor capacitación en temas tecnológicos.

Profundizar en este tipo de investigaciones, para tener mayor acercamiento al fenómeno, comprenderlo y hacer los planteamientos necesarios para mejorar, la educación y las competencias digitales.

REFERENCIAS

- Abreu, J. (2015). Análisis al Método de la Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience.*, 10(1), 205-214. [http://www.spentamexico.org/v10-n1/A14.10\(1\)205-214.pdf](http://www.spentamexico.org/v10-n1/A14.10(1)205-214.pdf)
- Acosta, N. (2018). Caracterización del Flipped Classroom y análisis de los efectos derivados del empleo de esta metodología en la etapa de Educación Primaria. *Publicaciones Didácticas*(96), 175-181.
- Asamblea Nacional. (20 de octubre de 2008). Constitución de la República del Ecuador. Registro Oficial 449. Montecristi. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Asamblea Nacional. (31 de marzo de 2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural Registro Oficial N° 417. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Barzaga, O., Vélez, H., Nevaréz, J., & Arroyo, M. (2019). Gestión de la información y toma de decisiones en organizaciones educativas. *Revista de ciencias sociales*, 25(2), 120-130. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7025997>
- Beech, J., & Meo, A. (2016). Explorando el Uso de las Herramientas Teóricas de Stephen J. Ball en el Estudio de las Políticas Educativas en América Latina. *Archivos analíticos de políticas educativas*, 24(23), 1-20. doi:<http://dx.doi.org/10.14507/epaa.24.2417>
- Ben, L., Yogesh, D., & S. A. (2019). Consumers and Technology in a Changing World. *European Journal of Marketing*, 53(6), 1-24. <https://kar.kent.ac.uk/73789/1/Lowe%20Dwivedi%20and%20%27Alessandro%20->

%20Accepted%20Manuscript%20-%20070519%20-
%20with%20author%20details.pdf

- Bernaschina, D. (2018). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *Alteridad. Revista de Educación*, 14(1), 40-52. doi:<https://doi.org/10.17163.alt.v14n1.2019.03>
- Bouza, O., Couto, D., & Sosa, N. (2017). Evaluación del estado de la gestión de la información científica y tecnológica: dimensiones e indicadores. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 28(4), 1-17. http://scielo.sld.cu/pdf/ics/v28n4/a_1163.pdf
- Cabero, J., & Valencia, R. (2019). TIC para la inclusión: una mirada desde Latinoamérica. *Aula Abierta*, 48(2), 139-146. doi:<https://doi.org/10.17811/rifie.48.2.2019.139-146> Volumen 48, número 2, abril-junio, 2019/págs. 139-146
- Castañeda, L., Esteva, F., & Adell, J. (2018). ¿Por qué es necesario repensar la competencia docente para el mundo digital? *RED. Revista de Educación a Distancia.*, 56(6), 1-20. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/56/6>
- CEPAL. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Institucional.
- Cirocki, A., Soto, S., Rojas, M., & Honores, V. (2019). Motivational Strategies in the Secondary School EFL Classroom: The Case of Ecuador. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 16(2), 250–265. https://www.researchgate.net/profile/Sandy-Soto/publication/338281849_Motivational_Strategies_in_the_Secondary_School_EFL_Classroom_The_Case_of_Ecuador/links/5e6a33f7299bf1b9f7cec188/Motivational-Strategies-in-the-Secondary-School-EFL-Classroom-The-Case-o

Crespo, J., & Pillacela, L. (2021). Nuevas tecnologías en los primeros subniveles de Educación Cultural y Artística en Ecuador. *Revista de ciencias sociales*, 27(1), 334-346.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7817702>

Crespo, M., & Palaguachi, M. (2020). Educación con Tecnología en una Pandemia: Breve Análisis. *Revista Cientific.*, 5(17), 292-310.

Google Maps. (2021).

[https://www.google.com/maps/place/UECIB+Presb%C3%ADtero+Amable+Herrera/](https://www.google.com/maps/place/UECIB+Presb%C3%ADtero+Amable+Herrera/@0.218059,-)
[@0.218059,-](https://www.google.com/maps/place/UECIB+Presb%C3%ADtero+Amable+Herrera/@0.218059,-)

[78.220204,466m/data=!3m1!1e3!4m2!1m6!3m5!1s0x8e2a13a2a82dcc3d:0x6ea4c09604752a8!2sUECIB+Presb%C3%ADtero+Amable+Herrera!8m2!3d0.2188624!4d-78.2190906!3m4!1s0x8e2a13a2a82dcc3](https://www.google.com/maps/place/UECIB+Presb%C3%ADtero+Amable+Herrera/@0.218059,-78.220204,466m/data=!3m1!1e3!4m2!1m6!3m5!1s0x8e2a13a2a82dcc3d:0x6ea4c09604752a8!2sUECIB+Presb%C3%ADtero+Amable+Herrera!8m2!3d0.2188624!4d-78.2190906!3m4!1s0x8e2a13a2a82dcc3)

Guayasamin, K. (2020). Determinación de las competencias y su forma de evaluación en docentes de Instituciones Fiscales del Nivel Medio en Manabí. *Polo del Conocimiento*, 5(7), 406-421.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1526/2834>

He, T., & Li, S. (2019). A comparative study of digital informal learning: The effects of digital competence and technology expectancy. *British Journal of Educational Technology*, 50(4), 1744–1758. [https://bera-](https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/bjet.12778)

[journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/bjet.12778](https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/bjet.12778)

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL.

Hinojo, F., Aznar, I., Cáceres, P., Trujillo, T., & Romero, M. (2019). Factors Influencing the Development of Digital Competence in Teachers: Analysis of the Teaching Staff of

- Permanent Education Centres. *IEEE-ACCES*, 10(109), 178744- 178752.
<https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=8920067>
- IBL News. (9 de octubre de 2019). *Google Classroom, uno de los LMS líderes: 40 millones de usuarios en cinco años*, Nueva York. Estados Unidos: IBL News.
<https://iblnews.es/google-aula-uno-de-los-mejores-usuarios-de-lms-40-millones-del-mundo-en-cinco-anos/>
- Kraus, G., Formichella, M., & Alderete, V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*(24), 70-90.
doi:<https://doi.org/10.24215/18509959.24.e091>
- Loaiza, F. (2017). Estrategias para implementar las TIC en el aula de clase como herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica. *Uso de TIC y mejoramiento de la calidad educativa*, (págs. 1-15). <https://recursos.educoas.org/publicaciones/estrategias-para-implementar-las-tic-en-el-aula-de-clase-como-herramientas>
- Lorenzo, J. (2019). *Estadística básica. Introducción a la Prueba t de Student y el Análisis de la Varianza*. Recursos educativos abiertos:
<https://ansenuza.unc.edu.ar/comunidades/bitstream/handle/11086.1/1348/Prueba%20t%20y%20ANOVA.pdf?sequence=1>
- Mateus, J., Andrada, P., & Quiroz, M. (2020). La formación docente en educación mediática en Latinoamérica. *Redes sociales y ciudadanía: Hacia un mundo ciberconectado y empoderado*, (págs. 445-452). doi:<https://doi.org/10.3916/Alfamed2020>
- MINEDUC. (16 de marzo de 2020). *Plan Educativo Covid*, Quito.Ecuador: MINEDUC.

- MINEDUC. (2021). *Futuros de la educación*. <https://educacion.gob.ec/futuros-de-la-educacion/>
- Morales, F., Pazmiño, M., & San Andrés, E. (2021). Competencias digitales de los docentes en la educación media del Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 6(2), 185-203. doi:DOI: 10.23857/pc.v6i2.2246
- OMS. (12 de octubre de 2020). *Información básica sobre la COVID-19*.
- Palella, S., & Martins, F. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa* (3° ed.). Caracas: FEDEUPEL. <https://es.calameo.com/read/000628576f51732890350>
- Prado, S., García, G., Erazo, J., & Nárvaez, I. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, V(5), 103-114. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1031>
- Prensky, M. (2011). *Nativos e inmigrantes digitales*. SEK.
- Rincón, S., & Rodríguez, J. (2018). *Investigación multimedia: el análisis de contenido en la Era Digital* (1° ed.). Egregius.
- Rodríguez, A., & Cabell, V. (2021). Importancia de la competencia digital docente en el confinamiento social. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 1091-1109. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Rossi, A., & Barajos, M. (2018). Competencias e innovación pedagógicas desafíos y oportunidades. *Pofesorado*(22), 317-339. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/8004/pdf>

- Saeed, R., & Al-Emram, M. (2018). Students Acceptance of Google Classroom: An Exploratory Study using PLS-SEM Approach. *iJET*, 13(6), 112-123.
doi:<https://doi.org/10.3991/ijet.v13i06.8275>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.
- Suárez, S., Peláez, A., & Flores, J. (2019). Las competencias digitales docentes y su importancia en ambientes virtuales de aprendizaje. *Competencias Digitales*(10), 33-41.
<https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaRyS/article/view/1069/1510>
- UNESCO. (2008). *Normas sobre competencias en TIC para docentes*. Institucional, París.
https://www.campuseducacion.com/blog/wp-content/uploads/2017/02/Normas_UNESCO_sobre_Competicencias_en_TIC_para_Docentes.pdf
- UNESCO. (2015). *Las TIC en la educación: Conferencia Internacional sobre TIC y Educación Post-2015*.
- UNESCO. (7 de julio de 2020). *BID-UNESCO: Brechas en los sistemas educativos se agudizarán si no se prioriza a la educación dentro de los planes de respuesta a la pandemia*, Ginevra, Suiza: UNESCO.
- UNESCO. (5 de octubre de 2020). *La UNESCO pide potenciar el liderazgo y la innovación docente docente para avanzar en la educación*, Ginebra. Suiza; UNESCO.
<https://www.educaweb.com/noticia/2020/10/05/unesco-pide-potenciar-liderazgo-innovacion-docente-19321/>
- UNESCO. (2021). *Los futuros de la educación*. Institucional.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375746_spa.locale=en

UNESCO. (2021). *Revisión de políticas educativas*, Ginebra.Suiza: UNESCO.

<https://es.unesco.org/themes/politica-planificacion-educacion/revision-politicas>

UNESCO. (21 de enero de 2021). *Tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en*

la educación. Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación de la UNESCO.

UNESCO. (marzo de 2021). *Un año de educación perturbada por la COVID-19: ¿Cómo está*

la situación? [https://es.unesco.org/news/ano-educacion-perturbada-covid-19-como-](https://es.unesco.org/news/ano-educacion-perturbada-covid-19-como-esta-situacion)

[esta-situacion](https://es.unesco.org/news/ano-educacion-perturbada-covid-19-como-esta-situacion)

Viñas, M. (2017). La importancia del uso de plataformas educativas. *Letras*, x(938), 157-167.

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/61390>

ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de Variables

Tema	GOOGLE CLASROOM PARA MEJORAR LA COMPETENCIA DIGITAL “GESTION DE LA INFORMACIÓN” DE DOCENTES.				
Problema General	¿Cómo mejorar la competencia digital “gestión de la información” de los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II, mediante la herramienta Google Classroom, en el año lectivo 2020 - 2021?				
Hipótesis	El uso de la plataforma Google Classroom mejora la competencia digital de los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II.				
Objetivo General	Mejorar la competencia digital “gestión de la información” de los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II, mediante la herramienta Google Classroom en el año lectivo 2020 - 2021.				
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Variables	Dimensiones	Preguntas	Instrumento
¿El diagnóstico sobre la competencia digital “gestión de la información” permitirá establecer el nivel de conocimiento que poseen los docentes de la Unidad Educativa?	Diagnosticar el nivel de conocimiento acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de Bachillerato General Unificado.	Competencia digital “gestión de la información”	Competencias digitales	1-¿Qué aspectos conoce acerca de la práctica profesional docente establecidos en el marco de competencias digitales de la UNESCO? <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas • Currículo y evaluación • Pedagogía • Aplicación de competencias digitales • Organización y administración • Aprendizaje profesional de los docentes • Todas las anteriores • Ninguna 	Encuesta a docentes
			Comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas	2-¿Catalogue su nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Alto • Muy Alto • Bajo 	

				<ul style="list-style-type: none"> • Muy Bajo • Deficiente 	
			Organización y administración	<p>3-¿Con que frecuencia aplica los entornos virtuales de aprendizaje en su ejercicio docente?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy Frecuentemente • Frecuentemente • Ocasionalmente • Raramente • Nunca 	
			Currículo y evaluación	<p>4-¿Con que frecuencia aplica los entornos virtuales de aprendizaje para el proceso de evaluación?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy Frecuentemente • Frecuentemente • Ocasionalmente • Raramente • Nunca <p>5-¿Con qué frecuencia integra transversalmente las TIC en el proceso enseñanzas aprendizaje y los procedimientos de evaluación?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy Frecuentemente • Frecuentemente • Ocasionalmente • Raramente • Nunca 	
			Aprendizaje	6-¿Con qué frecuencia usa entornos virtuales de aprendizaje para establecer	

				<p>comunidades de interaprendizaje entre docentes, estudiantes y padres de familia?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy Frecuentemente • Frecuentemente • Ocasionalmente • Raramente • Nunca <p>7-¿Considera que el uso del entorno virtual de aprendizaje mejora el desarrollo de comunidades de interaprendizaje entre docentes, estudiantes y padres de familia?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy Frecuentemente • Frecuentemente • Ocasionalmente • Raramente • Nunca
<p>¿Con la implementación de un programa de formación docente a través de la herramienta Google Classroom mejorar la competencia digital “gestión</p>	<p>Establecer un programa de formación docente de la herramienta Google Classroom para mejorar la competencia digital “gestión de la información”.</p>	<p>Google Classroom</p>	<p>Conocimiento</p>	<p>8-¿Qué nivel de conocimiento tiene usted en el manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alto • Muy Alto • Bajo • Muy Bajo • Deficiente
			<p>Capacitación</p>	<p>9- ¿Desearía recibir una capacitación enfocada en el uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Totalmente seguro • Seguro.

de la información”?				<ul style="list-style-type: none"> • Inseguro • Algo inseguro • Nada seguro 	
¿Al contrastar los resultados iniciales y finales se podrá identificar la mejora que se obtuvo después del programa de formación docente?	Contrastar los resultados iniciales y finales acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de la institución.	N/A	N/A	N/A	

Elaborado por:

Anexo 2. Consentimiento informado.

Ibarra, 01 de febrero del 2021

Sr. Lic.

Luis Lema.

Rector de la Unidad Educativa Juan Pablo II

Presente.

Acuerdo de consentimiento informado

Yo, Guerrero Sánchez Aura Yesenia, estudiante de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa del Instituto de Postgrado de la Universidad Técnica del Norte, estoy llevando a cabo la investigación **“GOOGLE CLASROOM PARA MEJORAR LA COMPETENCIA DIGITAL “GESTION DE LA INFORMACIÓN” DE DOCENTES”**, autorizado por esta universidad cuyo objetivo es mejorar la competencia digital en gestión de la información para los docentes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II, mediante la herramienta Google Classroom en el año lectivo 2020 - 2021.

A tal fin, solicito su autorización para la participación de los docentes de su Institución de forma voluntaria en una encuesta digital que permita obtener información para determinar las competencias digitales docentes que se requieren fortalecer lo cual será un aporte en los procesos de enseñanza aprendizaje de su institución.

Este estudio no conlleva ningún riesgo y el participante no recibirá ningún beneficio o compensación económica por su contribución. Sin embargo, como aporte a esta comunidad de aprendizaje, y garantizando el pleno derecho de los participantes de conocer los resultados del mismo, el investigador se compromete a retribuir los siguientes productos:

- Compartir los resultados de las encuestas por un medio digital.
- Si el encuestado lo solicita una copia de su entrevista.

Es importante resaltar que por motivo de la emergencia sanitaria a causa del COVID 19 la encuesta se realizará utilizando un medio digital a fin de registrar la información de la mejor manera posible. Sin embargo, este proceso será estrictamente confidencial. Se garantiza que sus

aportes tendrán un uso y destino exclusivamente académico y su identidad no será utilizada en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

No obstante, si una vez iniciado el estudio decidiera interrumpir su participación, debe informar de inmediato al investigador a fin de cerrar adecuadamente el proceso, de tal manera que se puedan tomar las previsiones correspondientes para la investigación.

Atentamente,

Lic. Guerrero Sánchez Aura Yesenia

Investigador

Anexo 3. Validación de Expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

ENCUESTA PARA DOCENTES

Lineamientos Generales.

El presente instrumento forma parte de la tesis de maestría titulada: **GOOGLE CLASSROOM PARA MEJORAR LA COMPETENCIA DIGITAL “GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN” DE DOCENTES**, el mismo permite analizar la percepción de los docentes de la Unidad Educativa Juan Pablo II sobre el uso de la herramienta Google Classroom para mejorar la competencia digital “gestión de la información” en los docentes.

La información que proporcione en la encuesta, será manejada con total responsabilidad y confiabilidad.

Estimado validador a continuación se presenta los de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

Objetivo General

Mejorar la competencia digital “gestión de la información” mediante la herramienta Google Classroom de los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Libertad, en el año lectivo 2020 - 2021.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de conocimiento acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de Bachillerato General Unificado.
- Establecer un programa de formación docente a través de la herramienta Google Classroom para mejorar la competencia digital “gestión de la información”.
- Contrastar los resultados iniciales y finales acerca de la competencia digital “gestión de la información” de los docentes de la institución.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Estimado docente de la Unidad Educativa Juan Pablo II, el presente instrumento se realiza con el objetivo de conocer el uso y aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) impartidas por los docentes en las aulas, para mejorar significativamente la competencia digital “gestión de la información” emitidas por la UNESCO, esta encuesta permitirá el levantamiento de la información del trabajo de investigación del maestrante. La misma consta de 10 preguntas con una duración de aproximadamente 5 minutos.

La encuesta es anónima para garantizar la confidencialidad de los datos obtenidos en este proceso, la misma será utilizada solo para fines académicos.

Tipología del encuestado

Edad

25 – 35

35 – 45

45 – 55

55 - 65

Sexo

Masculino

Femenino

Nivel académico

Título de tercer nivel

Título de cuarto nivel



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

6. ¿Con qué frecuencia integra transversalmente las TIC en el proceso enseñanzas - aprendizaje y los procedimientos de evaluación?
 - Muy Frecuentemente
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca

7. ¿Con qué frecuencia usa entornos virtuales de aprendizaje para establecer comunidades de interaprendizaje entre docentes, estudiantes y padres de familia?
 - Muy Frecuentemente
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca

8. ¿Considera que el uso del entorno virtual de aprendizaje mejora el desarrollo de comunidades de interaprendizaje entre docentes, estudiantes y padres de familia?
 - Muy importante
 - Importante
 - Moderadamente importante
 - De poca importancia
 - Sin importancia

9. ¿Qué nivel de conocimiento tiene usted en el manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?
 - Alto
 - Muy Alto
 - Bajo
 - Muy Bajo
 - Deficiente

10. ¿Desearía recibir una capacitación enfocada en el uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?
 - Si
 - No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	B	¿Con qué frecuencia integra las TIC de manera transversal en los procesos de enseñanza y evaluación?
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	B	¿Indique cuál es su nivel de conocimiento en el manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?
10	E	E	B	¿Desearía recibir una capacitación acerca del uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?

Observaciones generales

Tiene un hilo conductor adecuado

José Antonio Quiña Mera

JOSE ANTONIO QUIÑA MERA
QUIÑA MERA

Firmado digitalmente por
JOSE ANTONIO QUIÑA MERA
Fecha: 2021.02.08 07:32:31
+05'00'

Magister en Ingeniería de Software



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	B	El encuestado es parte de la muestra para levantar información de la investigación
2	E	E	B	Considere <u>las formulación correcta</u> de las dos últimas opciones de respuesta
3	E	E	B	Se refiere a una acción que debe realizar el encuestado no es pregunta...
4	E	E	B	No olvide tildar qué pregunta... EVA no se aplica
5	E	E	B	Tilde qué... cambiar aplica...
6	E	E	B	Recuerde el dilema para quien responde
7	E	E	B	Considere la sugerencia... Lo ideal sería vincular al padre de familia...
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones generales

En el instrumento las preguntas propuestas reflejan coherencia y pertinencia con el tema y los objetivos planteados para levantar la información respecto a la temática que trata la investigación.

Se han realizado sugerencias de forma en torno a la redacción de algunos ítems.

Datos del Validador

Milton Marino Mora Grijalva
C.C. 1002589453
Magíster en Pedagogía



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

virtual de aprendizaje Google Classroom?

- Sí
- No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada pregunta, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere.

Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem No.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones generales

Datos del Validador
Nombre y Apellido
Jesús Amayra

Firma

Título de formación de Posgrado
PhD. En Educación

Anexo 4: Encuesta para docente (antes)



Instituto de
Posgrado

Estimado docente de la Unidad Educativa Juan Pablo II, soy estudiante de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa del Instituto de Posgrado de la UTN. A continuación, solicito su colaboración para responder el presente instrumento, que tiene por objetivo conocer el uso y aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) impartidas por los docentes en las aulas, para mejorar significativamente la competencia digital “gestión de la información” emitida por la UNESCO.

Este instrumento permitirá el levantamiento de la información del trabajo de investigación del maestrante. La misma consta de 13 preguntas con una duración de aproximadamente 5 minutos.

La encuesta es anónima para garantizar la confidencialidad de los datos obtenidos en este proceso, la cual será utilizada sólo para fines académicos.

1. ¿Está usted de acuerdo en participar en la presente investigación?

- Si
- No

2. Edad

- 25 - 35
- 36 - 45
- 46 - 55
- 56 - 65

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

4. Nivel académico

- Tercer Nivel
- Cuarto Nivel

5. ¿Qué aspectos conoce acerca de la práctica profesional docente establecidos en el marco de competencias digitales de la UNESCO?

- Comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas
- Currículo y evaluación
- Pedagogía
- Aplicación de competencias digitales
- Organización y administración
- Aprendizaje profesional de los docentes
- Todas las anteriores
- Ninguna

6. Catalogue su nivel de conocimiento en el uso de entornos virtuales de aprendizaje.

- Muy Alto
- Alto
- Bajo
- Muy Bajo
- Deficiente

7. ¿Con qué frecuencia aplica los entornos virtuales de aprendizaje en su ejercicio docente?

- Muy Frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

8. ¿Con qué frecuencia emplea los entornos virtuales de aprendizaje para el proceso de evaluación?

- Muy Frecuentemente

- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

9. ¿Con qué frecuencia integra las TIC de manera transversal en el proceso de enseñanza y evaluación?

- Muy Frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

10. ¿Con qué frecuencia usa entornos virtuales de aprendizaje para establecer comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes?

- Muy Frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

11. ¿Considera que el uso del entorno virtual de aprendizaje mejora el desarrollo de comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes?

- Muy Frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

12. ¿Indique cuál es su nivel de conocimiento en el manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?

- Muy Alto
- Alto
- Bajo
- Muy Bajo
- Deficiente

13. ¿Desearía recibir una capacitación acerca del uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom?

- Totalmente seguro
- Seguro
- Inseguro
- Algo inseguro
- Nada seguro

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5: Encuesta para docente (después)

1- ¿Qué aspectos conoce acerca de la práctica profesional docente establecidos en el marco de competencias digitales de la UNESCO?

Comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas

Currículo y evaluación

Pedagogía

Aplicación de competencias digitales

Organización y administración

Aprendizaje profesional de los docentes

Todas las anteriores

Ninguna

2- ¿Con qué frecuencia aplica los entornos virtuales de aprendizaje en su ejercicio docente?

Muy Alto

Alto

Bajo

Muy Bajo

Deficiente

3- ¿Con qué frecuencia emplea los entornos virtuales de aprendizaje para el proceso de evaluación?

Muy Frecuentemente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Nunca

4- ¿Con qué frecuencia integra las TIC de manera transversal en el proceso de enseñanza y evaluación?

Muy Frecuentemente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Nunca 0

5- ¿Con qué frecuencia usa entornos virtuales de aprendizaje para establecer comunidades de interaprendizaje entre docentes, estudiantes?

Muy Frecuentemente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Nunca

6- ¿Considera que el uso del entorno virtual de aprendizaje mejora el desarrollo de comunidades de interaprendizaje entre docentes y estudiantes?

Muy Importante

Importante

Moderadamente importante

De poca importancia

Sin importancia 0

7- Indique cuál es su nivel de conocimiento en el manejo del entorno virtual de aprendizaje

Google Classroom

Muy Alto

Alto

Bajo

Muy Bajo

Deficiente

8- ¿Considera usted que la capacitación recibida en Google Classroom le brinda herramientas tecnológicas para mejorar su competencia digital Gestión de la Información?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

Anexo 6: Propuesta

**C
L
A
S
S
R
O
O
M**

UTN
IBARRA - ECUADOR

Instituto de
Posgrado

**GUÍA INTERACTIVA PARA EL MANEJO DEL
ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE
GOOGLE CLASSROOM**



**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

Autor: Guerrero Sánchez Aura Yesenia
Director: Msc| Quiña Antonio

INTRODUCCIÓN

La presente guía interactiva de conocimientos relacionada con el uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom está orientada a docentes que deseen actualizar sus conocimientos e implementar la competencia digital gestión de la información en su currículo, además se pretende mejorar el dominio de dicho entorno para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la nueva era tecnológica.

Este recurso educativo contiene temas que deben ser tomados en cuenta para realizar la aplicación de la herramienta en las horas académicas y en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el proceso de formación es de carácter práctico por lo que el docente debe realizar actividades con los estudiantes. La propuesta de actividades a desarrollarse fomenta el trabajo colaborativo y cooperativo entre docente y estudiante con lo cual se pretende que este nuevo conocimiento sea de ayuda para que el docente pueda fomentar la criticidad y el interés en sus horas de clase, Además, para una mejor comprensión se presenta modelos ilustrativos que sirven de guía.

OBJETIVO DE LA GUÍA INTERACTIVA

Formar y sensibilizar a los docentes, mediante conocimientos resumidos y actualizados sobre el entorno virtual del aprendizaje Google Classroom, para formar conocimientos que permitan mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y la comunicación interactiva de docentes y estudiantes.

INSTRUCCIONES PARA EL USO ADECUADO DE LA GUÍA

Este recurso educativo es un material de apoyo para los docentes de la nueva era digital ya que en la actualidad y debido al confinamiento causado por el COVID 19 el ejercicio profesional docente debe estar estrechamente relacionado con el uso y manejo de los entornos virtuales de aprendizaje, por tal motivo la información aquí expuesta está enfocada principalmente en el uso del entorno virtual de aprendizaje Google Classroom.

Las técnicas y procesos que se usarán en este proceso de formación son seleccionadas por su funcionalidad para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la competencia digital gestión de la información.

La guía interactiva está dividida en 5 secciones, cada una de ellas cubre un área temática específica de las funcionalidades del entorno virtual Google Classroom, cada sección de la guía proporciona información actualizada.

Los lectores de este documento deben iniciar con la lectura del objetivo el mismo que da a conocer cuál es su proyección y enfoque dentro del nuevo modelo educativo, Además, debe existir la colaboración activa de todos los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Pablo II.

CONTENIDO DE LA GUÍA

Unidad 1: Aspectos importantes de Google Classroom.

Unidad 2: Acceso a Google Classroom.

Unidad 3: Creación de cursos, asignaturas y unidades o módulos

Unidad 4: Asignación de usuarios

Unidad 5: Aplicación de evaluaciones online

UNIDAD N°1

ASPECTOS IMPORTANTES DE GOOGLE CLASSROOM



CONTENIDO

- 1.1 ¿Qué es Google Classroom?
- 1.2 Beneficios de Google Classroom.
- 1.3 Requisitos para obtener un aula virtual Google Classroom.
- 1.4 Actividad de Aprendizaje.

1.1 ¿Qué es Google Classroom?



Google Classroom es uno de los entornos virtuales más conocidos y usados por docentes de la nueva era digital ya que permite gestionar el aprendizaje online, el aprendizaje presencial o a su vez el aprendizaje mixto, además este entorno virtual ofrece variedad de herramientas que hacen del proceso de enseñanza algo diferente y distinto.

Este EVA es un espacio gratuito tanto para docentes y estudiantes, Google Classroom es un servicio web desarrollado por Google para mejorar el proceso educativo.

1.2 Beneficios de Google Classroom.

- Mejora el trabajo del docente en el proceso de envío de actividades y tareas a los estudiantes mediante el uso e implementación de un calendario virtual donde puede dar a conocer la fecha de evaluaciones y exámenes.
- Puede realizar y agendar clases virtuales mediante la herramienta Google Meet.
- Es un entorno virtual de aprendizaje que puede estar disponible en un computador como en un dispositivo móvil (celular).
- Ayuda a optimizar el tiempo para que el docente pueda organizarse de mejor manera y facilite la interacción con sus estudiantes.
- Permite crear comunidades de interaprendizaje.

1.3 Requisitos para obtener un aula virtual Google Classroom.

- Disponer de un computador o dispositivo móvil (celular).



- Tener una cuenta de correo electrónico vinculado a Google ejemplo:

yesenia1992@gmail.com



- Usar cualquier navegador de su preferencia.



1.4 Actividad de Aprendizaje.

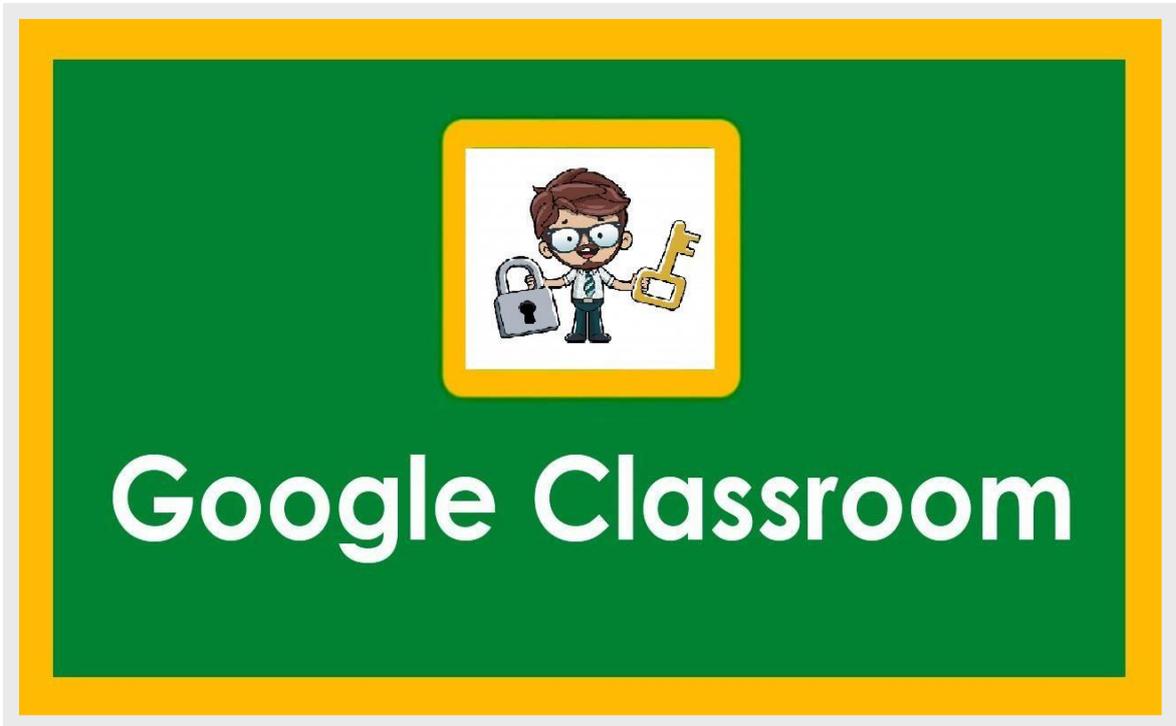


Tarea N° 1

- Realizar una lectura de análisis esta unidad de trabajo.

UNIDAD N°2

ACCESO A GOOGLE CLASSROOM



BIENVENIDO A UN ENTORNO VIRTUAL AMIGABLE

CONTENIDO

- 2.1 Crear una cuenta de correo electrónico en Gmail.
- 2.2 Acceder a tu Aula Virtual desde la web.
- 2.2 Acceder a tu Aula Virtual desde un dispositivo móvil.
- 2.3 Actividad de aprendizaje.

2.1 Crear una cuenta de correo electrónico en Gmail.

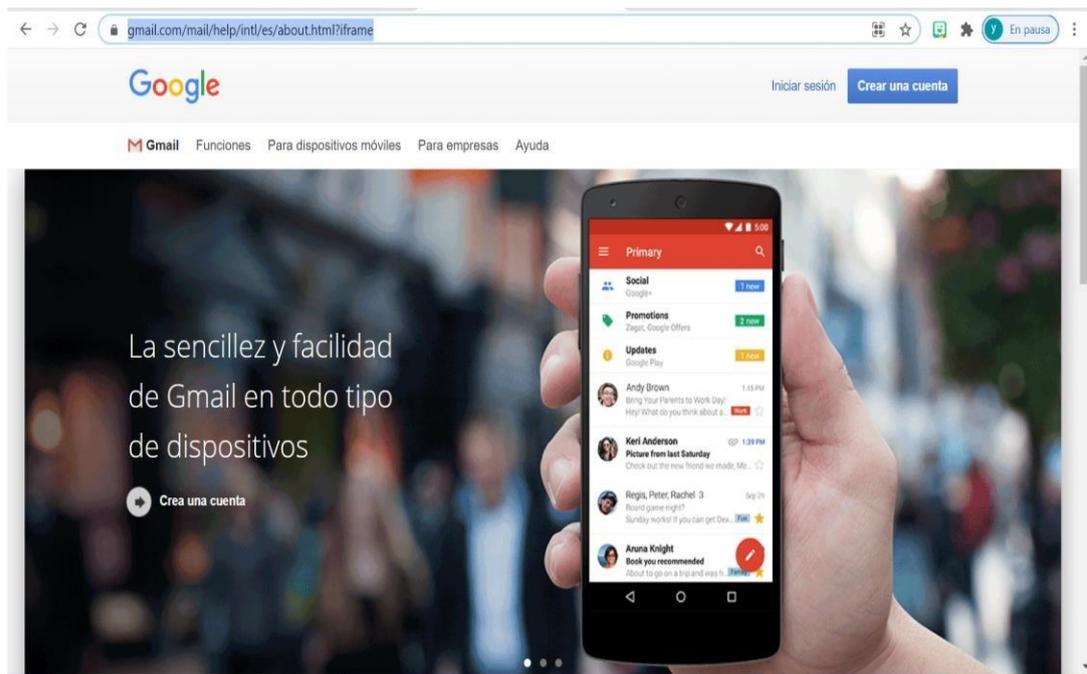
Para crear un correo electrónico en Gmail los siguientes pasos:

- Acceder a un navegador de tu preferencia.



- Crear una cuenta de correo electrónico en Google dirigiéndose al siguiente sitio:

<https://www.gmail.com/mail/help/intl/es/about.html?iframe>

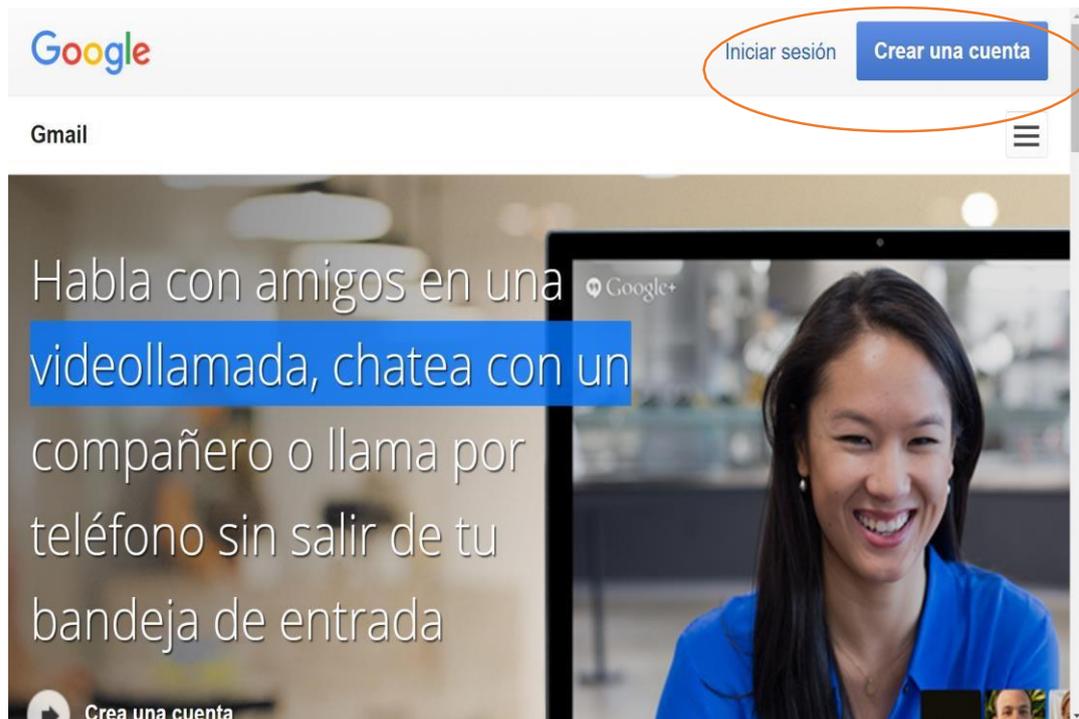


- Iniciar sesión o crear cuenta de correo electrónico.

Al ubicarse en esta pantalla podemos observar dos opciones:

Iniciar sesión: En esta pestaña podemos iniciar una sesión con una cuenta de correo que ya esté en uso pero que sea del dominio de Google es decir **Gmail**.

Crear cuenta: Este apartado nos permitirá crear una cuenta de correo electrónico para poder hacer uso de los beneficios que nos ofrece Google.



- Luego dar un clic en la pestaña **Crear una cuenta**  y llenar la información requerida para la creación del correo electrónico como lo muestra en la siguiente imagen y damos clic en **siguiente**.

Es necesario llenar la siguiente información:

Nombre y Apellido: Estos datos para mayor seguridad puede optar por poner nombres ficticios.

Nombre del usuario: Este dato puede ser un dato personal o puede crear con un sobrenombre de su elección o puede elegir el que el servicio ofrece.

Contraseña: Las claves de seguridad o contraseñas deben ser con caracteres extensos para evitar el hackeo de información.

Google

Crea una cuenta de Google

Ir a Gmail

Nombre Apellidos

Nombre de usuario

Puedes utilizar letras, números y puntos

Disponibles: **yeseniaguerrerosanchez798**
yg1813937 yeseniaguerrero754

Contraseña Confirmación

Utiliza ocho caracteres como mínimo con una combinación de letras, números y símbolos

Mostrar contraseña

[Prefiero iniciar sesión](#)



Una cuenta. Todo Google a tu disposición.

- Luego de dar clic en **siguiente** el sistema nos dirige a una nueva ventana donde debemos otorgar información al servidor para que en lo posterior recibamos las notificaciones de ingreso al dispositivo móvil o recuperar la contraseña a un correo opcional como puede ser **Hotmail o Yahoo**.

Te damos la bienvenida a Google

 yeseniaguerrerosanchez1992@gmail.com



Utilizaremos tu número para proteger la cuenta, pero no lo mostraremos a otros usuarios.

Dirección de correo electrónico de recuperación (o...

La usaremos para mantener tu cuenta protegida

Día Mes Año

Tu fecha de nacimiento

Sexo

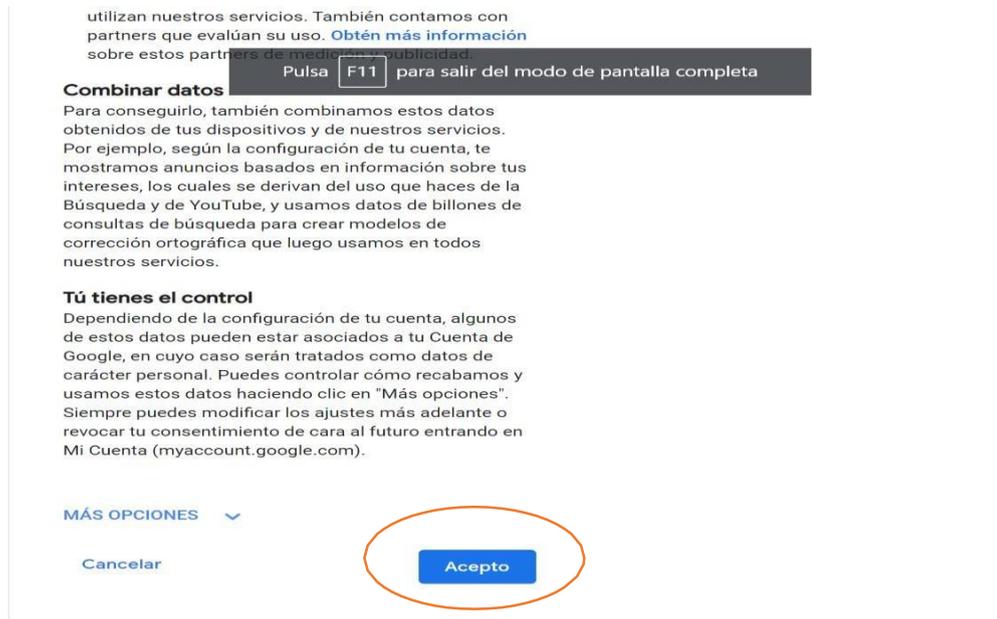
[Por qué pedimos esta información](#)

[Atrás](#)

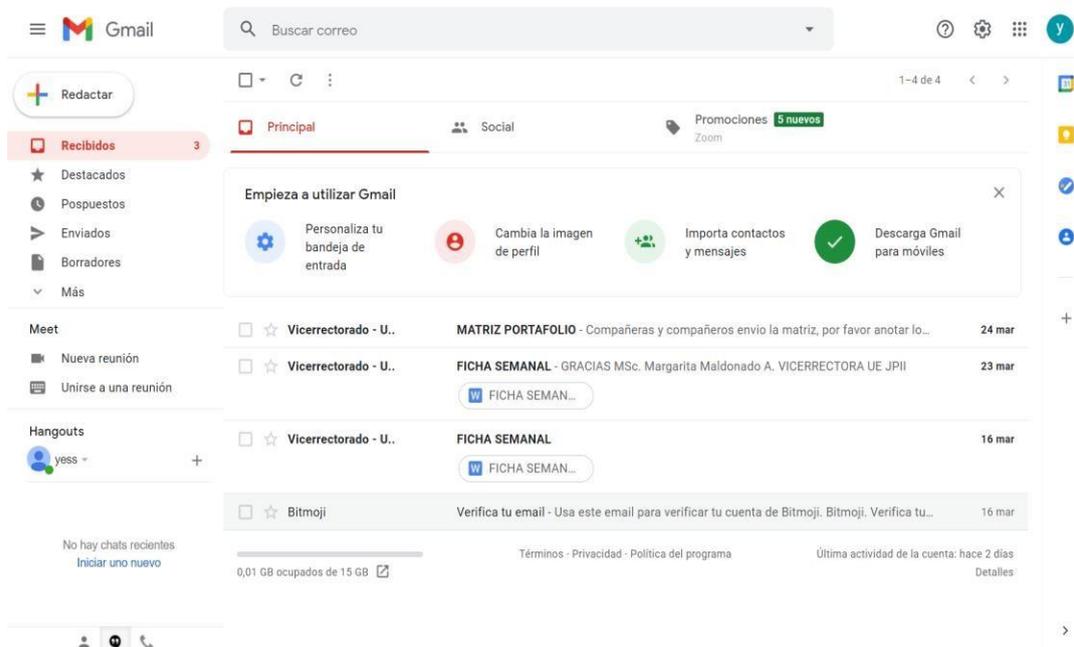


Tu información personal es privada y está protegida

- Aceptamos términos y condiciones que nos indica el servidor y damos clic en **Aceptar**. Como muestra en la imagen.



- Después de este proceso se podrá visualizar el entorno de nuestro correo electrónico.



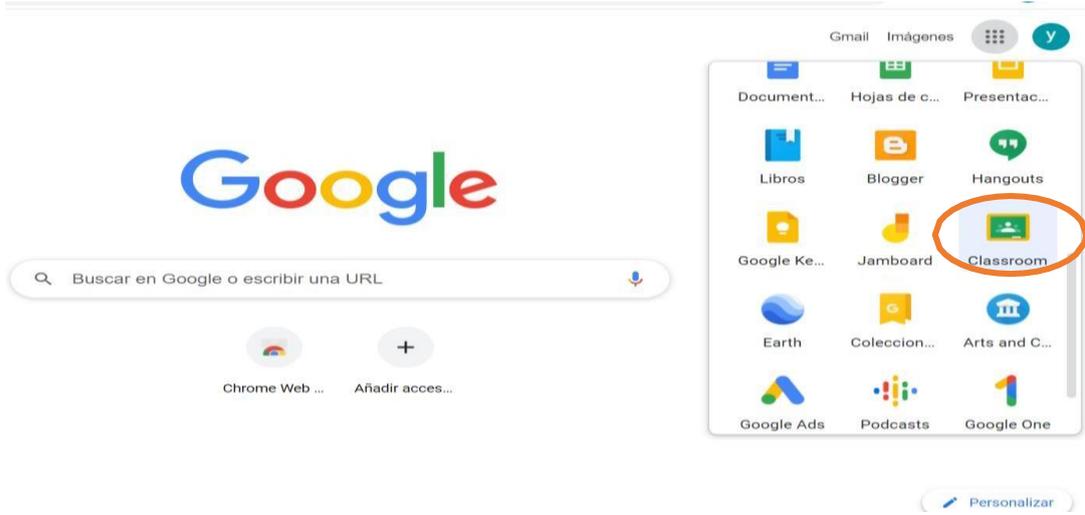
2.2 Acceder a tu Aula Virtual desde la web.

Después de crear la cuenta de correo electrónico para poder acceder al entorno de Google Classroom se debe seguir las siguientes instrucciones:

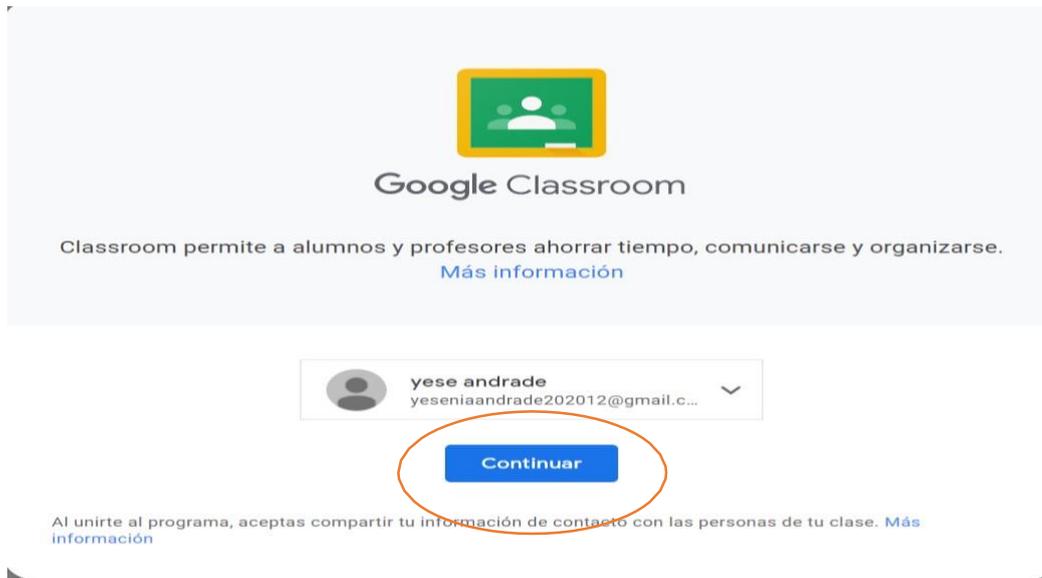
- En la parte superior derecha de la pantalla del correo electrónico se encontrará el siguiente icono.



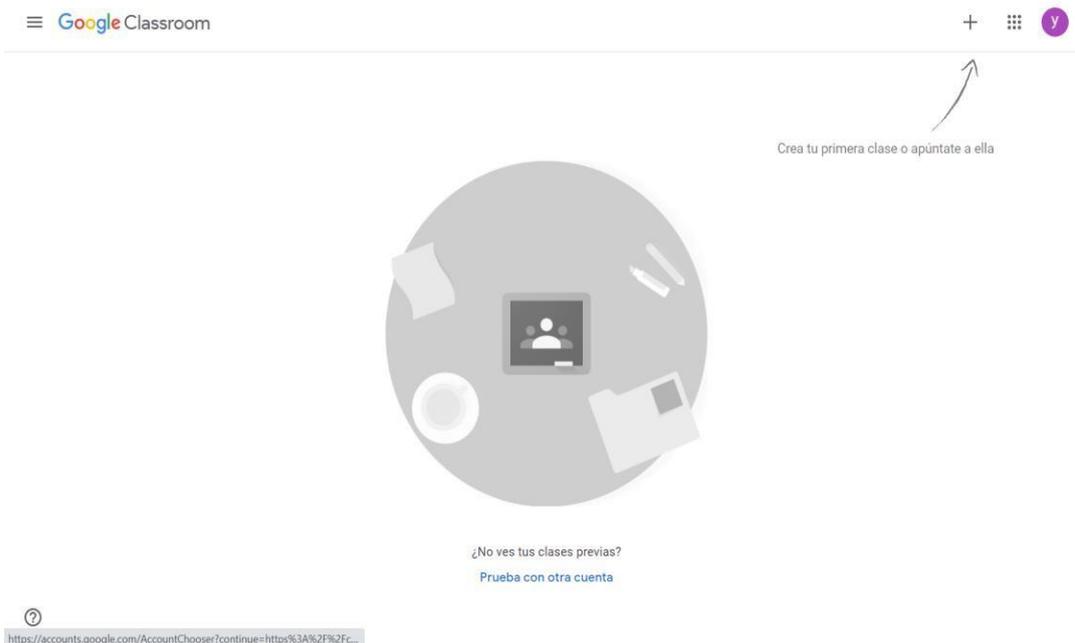
- Después de identificar el icono indicado debe dar un clic para que se despliegue todas las aplicaciones que ofrece Google como lo puede visualizar en la imagen anterior.
- Seguido de esta acción se debe buscar entre las ampliaciones el icono específico de Google Classroom como lo indica la imagen.



- Dar un clic en el icono indicado y el sistema de Google Classroom presenta la siguiente pantalla, donde debemos ubicar el cursor en **Continuar** y dar un clic.



- Después de esta acción el sistema de Google ya presenta la primera interfaz del entorno virtual Google Classroom cómo se puede observar en la siguiente imagen.



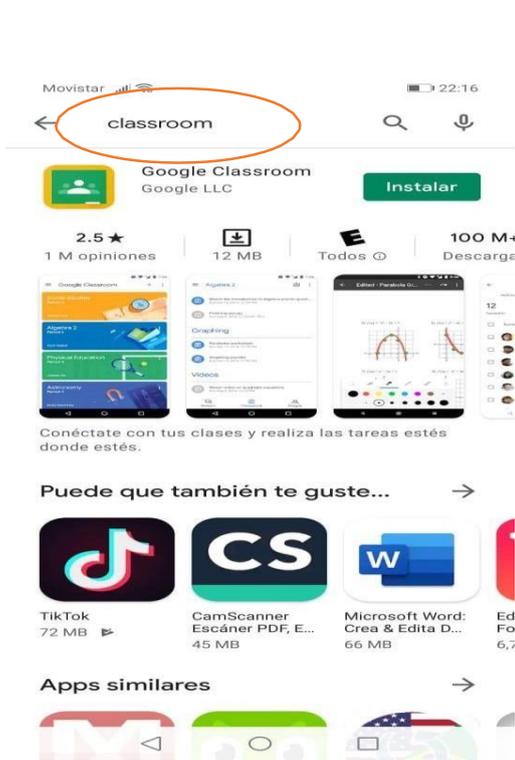
2.3 Acceder a tu Aula Virtual desde un dispositivo móvil

Para acceder a Google Classroom desde un dispositivo móvil es necesario seguir los siguientes pasos:

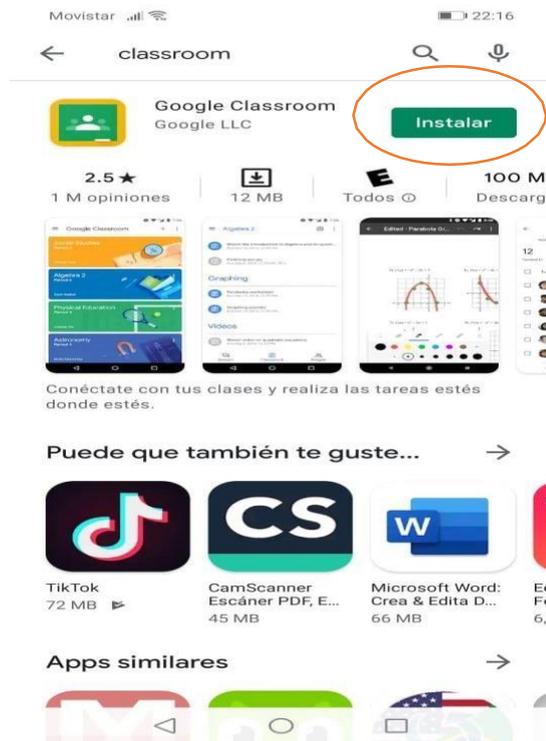
- Identificar el ícono de la tienda o **Play Store**  en nuestro dispositivo móvil luego digitar el nombre de la aplicación y proceder a instalar.



- Abrir la tienda de aplicaciones **Play Store** y en la parte superior de la pantalla se debe digitar el nombre de la aplicación en este caso **Google Classroom o Classroom.**



- Seguido de esto el dispositivo móvil indicará el icono de la aplicación y en el lado derecho del teléfono aparecerá la opción de **instalar** y se procede a realizar la acción.



- Después del proceso de instalación de la aplicación se debe **aceptar los términos** para elegir el correo electrónico como se muestra en la sub-pantalla o ingresar otra cuenta de Gmail con la que se desee iniciar y presionar en **comenzar**



- Finalmente se podrá observar en la pantalla del dispositivo móvil una interfaz similar a la que se presenta cuando se realiza el ingreso por la web.



2.4 Actividad de aprendizaje.

Tarea N° 2

- Crear la cuenta de correo electrónico en **Gmail**.
- Acceder al entorno virtual Google Classroom desde la **web** y desde el **dispositivo móvil**.
- Solicitar a los estudiantes de su curso la creación del correo electrónico en **Gmail**, para realizar este proceso puede usar esta unidad de trabajo enviando a su grupo de trabajo.



UNIDAD N°3

CREACIÓN DE CURSOS, ASIGNATURAS Y UNIDADES O MÓDULOS



COMIENZA TU EXPERIENCIA CON GOOGLE CLASSROOM

CONTENIDO

- 3.1 Crear curso y asignatura en Google Classroom.
- 3.2 Personalizar el espacio de Google Classroom.
- 3.3 Funcionalidades del panel principal.
- 3.4 Planificación de una clase en Google Classroom.
- 3.5 Crear un encuentro virtual con Meet.**
- 3.6 Actividad de aprendizaje.

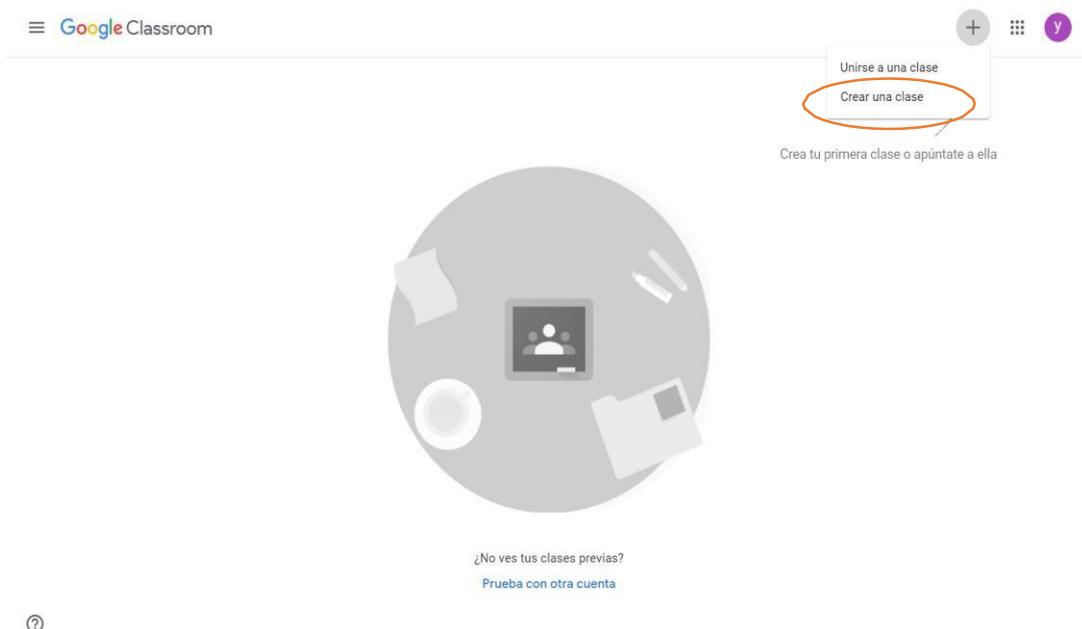
3.1 Crear curso y asignatura en Google Classroom.

Para iniciar con la creación de un curso y la asignatura del mismo debe realizar las siguientes acciones:

- En la primera interfaz que indica el entorno virtual Classroom se puede observar un icono de la



- Después de dar clic en el icono + se puede visualizar el siguiente cuadro de diálogo donde el docente debe elegir **crear una clase**



- Seguido de dar clic en **crear clase** el sistema presenta un cuadro de diálogo de los términos y condiciones del uso de la plataforma, el docente debe dar un **visto** o aprobación de los términos y poner **continuar** como se muestra en la imagen.

¿Usas Classroom en un centro educativo con alumnos?

Si es así, el centro debe crear una cuenta gratuita de [Google Workspace for Education](#) para que puedas usar Classroom. [Más información](#)

Google Workspace for Education permite a los centros decidir qué servicios de Google pueden usar sus alumnos y ofrece un nivel mayor de [privacidad y seguridad](#), que tan importantes son en el entorno educativo. Los alumnos no pueden usar Google Classroom en un centro educativo con una cuenta personal.

He leído y entiendo el aviso anterior; no uso Classroom en un centro educativo con alumnos

Volver **Continuar**

- Después de este proceso el docente deberá llenar los siguientes datos para la creación del curso con el nombre de la clase, sección, materia y aula, dar clic en **crear**.

Crear una clase

Nombre de la clase (obligatorio)
Curso de formación docentes

Sección
Vespertina

Materia
Google Classroom

Aula
A

Cancelar **Crear**

- Luego de llenar los campos requeridos se puede visualizar que la clase está creada y se presenta de la siguiente manera.



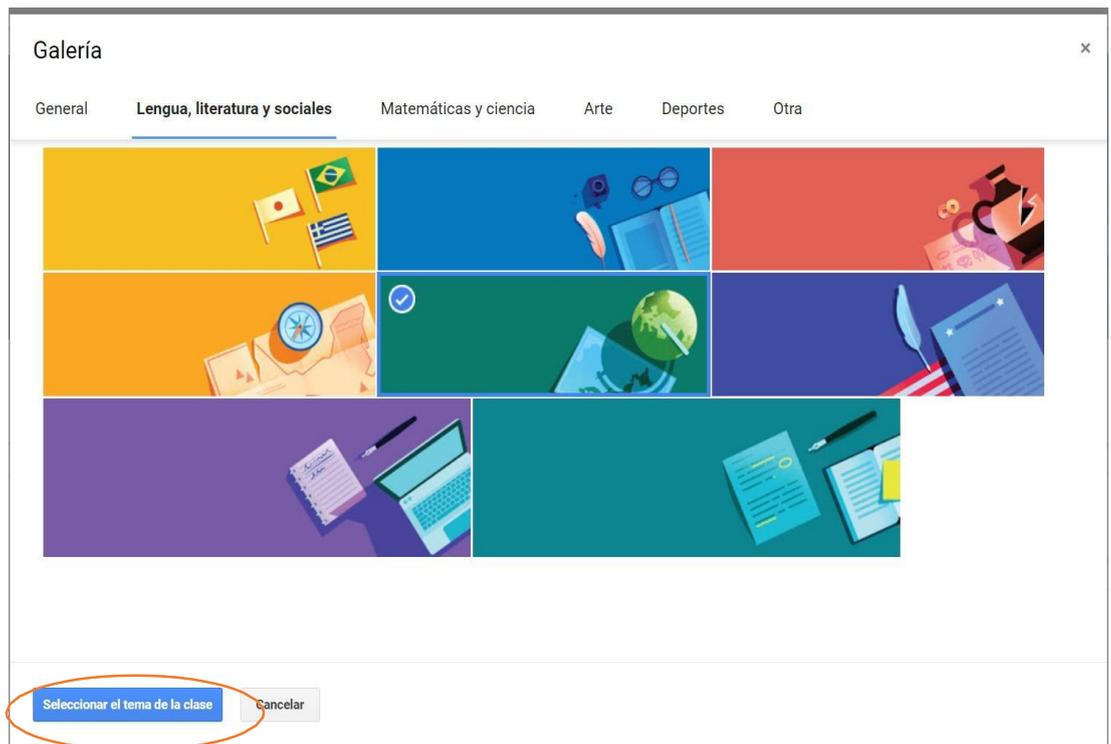
3.2 Personalizar el espacio de Google Classroom.

Cuando el curso y asignatura esté listo el docente puede proceder a personalizar el espacio de las 2 siguiente manera:

- Seleccionar tema.



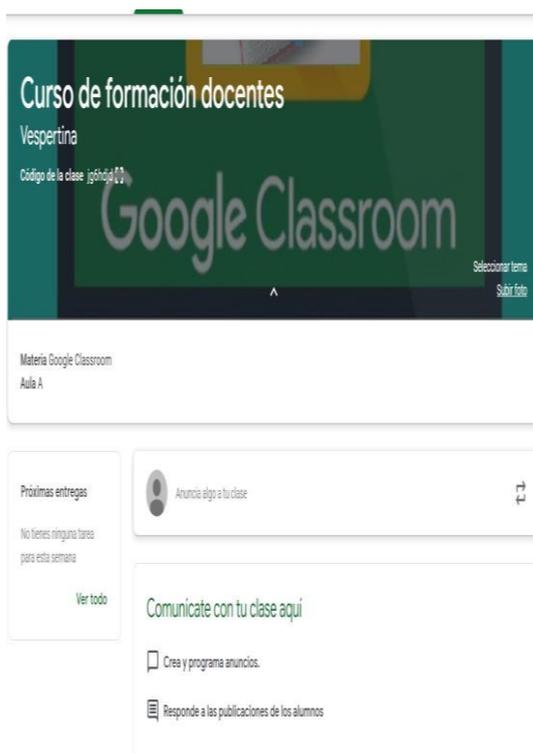
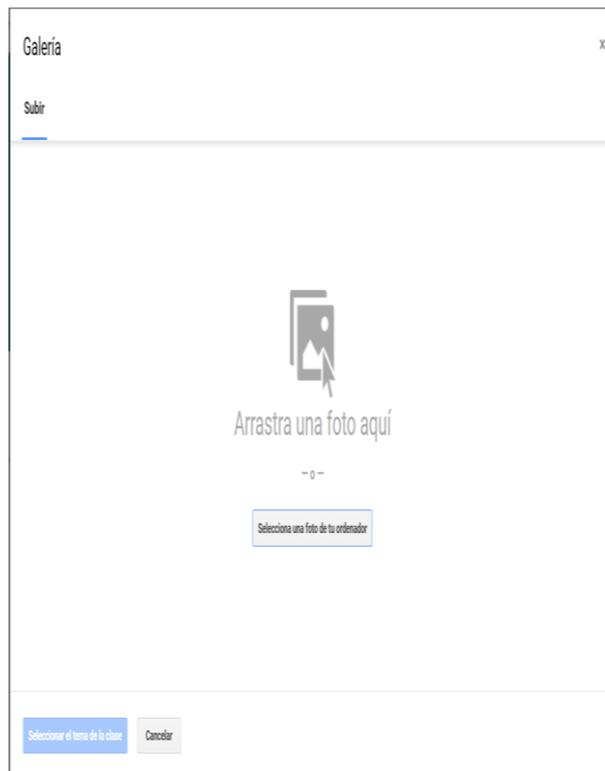
Luego de dar clic en este espacio el sistema nos brinda una serie de fondos que se puede seleccionar de acuerdo a la asignatura, dar un clic en **seleccionar tema de clase**, como lo muestra la imagen.



➤ Subir foto



En el espacio de subir foto se puede elegir una foto desde el ordenador como lo muestra en la imagen.



3.3 Funcionalidades del panel principal.

En la siguiente interfaz se podrá visualizar todas las funcionalidades que nos ofrece Google Classroom para crear una clase virtual.

1. **Tablón:** Es la sección que permite personalizar el entorno de la clase.
2. **Trabajo de clase:** En este apartado el docente planifica sus clases por temas, módulos o unidades de trabajo.
3. **Personas:** Este espacio permite crear comunidades de interaprendizaje es decir ingresar o matricular a los estudiantes y docentes.
4. **Calificaciones:** En este ícono el docente asigna las calificaciones de la asignatura.



Ajustes de Clase: En este espacio el docente puede dar algunos cambios a su clase como por ejemplo el detalle de clase, generar el código o enlace del aula virtual y algunos aspectos de la calificación de notas.



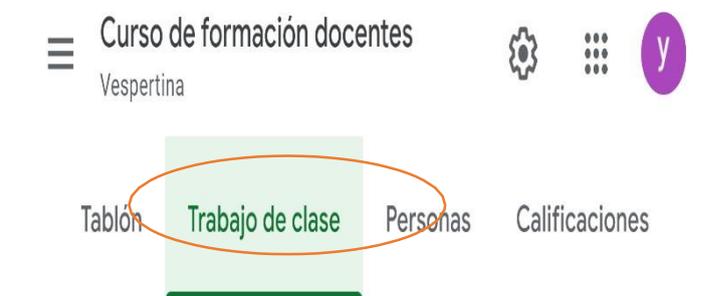
3.4 Planificación de una clase en Google Classroom.

En la funcionalidad **Trabajo de Clase** el docente podrá planificar toda su clase virtual aquí asignará el tema de clase, tareas, materiales o recurso, entre otros.

Tema: Unidades o módulos de trabajo.

Para diseñar o planificar la clase por unidades o módulos se debe realizar las siguientes indicaciones:

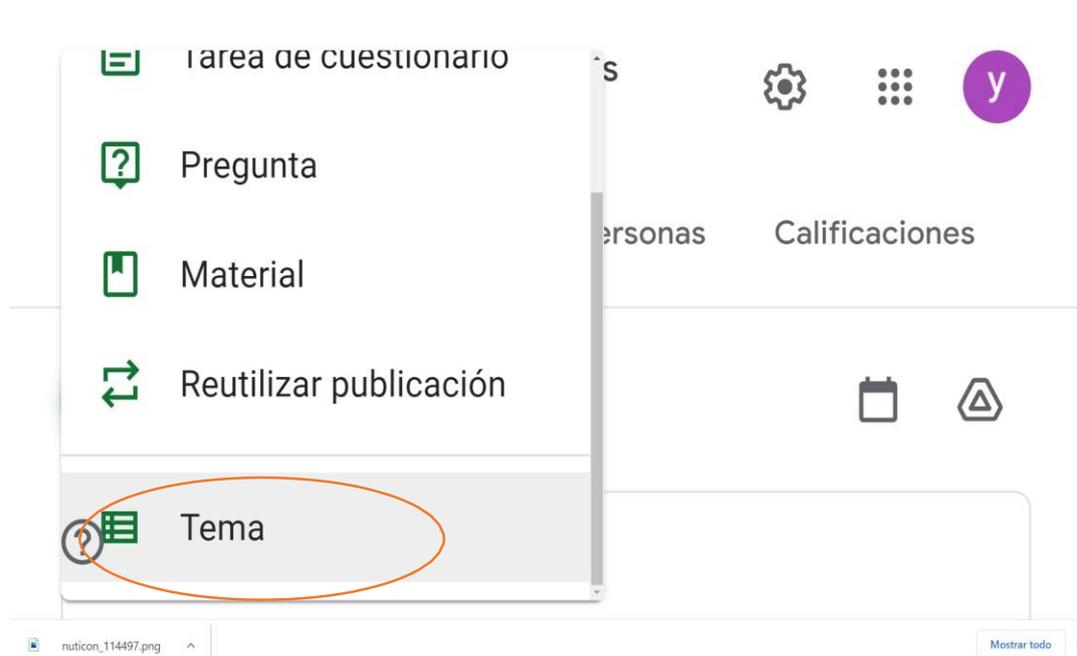
- Ubicarse en la funcionalidad



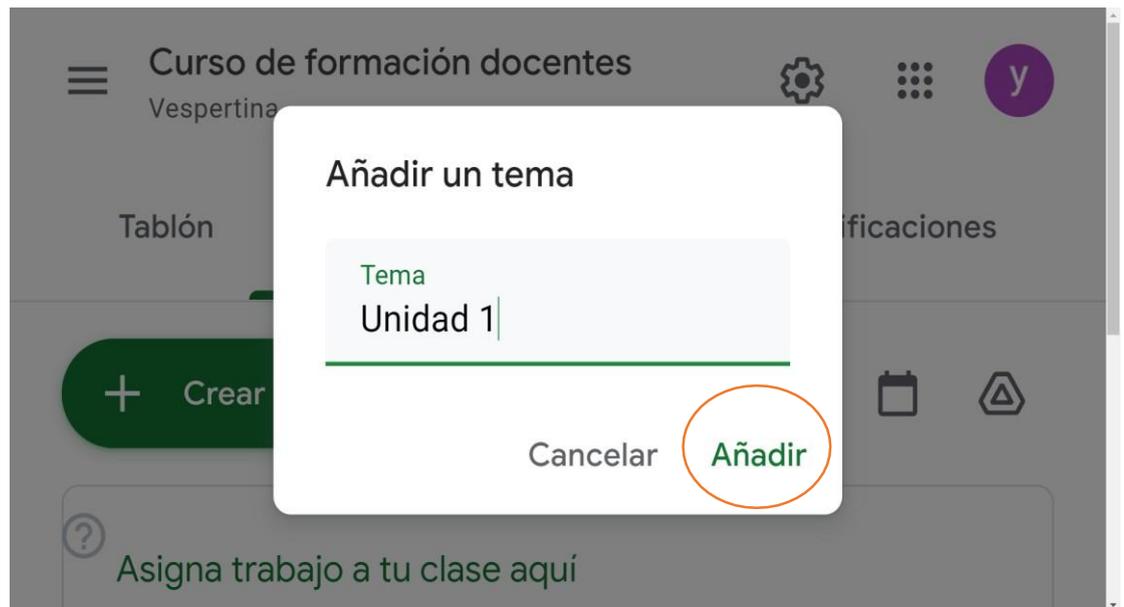
- Luego ubicarse en el botón **crear** para empezar la planificación de la asignatura.



- Para asignar unidades o lecciones debemos dirigirnos al apartado **Tema**.



- Al dar un clic en esta opción se despliega una sub pantalla donde se debe asignar el tema en este caso se ubicó Unidad 1 y presionar **Añadir**.

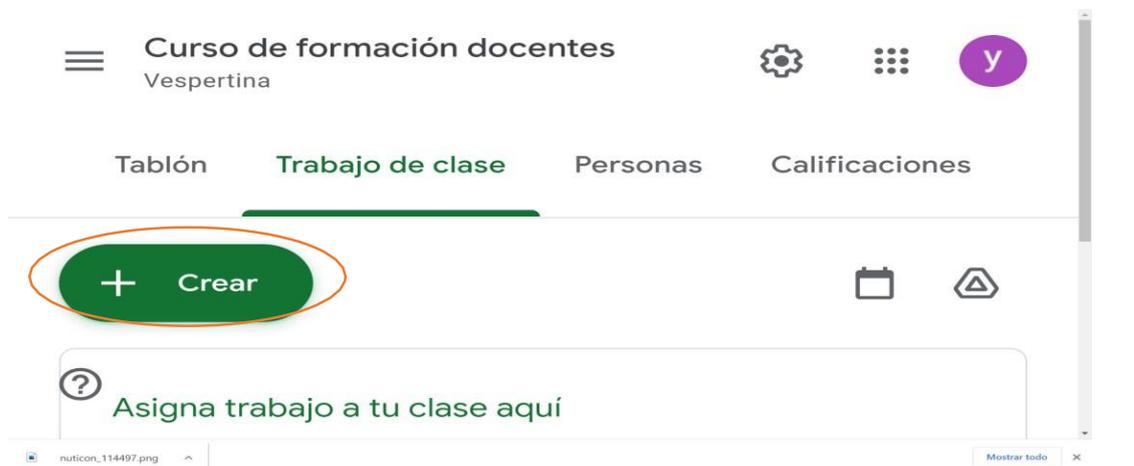


Nota: En este apartado el docente decide cómo estructurar su asignatura ya que lo puede elaborar por unidades de estudio, lecciones, módulos, niveles, proyectos escolares, entre otros.

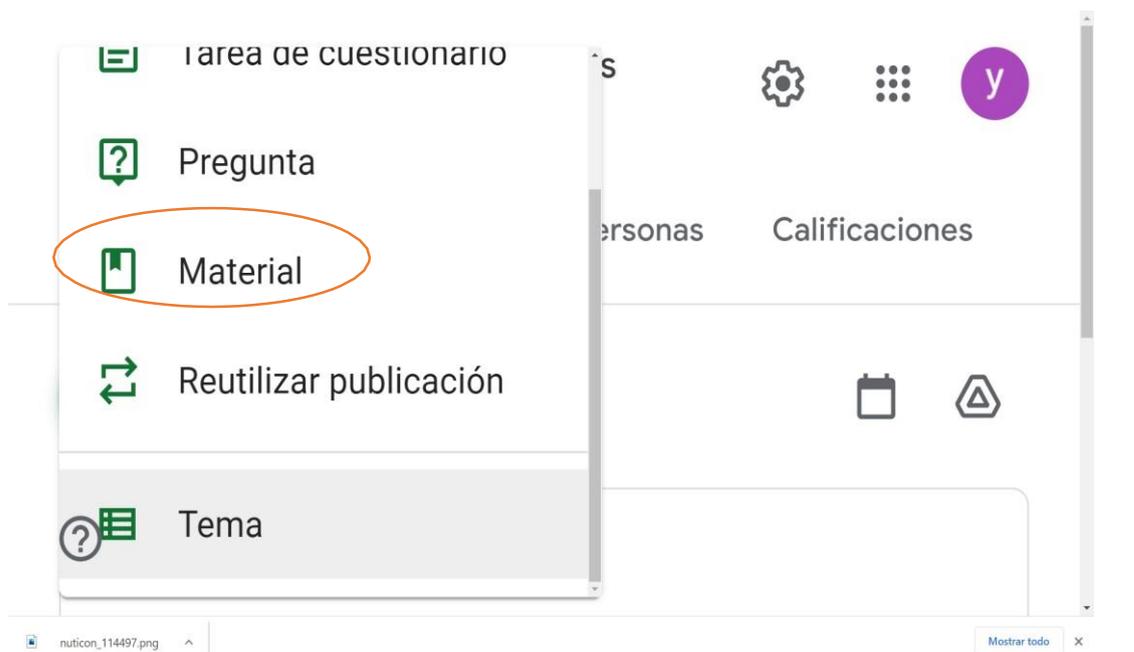
Materiales o recursos

Para añadir los materiales o recursos de la clase se debe realizar los siguientes pasos:

- Ubicarse en la funcionalidad **Curso de formación docentes** Vespertina   
- 
- Tablón **Trabajo de clase** Personas Calificaciones
- Luego ubicarse en el botón **Crear**



- En el cuadro de diálogo se debe elegir el botón **Material**.



- Después de realizar esta acción, el docente debe llenar los siguientes campos y subir el recurso desde su computador o desde el espacio de Drive de Google como se muestra en las imágenes.
- Finalmente se da un clic en **publicar**.

Material Guardado **Publicar**

Título: Guía Google Classroom

Descripción (opcional): El material expuesto servirá para toda la formación de curso de actualización de conocimientos.

Para: Curso de for... Todos los al...

Tema: Sin tema

Añadir + Crear

- Google Drive
- Enlace
- Archivo
- YouTube

Material **Publicar**

Título: Guía Google Classroom

Descripción (opcional): El material expuesto servirá para toda la formación de curso de actualización de conocimientos.

Para: Curso de for... Todos los al...

Tema: Sin tema

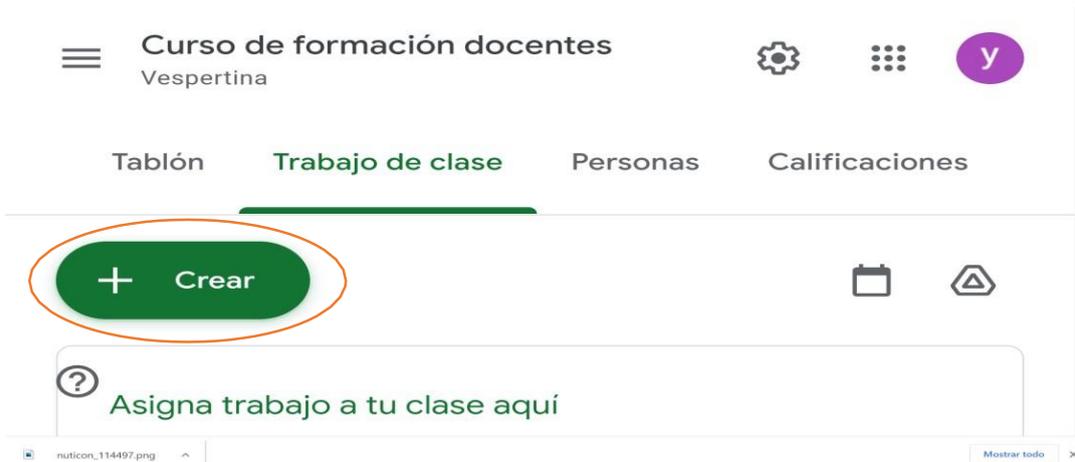
Añadir + Crear

GUIA GOOGLE CLASSROOM.docx Word

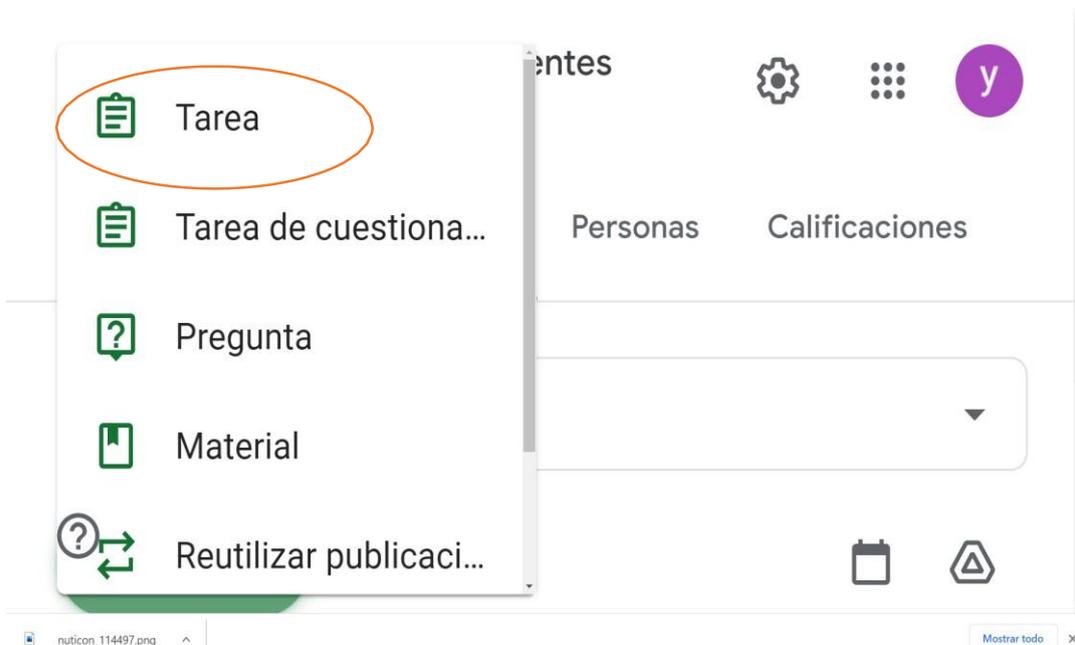
- ✓ **Añadir:** En esta opción el docente puede añadir recursos multimedia como videos desde Youtube o subir enlaces de algún documento de interés para la materia, además puede usar los recursos que están ubicados en el apartado de Google Drive.
- ✓ **Crear:** Se puede elaborar documentos, presentaciones y hojas de cálculo Excel.

Tareas

- Ubicarse en la funcionalidad  Curso de formación docentes Vespertina   
- Luego ubicarse en el botón **cr** 



- En el cuadro de dialogo se debe elegir el botón **Tarea**.



- Al dar clic en tarea se despliega un sub-pantalla donde el docente debe llenar los campos de la tarea a asignar, estos campos permiten ubicar una puntuación a la tarea, habilitar la fecha, y subir una rúbrica de evaluación y finalmente ubicarse en **crear tarea**. **Mirar la Imagen**

Tarea Guardar

Título
Tarea 1

Instrucciones (opcional)
Realizar una lectura de análisis y comprensión de esta unidad.
Ingresa al siguiente enlace <https://www.goconqr.com/es>
Elaborar un mapa de ideas en la herramienta gconqr sobre el tema "Aspectos importantes de Google Classroom.

Añadir + Crear

Para
Todos los al...

Puntos
10

Fecha de entrega
mié, 31 mar 23:59

Tema
Unidad 1

Rúbrica
+ Rúbrica

Nota: El apartado rúbrica permite elaborar una guía de evaluación con la cual el docente

calificará las tareas y el estudiante tendrá un informe detallado cómo elaborar dicha actividad, esta guía la puede crear o usar una guía que ya esté estructurada, para lo cual debe tomar en cuenta que debe estar en su ordenador o subidas a Google Drive.

Curso de formación docentes Vespertina

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

+ Crear Google Calendar Carpeta de Drive de la clase

Todos los temas

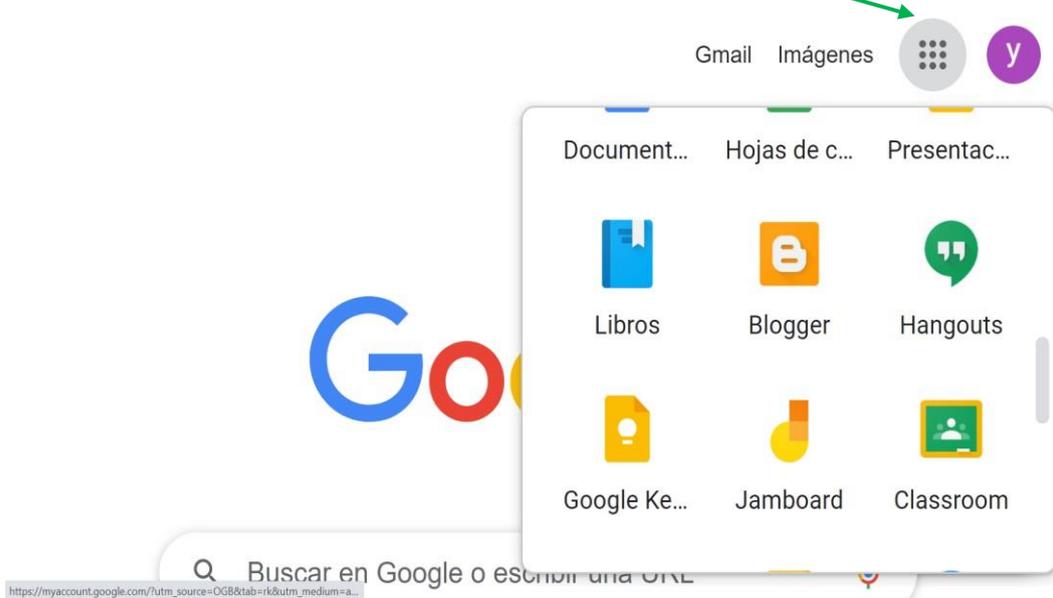
Unidad 1

Tarea 1 Fecha de entrega: 31 mar 2...

Guia Google Classroom Publicado el 1:58

Classroom permite al docente incorporar a las tareas, actividades o talleres de la asignatura una variedad de recursos multimedia, herramientas web 2.0 que le permite al estudiante aprender de una manera lúdica.

Al ser miembros de la **G-Suit de Google** el docente dispone de variedad de recursos para incorporar a sus clases. Mira las imágenes.



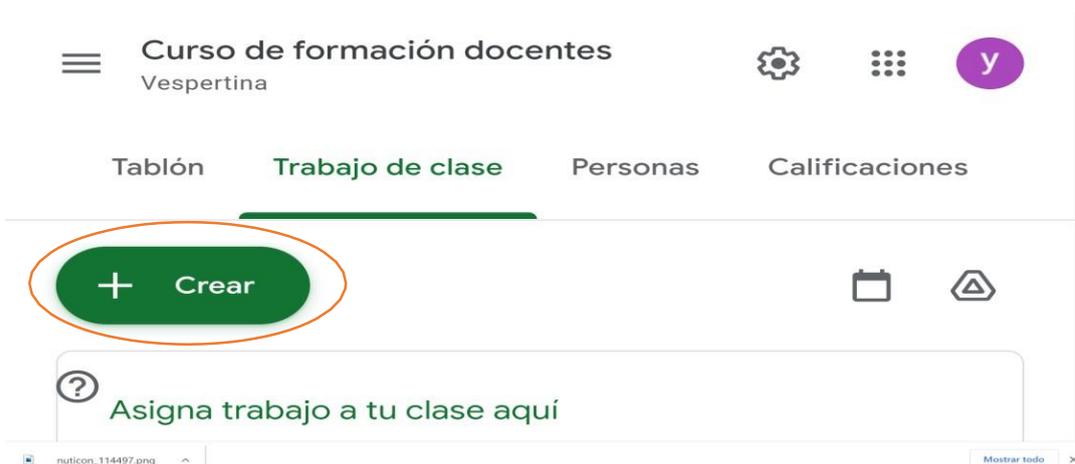
Preguntas para valoración de la clase.

- Ubicarse en la funcionalidad

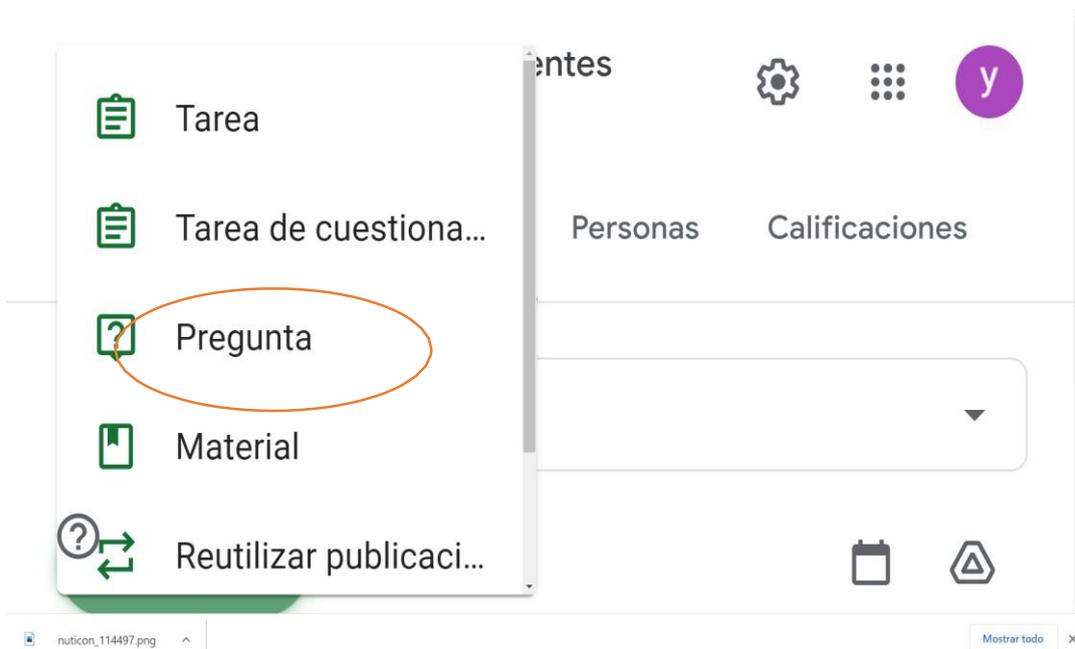


- Luego ubicarse en el botón **cr**

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones



- En el cuadro de diálogo se debe elegir el botón **Preguntas.**



- Al dar clic en preguntas se despliega una sub-pantalla donde el docente debe llenar cada uno, estos campos permiten ubicar la pregunta, tipo de respuesta, instrucciones puede ubicar puntuación o no y habilitar fecha y finalmente ubicarse en **preguntar**.

Mirar Imagen

Guardado Preguntar

Pregunta
¿Cuál es el nivel de importancia que le daría usted a este tipo de formaciones?

Varias opciones

Para
Curso de for... Todos los al...

Puntos
Sin calificar

Fecha de entrega
mié, 31 mar

Tema
Unidad 1

Los alumnos pueden ver un resumen de la clase

Añadir + Crear

nuticon_114497.png Mostrar todo

Curso de formación docentes Vespertina

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

+ Crear Google Calendar Carpeta de Drive de la clase

Todos los temas

Unidad 1

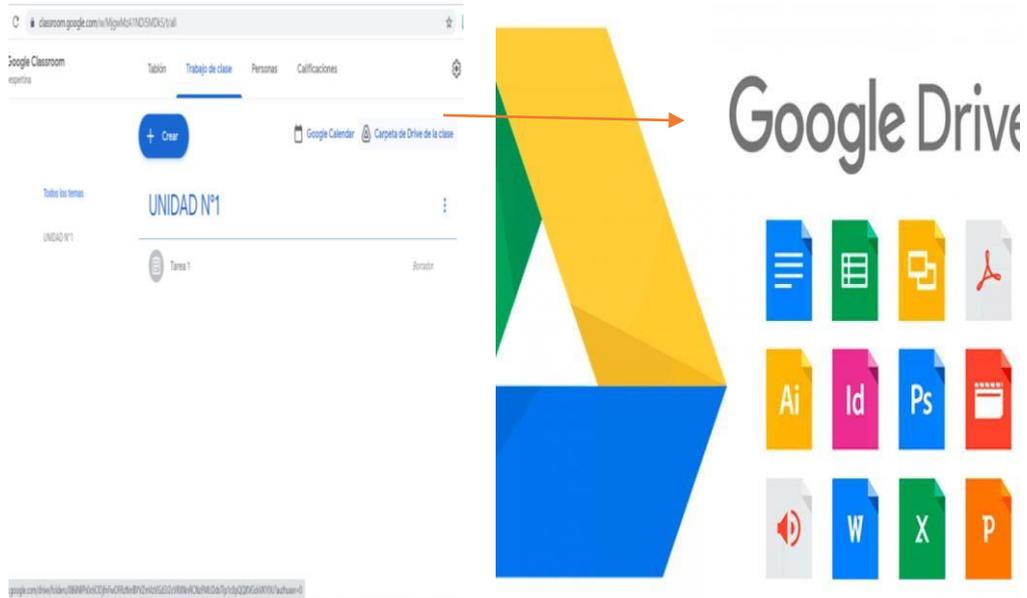
¿Cuál es el nivel de importancia que le daría... Fecha de entrega: 31 mar

Tarea 1 Fecha de entrega: 31 mar 23:00

Guía Google Classroom Publicado el 1:58

ESPACIO DE ALMACENAMIENTO EN LA NUBE

Classroom al ser un servicio de Google nos ofrece el vínculo al Google Drive esto quiere decir que la clase tiene un espacio de almacenamiento en la nube 15 GB esta opción la podemos encontrar en el siguiente ícono.



Este espacio virtual permite almacenar archivos que sirven de refuerzo para la clase o se puede crear carpetas para organizar y administrar de mejor manera los recursos brindados por el docente o estudiante.

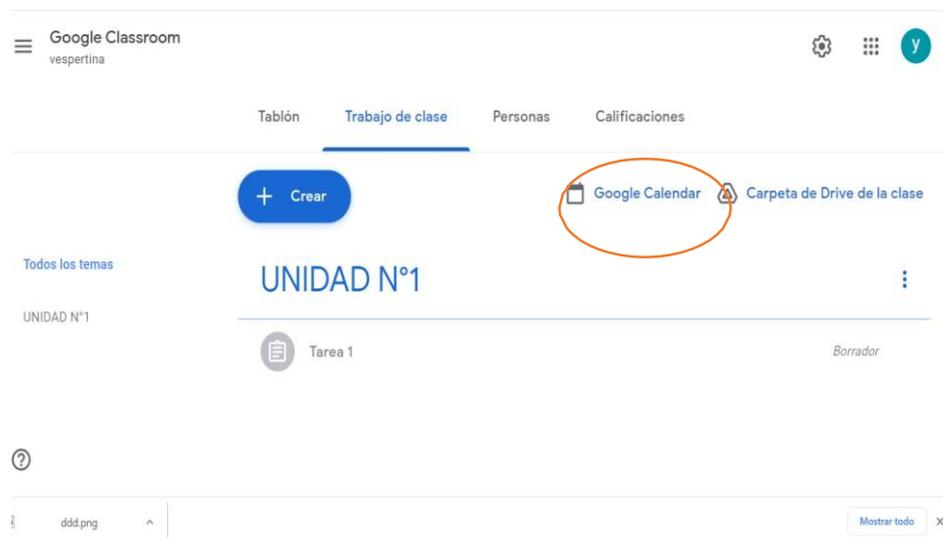
Visita el siguiente enlace: <https://youtu.be/ZrEXDHVpFgg>

3.5 Crear un encuentro virtual con Meet.

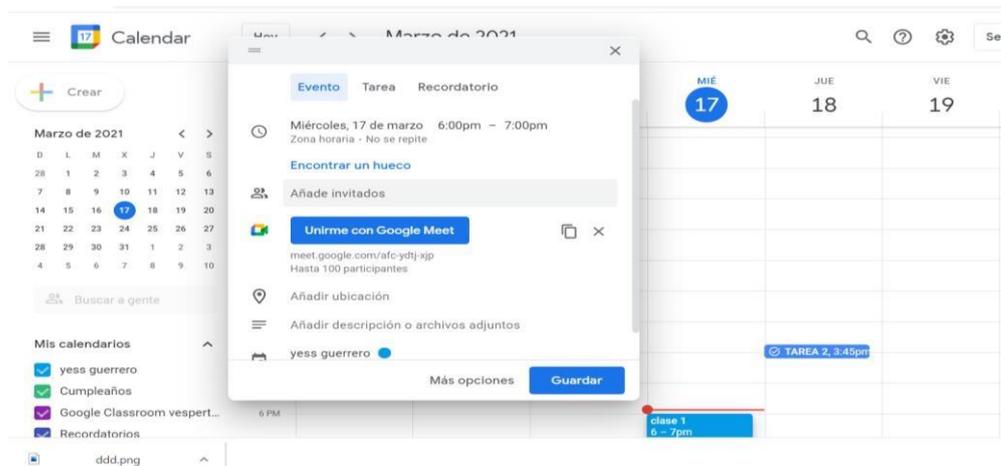
El entorno virtual Classroom permite tener encuentros virtuales con los estudiantes mediante el uso del calendario de Google y la aplicación de Google Meet esta herramienta tan novedosa permite tener un encuentro síncrono hasta con 100 participantes.

Debemos seguir los siguientes pasos:

1. En el panel principal elegir el siguiente ícono que se muestra en la imagen **Google Calendar**.

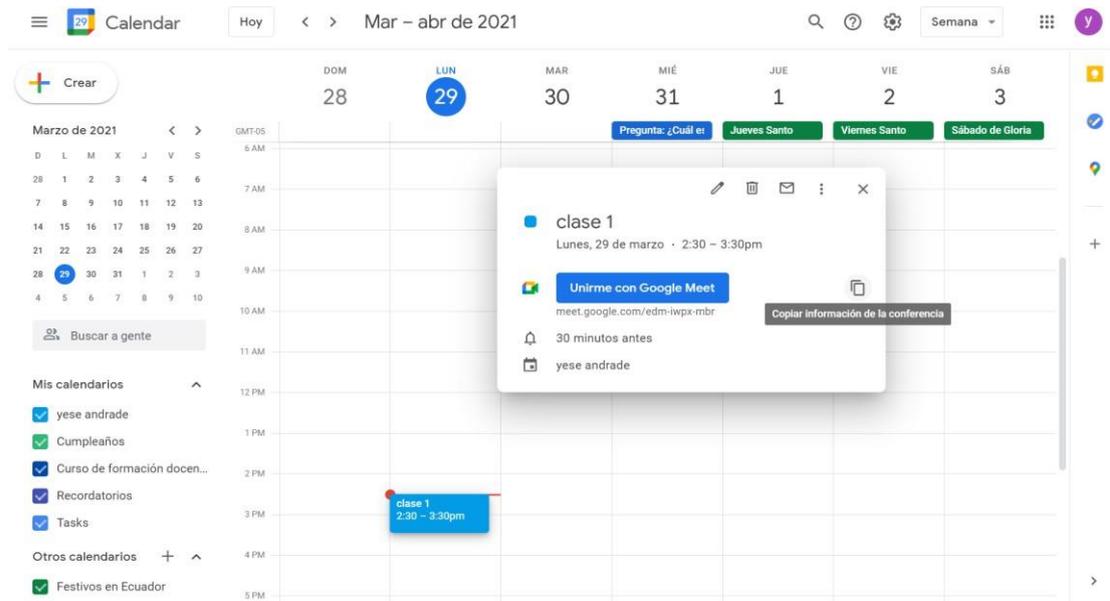


2. Dar clic en el ícono **crear** y ubicarse en la sub-pantalla que se despliega y llenar los campos que solicita para agendar la reunión.

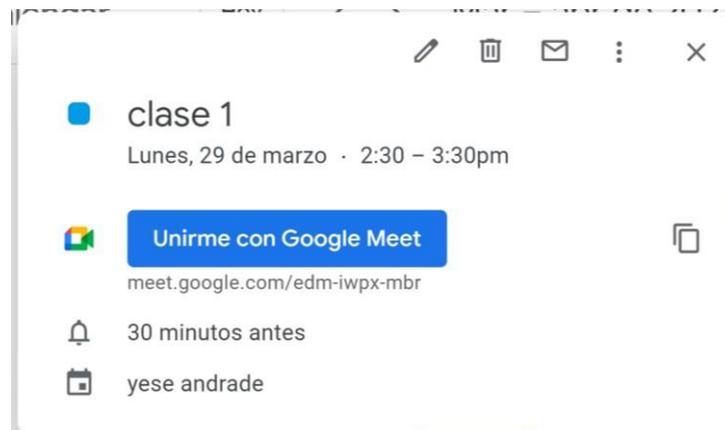


Nota: En Google Meet puede añadir a los invitados ingresando la cuenta de correo electrónico, o puede copiar y compartir el enlace en los grupos de su clase.

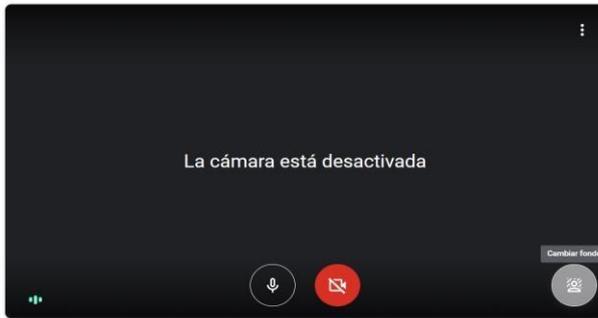
- Después de crear el encuentro virtual se procede a enviar el enlace de invitación.



- En la hora señalada para el encuentro solo debemos dar clic en Unirme con Google Meet



- Después de esta acción ya podemos visualizar el entorno de la videoconferencia.



 Comprobar audio y video

clase 1

Aún no ha llegado nadie

Unirse ahora

 Presentar

3.6 Actividad de Aprendizaje.



Tarea N° 3

Con el curso y asignatura que imparte en su institución realizar lo siguiente:

- Crear su curso y asignatura en el entorno virtual Google Classroom.
- Personalizar el entorno.
- Asignar
 - 2 recurso de la asignatura por ejemplo fichas pedagógicas o textos escolares. 1 tareas
 - 2 preguntas de retroalimentación.
- Planificar un encuentro virtual mediante Meet para su siguiente clase virtual con sus estudiantes.

UNIDAD N°4 ASIGNACIÓN DE USUARIOS



CREA TUS COMUNIDADES DE INTERAPRENDIZAJE

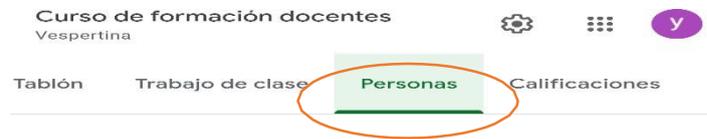
CONTENIDOS

- 4.1 Asignación de docentes.
- 4.2 Asignación de estudiantes.
- 4.3 Actividad de aprendizaje.

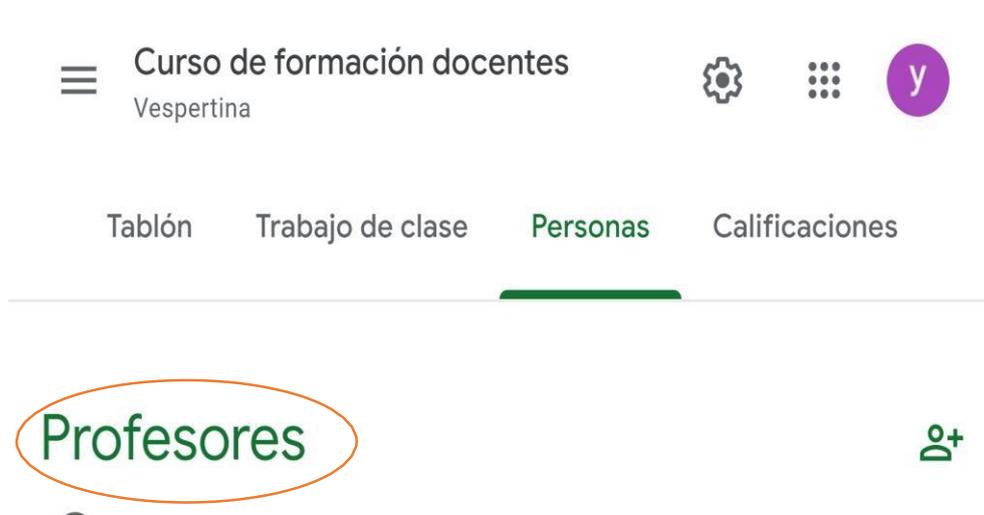
4.1 Asignación de docentes que colaboren con tus clases.

El ingreso de docentes al entorno virtual de aprendizaje se lo puede realizar de la siguiente manera:

- Ubicarse en la funcionalidad

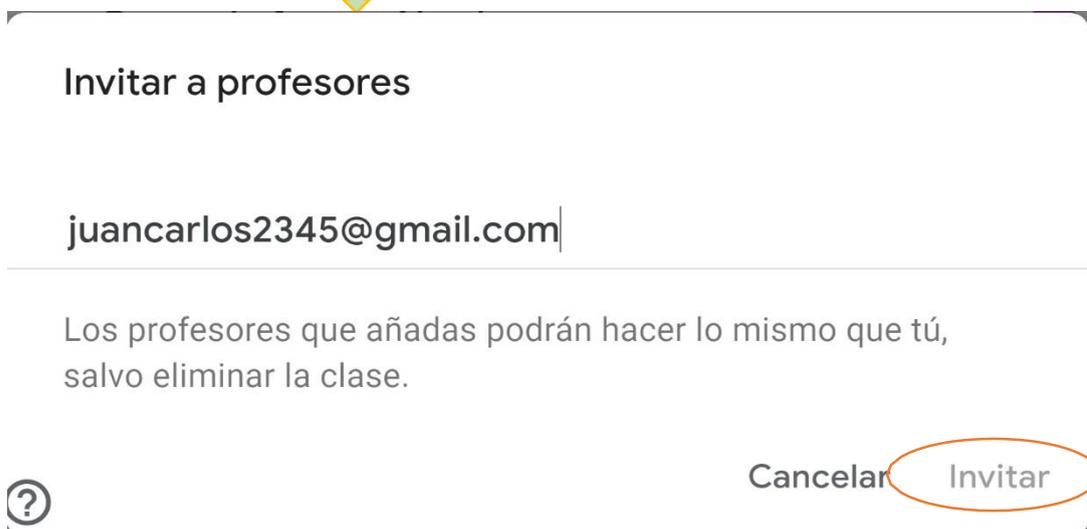


- Luego ubicarse en el apartado **profesores** y damos un clic en el siguiente icono 



- Digitar el nombre o correo electrónico del docente cabe aclarar que el correo debe ser con la cuenta de Gmail y dar un clic en **invitar**.

Mira las siguientes imágenes



La invitación de acceso llegará al correo del docente para que acepte y pueda ingresar al entorno virtual de aprendizaje.

4.2 Asignación de estudiantes al entorno virtual de aprendizaje.

El ingreso de estudiantes al entorno virtual de aprendizaje se lo puede realizar de dos maneras:

1. Copiar en los grupos de trabajo de WhatsApp el enlace que asigna la plataforma.

- Ubicarse en la funcionalidad



- Luego ubicarse en el apartado **alumnos** y damos un clic en el siguiente ícono

o en la palabra

Alumnos

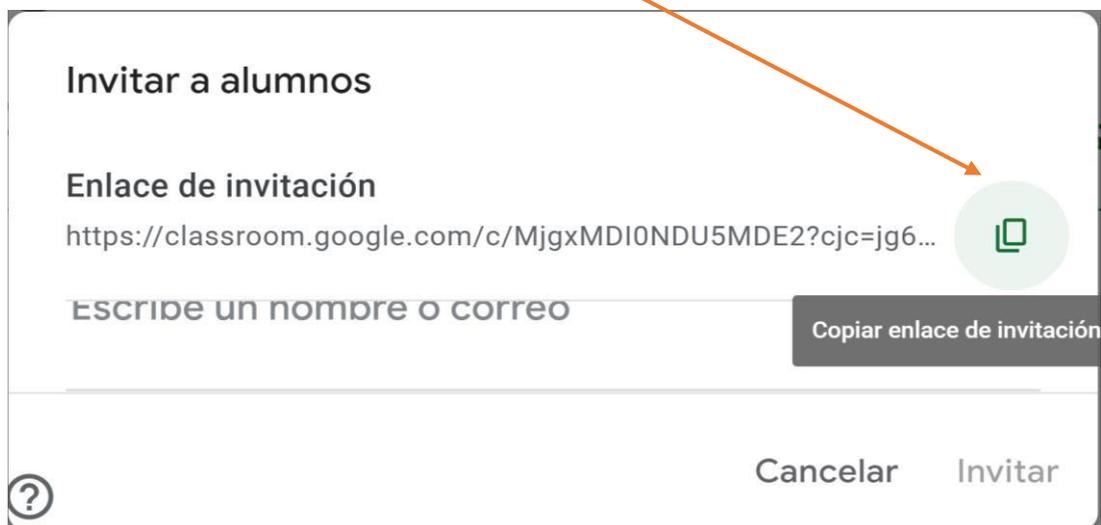


Invitar a alumnos a tu clase

Invitar



- Al dar clic en el ícono  el sistema desplegará una sub-pantalla donde el docente debe dar un clic en **copiar enlace** y compartir con sus



2. **Digitar el nombre o correo electrónico del estudiante cabe aclarar que el correo debe ser con la cuenta de Gmail.**

- Ubicarse en el apartado **alumnos** y damos un clic en el siguiente ícono 

o en la palabra

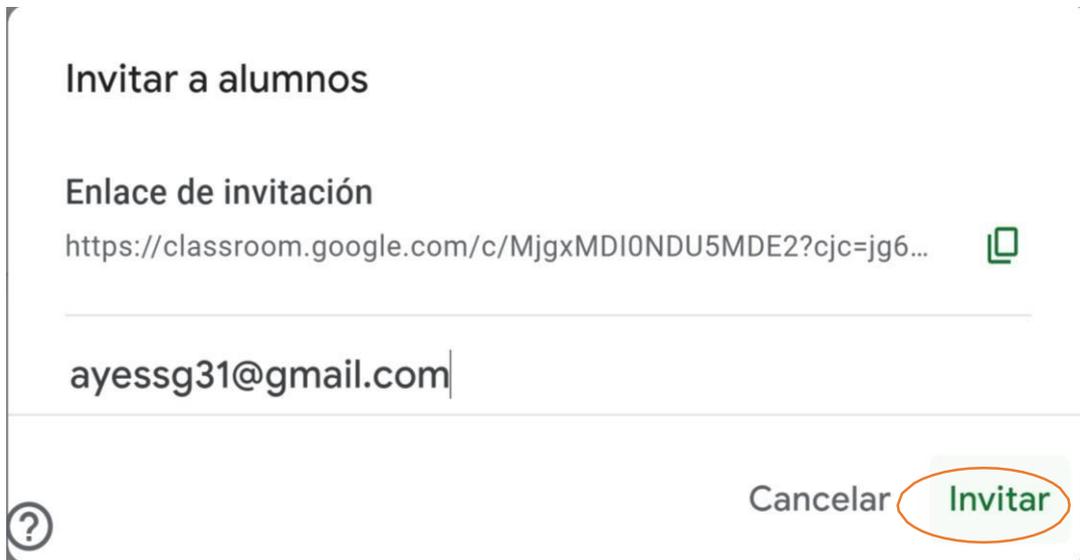
Alumnos



Invitar a alumnos a tu clase

Invitar

- Después de realizar la acción se presenta la siguiente imagen y el docente debe digitar el correo del estudiante cabe recalcar que el correo debe estar bajo el dominio de Google y accionamos **invitar**



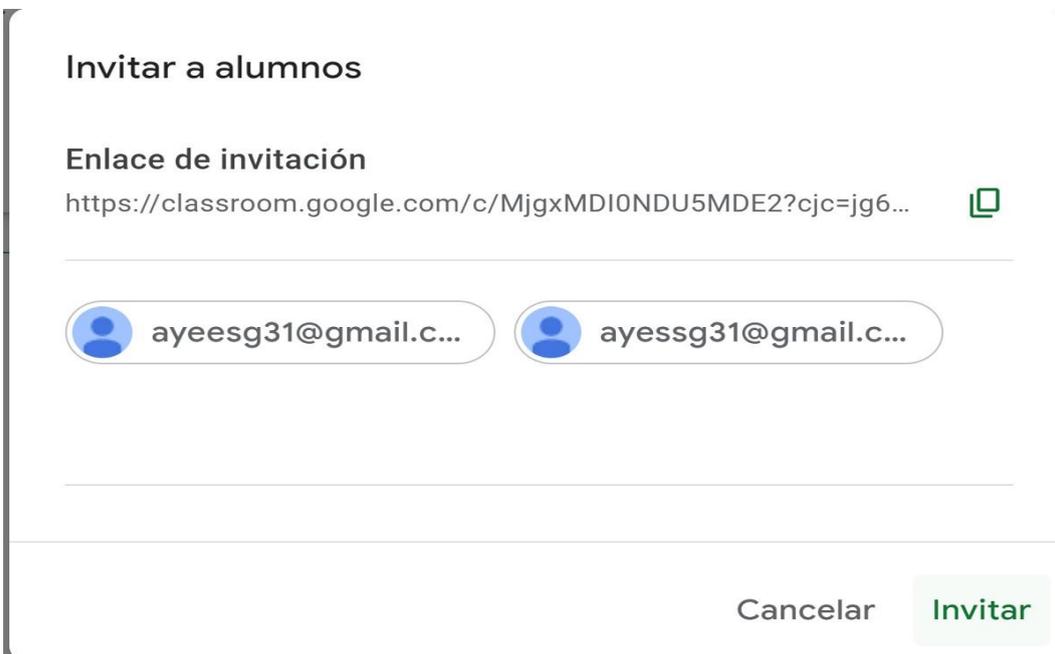
Invitar a alumnos

Enlace de invitación
https://classroom.google.com/c/MjgxMDI0NDU5MDE2?cjc=jg6... 

ayessg31@gmail.com

 Cancelar **Invitar**

- Después de ingresar todos los correos de los estudiantes que pertenecen al curso el sistema solicita una nueva confirmación de invitación como se puede observar en la imagen.



Invitar a alumnos

Enlace de invitación
https://classroom.google.com/c/MjgxMDI0NDU5MDE2?cjc=jg6... 

 ayeessg31@gmail.c...  ayessg31@gmail.c...

Cancelar **Invitar**

- Cuando el estudiante acepte la invitación en el correo se podrá visualizar la lista de estudiantes de la siguiente manera.

 yese andrade

Alumnos

1 alumno 

Acciones 

 ayeesg31@gmail.com
(invitado)

Nota: La asignación de docentes y estudiantes al entorno virtual de aprendizaje permite desarrollar comunidades de interaprendizaje y la elaboración de proyectos escolares interdisciplinarios, ya que los docentes desde un mismo entorno pueden colaborar con los conocimientos de otras áreas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.3 Actividad de Aprendizaje.



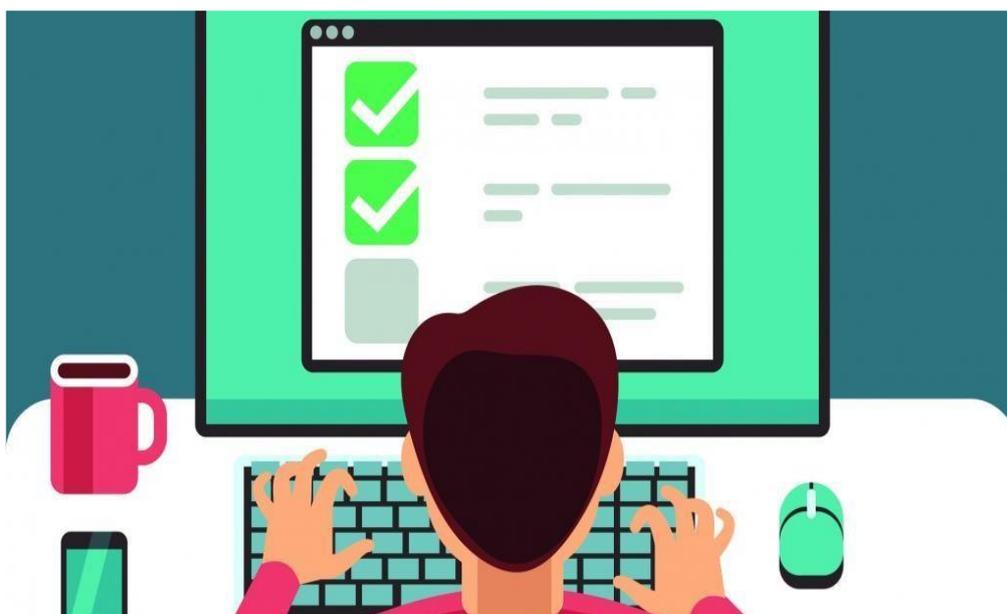
Tarea N° 4

- Invitar a la capacitadora a que forme parte de tu nuevo entorno virtual Google Classroom.
- Ingresar a los compañeros docentes que forman parte del curso que imparte clases.
- Ingresar a tu aula virtual a los estudiantes para crear la nueva comunidad de interaprendizaje.
- Enviar a los estudiantes el enlace para el primer encuentro virtual por Google Meet.

UNIDAD N°5

APLICACIÓN DE EVALUACIONES ONLINE

EVALÚA LOS CONOCIMIENTOS DE UNA MANERA DISTINTA

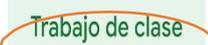


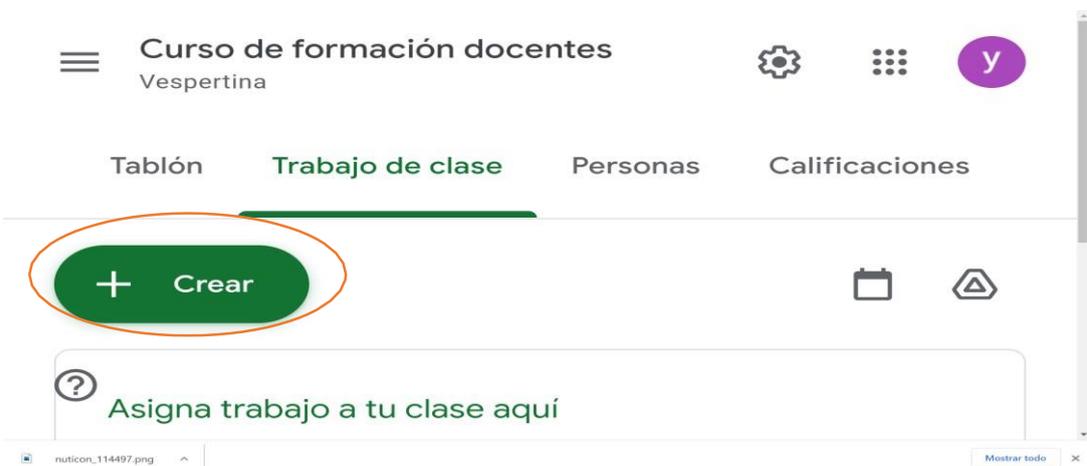
CONTENIDOS

- 5.1 Evaluaciones y exámenes.
- 5.2 Calificaciones.
- 5.3 Reportes de calificación.
- 5.4 Actividad de aprendizaje.

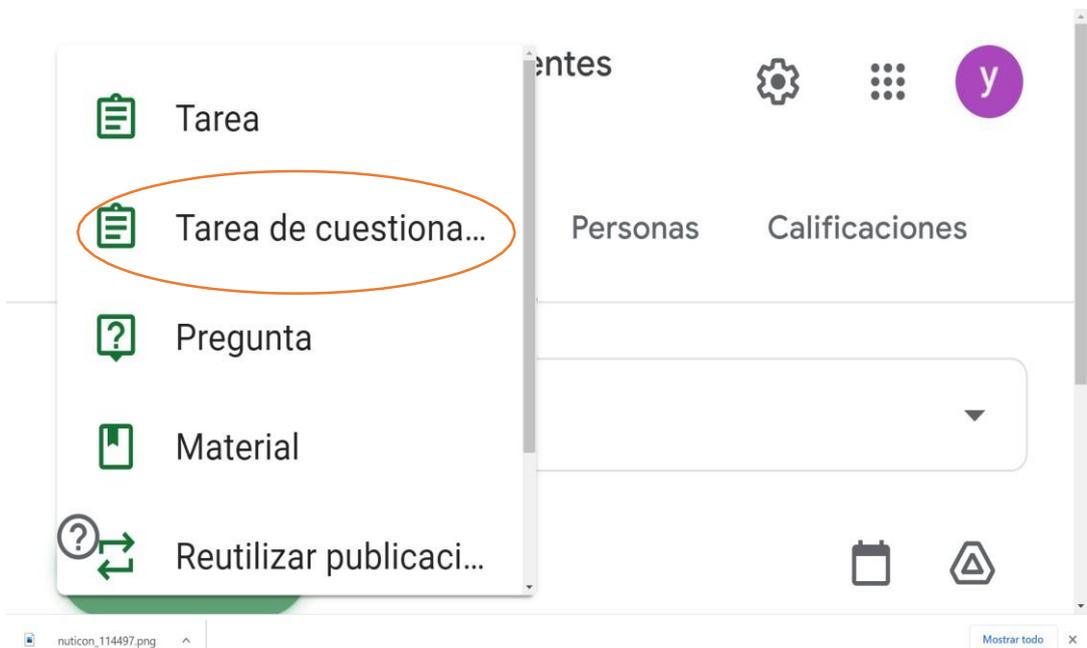
5.1 Evaluaciones y Exámenes.

Para la creación de evaluaciones y exámenes debe realizar los siguientes:

- Ubicarse en la funcionalidad  Curso de formación docentes Vespertina   
   
- Luego ubicarse en el botón **cr**



- En el cuadro de diálogo se debe elegir el botón **Tareas de cuestionario.**



- Al dar clic en tarea de cuestionario se despliega una ventana donde el docente debe llenar los campos de información de la evaluación o examen para aplicar a los estudiantes como se observa en la imagen.

Tarea Guardado [Crear tarea](#)

Título
Evaluación Unidad 1

Instrucciones (opcional)
Leer cada una de las preguntas y contestar correctamente.

[Añadir](#) [+ Crear](#)

Blank Quiz
Formularios de Google

Para
Curso de for... Todos los al...

Puntos
10

Fecha de entrega
mié, 31 mar 23:59

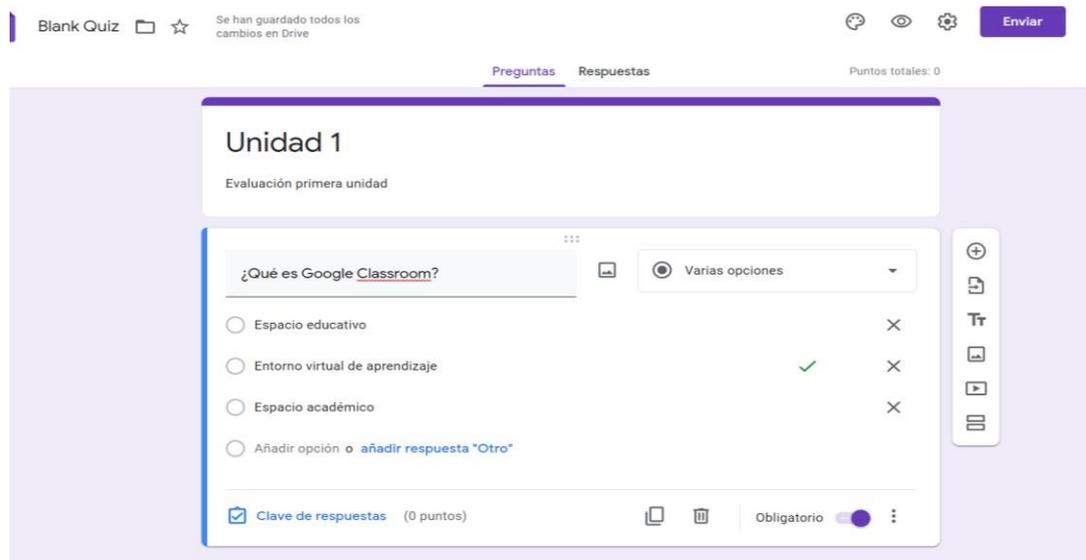
Tema
Unidad 1

Rúbrica
[+ Rúbrica](#)

- En la parte inferior de la ventana se puede observar un formulario donde el docente puede agregar las preguntas y conocimientos que desee evaluar.



- Para ingresar las preguntas de la evaluación se debe dar clic en **Blank Quiz** y el sistema abre el formulario para el ingreso de las preguntas.



- El formulario de Classroom tiene algunas funcionalidades que se las detalla en la siguiente imagen.

Añadir preguntas

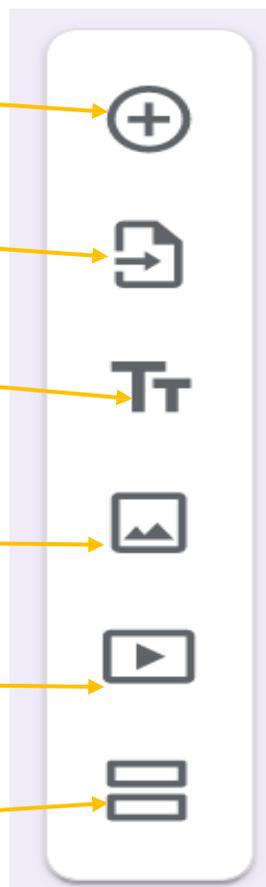
Importar preguntas

Añadir título o descripción

Añadir imagen

Añadir video

Añadir sección



- En la parte superior del formulario tenemos las siguientes funciones:



Configuración: En este ícono el docente encuentra algunas acciones para la configuración del instrumento de evaluación.

- Luego de preparar nuestro instrumento de evaluación regresamos a la pantalla principal para visualizar la actividad.

Todos los temas

Unidad 1

Unidad 1

Evaluación Unidad 1 Fecha de entrega: 31 mar 2...

Publicado el 12:08

Leer cada una de las preguntas y contestar correctamente.

0	1
Han presentado la tarea	Asignada

Unidad 1
Formularios de Google

Ver tarea

¿Cuál es el nivel de importancia que le da... Fecha de entrega: 31 mar

5.2 Calificaciones.

- Para calificar evaluaciones, tareas, talleres entre otros el docente debe ubicarse en la siguiente sección **Calificaciones**.



- Cuando se encuentre en esta sección las tareas o evaluaciones aparecerán por nombre y apellido del estudiante como lo mira en la siguiente imagen.

The screenshot shows the 'Calificaciones' section. At the top, there is a navigation bar with 'Calificaciones' selected. Below it is a table with columns for activities and student scores. The table has a dropdown menu 'Ordenar por apellidos' and a row for 'Media de la clase'.

	31 mar Evaluación Unidad 1 de 10	31 mar ¿Cuál es el nivel d...	31 mar Tarea 1 de 10	
Ordenar por apellidos ▼				
Media de la clase		N/D		
yess guerrero				

- Al dar clic en el nombre del estudiante se desplegarán todas las actividades y el docente puede proceder a calificar cada una de ellas.



yess guerrero

Todo

Tarea entregada

Tarea devuelta

Sin entregar

Evaluación Unidad 1	31 mar 23:59	Tarea asignada
¿Cuál es el nivel de importancia que le daría usted a e...	31 mar	Tarea asignada
Tarea 1	31 mar 23:59	Tarea asignada

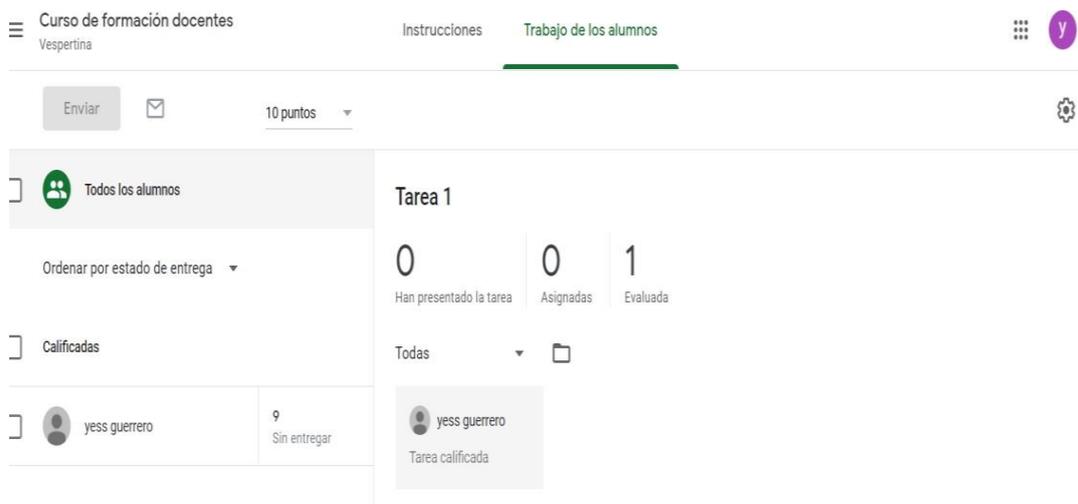


5.3 Reportes de calificaciones.

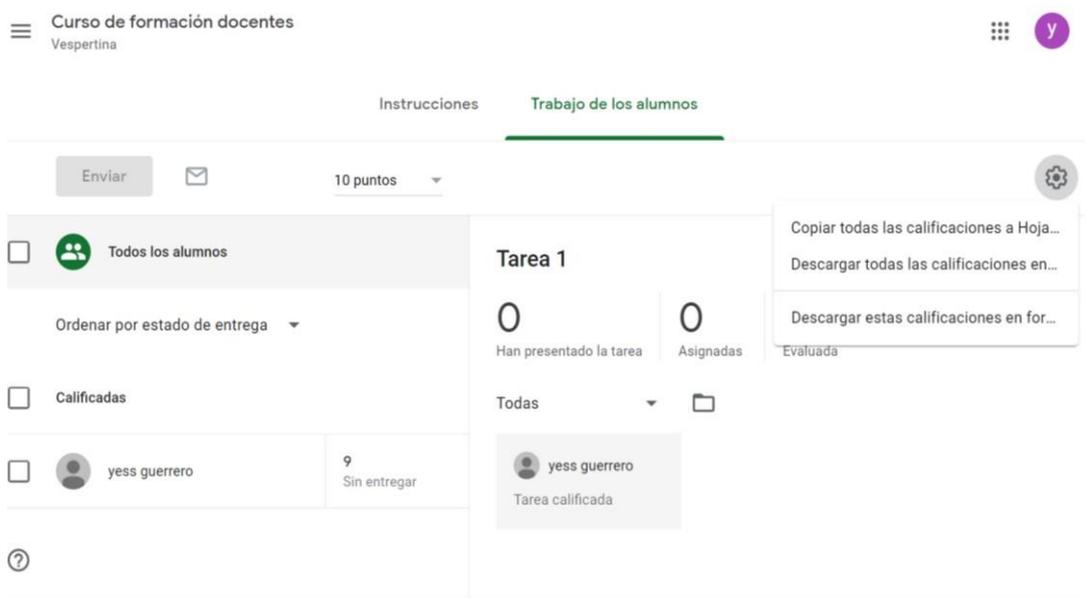
- Para la descarga de calificaciones el docente debe regresar a la sección principal de Classroom **Tablón** y podrá visualizar las tareas y evaluaciones asignadas al curso



- Dar clic en una de las actividades y nos presenta la siguiente pantalla.



- Para la descarga de notas es necesario dirigirse al siguiente icono 



Curso de formación docentes
Vespertina

Instrucciones Trabajo de los alumnos

Enviar 10 puntos

Todos los alumnos

Ordenar por estado de entrega

Calificadas

yess guerrero 9 Sin entregar

Tarea 1

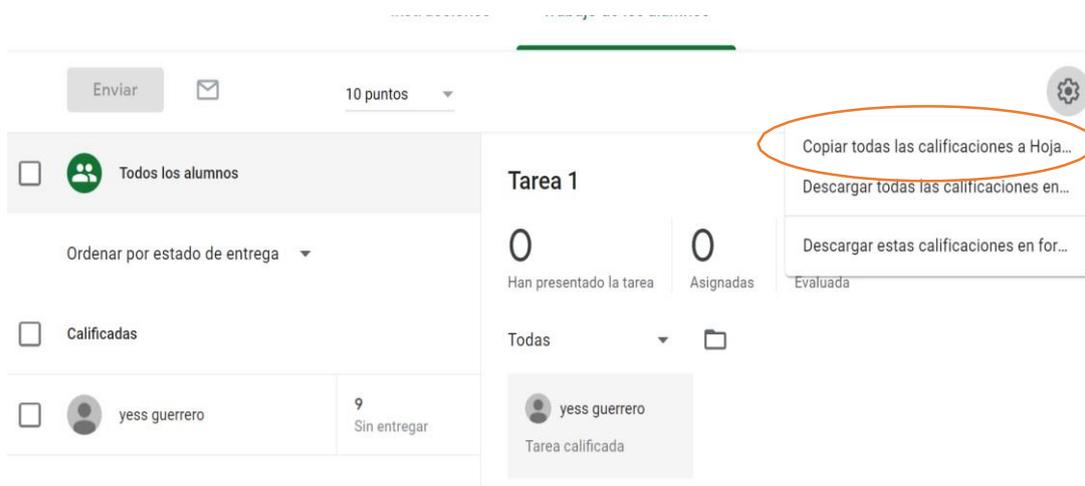
0 Han presentado la tarea 0 Asignadas

Todas

yess guerrero Tarea calificada

Copiar todas las calificaciones a Hoja...
Descargar todas las calificaciones en...
Descargar estas calificaciones en for...
Evaluada

- Para visualizar el detalle de las notas se debe dar un clic en la opción **copiar todas las calificaciones de la Hoja.**



Enviar 10 puntos

Todos los alumnos

Ordenar por estado de entrega

Calificadas

yess guerrero 9 Sin entregar

Tarea 1

0 Han presentado la tarea 0 Asignadas

Todas

yess guerrero Tarea calificada

Copiar todas las calificaciones a Hoja...
Descargar todas las calificaciones en...
Descargar estas calificaciones en for...
Evaluada

- Después de realizar esta acción se descargará un archivo en web donde podemos visualizar todos los aportes y actividades designadas a los estudiantes.



Atchivo Edijar Ver Insenat Porma*o Oatos Herramientas Complementos

Ayuda [!''t'+ a d...](#)

The screenshot shows a browser window with a document titled "Curso de formación docentes". The document content includes:

Curso de forinacion docentes	
Vespertina	
ABRIL CLASSROOM	Evalu c on Unida

g l ayess934 es ail.< 90,o*.

uerrero es

s

9

La ventana activa es demasiado pequeña, por lo que no puede mostrarse correctamente. Cambia el tamaño de la ventana del navegador o ajusta las filas y las

+ Sheet0 -

5.4 Actividad de Aprendizaje.



Tarea N° 5

- Elabore un cuestionario para evaluar los conocimientos de sus estudiantes y asigne una fecha para la evaluación.
- En el entorno virtual de su asignatura realice la calificación de las tareas, actividades o evaluación que les haya asignado a los estudiantes.

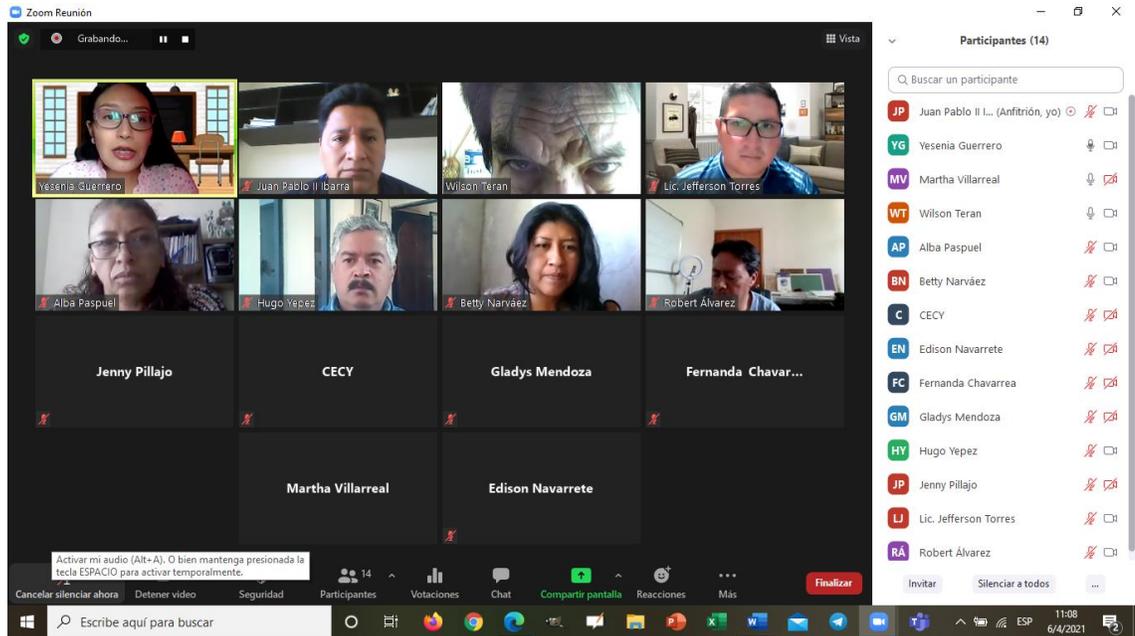
Recursos

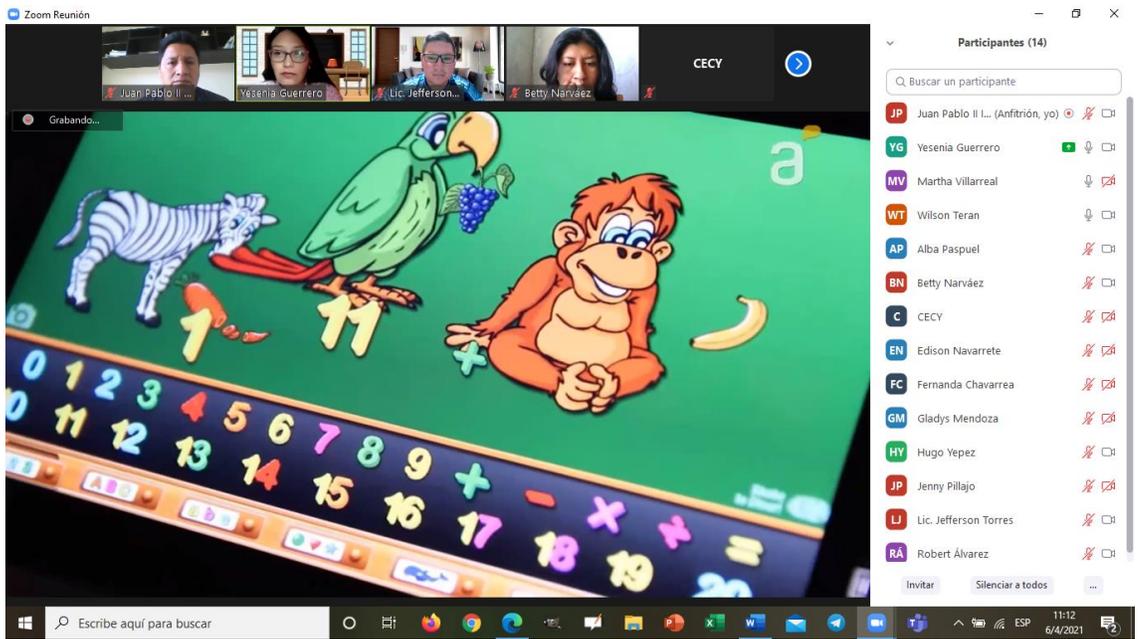
- Soporte y ayuda Google Classroom.

<https://support.google.com/edu/classroom/answer/9184995?hl=es&authuser=0>

Anexo 7: Fotografías de Encuentros durante la puesta en marcha de la propuesta

Día 1.





Zoom Reunión

Grabando...

view.genially/6066bc9a3bcc5420da2922e92/presentation-guia-classroom

GOOGLE CLASSROOM PARA MEJORAR LA COMPETENCIA DIGITAL "GESTION DE LA INFORMACIÓN" DE DOCENTES.

¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)

Participantes (15)

Buscar un participante

- JP Juan Pablo II L. (Anfitrión, yo)
- YG Yesenia Guerrero
- MV Martha Villarreal
- WT Wilson Teran
- AP Alba Paspuel
- BN Betty Narváez
- C CECY
- EN Edison Navarrete
- FC Fernanda Chavarrea
- GM Gladys Mendoza
- HY Hugo Yepéz
- JP Jenny Pillajo
- LJ Lic. Jefferson Torres

Invitar Silenciar a todos

Escribe aquí para buscar

11:14 6/4/2021

Zoom Reunión

Grabando...

Entornos Virtuales de Aprendizaje

Son espacios de acceso libre podemos encontrar herramientas web 2.0 como blogs, wikis, podcast, entre otras que permitirán tener mayor acceso a la información.

Como docentes de la nueva era tecnológica se debe hacer uso de estas herramientas para entregar a los estudiantes contenidos dinámicos que permitan fomentar el uso e interés por aprender.

Participantes (16)

Buscar un participante

- JP Juan Pablo II L. (Anfitrión, yo)
- YG Yeseni... [Desactivar audio](#) [Más >](#)
- WT Wilson Teran
- MV Martha Villarreal
- AP Alba Paspuel
- BN Betty Narváez
- C CECY
- EN Edison Navarrete
- FC Fernanda Chavarrea
- GM Gladys Mendoza
- HY Hugo Yepéz
- JG JANNETH GARCÍA S.
- JP Jenny Pillajo
- LJ Lic. Jefferson Torres

Invitar Silenciar a todos

Escribe aquí para buscar

11:16 6/4/2021

Zoom Reunión

Grabando...

Google Classroom

Google Classroom es uno de los entornos virtuales más conocidos y usados por docentes de la nueva era digital ya que permite gestionar el aprendizaje online, el aprendizaje presencial o a su vez el aprendizaje mixto. además este entorno virtual ofrece variedad de herramientas que hacen del proceso de enseñanza algo diferente y distinto.

Participantes (16)

Buscar un participante

- JP Juan Pablo II L. (Anfitrión, yo)
- YG Yesenia Guerrero
- WT Wilson Teran
- MV Martha Villarreal
- AP Alba Paspuel
- BN Betty Narváez
- C CECV
- EN Edison Navarrete
- FC Fernanda Chavarrea
- GM Gladys Mendoza
- HY Hugo Yepéz
- JG JANNETH GARCÍA S.
- JP Jenny Pillajo

Invitar Silenciar a todos

genially

Escribe aquí para buscar

11:17 6/4/2021

Zoom Reunión

Grabando...

Yesenia Guerrero Juan Pablo II L. Wilson Teran

Hugo Yepéz Betty Narváez Robert Álvarez

JANNETH GARCÍA S. Gabriela Espinosa Jenny Pillajo

Gladys Mendoza Fernanda Chava... Martha Villarreal

Rodriguez Alfredo

Escribe aquí para buscar

11:22 6/4/2021

Iniciar sesión con Google - Zo... x

GUIA GOOGLE CLASSROOM (x)

Archivo | C:/Users/JuanPablo04/D/...

8 de 55

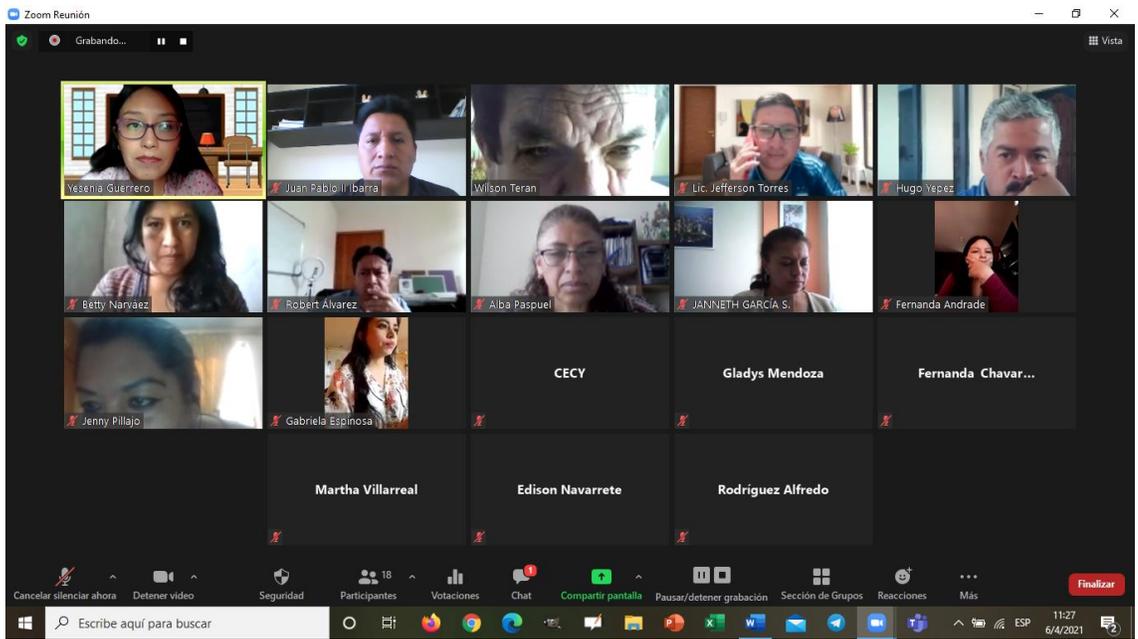
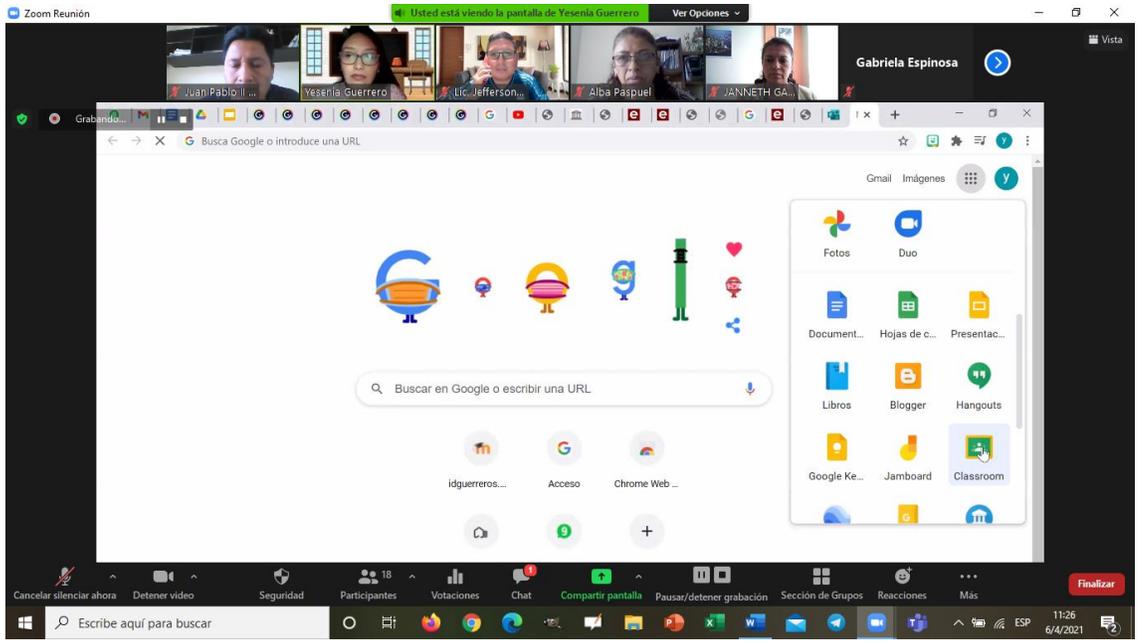
UNIDAD N°2

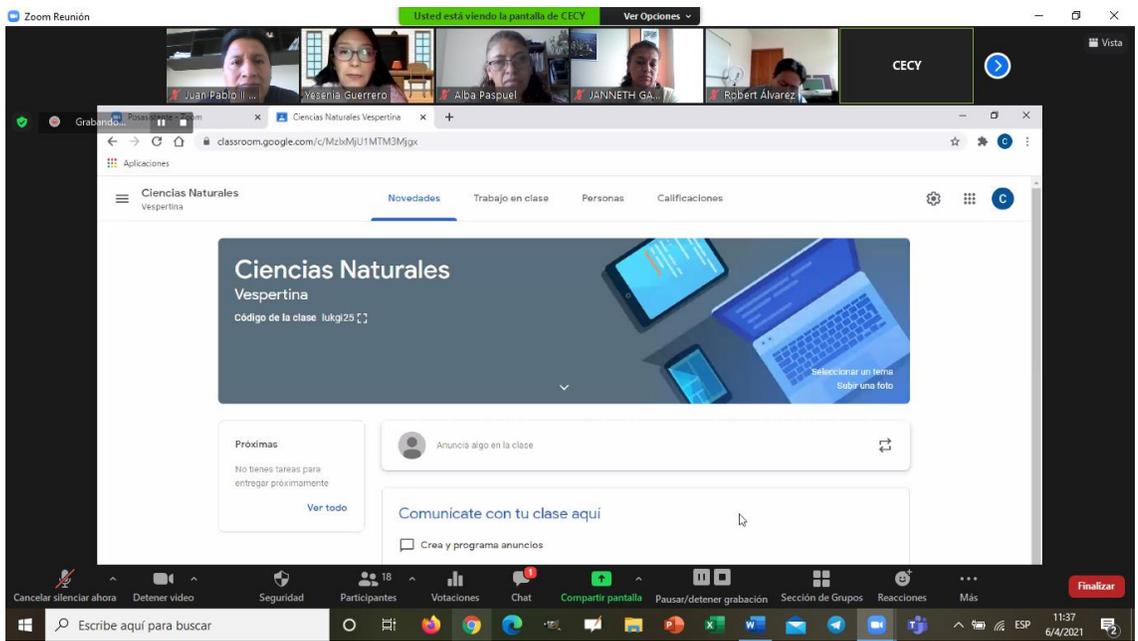
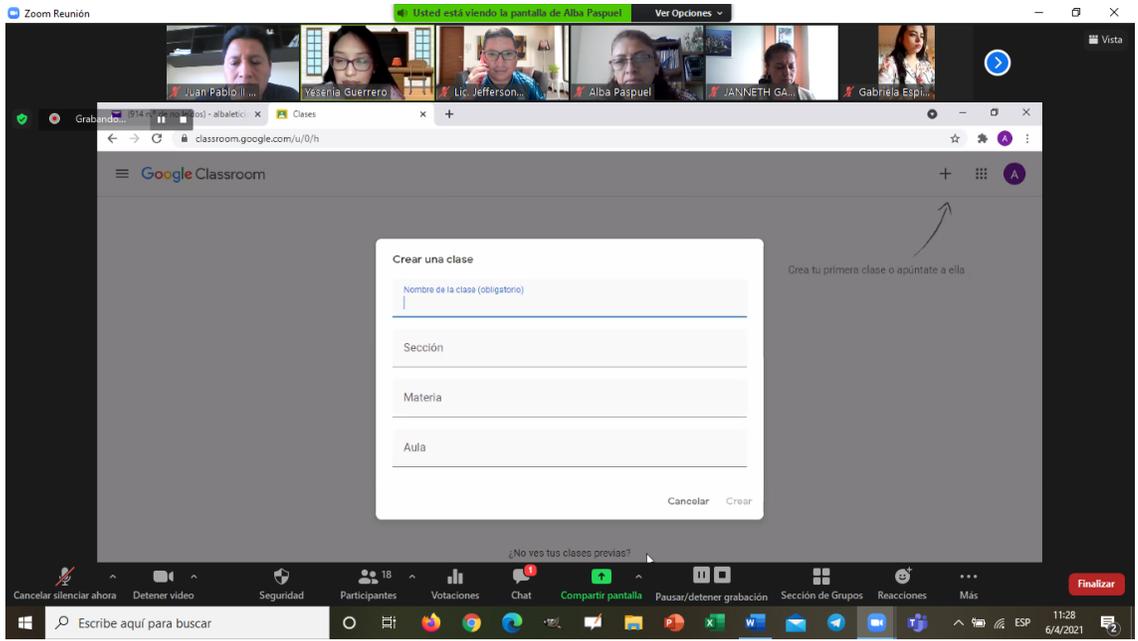
ACCESO A GOOGLE CLASSROOM

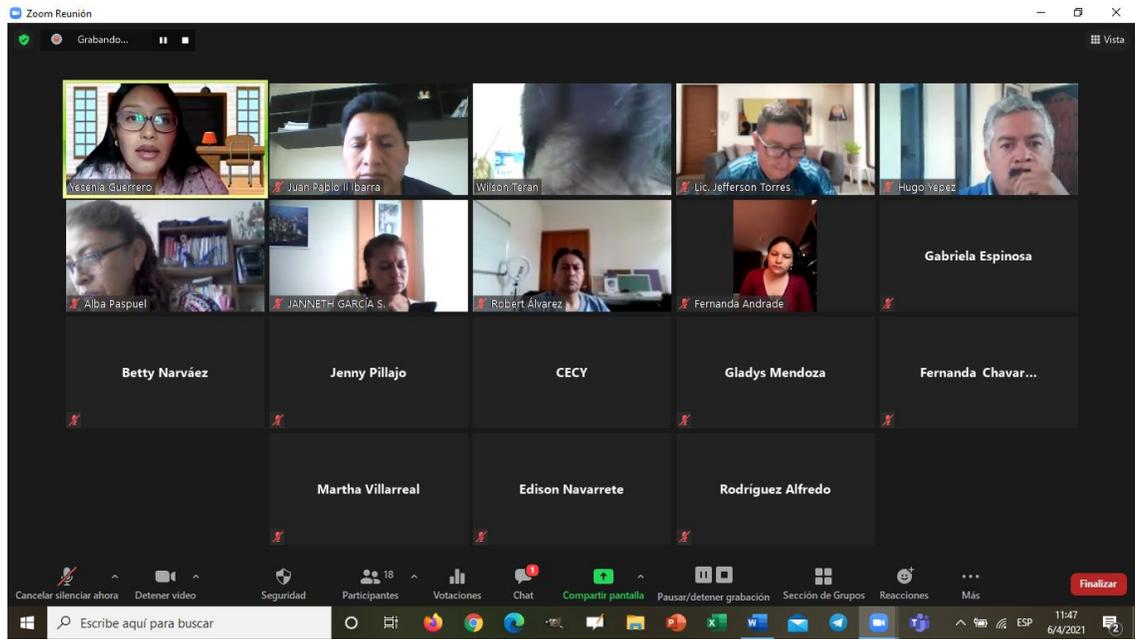
Google Classroom

BIENVENIDO A UN ENTORNO VIRTUAL AMIGABLE

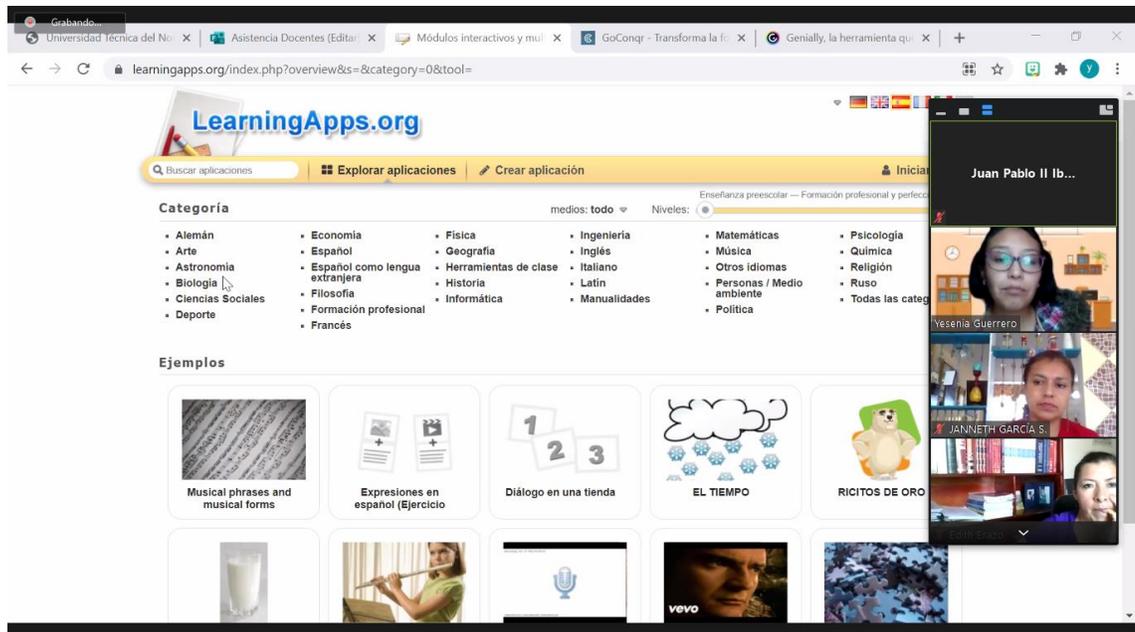
CONTENIDO







Día 2



Zoom Reunión Usted está viendo la pantalla de Yesenia Guerrero Ver Opciones

Juan Pablo II Ib... Yesenia Guerrero JANNETH GA... Edith Erazo Hugo Yopez

Grabando...

Universidad Técnica del N... Asistencia Docentes (Edita...) Modulos Interactivos y mu... GoConqr - Transforma la f... Genially, la herramienta qu...

learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=8&stufestart=1&stufestend=4

LearningApps.org

Buscar aplicaciones | Explorar aplicaciones | Crear aplicación | Iniciar sesión

Principios — Formación profesional y perfeccionamiento

medios: todo | Niveles: Principios

Categoría

- Alemán
- Arte
- Astronomía
- Biología
- Ciencias Sociales
- Deporte
- Economía
- Español
- Español como lengua extranjera
- Historia
- Filosofía
- Formación profesional
- Francés
- Física
- Geografía
- Herramientas de clase
- Historia
- Informática
- Ingeniería
- Inglés
- Italiano
- Latín
- Manualidades
- Matemáticas
- Música
- Otros idiomas
- Personas / Medio ambiente
- Política
- Psicología
- Química
- Religión
- Ruso
- Todas las categorías

Ejemplos

- CONJUNCIÓNES E INTERJECCIONES
- El pretérito imperfecto de subjuntivo.
- La familia
- Chromatic scale (descending)
- Oktoberfest

Cancelar silenciar ahora | Iniciar video | Seguridad | Participantes (17) | Votaciones | Chat | Compartir pantalla | Reacciones | Más | Finalizar

Windows | Escriba aquí para buscar | 11:22 9/4/2021

Participantes (17)

Buscar un participante

- JP Juan Pablo II L... (Anfitrión, yo)
- YG Yesenia Guerrero
- BN Betty Narváez
- C CECY
- DM Dario Morales

Invidar | Silenciar a todos

Chat

A mi también me llevo al correo personal

De Fernanda a Todos:
yo si tengo institucional y me llevo al correo personal

De Dario Morales a Todos:
yo también tengo institucional

De Yesenia Guerrero a Todos:
<https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=8>

Enviar a: Todos | Archivo

Escribir mensaje aquí...

Zoom Reunión Usted está viendo la pantalla de Yesenia Guerrero Ver Opciones

Juan Pablo II Ib... Yesenia Guerrero JANNETH GA... Edith Erazo Hugo Yopez

Grabando...

Universidad Técnica del N... Asistencia Docentes (Edita...) Fast simple - regular verbs GoConqr - Transforma la f... Genially, la herramienta qu...

learningapps.org/4626762

LearningApps.org

Buscar aplicaciones | Explorar aplicaciones | Crear aplicación | Iniciar sesión

Past simple - regular verbs 2019-05-24 (2019-02-16)

Play the game: 1 2 3 4

A	Anouk	α CD	2 hours	X
B	Tora	α CD	2 hours	1 hour
C	Yol's mum	the radio	1 hour	X
D	Ben	the radio	X	1 hour
E	Dex	α CD	1 hour	X
F	Dex's dad	the radio	X	2 hours

Write about what the characters did.

Windows | Escriba aquí para buscar | 11:23 9/4/2021

Participantes (17)

Buscar un participante

- JP Juan Pablo II L... (Anfitrión, yo)
- YG Yesenia Guerrero
- BN Betty Narváez
- C CECY
- DM Dario Morales

Invidar | Silenciar a todos

Chat

A mi también me llevo al correo personal

De Fernanda a Todos:
yo si tengo institucional y me llevo al correo personal

De Dario Morales a Todos:
yo también tengo institucional

De Yesenia Guerrero a Todos:
<https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=8>

Enviar a: Todos | Archivo

Escribir mensaje aquí...

Zoom Reunión

Grabando...

Juan Pablo II Ib...

Yesenia Guerrero, JANNETH GA..., Edith Erazo, Hugo Yepez

Universidad Técnica del N... | Asistencia Docentes (Edita... | Past simple - regular verbs | GoCongr... | Genially, la herramienta qu...

learningapps.org/4626762

LearningApps.org

Buscar aplicaciones | Explorar aplic...

Past simple - regular verbs

A B C D E F

Write about wh...

Registrar cuenta nueva

Nombre usuario: Yesenia

Email: ayessg3192@gmail.com

Contraseña: [oculto]

Repite Contraseña: [oculto]

Adopto las Condiciones de uso de LearningApps.org

Quiero ser informado por email de mensajes personales

Permitir que otros usuarios de LearningApps me envíen mensajes

Código de seguridad: 8b4ZAg

Participantes (17)

Buscar un participante

JP Juan Pablo II L... (Anfitrión, yo)

YG Yesenia Guerrero

BN Betty Narváez

C CECY

DM Dario Morales

Invitar | Silenciar a todos

Chat

A mi también me lleo al correo personal

De Fernanda a Todos: yo si tengo institucional y me lleo al correo personal

De Dario Morales a Todos: yo también tengo institucional

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>

Enviar a: Todos | Archivo

Escribir mensaje aquí...

2 nuevas notificaciones

Escribe aquí para buscar

11:24 9/4/2021

Zoom Reunión

Grabando...

Juan Pablo II Ib...

Yesenia Guerrero, JANNETH GARCÍA S..., Lic. Jefferson Tor...

Edith Erazo, Juan Pablo, Hugo Yepez, Wilson Teran

Gladys Mendoz..., Fernanda, Dario Morales, Betty Narváez

CECY, Martha Villarreal, María José Oba..., Jenny Pillajo

Rodriguez Alfredo

Participantes (17)

Buscar un participante

Sala de espera (1) Mensaje

Fernanda Andrade Uniendo...

En la reunión (17)

JP Juan Pablo II L... (Anfitrión, yo)

YG Yesenia Guerrero

Invitar | Silenciar a todos

Chat

yo si tengo institucional y me lleo al correo personal

De Dario Morales a Todos: yo también tengo institucional

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://www.goconqr.com/es>

Enviar a: Todos | Archivo

Escribir mensaje aquí...

Escribe aquí para buscar

11:29 9/4/2021

Zoom Reunión

Juan Pablo II Ib...
 Yesenia Guerrero JANNETH GA... Juan Pablo Fernanda An...

Grabando...

GoCongr - Transforma la forma...
https://www.gocongr.com/es/users/sign_up/step_1#

GoCongr

ALBA Paspuel Teca

Mi GoCongr
 Asignaturas
 Cursos
 Grupos
 SmartShares
 Informes
 GoCongr Hub
 Ayuda y FAQ
 Planes

Ayúdanos a personalizar tu experiencia

Tu localización: Ecuador (Cambiar)

Para comenzar con tu perfil, cuéntanos en qué fase de aprendizaje te encuentras.

¿Para qué quieres usar GoCongr?

ESTUDIAR
 ENSEÑAR
 TRABAJAR

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
 BACHILLERATO
 UNIVERSIDAD
 FORMACIÓN PROFESIONAL

Participantes (18)

Q Buscar un participante

JP Juan Pablo II L... (Anfitrión, yo) [Mute] [Video Off]
 JP Juan Pablo [Mute] [Video On]
 YG Yesenia Guerrero [Mute] [Video On]
 BN Betty Narváez [Mute] [Video Off]
 C CECY [Mute] [Video Off]

Invitar Silenciar a todos ...

Chat

yo si tengo institucional y me llevo al correo personal

De Dario Morales a Todos: yo también tengo institucional

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://www.gocongr.com/es>

Enviar a: Todos [Dropdown] Archivo ...

Escribir mensaje aquí...

Escribe aquí para buscar

11:30 9/4/2021

Zoom Reunión

Juan Pablo II Ib...
 Yesenia Guerrero JANNETH GA... Juan Pablo Fernanda An...

Grabando...

GoCongr - Transforma la forma...
https://www.gocongr.com/es/users/sign_up/step_3

GoCongr

ALBA Paspuel Teca

Mi GoCongr
 Asignaturas
 Cursos
 Grupos
 SmartShares
 Informes
 GoCongr Hub
 Ayuda y FAQ
 Planes

¡Ya está! Todo listo para empezar

Ahora te llevaremos al muro de actividad de GoCongr donde recibirás sugerencias de aprendizaje y actualizaciones.

Podemos notificarte cuando encontremos contenido de calidad que te pueda interesar.

Formar No, gracias

Participantes (18)

Q Buscar un participante

JP Juan Pablo II L... (Anfitrión, yo) [Mute] [Video Off]
 JP Juan Pablo [Mute] [Video On]
 YG Yesenia Guerrero [Mute] [Video On]
 BN Betty Narváez [Mute] [Video Off]
 C CECY [Mute] [Video Off]

Invitar Silenciar a todos ...

Chat

yo si tengo institucional y me llevo al correo personal

De Dario Morales a Todos: yo también tengo institucional 11:18 AM

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=> 11:20 AM

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://www.gocongr.com/es> 11:27 AM

Enviar a: Todos [Dropdown] Archivo ...

Escribir mensaje aquí...

Escribe aquí para buscar

11:31 9/4/2021

Zoom Reunión

Usted está viendo la pantalla de Juan Pablo

Ver Opciones

Juan Pablo II Ib...

Yesenia Guerrero

JANNETH GA...

Juan Pablo

Fernanda An...

Grabando...

Módulos interactivos y multimedia

GoCongr - Estado ATLETISMO

https://www.goconqr.com/es/mind_maps/30189818/edit

ATLETISMO

PRUEBAS DE CAMPO

ATLETISMO

PRUEBAS DE PISTA

VELOCIDAD

FON

3GB de internet gratis al mes, para 1 millón de estudiantes.

Contigo, con todos, siempre.

Araúz

Participantes (18)

Buscar un participante

JP Juan Pablo II L. (Anfitrión, yo)

JP Juan Pablo

YG Yesenia Guerrero

BN Betty Narváez

C CECY

Invitar Silenciar a todos

Chat

yo si tengo institucional y me llego al correo personal

De Dario Morales a Todos: yo también tengo institucional

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://www.goconqr.com/es>

Enviar a: Todos

Archivo

Escribir mensaje aquí...

Finalizar

Cancela silenciar ahora Iniciar video Seguridad Participantes Votaciones Chat Compartir pantalla Reacciones Más

Escribe aquí para buscar

11:33 9/4/2021

Zoom Reunión

Juan Pablo II ...

Yesenia Guerrero

JANNETH GA...

Edith Erazo

Juan Pablo

Grabando...

Módulos interactivos y multimedia

GoCongr - Estado ATLETISMO

https://www.goconqr.com/es/mind_maps/30189818/edit

ATLETISMO

PRUEBAS DE CAMPO

ATLETISMO

PRUEBAS DE PISTA

VELOCIDAD

FONDO

3GB de internet gratis al mes, para 1 millón de estudiantes.

Contigo, con todos, siempre.

Araúz

Participantes (18)

Buscar un participante

JP Juan Pablo II L. (Anfitrión, yo)

JP Juan Pablo

YG Yesenia Guerrero

BN Betty Narváez

C CECY

Invitar Silenciar a todos

Chat

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://www.goconqr.com/es>

De Gladys Mendoza N a Todos: Bueno Luchito gracias

De IANNETH GARCÍA S. a Todos: HA FALLECIDO EL PRÍNCIPE FELIPE

Enviar a: Todos

Archivo

Escribir mensaje aquí...

Quitar anuncios

Escribe aquí para buscar

11:49 9/4/2021

Zoom Reunión

Juan Pablo II Ib...

Yesenia Guerrero, JANNETH GA..., Edith Erazo, Juan Pablo

Universid... | Asistencia Doc... | Módulos inter... | GoCongr... | Panel - Genial.ly | (3) WhatsApp | Datos Plan Voc...

app.genial.ly/dashboard

genial.ly

Busca creaciones

CREAR GENIALLY

Mis creaciones

Mi marca

Inspiración

Planes

Carpetas

Crear carpeta

Papelera de reciclaje

Creaciones

Crear Genially

Google Classroom

GUÍA CLASSROOM

Presentaciones 5/4/2021

Pásate a Premium

Primeros pasos

Support

Participantes (18)

Buscar un participante

JP Juan Pablo II L... (Anfitrión, yo)

YG Yesenia Guerrero

WT Wilson Teran

BN Betty Narváez

C CECY

Invitar

Silenciar a todos

Chat

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://www.gocongr.com/es>

De Gladys Mendoza N a Todos: Bueno Luchito gracias

De JANNETH GARCÍA S. a Todos: HA FALLECIDO EL PRÍNCIPE FELIPE

De Yesenia Guerrero a Todos: <https://www.genial.ly/es>

Enviar a: Todos

Archivo

Escribir mensaje aquí...

Escribe aquí para buscar

11:55 9/4/2021

Zoom Reunión

Grabando...

Vista

Yesenia Guerrero, Juan Pablo II Ib..., JANNETH GARCÍA S., Lic. Jefferson Tor...

Edith Erazo, Juan Pablo, Fernanda Andrea..., Hugo Yopez

Wilson Teran, Gladys Mendoz..., Fernanda, Dario Morales

Betty Narváez, CECY, Martha Villarreal, María José Oba...

Jenny Pillajo, Rodriguez Alfredo

Participantes (18)

Buscar un participante

JP Juan Pablo II L... (Anfitrión, yo)

YG Yesenia Guerrero

BN Betty Narváez

C CECY

DM Dario Morales

Invitar

Silenciar a todos

Chat

De Dario Morales a Todos: buen dia compañer@s

De Dario Morales a Todos: A mi también me llego al correo personal

De Fernanda a Todos: yo si tengo institucional y me llego al correo personal

De Dario Morales a Todos: yo también tengo institucional

Enviar a: Todos

Archivo

Escribir mensaje aquí...

Cancelar silenciar ahora

Iniciar video

Seguridad

Participantes 18

Votaciones

Chat

Compartir pantalla

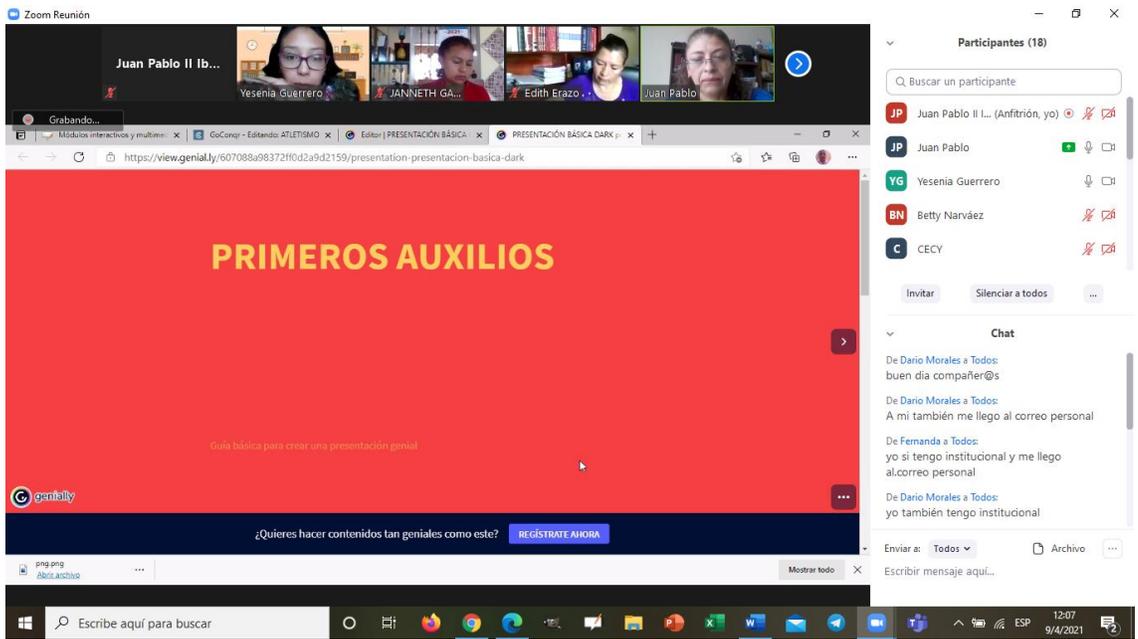
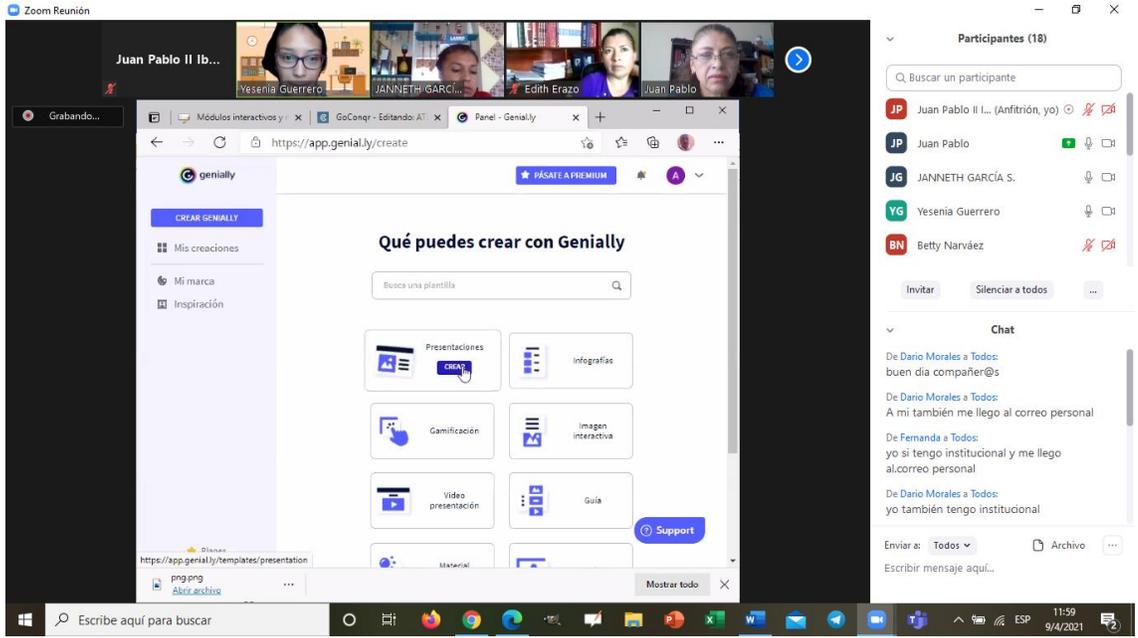
Reacciones

Más

Finalizar

Escribe aquí para buscar

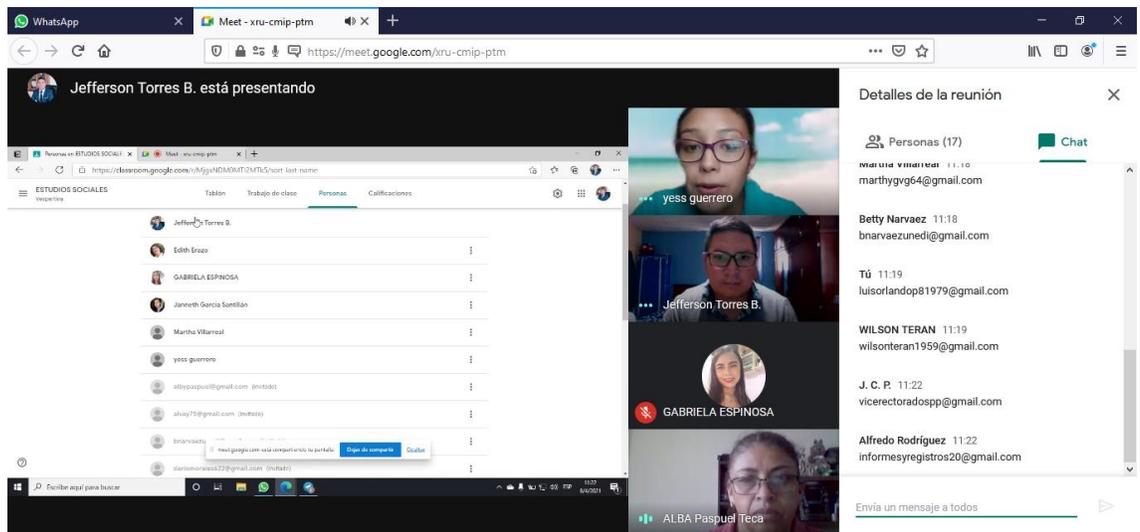
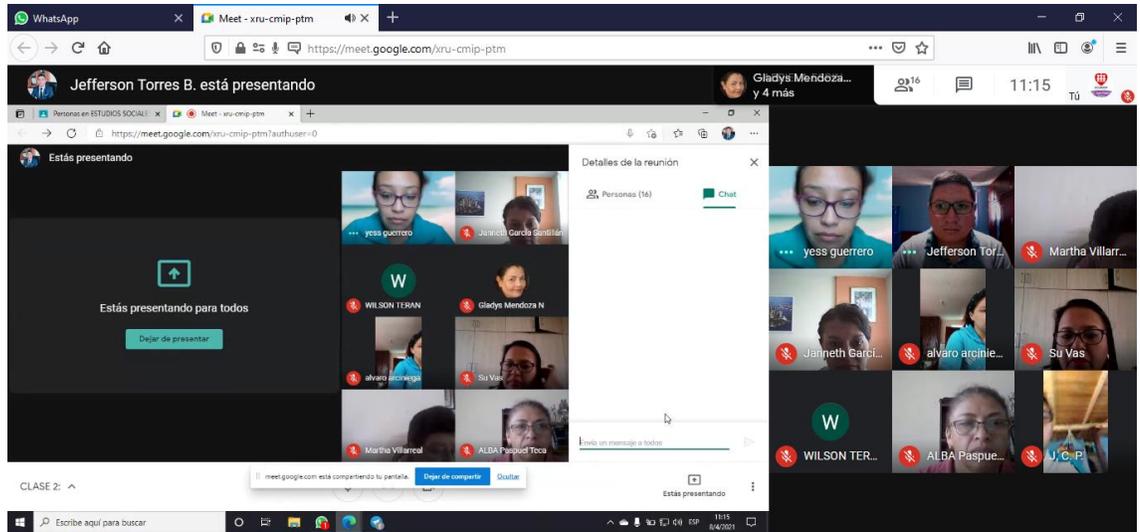
11:58 9/4/2021



Día 3

This screenshot shows a Google Meet session in progress. The top bar indicates the meeting title "Jefferson Torres B. está presentando" and the time "11:13". The main area is a grid of video thumbnails for participants, including names like "yess guerrero", "WILSON TERAN", "alvaro arcinie...", "Janneth Garc...", "WILSON TER...", "Jefferson Tor...", "Martha Villarr...", "ALBA Paspue...", and "Edith Erazo". A presentation slide is visible on the left, titled "Estás presentando para todos" with a "Dejar de presentar" button. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with various application icons and the system tray.

This screenshot shows the same Google Meet session as above, but with a Google Classroom interface overlaid on the left side of the meeting window. The Classroom page is titled "ESTUDIOS SOCIALES" and shows a list of assignments under "Trabajo de clase". The assignments include "Proyecto 7" (published 7 days ago), "Proyecto 6", "Tarea 1" (due 13 days ago), "El sistema" (due 7 days ago), and "Texto del Proyecto 6" (published 7 days ago). The meeting grid and controls remain visible on the right side of the screen.



WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm <https://meet.google.com/xru-cmip-ptm>

Jefferson Torres B. está presentando

Personas en ESTUDIOS SOCIALES

Profesores

- Jefferson Torres B.
- ALBA Paspuel Teca
- Edith Enae
- GABRIELA ESPINOSA
- Janneth Garcia Santillan
- LUIS LEMA
- Martha Villarreal
- yessa guerrero

Personas (17)

Chat

martha villarreal 11:18
marthyvg64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18
bnarvaezuned@gmail.com

Tú 11:19
luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19
wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22
vicerectoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22
informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Jefferson Torres B. está presentando

11:23 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm <https://meet.google.com/xru-cmip-ptm>

Jefferson Torres B. está presentando

Personas en ESTUDIOS SOCIALES

Alumnos

Ver menos

Invitar a alumnos a tu clase

Invitar

Personas (17)

Chat

martha villarreal 11:18
marthyvg64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18
bnarvaezuned@gmail.com

Tú 11:19
luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19
wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22
vicerectoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22
informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Jefferson Torres B. está presentando

11:25 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm Meet - xru-cmip-ptm https://meet.google.com/xru-cmip-ptm

Jefferson Torres B. está presentando

Personas en ESTUDIOS SOCIALES

ESTUDIOS SOCIALES

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

Invitar a alumnos

Enlace de invitación
<https://meet.google.com/xru-cmip-ptm>

Escribe un nombre o correo

Cancelar Invitar

Enlace copiado

Enviar mensaje para buscar

Personas (17)

Chat

martha vimalta 11:16
 marthygv64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18
 bnarvaezuned@gmail.com

Tú 11:19
 luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19
 wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22
 vicerectoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22
 informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Jefferson Torres B. está presentando

11:25 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm Meet - xru-cmip-ptm https://meet.google.com/xru-cmip-ptm

Jefferson Torres B. está presentando

Personas en ESTUDIOS SOCIALES

ESTUDIOS SOCIALES

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

Personas

bnarvaezuned@gmail.com (invitado)

wilsonteran1959@gmail.com (invitado)

jcp234@hotmail.com (invitado)

carlosmorales72@gmail.com (invitado)

Ver menos

Alumnos 2 alumnos

Acciones

alvaro arciniega

Marie Orlando

Personas (17)

Chat

martha vimalta 11:16
 marthygv64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18
 bnarvaezuned@gmail.com

Tú 11:19
 luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19
 wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22
 vicerectoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22
 informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Jefferson Torres B. está presentando

11:29 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm <https://meet.google.com/xru-cmip-ptm>

Jefferson Torres B. está presentando

Trabajo de clase

ESTUDIOS SOCIALES

Tareas

- Tarea de cuestionario
- Pregunta
- Misrael
- Revisar publicación
- Tema
- Tarea 1
- El sistema educativo Ecuatoriano
- Tarea del Proyecto 6

Personas (17)

Chat

martha yvett... marthyvg64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18 bnarvezunedi@gmail.com

Tú 11:19 luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19 wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22 vicerectoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22 informesregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

11:31 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm <https://meet.google.com/xru-cmip-ptm>

Jefferson Torres B. está presentando

Tarea

Título: Ecuador

Instrucciones (opcionales): Responda las siguientes preguntas

Para: ESTUDIOS S. Todos los al.

Puntos: 100

Fecha de entrega: Sin fecha de entrega

Tema: Sin tema

Rúbrica: Rúbrica

Personas (17)

Chat

martha yvett... marthyvg64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18 bnarvezunedi@gmail.com

Tú 11:19 luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19 wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22 vicerectoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22 informesregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

11:32 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm

https://meet.google.com/xru-cmip-ptm

Jefferson Torres B. está presentando

Blank Quiz

Test de: Ecuador

Realice el siguiente

Unidad Question

Option 1

Personas (17)

marthayg64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18
bnarvaezuned@gmail.com

Tú 11:19
luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19
wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22
vicerectoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22
informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Jefferson Torres B. está presentando

11:33 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm

https://meet.google.com/xru-cmip-ptm

Jefferson Torres B. está presentando

Blank Quiz

¿Cuántas provincias tiene el Ecuador?

24 ✓

23

22

Añade opción o actualiza respuesta "Otro"

Clave de respuestas (1 punto)

Personas (16)

marthayg64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18
bnarvaezuned@gmail.com

Tú 11:19
luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19
wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22
vicerectoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22
informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Jefferson Torres B. está presentando

11:39 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm

https://meet.google.com/xru-cmip-ptm

Jefferson Torres B. está presentando

Personas (16)

Chat

martha vimalva 11:10
marthygv64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18
bnarvaezuned@gmail.com

Tú 11:19
luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19
wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22
vicerektoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22
informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Jefferson Torres B. está presentando

ESTUDIOS SOCIALES

	sin fecha ... Test	alvaro ... Test	sin fecha ... ¿Cuáles son los...	15 abr ... Tarea 1
Ordenar por apellidos	08:00	08:10	08:10	08:18
Media de la clase				
alvaro arciniega		No asignada		
Cecy		No asignada		
María Osando				

11:40 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm

https://meet.google.com/xru-cmip-ptm

Jefferson Torres B. está presentando

Personas (16)

Chat

martha vimalva 11:10
marthygv64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18
bnarvaezuned@gmail.com

Tú 11:19
luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19
wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22
vicerektoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22
informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Jefferson Torres B. está presentando

alvaro arciniega

Test	sin fecha de ent...	Tarea asignada
¿Cuáles son los niveles educativos?	sin fecha de ent...	Tarea asignada
Tarea 1	15 abr 20:59	Tarea asignada

11:42 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm <https://meet.google.com/xru-cmip-ptm>

Jefferson Torres B. está presentando

ESTUDIOS SOCIALES Vespertina

Tarea 1

0 Participaciones a la tarea 3 Asignados

Tareas asignadas

- shara arriaga
- Cacy
- Maria Osando

Personas (17)

- yess guerrero
- Janneth García Santillán
- GABRIELA ESPINOSA

alvaro arciniega se ha unido

Detalles de la reunión

Personas (17)

- martha vimalta 11:18 marthyvg64@gmail.com
- Betty Narvaez 11:18 bnarvaezuned@gmail.com
- Tú 11:19 luisorlandop81979@gmail.com
- WILSON TERAN 11:19 wilsonteran1959@gmail.com
- J. C. P. 11:22 vicerectoradospp@gmail.com
- Alfredo Rodríguez 11:22 informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Inicio Escribe aquí para buscar

11:43 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm <https://meet.google.com/xru-cmip-ptm>

Jefferson Torres B. está presentando

ESTUDIOS SOCIALES Vespertina

ESTUDIOS SOCIALES Vespertina

Próximos entregas

- shara arriaga a la clase
- Jefferson Torres B. ha publicado una nueva tarea: Tercer... 11:20
- Jefferson Torres B. ha publicado una nueva tarea: Tercer... 11:20

Personas (17)

- yess guerrero
- Janneth García Santillán
- GABRIELA ESPINOSA
- Jefferson Torres B.

Detalles de la reunión

Personas (17)

- martha vimalta 11:18 marthyvg64@gmail.com
- Betty Narvaez 11:18 bnarvaezuned@gmail.com
- Tú 11:19 luisorlandop81979@gmail.com
- WILSON TERAN 11:19 wilsonteran1959@gmail.com
- J. C. P. 11:22 vicerectoradospp@gmail.com
- Alfredo Rodríguez 11:22 informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Inicio Escribe aquí para buscar

11:43 8/4/2021

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm <https://meet.google.com/xru-cmip-ptm>

Jefferson Torres B. está presentando

Calificaciones ESTUDIOS SOCIALES Vespertina 08-04-2021

ESTUDIOS SOCIALES		08 abr 18:00		09 abr 18:00	
1	Vespertina	Test	100	Test - Escudador	100
2	ASIRI CLASSROOM				
3	Media de la clase	12,38%	10,0	8,0	8,0
4	Cecy	cecyraboc6@gmail.com	15,91%	10	8
5	Osando Maria	osandocorreaosandocorrea@gmail.com			
6	alvarog	alvarog@gmail.com			

Personas (17)

martha villarreal 11:10 marthyvg64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18 bnarvaezuned@gmail.com

Tú 11:19 luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19 wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22 vicerectoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22 informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Detalles de la reunión

Jefferson Torres B. está presentando

WhatsApp Meet - xru-cmip-ptm <https://meet.google.com/xru-cmip-ptm>

Personas (16)

martha villarreal 11:10 marthyvg64@gmail.com

Betty Narvaez 11:18 bnarvaezuned@gmail.com

Tú 11:19 luisorlandop81979@gmail.com

WILSON TERAN 11:19 wilsonteran1959@gmail.com

J. C. P. 11:22 vicerectoradospp@gmail.com

Alfredo Rodríguez 11:22 informesyregistros20@gmail.com

Envía un mensaje a todos

Detalles de la reunión

Presentar ahora

Activar micrófono (Ctrl + D)

