



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

GOOGLE CLASSROOM COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN LA
ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DESDE PRIMERO BGU A
TERCERO BGU, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE
AMAUTA ÑANPI.

Autor/es:

LIDA MARISOL LLANGARI LEMA

GABRIELA ALEXANDRA LLANGARI LEMA

Tutor/a:

MSc. LUIS ENRIQUE TENEMAYA

ECUADOR

DURÁN, 2023



La Universidad para todos



DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mí amado esposo Carlos Sela a mis hijos Maite y Pablo Sela a mi madre, quienes han sido mi apoyo fundamental para poder concluir este sueño.

Lida Marisol Llangari Lema

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida, la fortaleza de continuar en el proceso de mi formación profesional. De igual forma, a mi madre quien ha sabido formarme con buenos valores los cuales me han sido de gran ayuda para salir adelante. mi padre quien ya no está, pero siempre está presente en mi vida. A mi compañero de vida, de todo corazón quienes han estado conmigo en los momentos buenos y malos brindando todo su amor y su cariño, lo cual han sido muy importantes para alcanzar el sueño tan anhelado.

Gabriela Alexandra Llangari Lema.





AGRADECIMIENTO

Gratitud a mi Señor por la sabiduría y la fuerza que me ha dado, a mi familia, hermana, a mi amada madre y a la Universidad por la oportunidad de crecer profesionalmente.

Lida Marisol Llangari Lema

Agradezco a Dios por su infinita bondad, por haberme dado las fuerzas para no desmayar en el camino y permitirme culminar esta etapa de mi vida. A mi amada madre una mujer de gran lucha, esfuerzo y sobre todo llena de mucho amor, quien me ha brindado todo su apoyo incondicional en todo momento, a mi compañero de vida y mi pequeña nena, a mi hermana quienes estuvieron conmigo en todo momento.

Gabriela Alexandra Llangari Lema





RESUMEN

La integración de Google Classroom, como herramienta educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, ha ganado popularidad por su capacidad para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en entornos digitales. Google Classroom ofrece una serie de funcionalidades que permiten a los docentes de Emprendimiento y Gestión crear clases virtuales, compartir recursos educativos, asignar tareas, comunicarse con los estudiantes y gestionar el progreso académico de manera eficiente. Esta investigación tiene como objetivo implementar un Programa de Capacitación en el uso de Google Classroom como herramienta educativa para fortalecer la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU. Para esto es necesario determinar los fundamentos teóricos para proponer un Programa de Capacitación de Google Classroom, diagnosticar la situación actual del uso de Google Classroom como herramienta educativa, describir las características que debe tener un Programa de Capacitación y evaluar la efectividad del mismo. La investigación se realizó en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi” con 3 docentes del área de Emprendimiento y Gestión de 1ro, 2do y 3ro de bachillerato. La metodología de la investigación es mixta, a través de un diseño cuasiexperimental, de alcance descriptivo, por obtención de datos de campo, de cohorte longitudinal y exploratorio. Las investigadoras han presentado propuesta de mejora, a través de Programa de Capacitación denominado “Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom”. Los resultados demostraron que, a través de la implementación de un programa de formación, la integración de Google Classroom se ha fortalecido en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Por lo cual es necesario tener un programa de capacitación con objetivos claros y específicos, estructurado en sesiones o talleres, centrándose en las funciones y herramientas más relevantes y útiles de Google Classroom a través de una metodología participativa con un enfoque práctico, flexible y que promueva la evaluación continua.

PALABRAS CLAVE: GOOGLE CLASSROOM, ENSEÑANZA, EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN.





ABSTRACT

The integration of Google Classroom, as an educational tool in the teaching-learning process, has gained popularity due to its ability to facilitate teaching and learning in digital environments. Google Classroom offers a series of functionalities that allow Entrepreneurship and Management teachers to create virtual classes, share educational resources, assign tasks, communicate with students and manage academic progress efficiently. This research aims to implement a Training Program in the use of Google Classroom as an educational tool to strengthen the teaching of Entrepreneurship and Management from first BGU to third BGU. For this, it is necessary to determine the theoretical foundations to propose a Google Classroom Training Program, diagnose the current situation of the use of Google Classroom as an educational tool, describe the characteristics that a Training Program must have and evaluate its effectiveness. The research was carried out at the Amauta Ñanpi Bilingual Intercultural Educational Unit with 3 teachers from the area of Entrepreneurship and Management from 1st, 2nd and 3rd years of high school. The research methodology is mixed, through a quasi-experimental design, with a descriptive scope, by obtaining field data, longitudinal and exploratory cohort. The researchers have presented a proposal for improvement, through a Training Program called “Technological Teachers: Unlocking the Potential of Google Classroom.” The results showed that, through the implementation of a training program, the integration of Google Classroom has been strengthened in the teaching of Entrepreneurship and Management. Therefore, it is necessary to have a training program with clear and specific objectives, structured in sessions or workshops, focusing on the most relevant and useful functions and tools of Google Classroom through a participatory methodology with a practical, flexible approach that promotes continuous evaluation.

KEYWORDS: GOOGLE CLASSROOM, TEACHING, ENTREPRENEURSHIP AND MANAGEMENT.





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	17
Presentación y Contextualización	17
Justificación del problema	18
Planteamiento del problema.....	19
Precisión del tema	20
Objeto de la investigación.....	21
Planteamientos hipotéticos.....	21
Objetivo General.....	22
Declaración de las Variables o Categorías.....	22
Objetivos Específicos.....	22
Identificación de los métodos a emplear.....	23
Población y Muestra	24
Tipos de investigación	24
Principales aportes	24
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	25
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.	27
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	28
1.1 Antecedentes de la Investigación	28
1.2 Marco Conceptual.....	29
1.2.1 Tecnologías de la Información y Comunicación	29
1.2.2 Herramientas digitales	30
1.2.3 Google Classroom.....	31
1.2.3.1 Características de Google Classroom	33





1.2.3.2 Ventajas de Google Classroom.....	34
1.2.3.3 Uso y navegación del Classroom.....	35
1.2.4 Enseñanza	39
1.2.4.1 Metodologías de Enseñanza.....	41
1.2.4.2 Enseñanza digital	42
1.2.4.3 Currículo de Emprendimiento y Gestión	43
CAPÍTULO 2.....	45
Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico	45
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías con su parametrización u operacionalización.....	45
2.2 Enfoque de la Investigación.....	47
2.3 Alcance de la investigación.....	47
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación	48
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	50
2.5.1 Método Analítico Sintético	50
2.5.2 Método Histórico Lógico.....	50
2.5.3 Método Inductivo Deductivo	51
2.5.4 Entrevistas.....	52
2.5.5 Encuestas.....	53
2.5.6 Observación	53
2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	53
2.6.1 Instrumento Entrevista.....	54
2.6.2 Instrumento Encuesta.....	56
2.6.3 Instrumento Guía de Observación	62





2.7 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico.	64
2.7.1 Resultados de las entrevistas.....	64
2.7.2 Resultados de la Encuesta.....	69
2.7 Delimitación de la población y la muestra.....	75
2.8 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.	75
Conclusión de diagnóstico causal.....	77
CAPITULO 3. LA PROPUESTA.....	79
3.1 Justificación de la propuesta.....	79
3.2 Contextualización de la propuesta.....	80
3.3 Diseño de la propuesta.....	81
3.3.1 Objetivo General de la propuesta.....	81
3.3.2 Objetivos Específicos.....	81
3.3.3 Metodología a utilizar en el Programa de Capacitación.....	81
3.3.4 Temporalización del Programa.....	82
3.3.5 Recursos del Programa.....	82
3.3.6 Planificación de la Propuesta: Programa de Capacitación.....	83
3.3.7 Desarrollo de la Propuesta: Programa de Capacitación.....	86
3.4 Análisis de los resultados de la validación.....	96
3.5 Validación de la propuesta por expertos.....	102
CONCLUSIONES.....	104
RECOMENDACIONES.....	106
Referencias:.....	107



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	45
Tabla 2 Planificación y cronograma de Programa de Capacitación	81





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pantalla principal de herramienta Google Classroom.....	35
Figura 2 Pantalla principal de opción para crear clase en la aplicación Google Classroom.....	36
Figura 3 Pantalla principal del Tablón en la aplicación Google Classroom.....	36
Figura 4 Pantalla principal de “trabajo de clase” en la aplicación Google Classroom.....	37
Figura 5 Pantalla principal de la opción “tarea” en la aplicación Google Classroom.....	38
Figura 6 Pantalla principal de la opción “calificaciones” en la aplicación Google Classroom.....	38
Figura 7 Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 1.....	67
Figura 8 Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 2.....	67
Figura 9 Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 3.....	68
Figura 10 Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 4.....	69
Figura 11 Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 5.....	69
Figura 12 Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 6.....	70
Figura 13 Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 7.....	70
Figura 14 Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 8.....	71
Figura 15 Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 9.....	72
Figura 16 Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 10.....	72
Figura 17 Resultados de encuesta Ítem 1.....	98
Figura 18 Resultados de encuesta Ítem 2.....	99
Figura 19 Resultados de encuesta Ítem 3.....	99
Figura 20 Resultados de encuesta Ítem 4.....	100
Figura 21 Resultados de encuesta Ítem 5.....	102
Figura 22 Resultados de encuesta Ítem 1.....	101





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Evidencia fotográfica de aplicación de instrumentos	102
Anexo 2 Tríptico entregado en Capacitación.....	103
Anexo 3 Instrumento Entrevista a Directivos.....	104
Anexo 4 Instrumento Entrevista a Coordinador.....	105
Anexo 5 Instrumento Encuesta a docentes	106
Anexo 6 Instrumento Guía de Observación.....	109
Anexo 7 Validación Encuesta	111
Anexo 8 Encuesta a estudiantes	121
Anexo 9. Validación de Propuesta por juicio de expertos.....	124





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

La presente investigación aborda el uso de la herramienta educativa Google Classroom en la enseñanza de la asignatura Emprendimiento y Gestión desde Primero BGU a Tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, este estudio representa un esfuerzo por explorar el potencial de una de las plataformas educativas más utilizadas en la actualidad, Google Classroom, en el contexto específico de la enseñanza, además de presentar una propuesta de implementación de capacitación y desarrollo de las competencias digitales de los docentes de Emprendimiento y Gestión.

Desde una perspectiva más general, es importante considerar que las herramientas digitales utilizadas de manera correcta, enriquecen el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo cual en los tiempos actuales es requisito indispensable que el docente, como parte de su labor profesional utilice herramientas como Google Classroom, la cual le permite a los docentes y también a los estudiantes, acceder a materiales educativos en cualquier momento y desde cualquier lugar con conexión a internet, lo que facilita el aprendizaje fuera del aula.

Por otra parte, Emprendimiento y Gestión en el currículo nacional es considerada una asignatura interdisciplinar, que se apoya en diferentes campos del saber, y que tiene el objetivo de formar jóvenes emprendedores, comprometidos con la realidad nacional del país. Por este motivo es fundamental que el docente integre al proceso de enseñanza, herramientas educativas como el Google Classroom que le permitirán facilitar el acceso a los recursos educativos, organizar eficientemente los contenidos y gestionar las tareas y evaluaciones de manera efectiva.

El trabajo de investigación se lo realiza en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, ubicada en la Provincia de Pastaza de la Parroquia Puyo, específicamente en el barrio urbano Intipungo, esta Institución Educativa pertenece a la Zona 3 del Ministerio de Educación, oferta educación inicial, básica y bachillerato a las nacionalidades indígenas y mestizos, laboran 30 docentes, de los cuales 3 tienen la cátedra de Emprendimiento y Gestión, además la Institución tiene 520 estudiantes matriculados en el periodo 2024 – 2025, de los cuales 97 están en el bachillerato.



Justificación del problema

El uso de herramientas educativas como el Google Classroom en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, enriquece la calidad de la educación al mejorar las metodologías pedagógicas, facilitar la comunicación entre docentes, padres y estudiantes, y promover la autonomía, creatividad y motivación en el aprendizaje. Asimismo, esta herramienta es esencial para el desarrollo de habilidades tecnológicas necesarias para el futuro, tanto para el docente como para el estudiante.

Desde el punto de vista teórico, la investigación sobre el uso de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi se justifica porque la investigación busca explorar y comprender cómo esta plataforma digital puede potenciar el aprendizaje de los estudiantes en el área de Emprendimiento, a la luz de las teorías pedagógicas actuales y en la necesidad de adaptar la enseñanza a los entornos digitales para aprovechar las ventajas que las tecnologías educativas ofrecen en el campo educativo.

De la misma forma, desde una mirada práctica, esta investigación se justifica debido a la necesidad de implementar herramientas tecnológicas en la enseñanza del Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi. La organización, comunicación y colaboración entre los docentes de Emprendimiento y Gestión y los estudiantes se facilita con el uso de Google Classroom, lo cual permitirá un mayor acceso a recursos y actividades propias de la asignatura. La investigación permitirá evaluar cómo el uso práctico de esta herramienta impacta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

La investigación se justifica desde el punto de vista metodológico, ya que al utilizar un enfoque de investigación mixta se recopilarán datos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión más completa y enriquecedora sobre los efectos del uso de Google Classroom en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Para esto se aplicarán los instrumentos de investigación a los docentes y a estudiantes, además que al combinar las encuestas y entrevistas se fortalecerá la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos.

Esta investigación también se justifica desde una perspectiva social, ya que busca mejorar

la calidad de la educación en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, la herramienta digital les proporcionará a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más interactiva, colaborativa y adaptada a sus necesidades, más aun considerando que la Institución Educativa trabaja con estudiantes de nacionalidades indígena y mestiza, asimismo la investigación generará sugerencias y modelos de actuación que puedan ser adoptados por otras instituciones educativas de la Zona 3 y del país.

Finalmente, la investigación se justifica por conveniencia, ya que le permite a los docentes empezar a tener un acercamiento con las herramientas digitales educativas, pero principalmente con la herramienta educativa Google Classroom, para ello la capacitación a los docentes es fundamental para integrar herramientas tecnológicas modernas en su práctica pedagógica, mejorar la eficiencia y la productividad, enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, personalizar el aprendizaje y prepararse para situaciones de enseñanza remota, Google Classroom permite adaptar contenidos, actividades y tratos individuales a los estudiantes, logrando atender la diversidad de estilos de aprendizaje, intereses y niveles de habilidades que se presentan en el aula.

Dentro de la materia de emprendimiento y gestión, la dificultad de los temas, su extensión, la edad promedio de los docentes, la utilización de las herramientas digitales, como Google Classroom se convierte en todo un desafío, pues se busca que los estudiantes desarrollen habilidades intelectuales que les permita indagar de manera independiente, así como el aprendizaje colaborativo, desarrollando hábitos y conocimientos a lo largo de su educación, con ello los docentes tendrán la oportunidad de alejarse del analfabetismo digital y adaptarse a los nuevos cambios de este siglo.

Planteamiento del problema.

El avance de la tecnología en el campo educativo ha transformado la forma de enseñar, lo que ha llevado a que el docente busque desarrollar sus competencias digitales en primer lugar y luego incorporar al proceso de enseñanza aprendizaje herramientas digitales. En este contexto, Google Classroom surge como una herramienta educativa que ofrece diversas funcionalidades para facilitar la gestión y el desarrollo de clases en entornos presenciales y virtuales, tal como lo expone Lorenzo (2019) en investigación realizada en España cuando refiere que las TIC tienen un gran

potencial para mejorar la docencia y más aún el Google Classroom, el cual es una herramienta que facilita tanto la tarea docente como la actividad de los estudiantes.

En América Latina, específicamente en Argentina, autores como Kraus et al. (2019) han estudiado el Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes y han llegado a la conclusión de que la herramienta TIC mejora y favorece el proceso de enseñanza aprendizaje; sin embargo las limitaciones se presentan cuando existe falta de conocimiento de las herramientas digitales en el personal docente, además de falta de programas de capacitación a nivel institucional lo cual genera un problema para la integración de las herramientas digitales.

Por otra parte, en Ecuador también se han realizado estudios que resaltan la problemática de la necesidad de capacitación de parte de los docentes, como es el caso del estudio realizado por Gómez (2020) con docentes de Ambato, donde refiere que existe una necesidad de capacitación docente constante, para poder transformar la educación, además de que es importante el uso de las TIC no sólo para la preparación de la clase sino para modificar la forma de enseñar.

En otras palabras, se ha podido evidenciar que en el mundo entero se han presentado problemáticas relacionadas a la falta de preparación docente en el uso de herramienta como Google Classroom, además de que los diferentes estudios reconocen el impacto positivo que tiene el uso de esta herramienta digital en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el caso del Ecuador el Ministerio de Educación promueve la capacitación docente a través de su Programa “Mecapacito”, sin embargo es necesario fortalecer la formación en relación a las TIC.

Por todo lo mencionado se realiza la formulación del problema de investigación de la siguiente manera:

¿Cómo fortalecer el uso de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi?

Precisión del tema

La tesis de Investigación “Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa

Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi” sigue la línea de investigación de gestión de los entornos digitales enfocándose en la implementación de Google Classroom como plataforma de apoyo para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión a nivel de bachillerato.

En el ámbito educativo actual, el rol del docente se transforma en un facilitador del aprendizaje, encargado de guiar, motivar y acompañar a los estudiantes en su proceso de desarrollo de destrezas. El docente debe manejar las herramientas tecnológicas y adaptarse a las nuevas dinámicas de enseñanza-aprendizaje para aprovechar al máximo los recursos digitales disponibles que día a día avanzan. Además, debe fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración entre los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje activo y participativo.

Objeto de la investigación.

Proceso de capacitación docente en el uso y aplicación de la herramienta digital Google Classroom en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi.

Planteamientos hipotéticos

El trabajo de investigación se planteó en base a las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos para proponer un Programa de Capacitación de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi?
2. ¿Cuál es la situación actual del uso de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi?
3. ¿Qué características debe tener un Programa de Capacitación de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi?
4. ¿Cuál es la efectividad de un Programa de Capacitación de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi?

Objetivo General.

Implementar un Programa de Capacitación en el uso de Google Classroom como herramienta educativa para fortalecer la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi durante el año lectivo 2023-2024.

Declaración de las Variables o Categorías

En el trabajo de investigación "Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi", las variables son las siguientes:

Variable independiente: Google Classroom como herramienta educativa

Dimensiones:

- Herramientas Digitales.
- Accesibilidad.
- Interactividad.
- Funcionalidades.
- Integración Tecnológica.

Variable dependiente: Enseñanza de Emprendimiento y Gestión

Dimensiones:

- Contenidos.
- Objetivos.
- Metodología.
- Recursos.
- Evaluación.

Objetivos Específicos.

- Determinar los fundamentos teóricos para proponer un Programa de Capacitación de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y

Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi.

- Diagnosticar la situación actual del uso de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi.
- Describir las características que debe tener un Programa de Capacitación de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi.
- Evaluar la efectividad de un Programa de Capacitación de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi.

Identificación de los métodos a emplear.

En el presente trabajo de investigación se utilizarán diversos métodos para sustentar la propuesta de un Programa de Capacitación de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi. Estos métodos se basarán en la recopilación de datos y evidencias tanto teóricas como empíricas, con el objetivo de sustentar la efectividad y los beneficios de esta propuesta.

Métodos teóricos:

- Analítico Sintético
- Histórico Lógico
- Inductivo Deductivo

Métodos empíricos:

- Entrevistas
- Encuestas
- Observación

Métodos estadísticos- matemáticos:

- Técnicas de análisis de datos.

Población y Muestra

La población de estudio está conformada por 3 docentes de Emprendimiento y Gestión que imparten clases desde primero BGU a tercero BGU en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi en el periodo 2024 – 2025. En el caso de los docentes no se realiza muestreo, debido a que es una cantidad muy pequeña.

Tipos de investigación

El trabajo de investigación "Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi" se identificó en base a un enfoque de tipo mixto, es decir cuantitativo y cualitativo, a través de un diseño cuasiexperimental, de alcance descriptivo, por obtención de datos de campo, de cohorte longitudinal y exploratorio.

Principales aportes

La presente investigación realiza un valioso aporte al conocimiento científico y a la práctica pedagógica a través de los siguientes aspectos:

- **Evidencia sobre la efectividad de Google Classroom:** el trabajo de investigación proporcionará evidencia empírica sobre la efectividad de la herramienta educativa Google Classroom en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en todos los niveles del bachillerato general unificado, lo cual contribuye a reforzar las investigaciones ya realizadas sobre el impacto positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje por el uso de la herramienta digital Google Classroom.
- **Impacto en el aprendizaje de los estudiantes:** A través de la investigación es posible identificar los efectos del uso de Google Classroom en el aprendizaje de los educandos en términos de adquisición de conocimientos de acuerdo al currículo nacional, el desarrollo de habilidades emprendedoras, así como también en la motivación y participación del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Generación de buenas prácticas:** La investigación aporta en la identificación y documentación de buenas prácticas en la implementación de Google Classroom en el

contexto específico de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, esto servirá como referencia para otras instituciones educativas del Distrito y de la Zona 3 que deseen adoptar esta herramienta.

- **Contribución a la literatura académica:** La tesis realiza un aporte al cuerpo de conocimientos existente en el campo de la tecnología educativa y el uso de herramientas digitales en la enseñanza del Emprendimiento y Gestión, proporcionando nuevas perspectivas y evidencia empírica sobre su aplicación en el contexto escolar, más aun considerando que a nivel nacional son pocas las investigaciones realizadas en relación a la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- **Orientación para futuras investigaciones:** Si bien es cierto, que la investigación se realiza sólo en una Institución Educativa, de las miles que hay en el país, se puede indicar que los hallazgos de la investigación podrían orientar futuras investigaciones relacionadas con el uso de tecnología en la educación, no sólo en el Google Classroom, sino también en otras herramientas digitales de actualidad, ofreciendo posibles líneas de investigación adicionales o áreas donde se necesite realizar una exploración y desarrollo a profundidad.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

Para empezar, la importancia de la investigación reside en varios aspectos fundamentales, en primer lugar, por la mejora a la calidad educativa, ya que al utilizar la herramienta Google Classroom de manera adecuada, esto contribuirá significativamente a mejorar la calidad de la educación al proporcionar a los estudiantes y docentes una plataforma interactiva y colaborativa para el aprendizaje y la enseñanza. Asimismo, es importante porque ayuda al desarrollo de habilidades de emprendimiento, las cuales son esenciales en el mundo actual.

Además, está el tema de la innovación pedagógica, esto es muy importante en el contexto educativo actual, donde día a día se incorporan al mundo digital nuevas herramientas tecnológicas, la investigación sobre Google Classroom en el contexto del Emprendimiento y Gestión puede inspirar la innovación pedagógica en otras áreas y contextos educativos. Así también está lo concerniente a la equidad y el acceso, ya que la implementación de herramientas digitales como Google Classroom promueve la equidad y el acceso a la educación, al proporcionar un entorno de

aprendizaje flexible y accesible para todos los estudiantes, y más aun de aquellos que en el sistema educativo ecuatoriano se acogen a las clases asistidas por alguna situación de vulnerabilidad.

De la misma forma, la investigación es importante por la relevancia cultural y lingüística que tiene, debido a que se realiza en una Unidad Educativa Intercultural Bilingüe, por lo cual la investigación evidencia la importancia de adaptar las herramientas educativas a contextos culturales y lingüísticos específicos, promoviendo así una educación más inclusiva y relevante para todos los estudiantes.

Por otra parte, la investigación tiene una necesidad social, que se refleja en una sociedad que demanda una educación que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral y emprendedor en la actualidad. Los estudiantes deben desarrollar habilidades emprendedoras que los proyecten para el mundo laboral. Sin embargo, es difícil para muchas instituciones educativas enseñar estos conceptos de manera efectiva. Para abordar esta brecha y preparar a los estudiantes para el mundo real, es necesario incorporar herramientas educativas innovadoras como Google Classroom para enseñar Emprendimiento y Gestión.

También, se puede indicar que la investigación tiene presente el elemento de la novedad académica, Google Classroom se ha propuesto como una herramienta educativa para enseñar Emprendimiento y Gestión, y a pesar de que Google Classroom es una plataforma popular para la educación, su uso específico para la enseñanza de Emprendimiento en una Unidad Educativa Intercultural Bilingüe es un enfoque innovador.

Finalmente, la investigación es de actualidad científica, puesto que el uso de la tecnología en el aula, especialmente con plataformas como Google Classroom, es un tema importante para la investigación educativa actual. Muchos estudios han analizado cómo estas herramientas afectan diversos contextos y disciplinas educativas; sin embargo, la aplicación específica de Google Classroom en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en una Unidad Educativa Intercultural Bilingüe es un tema que aún no ha sido ampliamente explorado en la literatura académica. Por lo tanto, esta investigación se encuentra en la vanguardia de la actualidad científica al abordar una necesidad emergente en el campo educativo.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.

El presente trabajo de investigación está organizado en diferentes capítulos, en el Capítulo 1 se expone el Marco Teórico donde se exponen los antecedentes de la investigación, trabajos realizados por otros investigadores en relación al tema de estudio, además se presenta el marco conceptual donde se abordan de manera más detallada las variables Google Classroom como herramienta educativa y la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.

El Marco Teórico expone los puntos más importantes sobre el desarrollo de la tecnología educativa, se realiza un análisis a profundidad de la herramienta Google Classroom, presentando su navegabilidad, todas las opciones que presenta al docente y al estudiante, y todas las herramientas digitales que se pueden incorporar al Classroom, ya sea este contenido multimedia, herramientas de gamificación, inteligencia artificial, etc. También se presentan los puntos más relevantes sobre la enseñanza y sus dimensiones, vinculadas al currículo de Emprendimiento y Gestión.

En el Capítulo 2 se describe todo lo relacionado a la Metodología de Investigación, empezando por la operacionalización de las variables con sus respectivas dimensiones e indicadores. Luego se presenta el enfoque, alcance y tipo de investigación, el cual se basa en un enfoque mixto, a través de un diseño cuasiexperimental, de alcance descriptivo. Se realizó un estudio de campo en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, con los docentes de Emprendimiento y estudiantes de 1ro a 3ro de bachillerato. Se presentan los métodos de investigación, en el ámbito cuantitativo está la Escala de Valoración de la enseñanza de Emprendimiento y Gestión y del lado cualitativo las entrevistas y observaciones. Se describen los instrumentos de investigación y su respectiva validación.

En el capítulo 3 se presenta la propuesta de implementación, que en el caso de la presente investigación es el Programa de Capacitación “Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom”, se presenta la propuesta, el contexto, justificación, objetivos generales y específicos y el desarrollo de la misma.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la Investigación

La incorporación de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, transforma el sistema educativo tradicional al proporcionar una plataforma centralizada para la enseñanza y el aprendizaje en línea. Esta herramienta promueve la colaboración, la comunicación y la evaluación eficiente, preparando de esta manera a los alumnos para una sociedad cada vez más digital y globalizada. Existen muchas investigaciones sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo. No obstante, los trabajos que abordan el uso del Classroom en la asignatura de Emprendimiento son escasos.

A nivel internacional, Lorenzo (2019) realizó investigación de Google Classroom como herramienta didáctica para trabajar la asignatura de Inglés, a través de un enfoque mixto se estudió dos grupos de 2º de la ESO para determinar las similitudes y diferencias entre ambos cursos durante el desarrollo de la situación de aprendizaje, al final la investigación concluyó en que las TIC tienen mucho potencial para mejorar la educación, además se evidenció que Google Classroom es una herramienta que facilita tanto la tarea docente como la actividad del educando en el momento de desarrollar las destrezas, debido a la cantidad de recursos que permite utilizar, finalmente esta investigación presentó una propuesta de mejora a partir de la implementación de una unidad didáctica por medio del Classroom.

Por otro lado, a nivel regional específicamente en Colombia, Pineda (2019) realizó investigación sobre Google Classroom como herramienta didáctica en la enseñanza de las Matemáticas, con un enfoque predominantemente cuantitativo de alcance descriptivo, se implementó un modelo de diseño instruccional, el cual fue valorado por los estudiantes de manera positiva, llegando a la conclusión de que la herramienta digital Classroom tiene efectos positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje de las funciones matemáticas.

A nivel nacional, Gómez (2020) realizó investigación de Google Classroom como herramienta para la gestión pedagógica, a través de una metodología cualitativa, la investigación se planteó desarrollar aulas en la plataforma de Google Classroom para la gestión pedagógica a través de las aulas digitales, en el estudio participaron 24 estudiantes docentes de la Maestría en

Educación de la Universidad Tecnológica Indoamérica del Ecuador. Los resultados del trabajo se reflejaron en la creación de aulas siguiendo una planificación didáctica, en esta se evidenciaron diferentes recursos como presentaciones de prezi, slideshare, videos de YouTube y herramientas de gamificación como Educaplay, finalmente la investigación concluyó en que el uso del Classroom promueve la participación y el trabajo colaborativo.

Por último, es necesario indicar que se han encontrado estudios realizados con las variables Google Classroom y enseñanza, sin embargo, en el contexto de otras asignaturas como Lenguaje, Matemáticas, etc. tanto a nivel de escuela, colegio y universidad, y esto, aunque guarda relación con el trabajo de investigación, es necesario aclarar que no es en el área del Emprendimiento y Gestión.

1.2 Marco Conceptual

1.2.1 Tecnologías de la Información y Comunicación

Todos los aspectos de la sociedad moderna han sido influenciados por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), y su impacto en el ámbito educativo ha sido especialmente significativo. Estas tecnologías han cambiado la forma de enseñar y aprender, creando nuevas oportunidades y desafíos tanto para los docentes como para los estudiantes. Tal como refiere Lema (2021), quien señala que a partir de la pandemia se han ido incorporando al currículo educativo diferentes herramientas tecnológicas.

Pero ¿cómo se definen las TIC? Pues, Sánchez (2008) señala que las TIC son las que permiten acceder, producir, procesar, almacenar y gestionar la transmisión y comunicación de información presentada de diversas formas, a través de textos, imágenes, sonidos, videos, etc. Según Ruiz (2020) las TIC son las tecnologías que se utilizan para la gestión y transformación de la información, de manera especial con el uso del computador y software que permite crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar la información.

Estas definiciones resaltan las TIC, como una agrupación de diferentes tecnologías, un conjunto de recursos, herramientas, equipos y programas informáticos relacionados a la computadora y comunicación digital, que tienen el propósito de facilitar al ser humano el acceso, manejo, almacenamiento, producción y transmisión de información y conocimientos, y ya que la

educación y específicamente el proceso de enseñanza aprendizaje es un acto que implica comunicar, es ahí donde entra en juego las tecnologías para mejorar la comunicación en el contexto educativo.

Por otra parte, las TIC han eliminado las barreras geográficas y socioeconómicas que dificultaban el acceso a la educación. Los estudiantes pueden acceder a una amplia gama de materiales educativos a través de plataformas en línea y recursos digitales, independientemente de su ubicación o situación financiera. Esto ha permitido el desarrollo del aprendizaje autodirigido y la educación a distancia. Las TIC han transformado la forma en que se imparte el conocimiento, ya que los docentes ahora pueden utilizar herramientas interactivas, videos educativos, simulaciones y juegos en línea para hacer que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más participativo y motivador (Jácome, 2020).

1.2.2 Herramientas digitales

Desde el punto de vista de Borja y Carcausto (2020) las herramientas digitales son aplicaciones, programas, software o recursos tecnológicos que se utilizan en dispositivos electrónicos, como computadoras, tablets o smartphones, para realizar una variedad de tareas, actividades o procesos, actividades como la generación y edición de documentos, la comunicación en línea, la colaboración en proyectos, el aprendizaje electrónico, la gestión de tareas y mucho más son solo algunos de los muchos usos de estas herramientas. En el contexto educativo las herramientas digitales pueden incluir plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas, software de presentación, herramientas de evaluación, recursos multimedia y más, todo con el objetivo de mejorar y enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo con Borja y Carcausto (2020) las herramientas digitales son importantes en el campo educativo por varios motivos, entre estos:

- Acceso a la información: Las herramientas digitales a través del Internet le dan el acceso al estudiante a mucha información de una manera ágil y fácil, lo que supera el recurso tradicional del libro de texto y las bibliotecas físicas que ya poco se utilizan.
- Personalización del aprendizaje: Estas ofrecen la posibilidad de adaptar el aprendizaje a las necesidades educativas específicas de cada estudiante, el cual puede avanzar a su propio

ritmo de aprendizaje a través de los recursos interactivos de las plataformas interactivas personalizadas.

- Fomento de la participación y la colaboración: La interacción entre el docente y el estudiante se facilita con el uso de plataformas de aprendizaje on line, foros de discusión, blogs educativos, redes sociales y otras herramientas digitales de comunicación, de esta manera los estudiantes participarán activamente y colaborarán con sus compañeros.
- Desarrollo de habilidades del siglo XXI: El uso de herramientas digitales educativas prepara a los estudiantes para el mundo moderno, donde la alfabetización digital y las habilidades tecnológicas son cruciales. Los estudiantes desarrollan habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la comunicación efectiva a través del uso de aplicaciones, software de productividad, herramientas de presentación y otras tecnologías digitales.
- Innovación educativa: Las herramientas digitales abren nuevas perspectivas para el aprendizaje y la enseñanza. Los docentes pueden utilizar tecnologías emergentes, como la realidad virtual, la inteligencia artificial y el aprendizaje automático, con el propósito de generar experiencias de aprendizaje más significativas.

A pesar de que existe una gran diversidad de herramientas digitales, para fines del presente estudio se profundizará en una herramienta en particular que ha sido desarrollada por Google, la cual permite a los profesores crear, distribuir y gestionar tareas, materiales y comunicaciones en línea con sus estudiantes, esta es la plataforma educativa conocida como Google Classroom.

1.2.3 Google Classroom

De acuerdo con Batista (2018) la plataforma Google Classroom se presentó por primera vez en 2014, sin embargo, esta plataforma solo estaba disponible para los centros educativos que contrataban el paquete Google Suite, es decir que no era gratuita. Por otro lado, desde marzo de 2017, cualquier persona con una cuenta Google puede acceder a Classroom, lo que la convierte actualmente en una plataforma de uso libre y gratuito.

Google Classroom permite administrar las actividades de un aula utilizando las TIC, puede convertirse en un aula mixta (con actividades en línea y presenciales) o completamente en línea, lo que permite la colaboración en clase. Además, ya que esta creada por Google, tiene asociada

todas las funcionalidades de la misma, como Gmail, Drive, Forms, etc. Google Classroom es una plataforma de gestión de aprendizaje que ha revolucionado la forma en que profesores y estudiantes interactúan en entornos educativos digitales (Salas, 2022).

Desde el punto de vista de Salas (2022) Google Classroom ha cambiado rápidamente para adaptarse a las necesidades cambiantes de docentes y estudiantes desde su lanzamiento. Se enfocaba inicialmente en brindar capacidades básicas para facilitar la comunicación entre docentes y alumnos, además para organizar y distribuir materiales educativos, más adelante la plataforma ha incorporado nuevas características y mejoras a medida que la comunidad educativa ha respondido. Las funciones que se han agregado, como la creación de cuestionarios y encuestas, la organización de videoconferencias y la posibilidad de asignar y calificar tareas, han mejorado la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

Citando a Gómez y Valdivia (2020) en Google Classroom el docente puede realizar diferentes actividades, entre las más destacadas tenemos:

- Se pueden publicar contenidos para documentar y ejemplificar mejor una clase, para esto se pueden incluir material audiovisual, enlaces web, documentos digitalizados, archivos en Pdf o Word, y otros recursos.
- El docente puede realizar asesorías a distancia, las cuales quedan registradas en la plataforma.
- Permite la organización de tareas y actividades, en el cual se le puede asignar a cada tarea una hora y fecha de entrega, la descripción de la actividad, el puntaje y vincularla a un tema en específico.
- Realiza la corrección, retroalimentación y asignación de calificaciones a las tareas entregadas por los estudiantes.
- El docente puede comunicarse de manera individual y general con los estudiantes, a través del tablón de la asignatura.

1.2.3.1 Características de Google Classroom

Google Classroom presenta algunas características que la presentan como una plataforma efectiva para la gestión del aprendizaje en entornos educativos. Algunas de estas características clave según Salas (2022) son:

- **Facilidad de uso:** Google Classroom tiene una interfaz amigable e intuitiva que hace que sea más fácil de usar tanto para docentes como para los educandos. Esto facilita la adopción rápida y familiarización con la plataforma.
- **Distribución de materiales:** Google Drive facilita el intercambio de recursos educativos como documentos, presentaciones, hojas de cálculo y archivos multimedia entre los maestros y los estudiantes.
- **Asignación de tareas y trabajos:** Google Classroom permite a los maestros crear y asignar tareas directamente a los estudiantes. Es posible que incluyan instrucciones, fechas de vencimiento y archivos adjuntos. Los estudiantes reciben notificaciones sobre nuevas tareas y pueden enviarlas electrónicamente.
- **Comunicación:** Google Classroom permite que los maestros y los estudiantes se comuniquen entre sí a través de mensajes directos y comentarios en las tareas. Los estudiantes pueden hacer preguntas, pedir aclaraciones y recibir comentarios personalizados de sus maestros.
- **Organización del trabajo:** Al agrupar todas las tareas y materiales educativos en un solo lugar, la plataforma permite a los estudiantes mantenerse organizados. Además, ofrece un calendario integrado que ayuda a los estudiantes a tener en cuenta las fechas límite.
- **Integración con otras herramientas de Google:** Google Classroom se integra perfectamente con otras herramientas de Google, como Google Drive, Google Docs, Google Sheets, Google Forms y Google Slides. Esto permite a los usuarios crear, compartir y colaborar en documentos de forma eficiente.
- **Seguimiento y evaluación:** Utilizando las funciones de calificación de Google Classroom, los maestros pueden monitorear el progreso de los estudiantes y evaluar su desempeño. Pueden proporcionar comentarios en tiempo real y compartir comentarios individualizados con cada estudiante.

1.2.3.2 Ventajas de Google Classroom

Según Gómez (2020) Google Classroom ofrece una amplia gama de ventajas que mejoran significativamente la experiencia de enseñanza y aprendizaje, entre las cuales están:

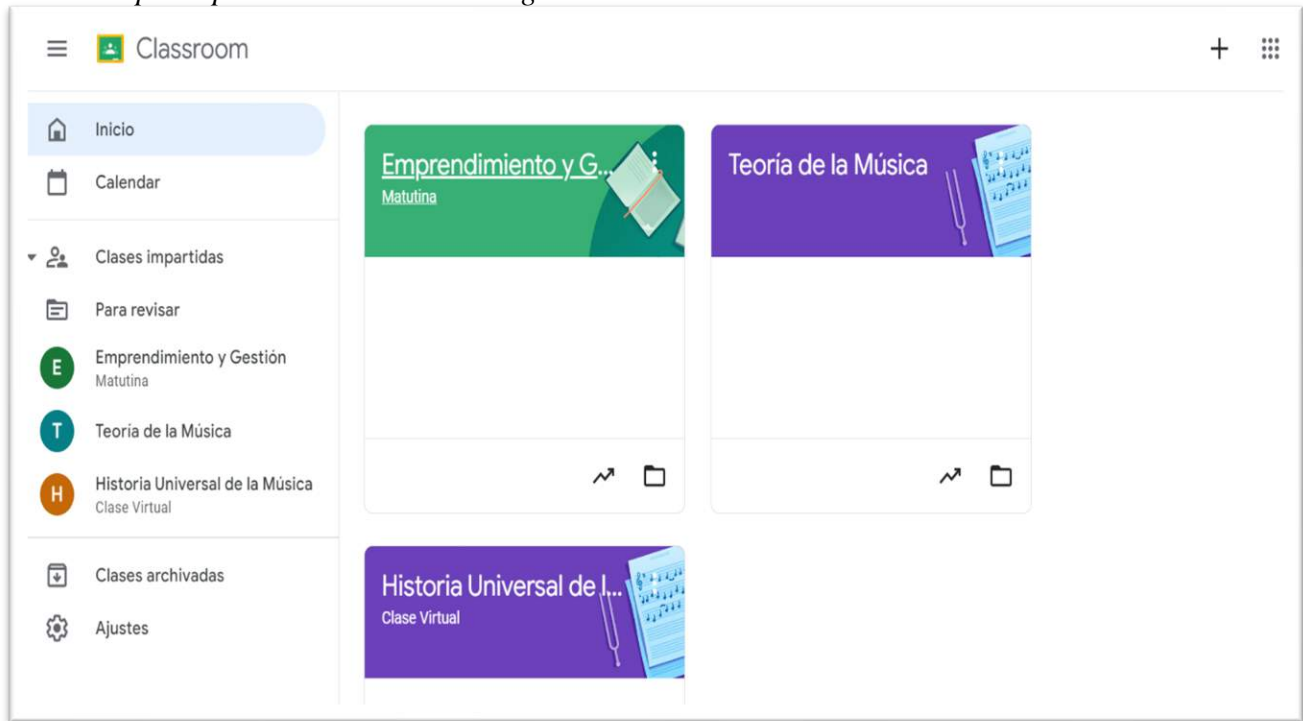
- Los estudiantes pueden agregarse directamente al aula virtual, simplemente utilizando el Gmail o con el ingreso de un código proporcionado por el docente administrador del aula virtual.
- Cuando el docente haya creado el aula virtual, automáticamente se genera una carpeta compartida de Drive y un calendario específico de la materia. El docente puede copiar un curso que ya ha terminado.
- Los docentes tienen la opción de crear las tareas, revisarlas y calificarlas con rapidez desde un solo lugar, ahorrando tiempo. Además, los estudiantes pueden ponerse al día, adelantar trabajos o repasar desde cualquier lugar siempre y cuando tenga internet.
- Optimización de la organización, los estudiantes pueden observar las actividades y el contenido de todas las materias en una sola página. Las tareas se guardan en carpetas disponibles en Google Drive.
- Mayor comunicación, la plataforma permite el envío de notificaciones a los estudiantes y el inicio rápido de debates. Los estudiantes pueden colaborar al compartir recursos con sus compañeros.
- La aplicación es de uso libre y seguro, no presenta publicidad como las aplicaciones gratuitas de la Store, lo cual facilita el acceso a los Centros Educativos.
- Control del salón virtual, ya que el docente controla todos los aspectos de la misma, porque monitorear los movimientos de los estudiantes en la plataforma y mantener un historial de las interacciones de todos los miembros de la clase. Además, le permite borrar, supervisar el contenido y silenciar a las personas que participan en ciertas actividades.
- Se reduce drásticamente el uso de papel, ya que las tareas y cualquier interacción se realiza por medios digitales, esto es muy importante en un centro educativo bilingüe.

1.2.3.3 Uso y navegación del Classroom

Es necesario explorar el Classroom para conocer su funcionamiento y su utilización, la navegación en la herramienta digital ayuda a poder aprovechar al máximo sus posibilidades. Para empezar, la primera pantalla que se presenta, en la versión de escritorio es la página principal, donde se presentan en el menú izquierdo las opciones de inicio, calendario, las clases impartidas, y los ajustes de la cuenta. En la parte media de la pantalla se presentan las materias que ha creado el profesor y en la parte superior derecha los datos de la cta, y los seis puntitos que vinculan las otras aplicaciones de Google, tal como se puede apreciar en la Figura 1.

Figura 1

Pantalla principal de herramienta Google Classroom



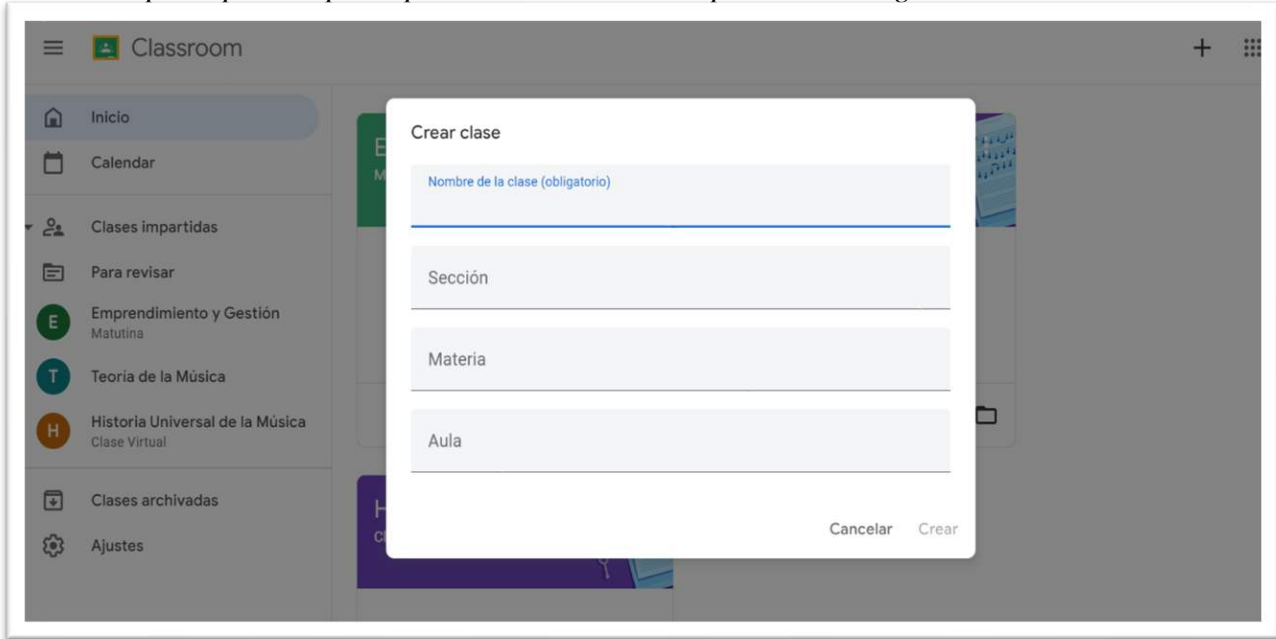
Nota. La imagen representa la pantalla principal de Google Classroom. Tomado de Google Classroom (s.f.) Obtenido el 10 de abril del 2024 de: <https://classroom.google.com/u/2/>

Existen dos formas de utilizar el Classroom, como docente y como estudiante, en el caso del estudiante ingresa seleccionando la materia a la cual se va a unir, mientras que el docente ingresa en la opción de profesor, y lo primero que debe realizar es crear la asignatura, para esto en la parte superior derecha existe la opción para crear clase, para esto la plataforma le da al docente la opción

de ingresar el nombre de la clase, la sección, la materia y el aula como se puede apreciar en la Figura 2.

Figura 2

Pantalla principal de opción para crear clase en la aplicación Google Classroom

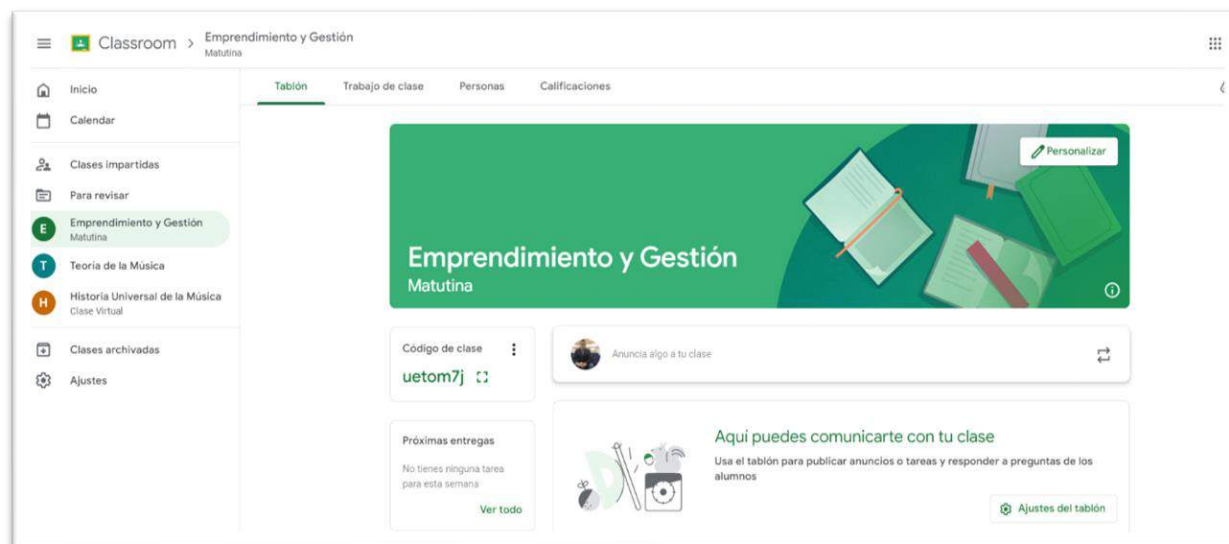


Nota. La imagen representa la pantalla de crear clase. Tomado de Google Classroom (s.f.) Obtenido el 10 de abril del 2024 de: <https://classroom.google.com/u/2/c/NjU2NDY4Njg0OTE2>

Una vez que está creada la clase, el profesor ingresa en la materia creada, en la cual se despliegan otras opciones, la primera opción es la del Tablón, aquí se puede personalizar la presentación de la asignatura, con colores y temas relacionados a la asignatura, además se presenta el código de la clase, el cual sirve para los estudiantes que deseen ingresar a la asignatura, es necesario aclarar que el estudiante se puede unir utilizando el código, también a través de un link de invitación, o directamente el docente lo puede agregar a través del correo Gmail. El tablón sirve para comunicarse con la clase, como se observa en la Figura 3.

Figura 3

Pantalla principal del Tablón en la aplicación Google Classroom

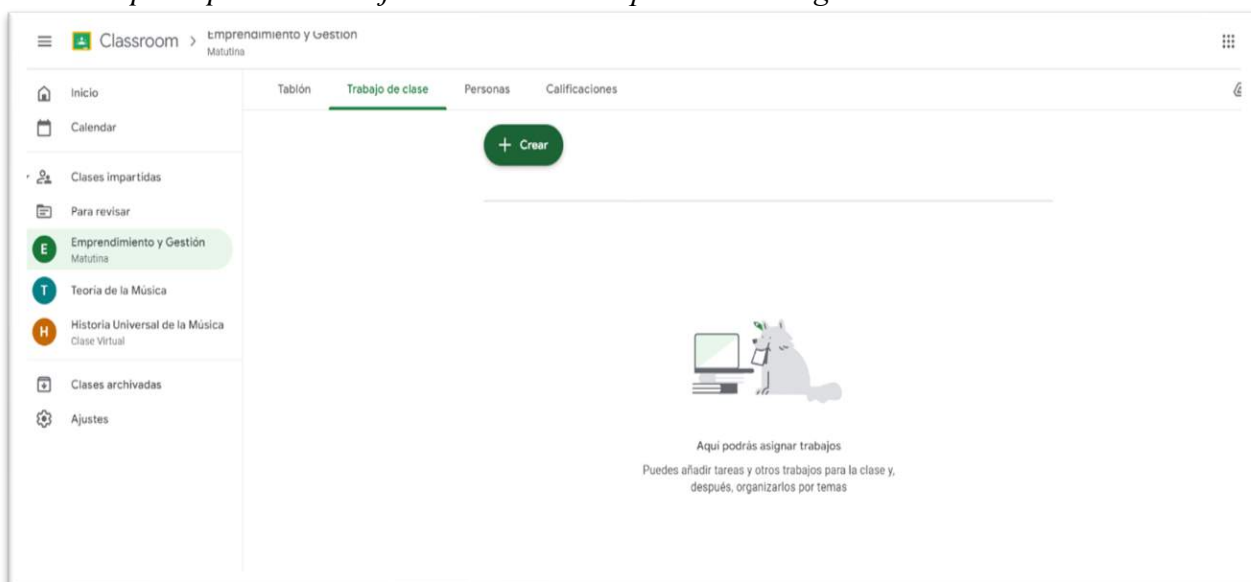


Nota. La imagen representa la pantalla del Tablón. Tomado de Google Classroom (s.f.) Obtenido el 10 de abril del 2024 de: <https://classroom.google.com/u/2/c/NjU2NDY4Njg0OTE2>

La siguiente opción es la llamada “trabajo de clase”, en esta el profesor tiene la opción para asignar los trabajos, las tareas, las actividades a realizar por los estudiantes, los cuales se pueden organizar por temas, como se aprecia en la Figura 4.

Figura 4

Pantalla principal de “trabajo de clase” en la aplicación Google Classroom.

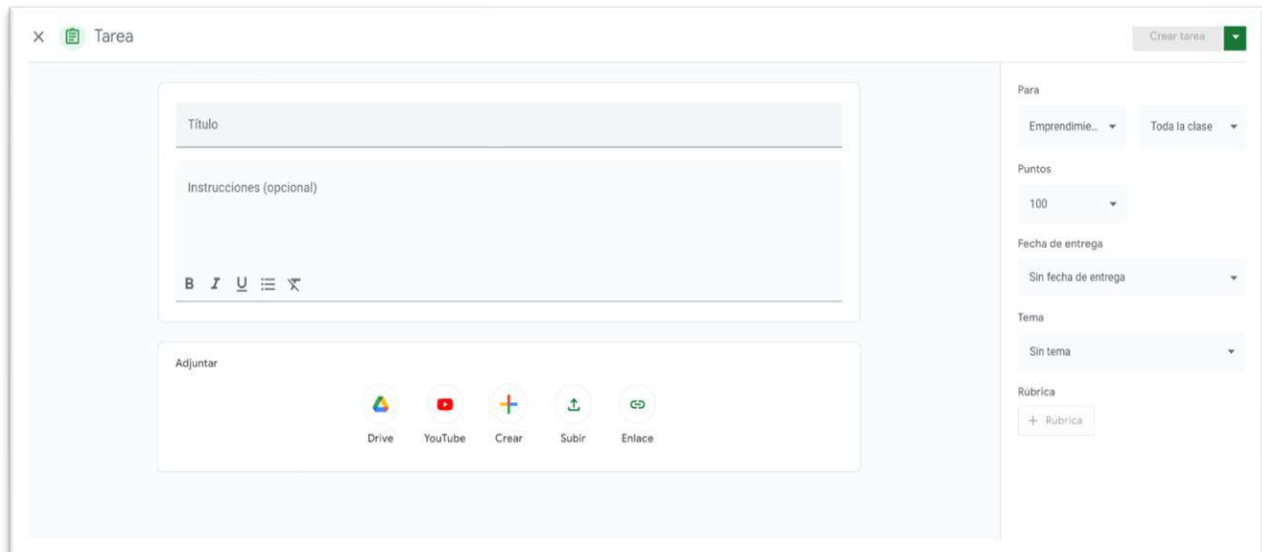


Nota. La imagen representa la pantalla de trabajo de clase. Tomado de Google Classroom (s.f.) Obtenido el 10 de abril del 2024 de: <https://classroom.google.com/u/2/w/NjU2NDY4Njg0OTE2/t/all>

Dentro de la opción de asignación de trabajos, la aplicación presenta la opción: tarea, tarea de cuestionario, pregunta, material, reutilizar publicación y tema. Al seleccionar la opción de crear tarea, la plataforma presenta la opción para ingresar el título de la tarea, las instrucciones del trabajo, y permite adjuntar archivos del drive, videos de YouTube, la opción de crear documentos, presentaciones, hojas de cálculo, dibujos y formularios. En la misma pantalla de lado derecho, se presenta la opción para la asignación de la tarea, el puntaje que tiene el trabajo, la fecha de entrega, el tema y finalmente la opción de agregar una rúbrica de evaluación, tal como se aprecia en la Figura 5.

Figura 5

Pantalla principal de la opción “tarea” en la aplicación Google Classroom.



Nota. La imagen representa la pantalla tarea. Tomado de Google Classroom (s.f.) Obtenido el 10 de abril del 2024 de: <https://classroom.google.com/u/2/w/NjU2NDY4Njg0OTE2/t/all>

Otra de las opciones es la denominada “personas”, en esta se puede gestionar a todos los participantes de la asignatura. También está la opción de calificaciones, donde el docente puede visualizar todas las calificaciones de los estudiantes ordenados por actividad creada, como se aprecia en la Figura 6.

Figura 6

Pantalla principal de la opción “calificaciones” en la aplicación Google Classroom.

	30 sept 20... Unidad V Activida...	30 sept 20... Unidad V Trabajo...	30 sept 20... Actividad Individual	23 sept 20... Actividad Individual	23 sept 20... Trabajo Grupal	23 sept 20... Actividad Individual	16 sept 20... Investiga ción	17 sept 20... Actividad Grupal
Ordenar por nombre	de 100	de 100	de 100	de 100	de 100	de 100	de 100	de 100
Media de la clase								
Adrián Lata	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	Sin entregar	Sin entregar	Sin entregar	100 Borrador	100 Borrador
Alex Ortiz	Sin entregar	Sin entregar	Sin entregar	Sin entregar	Sin entregar	100 Borrador	Sin entregar	0 Borrador
BrynBas Bt	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador
Christian C	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador
Daniilo Balda	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador	100 Borrador
Gabriel Parreño	Sin entregar	Sin entregar	Sin entregar	Sin entregar	Sin entregar	Sin entregar	Sin entregar	0 Borrador
Maver Caba	100	100	100	100	100	100	100	100

Nota. La imagen representa la pantalla tarea. Tomado de Google Classroom (s.f.) Obtenido el 10 de abril del 2024 de: <https://classroom.google.com/u/2/c/NjU2NDY4Njg0OTE2/gb/sort-name/default>

Una de las opciones que presenta de manera automática la aplicación y que es muy práctica, es la opción del drive, que se genera de manera automática en relación a las actividades creadas, lo cual permite organizar los diferentes archivos subidos por los estudiantes. También el sistema monitorea la entrega de actividades, cuando el estudiante no lo entrega, el sistema lo contabiliza, en el caso de las tareas que envían los estudiantes, el Classroom permite enviar mensajes personalizados a los estudiantes para la respectiva retroalimentación.

1.2.4 Enseñanza

Desde el punto de vista de Contreras y Díaz (2007) la enseñanza se define como la actividad que tiene como guía un currículo educativo, en cualquier espacio de mediación, como el salón de clases, el laboratorio, el patio del plantel, los espacios de juego, con el objetivo de formar a los estudiantes en un contexto multifacético. Este proceso donde interactúan diversos componentes como docentes, alumnos, currículo y contexto, en un proceso complejo que busca facilitar el aprendizaje y la adquisición de conocimientos.

Rodríguez (2022) refiere que la enseñanza es el proceso de transferir conocimientos, habilidades, valores y actitudes de un individuo a otro, el cual implementa la planificación, organización y facilitación de experiencias de aprendizaje con el objetivo de promover el desarrollo integral de los estudiantes. La enseñanza darse en diferentes contextos, como escuelas, universidades, lugares de trabajo y comunidades, y puede ser llevada a cabo por una variedad de personas, como profesores, instructores, mentores y líderes comunitarios.

La enseñanza no debe tener como objetivo solo el desarrollo de conocimientos académicos, sino también el fomento de habilidades prácticas, el cultivo de actitudes positivas y valores éticos, y la preparación para la vida en sociedad; es decir que la enseñanza debe desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, el cual se presenta de manera dinámica y multifacética y requiere de una combinación de habilidades pedagógicas, conocimientos del contenido, empatía, creatividad y compromiso con el crecimiento y el bienestar de los estudiantes (Oscullo , 2024).

Por otra parte, la enseñanza, desde la visión del Ministerio de Educación tiene un enfoque constructivista, si bien es cierto existen diferentes teorías en la enseñanza y aprendizaje, pero es el constructivismo el que da los fundamentos teóricos a todo el currículo nacional. Desde la perspectiva del constructivismo, la enseñanza se concibe como un proceso interactivo y significativo, en el cual los estudiantes construyen activamente su propio conocimiento a partir de sus experiencias, conocimientos previos y la interacción con el entorno. En este caso el estudiante deja de ser un agente pasivo, meramente receptor, como es en el caso del Conductismo, para asumir un rol activo, en el cual se destaca por participar en la construcción activa de su comprensión del mundo (Tapia y Yugsi, 2022).

Como afirman Cruz y Reyes (2023) es importante comprender que la enseñanza desde una postura constructivista implica que el profesor proporcione experiencias de aprendizaje que desafíen a los estudiantes a explorar, cuestionar, reflexionar y construir significados por sí mismos. El rol del maestro en este contexto es actuar como facilitador o guía que apoya y orienta el proceso de aprendizaje, en lugar de simplemente ser un transmisor mecánico de conocimientos.

Por otro lado, según Oscullo (2024) la enseñanza desde una mirada constructivista presenta las siguientes características:

- Debe centrarse en el estudiante: Esto significa que se le da prioridad al conocimiento previo y a las experiencias individuales de los estudiantes, adaptando la enseñanza a sus necesidades, intereses y estilos de aprendizaje.
- Aprendizaje activo: El docente debe fomentar la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento a través de actividades como la resolución de problemas, la indagación, la experimentación y la colaboración con sus pares.
- Construcción de significados: Se enfatiza la importancia de que los estudiantes relacionen la nueva información con sus conocimientos previos y experiencias para construir significados y comprensiones más profundas y duraderas, esto es la base del aprendizaje significativo.
- Contextualización: Se valora la contextualización del aprendizaje en situaciones y entornos reales o significativos para los estudiantes; es decir que los diferentes contextos y situaciones facilitan la transferencia del conocimiento.
- Evaluación formativa: Se emplea la evaluación continua y formativa para valorar el progreso de los estudiantes, identificar las áreas que se deben mejorar y retroalimentar el proceso de aprendizaje de manera oportuna.

1.2.4.1 Metodologías de Enseñanza

En el recorrido histórico de la educación, han ido surgiendo diferentes teorías de aprendizaje, lo cual implica que, si han existido diferentes maneras de concebir el aprendizaje, de igual manera existen diferentes maneras de pensar la enseñanza, y es así que en función del contexto educativo y de los objetivos a cumplir, el docente seleccione la metodología que más se ajuste a los estilos de aprendizaje y a las necesidades educativas de los estudiantes.

Se podrían clasificar de manera didáctica dos grupos de metodologías, aquellas que se enfocan en el docente y aquellas que se enfocan en el estudiante. Para efectos de los fines de la presente investigación, y en función del enfoque adoptado en la investigación, se consideran sólo las metodologías de enseñanza que consideran a los estudiantes como responsables de su propio aprendizaje, en este sentido el profesor cumple un papel de facilitador o guía, que monitorea el progreso del aprendizaje a través de evaluaciones continuas, según Espinosa (2022) las metodologías más relevantes son:

- **Aprendizaje Cooperativo:** Se trata de un método de enseñanza que se centra en la cooperación entre los estudiantes para alcanzar metas de aprendizaje comunes. En esta modalidad, los alumnos trabajan juntos en equipos reducidos con roles definidos y se ayudan mutuamente para desarrollar el conocimiento. Este enfoque promueve la comunicación, la solidaridad y la colaboración, así como el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas.
- **Aprendizaje orientado a Proyectos:** Es una metodología educativa que enfoca a los estudiantes en realizar proyectos o actividades significativas. Los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades resolviendo problemas reales o simulados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** Es una metodología efectiva que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, metacognitivas y sociales en los estudiantes. Al proporcionarles oportunidades para enfrentarse a problemas auténticos y colaborar en su resolución, el ABP prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real y ser ciudadanos activos y comprometidos en la sociedad.
- **Aprendizaje basado en el juego:** Es una metodología educativa que mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje al utilizar la naturaleza lúdica y motivadora del juego. Los juegos se utilizan como herramientas pedagógicas en este enfoque para involucrar a los estudiantes en actividades educativas significativas y estimulantes.
- **Aula invertida:** Es una estrategia innovadora que busca transformar la dinámica tradicional del aula. En esta metodología, los estudiantes consumen el contenido fuera del horario de clase, a menudo a través de videos, lecturas o materiales en línea, y luego utilizan el tiempo en el aula para actividades de aplicación, discusión y colaboración.

1.2.4.2 Enseñanza digital

De acuerdo con Cordonez (2023) el término "enseñanza digital" se refiere al proceso educativo en el que se utilizan tecnologías digitales como parte integral de la entrega de contenidos. Este método utiliza tecnologías digitales como computadoras, teléfonos, software educativo, plataformas en línea y recursos multimedia para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

La enseñanza digital puede tomar muchas formas, como agregar recursos digitales a las clases convencionales o crear entornos de aprendizaje completamente en línea. Los maestros en

un entorno digital pueden involucrar a los estudiantes y promover un aprendizaje más interactivo y personalizado mediante el uso de herramientas como presentaciones multimedia, simulaciones interactivas, videos educativos, juegos educativos, foros en línea y actividades colaborativas (Reina y Zarate, 2023).

La capacidad de superar las limitaciones de tiempo y espacio asociadas con la educación tradicional es una de las características distintivas de la enseñanza digital. Los estudiantes pueden acceder al contenido educativo en cualquier momento y lugar, lo que les da más flexibilidad para adaptar su aprendizaje a sus horarios y preferencias individuales.

Además, a través de herramientas de comunicación en línea como chats, videoconferencias y plataformas de colaboración en tiempo real, la enseñanza digital puede fomentar una mayor participación y colaboración entre estudiantes y maestros. Esto permite una interacción más dinámica y una retroalimentación más directa, lo que puede mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes (Parra, 2023).

1.2.4.3 Currículo de Emprendimiento y Gestión

La incorporación del curso de Emprendimiento y Gestión en el currículo del Bachillerato General Unificado en Ecuador responde a las directrices establecidas por la normativa legal vigente a nivel nacional. Esta normativa busca formar a los estudiantes para que puedan desarrollar, innovar, asumir desafíos, planificar, implementar y evaluar proyectos diversos, con la meta de educar individuos comprometidos con su entorno político, económico, social y cultural.

La asignatura de Emprendimiento y Gestión es considerada un Módulo Interdisciplinar, pues se apoya en el conocimiento de distintas ramas disciplinares como las Matemáticas, Sociales, Leguaje, Ciencias Naturales, etc. La incorporación de la materia de Emprendimiento y Gestión tiene como objetivo educar a jóvenes emprendedores que tengan habilidades de liderazgo, sean capaces de asumir riesgos, encuentren soluciones a sus problemas personales y profesionales, y generen fuentes de trabajo para apoyar nuestra economía. El objetivo principal de la materia es ayudar a los centros educativos a incorporar proyectos interdisciplinarios y tomar contacto con la realidad para que puedan comprenderla y transformarla.

Los maestros de Emprendimiento y Gestión siempre enfrentan desafíos en la planificación, organización, ejecución y evaluación de los resultados educativos, lo cual les permite recrear las condiciones propicias para la generación de aprendizajes significativos y la consecución de las destrezas estipuladas desde la autoridad educativa nacional, en relación a los siguientes ocho objetivos educativos:

OG.EG.1. Incentivar el espíritu emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento: comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social, etc. OG.EG.2. Comprender los conceptos de “ingresos”, “gastos” e “inversiones” como elementos fundamentales para la toma de decisiones. OG.EG.3. Resumir, organizar y registrar la contabilidad básica de un emprendimiento a partir de la comprensión de las cuentas, libros contables y estados financieros. OG.EG.4. Conocer y explicar los requisitos y responsabilidades legales y sociales que debe cumplir un emprendedor en el momento de crear y mantener un emprendimiento, como forma de retribuir al Estado por los servicios recibidos. OG.EG.5. Analizar las necesidades de la población, recolectar información basada en muestras e indagar sobre datos relacionados con el emprendimiento utilizando herramientas estadísticas. OG.EG.6. Elaborar y analizar conceptos y principios básicos de administración de empresas y economía para la toma de decisiones y explicar su impacto en el desarrollo del emprendimiento. OG.EG.7. Diseñar y formular un proyecto básico de emprendimiento con todos los elementos necesarios y componentes de innovación. OG.EG.8. Conocer metodologías y técnicas para evaluar cuantitativa y cualitativamente la factibilidad de un proyecto de emprendimiento. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2015, p. 4)

CAPÍTULO 2

Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

En este capítulo se expone el marco metodológico de la investigación y los resultados del diagnóstico inicial, según Hurtado (2020) la metodología es una sección fundamental de un estudio que describe y justifica el enfoque y los procedimientos que se utilizarán para llevar a cabo la investigación, la cual proporciona un mapa detallado de los pasos que se seguirán, garantizando así la rigurosidad y la coherencia en el proceso investigativo, como se detalla a continuación:

2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías con su parametrización u operacionalización

Tabla 1

Operacionalización de las Variables y categorías con su parametrización

Variables	Tipo de Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Google Classroom como herramienta educativa.	Variable Independiente	Se refiere a la plataforma en línea creada por Google que permite a los docentes crear, distribuir y evaluar tareas y materiales educativos virtualmente. Esta herramienta proporciona un espacio virtual donde los maestros pueden comunicarse con los estudiantes, asignar tareas, calificar tareas y monitorear el progreso de los estudiantes.	Accesibilidad	Disponibilidad de dispositivo. Conectividad.	de la docentes.
			Interactividad	Funciones para la comunicación. Colaboración en documentos compartidos.	
			Organización	Capacidad para organizar clases y materiales educativos en carpetas. Herramientas para programar y estructurar actividades y tareas.	
			Retroalimentación	Funciones que permiten a los docentes proporcionar retroalimentación. Opciones para realizar correcciones y sugerencias en trabajos y actividades. Herramientas para el monitoreo del avance de los estudiantes. Funciones para generar informes y estadísticas	

			Integración de herramientas digitales adicionales.	sobre el desempeño de los estudiantes. Posibilidad de integrar otras herramientas y aplicaciones educativas. Compatibilidad con servicios externos y complementos que enriquecen la experiencia educativa.
Enseñanza de Emprendimiento y Gestión	Variable Dependiente	Se refiere al proceso educativo dirigido a impartir conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con la creación, gestión y desarrollo de proyectos empresariales y emprendimientos.	Contenidos	Currículo de Emprendimiento y Gestión 1ro, 2do y 3ro Bach. Inclusión de casos prácticos y ejemplos reales de emprendimientos.
			Metodología	Enfoque participativo y práctico que promueva la reflexión, la colaboración y la resolución de problemas. Uso de metodologías activas y herramientas didácticas que fomenten la creatividad y la innovación.
			Recursos	Utilización de las TIC. Acceso a materiales y herramientas específicas para la enseñanza del emprendimiento.
			Evaluación	Diseño de actividades y tareas de evaluación que permitan medir el desarrollo de competencias emprendedoras y habilidades de gestión. Utilización de criterios claros y objetivos para la evaluación del desempeño de los estudiantes.
			Vinculación con el entorno	Promoción de actividades extracurriculares, como visitas a empresas, charlas con emprendedores y participación en ferias y concursos. Fomento de la colaboración con la

comunidad local para la
realización de proyectos
prácticos.

Nota. Esta tabla muestra la operacionalización de las variables de investigación, con sus respectivas dimensiones e indicadores.

2.2 Enfoque de la Investigación

De acuerdo con Sánchez (2019) el enfoque de la investigación es fundamental para orientar el diseño y desarrollo de un estudio, determinando la forma en que se aborda la pregunta de investigación, se recopilan los datos y se interpretan los resultados. En el caso de la presente investigación se adoptó un enfoque mixto, de orden cualitativo y cuantitativo.

La investigación "Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi" tiene un enfoque mixto debido a la combinación de métodos cuantitativos y cualitativos para recopilar, analizar e interpretar datos. Este enfoque mixto permite obtener una comprensión más completa y profunda del fenómeno estudiado, ya que combina la objetividad y generalización de los datos cuantitativos con la profundidad y contextualización de los datos cualitativos.

2.3 Alcance de la investigación

La investigación tiene un alcance descriptivo, como señala Hernández (2014) este tipo de alcance se refiere a la caracterización detallada y exhaustiva de un fenómeno, situación o población, sin necesariamente establecer relaciones causales o explicativas. En el caso del presente trabajo el alcance es descriptivo debido a que busca describir y caracterizar detalladamente el uso y la implementación de Google Classroom en el contexto específico de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi.

El enfoque descriptivo permitirá obtener una comprensión clara y completa del uso de Google Classroom en la Unidad Educativa Amauta Ñanpi, esto proporcionará una base sólida para comprender cómo esta herramienta se está utilizando en la enseñanza de Emprendimiento y

Gestión a los estudiantes de bachillerato, así como para identificar áreas de mejora y buenas prácticas que pueden ser replicadas en otros entornos educativos del Distrito Educativo.

Por otra parte, la investigación también tiene un alcance exploratorio, como lo hace notar Lases (2009) quien plantea que el alcance exploratorio en investigación se centra en explorar y familiarizarse con un tema o fenómeno de manera preliminar, con el objetivo de generar ideas, identificar variables relevantes y establecer una base sólida para investigaciones más detalladas y específicas en el futuro.

La investigación "Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi" tiene un alcance exploratorio debido a que busca explorar y entender cómo se implementa esta herramienta en un contexto específico y poco estudiado.

En este caso, la implementación de Google Classroom en la enseñanza de emprendimiento y gestión en la Unidad Educativa Amauta Ñanpi es un área relativamente nueva y poco explorada en la literatura académica. El alcance exploratorio permite identificar tendencias, patrones, factores clave y posibles relaciones entre variables que pueden ser objeto de investigaciones más detalladas en el futuro.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

Herrera (2007) manifiesta que una investigación cuasiexperimental es aquella en la se manipula la variable independiente y se observa el efecto en la variable dependiente, pero la asignación de los participantes a los grupos de estudio no se realiza de forma aleatoria, los diseños cuasiexperimentales pueden ser útiles en situaciones en las que no es posible realizar un experimento controlado aleatorio. En el caso de la presente investigación se implementó una Programa de Capacitación en Google Classroom, el cual tiene efectos sobre la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de bachillerato.

En este caso, los investigadores implementaron Google Classroom como herramienta educativa en ciertos cursos o secciones (grupo experimental) y compararon su efectividad con cursos o secciones que no utilizan Google Classroom (grupo de control) en términos de resultados de aprendizaje en Emprendimiento y Gestión. La principal distinción entre un diseño

cuasiexperimental y uno experimental radica en la cantidad de control que tienen los investigadores sobre cómo asignar a los participantes a los grupos de tratamiento. El diseño cuasiexperimental sigue siendo una opción viable cuando no es posible la asignación aleatoria y se desea investigar el efecto de una intervención o manipulación de variables en un entorno educativo real, aunque no permite establecer relaciones causales tan fuertes como un diseño experimental clásico.

Por otra parte, se declara que la investigación es de campo, ya que los datos han sido recolectados directamente con los estudiantes y docentes de 1ro, 2do y 3ro de bachillerato en la clase de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, tal como refiere Lases (2009) un estudio de campo es un tipo de investigación que se lleva a cabo en un entorno natural o en condiciones reales, en contraposición a un entorno controlado de laboratorio, en este caso las investigadoras recopilaron los datos directamente en el lugar donde ocurren los fenómenos que están estudiando, es decir en la Unidad Educativa.

Además, es necesario indicar que el estudio tiene un corte longitudinal, como menciona Moscoso (2022) una investigación longitudinal es un tipo de estudio en el que los investigadores recopilan datos de una muestra de participantes durante un período de tiempo prolongado con el objetivo de examinar y analizar cambios, tendencias y patrones de desarrollo en esas personas a lo largo del tiempo. Se realiza un seguimiento continuo de los participantes a través de diferentes puntos de tiempo en este tipo de investigación, lo que permite observar cómo evolucionan ciertas variables o fenómenos a lo largo de semanas, meses o incluso años.

La investigación se considera longitudinal debido a que se recopilan datos de la misma muestra de participantes en múltiples puntos a lo largo del tiempo, lo que permite observar cambios, tendencias y patrones de desarrollo en el tiempo. En este caso, se realizarían mediciones periódicas del uso de Google Classroom como herramienta educativa y su impacto en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en diferentes momentos.

Además, el enfoque longitudinal ofrece la oportunidad de investigar la estabilidad o variabilidad de los resultados a lo largo del tiempo y evaluar el impacto a largo plazo del uso de Google Classroom en el rendimiento académico y las habilidades de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

El trabajo de investigación utilizó una variedad de métodos de investigación, cada una de los cuales se utilizó para lograr un propósito específico en un momento diferente del proceso de investigación:

2.5.1 Método Analítico Sintético

Torres (2016) indica que el análisis y síntesis en una investigación es una estrategia utilizada para organizar, examinar y comprender la información recopilada en un estudio. Este método implica descomponer un problema en sus componentes individuales para analizarlos en detalle y luego integrar esos componentes para generar una comprensión más completa y profunda del tema en su totalidad.

Para comprender y abordar el fenómeno estudiado en la investigación "Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi", es esencial el método de análisis y síntesis. En primer lugar, el análisis se utiliza para dividir el problema de investigación en sus partes principales. Esto implica analizar a fondo el uso de Google Classroom como herramienta educativa y cómo afecta la enseñanza de gestión y emprendimiento en cada nivel de bachillerato. La frecuencia de uso, las características de las actividades realizadas, las opiniones de docentes y estudiantes, entre otras cosas, se analizan.

Posteriormente, se utiliza la síntesis para integrar los resultados del análisis en una comprensión más completa del fenómeno estudiado. Esto implica combinar información de varias fuentes, como encuestas, entrevistas, observaciones y revisiones de literatura, para encontrar patrones y tendencias. La síntesis permite llegar a conclusiones y recomendaciones basadas en una comprensión general del uso de Google Classroom en la enseñanza de emprendimiento y gestión en la institución educativa.

2.5.2 Método Histórico Lógico

Según Torres (2016) la estrategia de investigación conocida como método histórico y lógico combina la dimensión temporal y la dimensión lógica para analizar un fenómeno, evento o

proceso. La base de este método radica en la idea de que, para comprender completamente un asunto, es necesario tener en cuenta su evolución a lo largo del tiempo y examinar las relaciones lógicas y causales que subyacen al mismo.

En el caso de la presente investigación se evidencia el método histórico lógico en los siguientes aspectos:

- **Análisis del contexto histórico:** Se ha examinado el desarrollo histórico de la enseñanza y el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo, incluyendo la evolución de Google Classroom y su integración en el sistema educativo.
- **Identificación de patrones y tendencias:** Se busca identificar patrones y tendencias históricas en el uso de herramientas digitales en la educación y su impacto en la enseñanza de emprendimiento y gestión.
- **Formulación de preguntas hipotéticas basadas en el análisis histórico:** A partir del análisis histórico, se formulan hipótesis sobre la relación entre el uso de Google Classroom y la mejora en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.
- **Interpretación de resultados a la luz del contexto histórico:** Los hallazgos de la investigación se interpretan considerando el contexto histórico analizado. Se busca comprender cómo los eventos y tendencias pasadas han influido en los resultados obtenidos y qué implicaciones tienen para el futuro de la educación y el uso de herramientas digitales.

2.5.3 Método Inductivo Deductivo

Sánchez (2019) plantea que el método inductivo-deductivo es un enfoque utilizado en investigación para desarrollar teorías, explicaciones o conclusiones a partir de la observación de datos empíricos, el cual combina la inducción, que consiste en inferir patrones generales a partir de observaciones específicas, con la deducción, que implica derivar conclusiones específicas a partir de principios generales o teorías previas.

En el caso de la presente investigación el método inductivo deductivo se manifiesta de la siguiente manera:

- **Inductivo:** Se recolectan datos y se observan patrones y tendencias en el uso de Google Classroom en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

- **Deductivo:** Se parte de las preguntas hipotéticas formuladas en la etapa inductiva y se realizan pruebas y cuasiexperimentos para verificar su validez. Se diseñan actividades y se implementa Google Classroom en el aula, observando cómo afecta el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.
- **Análisis de resultados:** Se analizan los datos recopilados durante la implementación de Google Classroom y se comparan con las hipótesis iniciales. Si los resultados son consistentes con las hipótesis, se valida el modelo propuesto. En caso contrario, se ajustan las hipótesis o se generan nuevas teorías para explicar los hallazgos.
- **Generalización de conclusiones:** A partir de los resultados obtenidos, se generalizan conclusiones sobre la eficacia de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión y finalmente se establecen recomendaciones para su implementación en otras realidades educativas y se identifican áreas de mejora o futuras líneas de investigación.

2.5.4 Entrevistas

Según Troncoso y Amaya (2017) la entrevista es una técnica cualitativa de recopilación de datos que consiste en la interacción directa y estructurada entre el investigador y el participante, con el propósito de obtener información detallada, significativa y en profundidad sobre un tema específico. En el caso de la presente investigación se utilizó la entrevista como complemento al diagnóstico inicial para la recolección de datos con las autoridades y los docentes.

Se iniciaron las entrevistas con las autoridades de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, en este caso están el Rector y la Vicerrectora de la institución, debido a que como autoridades en el campo educativo y pedagógico conocen la realidad institucional en torno al uso de herramientas digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje de la Institución Educativa, las autoridades proporcionaron información útil para los objetivos de la investigación, y para la elaboración de los posteriores instrumentos de investigación, como es el caso de la encuesta.

También se realizó entrevista al coordinador del área de Emprendimiento y Gestión, se escogió a este docente, ya que es quien coordina el área de la asignatura que está dentro del tema de investigación, el coordinador en esta institución educativa es el que, valida las planificaciones

de los docentes de Emprendimiento y Gestión, por lo cual la fuente de información es muy valiosa y enriquecedora para el cumplimiento de los objetivos de investigación.

2.5.5 Encuestas

Con la información recabada en las entrevistas se procedió a elaborar las encuestas, desde el punto de vista de Torres (2016) la encuesta es una técnica de investigación que consiste en la recopilación sistemática de información a través de la formulación de preguntas estandarizadas a una muestra representativa de la población de interés, la cual presenta las características de estandarización, representatividad, objetividad y anonimato.

En el caso de la presente investigación se aplicaron las encuestas a los docentes de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, para tener información sobre el uso de las herramientas digitales y en particular de la herramienta educativa Google Classroom en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.

2.5.6 Observación

Torres (2016) manifiesta que la observación en la investigación es una técnica cualitativa que consiste en la recopilación de datos a través de la observación directa y sistemática de situaciones, eventos, comportamientos o fenómenos en su contexto natural. En el caso de la presente investigación debido a su diseño cuasiexperimental, luego de la implementación del Programa de Capacitación en la herramienta Google Classroom, se aplicó la observación para valorar los efectos en la aplicación de la propuesta, para esto se diseñó una Guía de Observación que incluyó los aspectos específicos a valorar para poder cumplir con el objetivo planteado.

2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos desde un enfoque mixto son los siguientes:

2.6.1 Instrumento Entrevista

La entrevista es el instrumento que responde al orden cualitativo, se utilizó para el diagnóstico inicial, para empezar, se elaboró la “Guía de Entrevista” dirigida a los Directivos de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, la entrevista está conformada por 9 preguntas, que dan desde lo general a lo particular, las preguntas se enfocan a diagnosticar el uso de las herramientas digitales y en particular de Google Classroom.

La pregunta No.1 se enfoca al uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es necesario conocer si se utilizan estas herramientas en la Institución Educativa, la pregunta No.2 se enfoca en conocer los tipos de herramientas digitales que usan, ya que existen diferentes tecnologías como desde las más básicas hasta las más especializadas, entre estas tenemos las plataformas de aprendizaje, herramientas de comunicación, multimedia, de trabajo colaborativo y herramientas de gamificación.

La pregunta No.3 se dirige a conocer cuál es la finalidad de uso de las herramientas digitales: es decir para qué se las utiliza, como por ejemplo podrías ser para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, para facilitar del acceso a la información, fomentar la participación estudiantil o para la comunicación docente-estudiante. La pregunta No.4 se relaciona con las funciones de las herramientas digitales, en este caso se desea conocer que función tiene usar determinada herramienta digital.

Además, en vista de que el trabajo de investigación se dirige a implementar un programa de capacitación, en la pregunta No.5 se interroga sobre la promoción que realiza la Institución Educativa en la formación continua y la capacitación. La pregunta No.6 se dirige hacia los recursos institucionales, para saber con qué cuenta la Institución Educativa, de ser el caso si es que tiene laboratorio de computación o acceso a internet. La pregunta No.7 se enfoca hacia los desafío o dificultades que ha enfrentado la Institución Educativa en la implementación del uso de herramientas digitales y cómo se han superado estos desafíos.

Por otro lado, la pregunta No.8 ya de manera particular se enfoca en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y busca conocer si desde la percepción de las autoridades se podría utilizar herramientas digitales en la asignatura de Emprendimiento. Finalmente, la pregunta No.9

se enfoca en saber si las autoridades conocen Google Classroom y el uso como herramienta educativa.

Todas estas preguntas ayudarán a tener una visión más clara del diagnóstico, y a conocer la percepción del Rector y la Vicerrectora de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, ya que como autoridades están directamente vinculadas al control y seguimiento de los procesos pedagógicos de la Unidad Educativa, y particularmente de la labor docente.

A continuación, se presentan las preguntas de la entrevista dirigidas a los Directivos:

1. Desde su perspectiva como autoridad institucional ¿Utiliza la Institución Educativa herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
2. ¿Qué tipos de herramientas digitales utilizan en la Institución Educativa, podría mencionar algunas de las herramientas digitales que utilizan los docentes?
3. ¿Con qué finalidad utilizan herramientas digitales en la Institución Educativa?
4. Desde su perspectiva, ¿para qué sirven las herramientas digitales que se utilizan en la Institución Educativa?
5. ¿Cómo se promueve la capacitación o formación continua en el uso de herramientas digitales en la Institución Educativa?
6. ¿Qué tipo de recursos tiene la Institución Educativa para que los docentes utilicen herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
7. ¿Qué desafíos ha enfrentado la Institución Educativa en la implementación del uso de herramientas digitales, cómo se han superado estos desafíos?
8. ¿Considera usted que se pueden utilizar herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?
9. ¿Conoce usted la herramienta digital Google Classroom y su aplicación en el ámbito educativo?

Para esta investigación, también se diseñó una Guía de Entrevista dirigida al Coordinador del Área de Emprendimiento y Gestión, ya que el rol de coordinador asume funciones de apoyo, control y asesoría en los temas del área, en las planificaciones y son quienes conocen de cerca el proceso de enseñanza aprendizaje y pueden dar una referencia de la integración de herramientas digitales para complementar el diagnóstico inicial.

La guía de entrevista para el Coordinador de Área consta de 8 preguntas, estas preguntas son similares a la realizadas a los Directivos, y están organizadas desde lo general a lo particular. De igual manera se enfocan al uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, los tipos de herramientas, la finalidad de uso, las funciones de las herramientas digitales, la promoción de la capacitación, recursos institucionales, desafíos enfrentados, el uso en Emprendimiento y Gestión y el conocimiento de Google Classroom.

A continuación, se presentan las preguntas de la entrevista dirigida al docente coordinador del área de Emprendimiento y Gestión:

1. Desde su perspectiva como coordinador de área ¿Utiliza la Institución Educativa herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
2. ¿Qué tipos de herramientas digitales utilizan en la Institución Educativa, podría mencionar algunas de las herramientas digitales que utilizan los docentes de su área?
3. ¿Con qué finalidad utilizan herramientas digitales en su área?
4. ¿Cómo se promueve la capacitación o formación continua en el uso de herramientas digitales en la Institución Educativa?
5. ¿Qué tipo de recursos tiene la Institución Educativa para que los docentes utilicen herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
6. ¿Qué desafíos ha enfrentado la Institución Educativa en la implementación del uso de herramientas digitales, cómo se han superado estos desafíos?
7. ¿Considera usted que se pueden utilizar herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?
8. ¿Conoce usted la herramienta digital Google Classroom y su aplicación en el ámbito educativo?

2.6.2 Instrumento Encuesta

Para responder al enfoque mixto, y a la parte cuantitativa, se ha diseñado un cuestionario conformado por 10 ítems, algunos de las preguntas son mixtas, ya que combinan preguntas cerradas con preguntas abiertas, de esta manera se le da la opción al encuestado de justificar su respuesta, este es el caso de las preguntas 1,3, 4, 5, 6, 9 y 10. Otras de las preguntas son de escalas

de frecuencia, las cuales ofrecen una gama de opciones de respuesta para que los encuestados puedan elegir, aquí se encuentran las preguntas 2, 7 y 8.

La encuesta dirigida a los docentes de Emprendimiento y Gestión fue elaborada para el diagnóstico inicial del presente trabajo de investigación, las preguntas se enfocan a conocer la percepción de los docentes sobre la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, particularmente de la herramienta Google Classroom. El ítem No.1 de la encuesta se dirige a conocer sobre la importancia del uso de herramientas digitales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

El ítem No.2 se enfoca a la frecuencia de uso de herramientas digitales para apoyar la labor docente, en la cual los docentes pueden contestar en una escala que va desde nunca hasta siempre. El ítem No.3 se relaciona con el interés y la motivación que genera el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo. El ítem N.4 vincula la asignatura de Emprendimiento y Gestión, ya que se pregunta sobre la contribución de las herramientas digitales en las habilidades emprendedoras.

El ítem No. 5 pregunta la frecuencia de uso de la herramienta WhatsApp en la labor docente, el ítem No. 6 se enfoca a la herramienta YouTube, mientras que la herramienta No.7 se dirige a la frecuencia de uso de las redes sociales. Luego, en el ítem No.8 se enfoca directamente al conocimiento de la herramienta Google Classroom, el ítem No.9 a la frecuencia de uso de Google Classroom en la labor docente y finalmente el ítem 10 está dirigido a la formación continua y capacitación en Google Classroom para mejorar las habilidades como docente de Emprendimiento y Gestión.

La encuesta fue validada por juicio de expertos, lo cual es importante para garantizar que la encuesta mida consistentemente lo que pretende medir, esto asegura que los resultados sean confiables y reproducibles, lo que aumenta la credibilidad de la investigación. Además, la validación ayuda a identificar y corregir posibles sesgos, errores o ambigüedades en las preguntas de la encuesta. En resumen, la validación de una encuesta en investigación es esencial para garantizar la calidad, precisión y credibilidad de los datos recopilados, lo que a su vez fortalece la validez y relevancia de los hallazgos de la investigación (Hernández, 2014).

A continuación, se presentan los ítems de la encuesta para los docentes diseñada por las investigadoras:



1. ¿Cree usted que es importante el uso de herramientas digitales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

Sí

No

¿Por qué?:

.....

¿Con qué frecuencia hace uso de herramientas digitales para apoyar su labor docente?

Nunca

Rara vez

Una vez por semana

Siempre

2. ¿Piensa usted que el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo despierta el interés y motivación en los estudiantes?

Sí

No

¿Por qué?:

.....

3. ¿Considera usted que las herramientas digitales contribuyen al desarrollo de las habilidades emprendedoras en los estudiantes?

Sí

No

¿Por qué?:

.....

4. ¿Con que frecuencia utiliza el WhatsApp como herramienta educativa en su labor docente?

Nunca

Rara vez

Una vez por semana

Siempre





¿Por qué?:

.....

5. ¿Con que frecuencia utiliza YouTube como herramienta educativa en su labor docente?

- Nunca
- Rara vez
- Una vez por semana
- Siempre

¿Por qué?:

.....

6. ¿Con qué frecuencia utiliza las redes sociales como herramienta educativa en su labor docente?

- Nunca
- Rara vez
- Una vez por semana
- Siempre

7. ¿Conoce usted la plataforma educativa Google Classroom?

- Sí
- No

8. ¿Con qué frecuencia utiliza Google Classroom como herramienta educativa en su labor docente?

- Nunca
- Rara vez
- Una vez por semana
- Siempre

¿Por qué?:

.....

9. ¿Estaría interesado en participar en una capacitación sobre el uso de Google Classroom para mejorar sus habilidades como docente?





Ⓒ Sí

Ⓒ No

¿Por qué?:

.....

También se diseñó un cuestionario de 6 ítems para aplicar a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, esta encuesta se aplicó después de la implementación de la propuesta de mejora denominada Programa de Capacitación "Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom" con el propósito de conocer la perspectiva de los estudiantes de bachillerato sobre la efectividad de la propuesta implementada y contribuir de esta manera a la validación de la misma. La encuesta fue aplicada vía formulario de Forms a través del siguiente link: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeBikTtxFmrNmIXz_8wPgVQS3bTtkR1ul3ioaH6MrGb2R7tGA/viewform?usp=sf_link

Los ítems de la encuesta presentan 5 opciones de respuesta, la escala de medición utilizada es de tipo likert, el estudiante tiene las siguientes opciones: totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, neutral, de acuerdo y totalmente de acuerdo. El ítem 1 se dirige a conocer si los docentes de Emprendimiento y Gestión utilizaron de manera efectiva Google Classroom en las clases de Emprendimiento. El ítem 2 se enfoca a conocer si ha mejorado la comprensión de los temas de Emprendimiento con el uso de Google Classroom.

El ítem 3 se orienta al tema de la interacción y participación de las clases de Emprendimiento a través del uso de Google Classroom. El ítem 4 pregunta sobre el acceso a materiales y recursos a través de Google Classroom para conocer si ha enriquecido el aprendizaje en el área de Emprendimiento. El ítem 5 se refiere a la comunicación con los docentes y compañeros a través de Google Classroom, para saber si ha sido efectiva para resolver dudas y discutir temas relacionados con Emprendimiento. Finalmente, el ítem 6 se enfoca a la entrega de tareas y realización de actividades relacionadas con Emprendimiento de manera eficiente a través de Google Classroom.



A continuación, se presentan los ítems de la encuesta para los estudiantes diseñada por las investigadoras:

1. ¿Los docentes de Emprendimiento y Gestión utilizan de manera efectiva Google Classroom en las clases de Emprendimiento?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

2. ¿El uso de Google Classroom por parte de mis docentes ha mejorado mi comprensión de los temas de Emprendimiento?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

3. ¿Considero que la implementación de Google Classroom ha hecho que las clases de Emprendimiento sean más interactivas y participativas?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

4. ¿El acceso a materiales y recursos a través de Google Classroom ha enriquecido mi aprendizaje en el área de Emprendimiento?

- Totalmente en desacuerdo

- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

5. ¿La comunicación con mis docentes y compañeros/as a través de Google Classroom ha sido efectiva para resolver dudas y discutir temas relacionados con Emprendimiento?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

6. ¿He podido entregar tareas y realizar actividades relacionadas con Emprendimiento de manera eficiente a través de Google Classroom?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

2.6.3 Instrumento Guía de Observación

Este instrumento se utilizó para medir la efectividad de la implementación de la propuesta de mejora, es decir de los talleres de capacitación, para esto se elaboró una Guía de Observación que evalúe la efectividad y adecuación de la implementación de Google Classroom en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.

La guía está elaborada en función de 5 aspectos, los cuales son: diseño del curso, interacción y comunicación, distribución de tareas y evaluación, uso de herramientas colaborativas

y personalización y adaptación. Cada uno de estos aspectos tiene 2 indicadores a valorar y la escala que se utiliza va desde el 0 hasta el 4, como lo podemos apreciar a continuación:

ASPECTOS A EVALUAR	INDICADORES	0	1	2	3	4
1. Diseño del curso	El docente ha creado un aula virtual clara y organizada en Google Classroom para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.					
	Los materiales de aprendizaje, como documentos, presentaciones y enlaces, están disponibles de manera accesible y ordenada en el aula virtual.					
2. Interacción y comunicación	Se fomenta la interacción entre docentes y estudiantes a través de funciones de comunicación como anuncios y comentarios.					
	Se promueve la participación activa de los estudiantes mediante la facilitación del debate y la respuesta a preguntas en el aula virtual.					
3. Distribución de Tareas y Evaluación	El docente ha creado y distribuido tareas y cuestionarios de manera clara y oportuna utilizando Google Classroom.					
	La evaluación de trabajos y la retroalimentación a los estudiantes se realiza de manera efectiva y constructiva a través de la plataforma.					
4. Uso de Herramientas Colaborativas	Se fomenta el trabajo colaborativo entre los estudiantes mediante la creación y gestión de grupos de trabajo en Google Classroom.					
	Se utilizan herramientas de coedición y colaboración en tiempo real para proyectos y actividades grupales.					
5. Personalización y Adaptación:	El docente adapta el contenido y la metodología según las necesidades individuales de los estudiantes.					
	Se proporcionan actividades y recursos personalizados para satisfacer las					

	necesidades específicas de los estudiantes en el aula virtual.					
PUNTAJE TOTAL						

Escala de evaluación:

0=MALO

1=DEFICIENTE

2=REGULAR

3=BUENO

4=EXCELENTE

2.7 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico.

En este apartado se presentan los resultados de los diferentes instrumentos aplicados en la presente investigación.

2.7.1 Resultados de las entrevistas

La presentación de los resultados de las entrevistas realizadas a los Directivos de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi se presentan por pregunta, en la entrevista a los Directivos es necesario aclarar que tanto el Rector como la Vicerrectora conocen todos los procesos que maneja la Institución Educativa, a continuación, se expone un resumen de lo que han indicado los Directivos en cada pregunta:

1. Desde su perspectiva como autoridad institucional ¿Utiliza la Institución Educativa herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

De manera general los Directivos indican que sí se utilizan activamente herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que ellos confían en el valor que aportan estas herramientas para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes y mejorar la eficiencia de los docentes.

2. ¿Qué tipos de herramientas digitales utilizan en la Institución Educativa, podría mencionar algunas de las herramientas digitales que utilizan los docentes?

Los Directivos manifestaron que en la Institución Educativa utilizan las herramientas de mensajería y comunicación como Gmail, también utilizan el whatsapp para la comunicación con los estudiantes y padres de familia, además se utilizan las redes sociales como Facebook para compartir todo lo relacionado a las actividades escolares y YouTube para presentar contenidos audiovisuales a los estudiantes.

3. ¿Con qué finalidad utilizan herramientas digitales en la Institución Educativa?

Según los Directivos las herramientas digitales se utilizan en la Institución Educativa con el propósito de facilitar el acceso a la información, promover la participación activa de los estudiantes, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, y mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes.

4. Desde su perspectiva, ¿para qué sirven las herramientas digitales que se utilizan en la Institución Educativa?

Para los Directivos las herramientas digitales que se utilizan en la Institución Educativa sirven para distribuir materiales educativos, ya que utilizan el WhatsApp para compartir archivos de texto, archivos multimedia, enviar mensajes informativos a los representantes. El correo lo utilizan para enviar a los docentes documentos ministeriales, para enviar a los padres de las clases de educación asistida material educativo y para el monitoreo del progreso académico de los estudiantes ya que en los grupos se comparte las novedades del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

5. ¿Cómo se promueve la capacitación o formación continua en el uso de herramientas digitales en la Institución Educativa?

Indicaron los Directivos que, desde su rol directivo, tanto en Rectorado y Vicerrectorado promueven la capacitación y formación continua en el uso de herramientas digitales a través de los cursos en línea que promociona el Ministerio de Educación en la plataforma “Mecapacito”, además comparten vía correo institucional todas las comunicaciones relacionadas a capacitación por parte del Ministerio y de entidades anexas, además de que han incluido en la formación al

inicio del periodo lectivo temas de las TIC, sin embargo se lo ha realizado de manera general con el personal docente.

6 ¿Qué tipo de recursos tiene la Institución Educativa para que los docentes utilicen herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Las autoridades refieren que la Institución cuenta con equipos tecnológicos, ya que todos los docentes tienen las laptops que el gobierno en su momento entregó, además la Institución cuenta con servicio de internet en el laboratorio y en los alrededores (pocos metros), el apoyo técnico lo realizan los docentes que tienen formación en Informática o afines.

7 ¿Qué desafíos ha enfrentado la Institución Educativa en la implementación del uso de herramientas digitales y cómo se han superado estos desafíos?

Desde la postura de las autoridades el principal desafío es la resistencia al cambio de un grupo de docentes, no son todos, pero sí existen todavía docentes que no desean desarrollar las habilidades digitales, ya que tienen una formación muy tradicional, tanto así que a veces no desean ni siquiera crear un grupo de WhatsApp para comunicarse con sus estudiantes y padres de familia. También indican que a pesar de que existe una oferta formativa por parte del Ministerio, quizás falta mayor motivación para realizar los cursos de formación, además es necesario recibir mayor capacitación en la integración curricular.

8. ¿Considera usted que se pueden utilizar herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?

En esta pregunta los directivos refieren que sí utilizan herramientas digitales, pero las que ya han mencionado, no conocen a precisión si utilizaran una herramienta digital específica en el área de Emprendimiento y Gestión, pero por lo menos de parte de Vicerrectorado indica que en las planificaciones curriculares no se evidencia uso de herramientas digitales propias de la naturaleza de la asignatura.

9. ¿Conoce usted la herramienta digital Google Classroom y su aplicación en el ámbito educativo?

Ambas autoridades refieren que sí conocen Google Classroom, aunque no lo han utilizado formalmente dentro de la Institución Educativa. El Rector refiere que está más familiarizado con la herramienta porque la ha utilizado en otros espacios ajenos a la Institución Educativa, y le ha sido de gran utilidad más que todo porque es de acceso gratuito.

De la misma manera que se presentaron los resultados de la entrevista a los directivos, se presentan los resultados de la entrevista al Coordinador del Área de Emprendimiento y Gestión, el cual manifestó lo siguiente:

1. Desde su perspectiva como coordinador de área ¿Utiliza la Institución Educativa herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

El docente coordinador indican que sí se utilizan herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque estas facilitan la comunicación con la comunidad educativa, además de que son eficientes y eficaces para la enseñanza.

2. ¿Qué tipos de herramientas digitales utilizan en la Institución Educativa, podría mencionar algunas de las herramientas digitales que utilizan los docentes de su área?

El docente coordinador refiere que en la Institución Educativa utilizan las herramientas de correo electrónico, WhatsApp, videos de YouTube y redes sociales, en el caso del área de Emprendimiento lo que más se utiliza es YouTube.

3. ¿Con qué finalidad utilizan herramientas digitales en su área?

Según el docente coordinador las herramientas digitales que se utilizan en el área, se utilizan con el propósito de reforzar la explicación de los contenidos de manera llamativa para los estudiantes.

4. ¿Cómo se promueve la capacitación o formación continua en el uso de herramientas digitales en la Institución Educativa?

Según el docente coordinador la Institución Educativa sí promueve la capacitación y formación continua en el uso de herramientas digitales a través de los cursos en línea que promociona el Ministerio de Educación en la plataforma “Mecapacito”, la información la comparten vía correo institucional, además de que ha inicio del periodo lectivo se han dado

capacitaciones en temas de las TIC, sin embargo se lo ha realizado de manera general con la plantilla docente y no de manera especializada en el área de Emprendimiento.

5. ¿Qué tipo de recursos tiene la Institución Educativa para que los docentes utilicen herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Según el docente coordinador la Institución cuenta con equipos tecnológicos, ya que todos los docentes tienen computadoras que ha dado el gobierno, además la Institución cuenta con servicio de internet en el laboratorio, el apoyo técnico lo realizan los docentes TIC.

6. ¿Qué desafíos ha enfrentado la Institución Educativa en la implementación del uso de herramientas digitales, cómo se han superado estos desafíos?

Según el docente coordinador el principal desafío es la resistencia al cambio de algunos compañeros de trabajo, no en su mayoría, pero sí existen todavía docentes que no colaboran en el tema, ya que consideran que los dispositivos electrónicos son un distractor entre los estudiantes. También refiere el docente coordinador que a pesar de que existe una oferta formativa por parte del Ministerio, quizás falta mayor compromiso de parte de los docentes para realizar los cursos de formación, ya que algunos inclusive pagan para sólo obtener el certificado por las horas de categorización.

7. ¿Considera usted que se pueden utilizar herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?

En esta categoría el docente coordinador refiere que sí utilizan herramientas digitales, pero las básicas (WhatsApp, YouTube, correo electrónico), y más las utilizan cuando tienen que dar clases virtuales por diferentes situaciones en las que Ministerio los envía a la virtualidad. En este aspecto el docente considera que la asignatura sí podría usar otras herramientas digitales pero que los docentes no las incorporan a sus planificaciones.

8. ¿Conoce usted la herramienta digital Google Classroom y su aplicación en el ámbito educativo?

El docente coordinador señala que sí conoce Google Classroom, pero no lo ha utilizado en las clases de Emprendimiento, y que prefieren utilizar Whastapp porque es la que todos conocen.

En esta categoría se refleja que falta mayor conocimiento de la aplicación de Google Classroom en el ámbito educativo, con todas sus características y beneficios, considerando la gratuidad de su uso y las ventajas en el ámbito educativo demostrado en investigaciones ya realizadas.

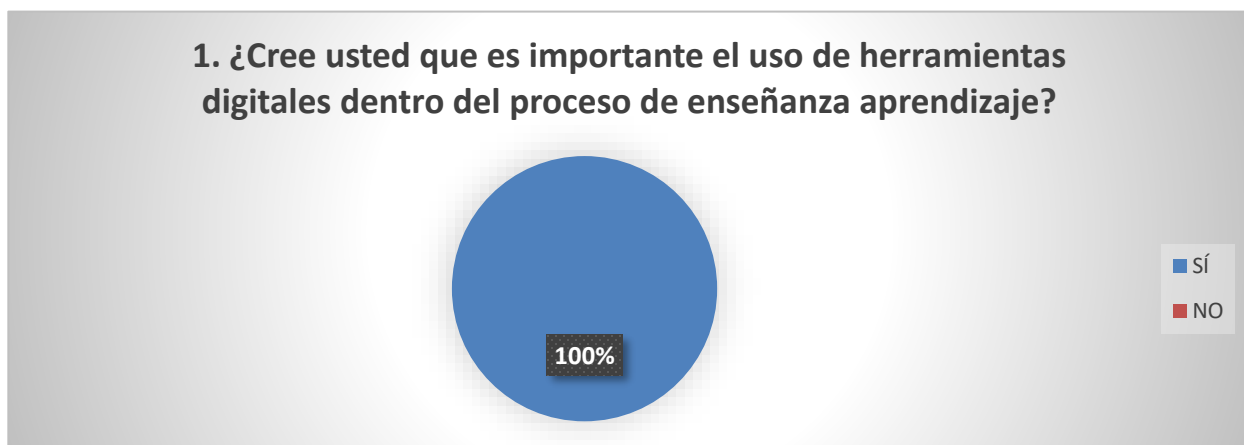
2.7.2 Resultados de la Encuesta

Los resultados de la encuesta de diagnóstico inicial, aplicada a los 3 docentes de Emprendimiento y Gestión se presentan de manera porcentual a través de gráficos estadísticos, con un breve análisis ítem por ítem.

En el diagnóstico inicial realizado a través de la encuesta, en el ítem 1 que indica ¿Cree usted que es importante el uso de herramientas digitales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje? el 100% de los docentes encuestados contestó **SÍ**, argumentando que es importante porque las herramientas digitales ofrecen acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, fomentan la interactividad y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y ofrecen flexibilidad en cuanto a cuándo y dónde se puede acceder al material de aprendizaje, tal como se aprecia en la Figura 7.

Pregunta 1

Resultados de diagnóstico inicial en Ítem 1



Nota. La figura 7 representa los resultados del Ítem 1 sobre la percepción de los docentes en torno a la importancia del uso de herramientas digitales.

En el ítem 2 que indica ¿Con qué frecuencia hace uso de herramientas digitales para apoyar su labor docente?, el 67% de los docentes encuestados indicó una vez por semana mientras que el

33% contestó que rara vez utilizan herramientas digitales para apoyar la labor docente, como se puede apreciar en la Figura 8.

Pregunta 2

Resultados de diagnóstico inicial en Ítem 2



Nota. La figura 8 representa los resultados del Ítem 2 sobre la percepción de los docentes en torno a la frecuencia de uso de las herramientas digitales en la labor docente.

En el ítem 3 que indica ¿Piensa usted que el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo despierta el interés y motivación en los estudiantes?, el 67% manifestó que SÍ y el 33% indicó que NO, los que indicaron que SÍ, justifican su respuesta manifestando que los estudiantes usan bastante el celular, además de que los dispositivos son llamativos para los estudiantes; en cambio los que indicaron que NO, manifiestan que los estudiantes se distraen con el uso de dispositivos tecnológicos.

Pregunta 3

Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 3



Nota. La figura 9 representa los resultados del Ítem 3 sobre la percepción de los docentes en torno al interés y la motivación que despierta el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo.

En el ítem 4 que indica ¿Considera usted que las herramientas digitales contribuyen al desarrollo de las habilidades emprendedoras en los estudiantes?, el 67% manifestó que SÍ y el 33% que NO. Los que contestaron de forma positiva justifican su respuesta indicando que las herramientas les brindan la posibilidad de desarrollar ideas innovadoras y presentarlas de manera atractiva y que las herramientas digitales permiten a los estudiantes acceder a información, recursos y oportunidades a nivel global, lo que amplía su horizonte. Por otra parte, lo que indicaron que NO, refieren que los estudiantes no utilizan correctamente la tecnología y es mejor usar los textos.

Pregunta 4

Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 4



Nota. La figura representa los resultados del Ítem 4 sobre la percepción de los docentes en torno a la contribución de las herramientas digitales a las habilidades emprendedoras de los estudiantes.

En el ítem 5 que indica ¿Con que frecuencia utiliza el WhatsApp como herramienta educativa en su labor docente?, el 33% contestó NUNCA, otro 33% RARA VEZ y un 33% UNA VEZ POR SEMANA. Los docentes que contestaron rara vez y una vez por semana justifican su respuesta indicando que whatsapp es de fácil manejo y es rápida; en cambio los que indicaron nunca, manifiestan que las clases son presenciales y no virtuales, como se aprecia en la Figura 11.

Pregunta 5

Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 5

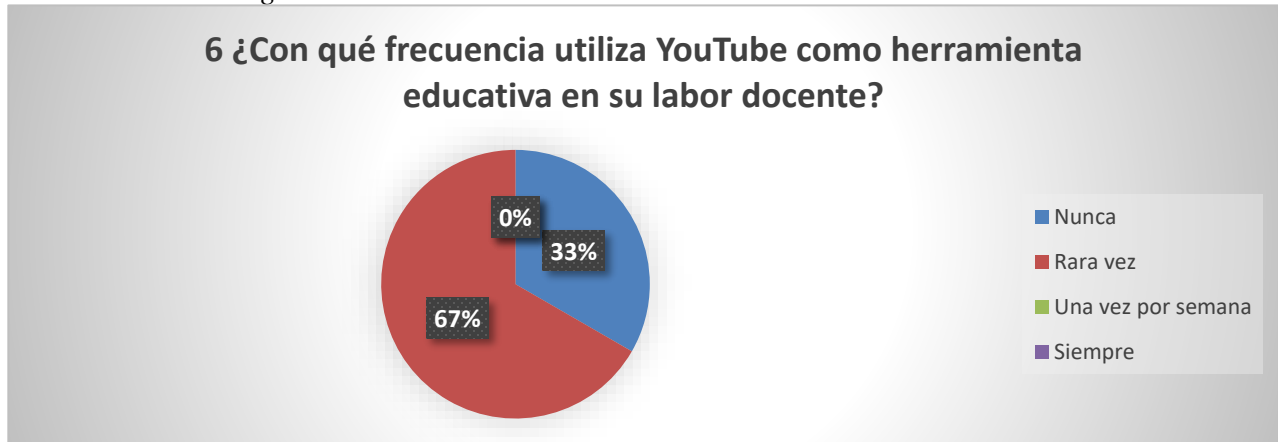


Nota. La figura 11 representa los resultados del Ítem 5 sobre la frecuencia de uso de WhatsApp como herramienta educativa en la actividad docente.

En el ítem 6 que indica ¿Con qué frecuencia utiliza YouTube como herramienta educativa en su labor docente?, el 67% contestó RARA VEZ y el 33% NUNCA, los docentes justifican su respuesta indicando que es fácil compartir los links, YouTube ayuda en la explicación de la clase y que el teléfono no soporta mucha memoria y se le dificulta descargar los videos para compartir.

Pregunta 6

Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 6

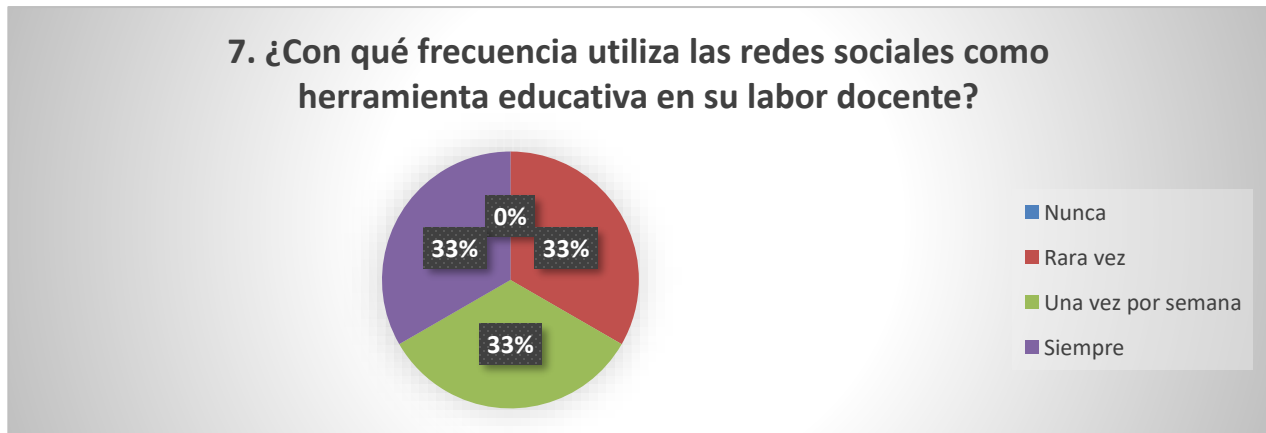


Nota. La figura representa los resultados del Ítem 6 sobre la frecuencia de uso de YouTube como herramienta educativa en la actividad docente.

En el ítem 7 que indica ¿Con qué frecuencia utiliza las redes sociales como herramienta educativa en su labor docente?, el 33% indicó RARA VEZ, el 33% UNA VEZ POR SEMANA y el 33% SIEMPRE, como se aprecia en la Figura 13.

Pregunta 7

Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 7

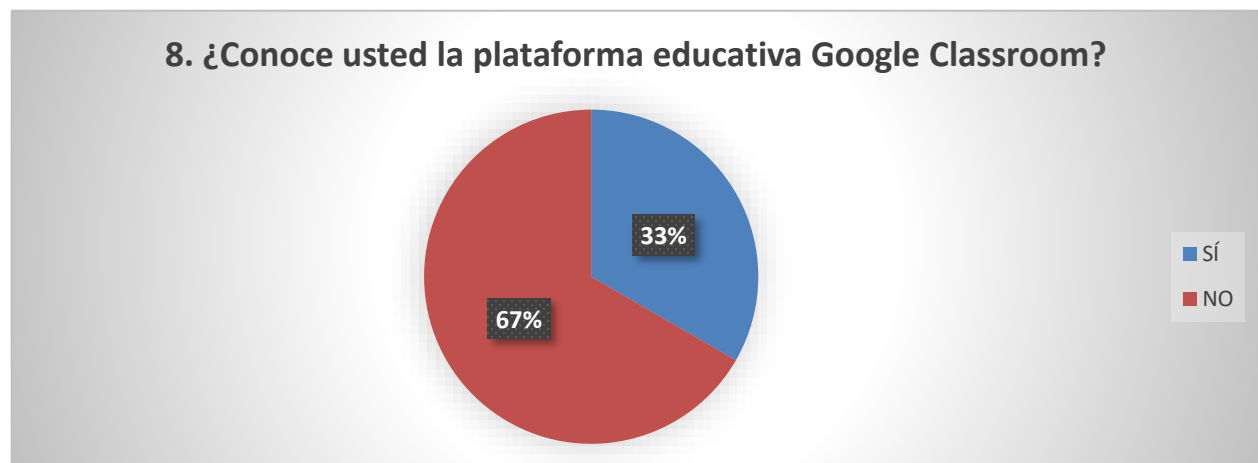


Nota. La figura 13 representa los resultados del Ítem 7 sobre la frecuencia de uso de las redes sociales como herramienta educativa en la actividad docente.

En el ítem 8 que indica ¿Conoce usted la plataforma educativa Google Classroom?, el 67% indica que no la conoce mientras que el 33% indica que sí conocen la herramienta Google Classroom, como se aprecia en la Figura 14.

Pregunta 8

Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 8

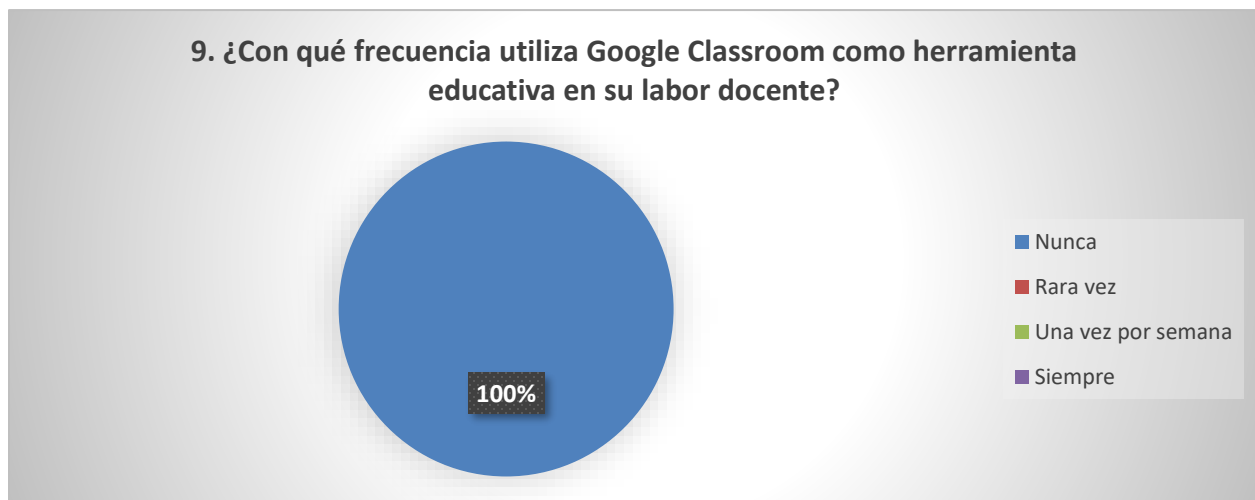


Nota. La figura 14 representa los resultados del Ítem 8 sobre el conocimiento de la plataforma Google Classroom.

En el ítem 9 que indica ¿Con qué frecuencia utiliza Google Classroom como herramienta educativa en su labor docente?, el 100% contestó que nunca han utilizado la herramienta Google Classroom, y justifican su respuesta indicando que no conocen como incorporarla a la clase de Emprendimiento, se les dificulta integrarla al proceso de enseñanza aprendizaje, además de que les falta capacitarse sobre el tema.

Pregunta 9

Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 9

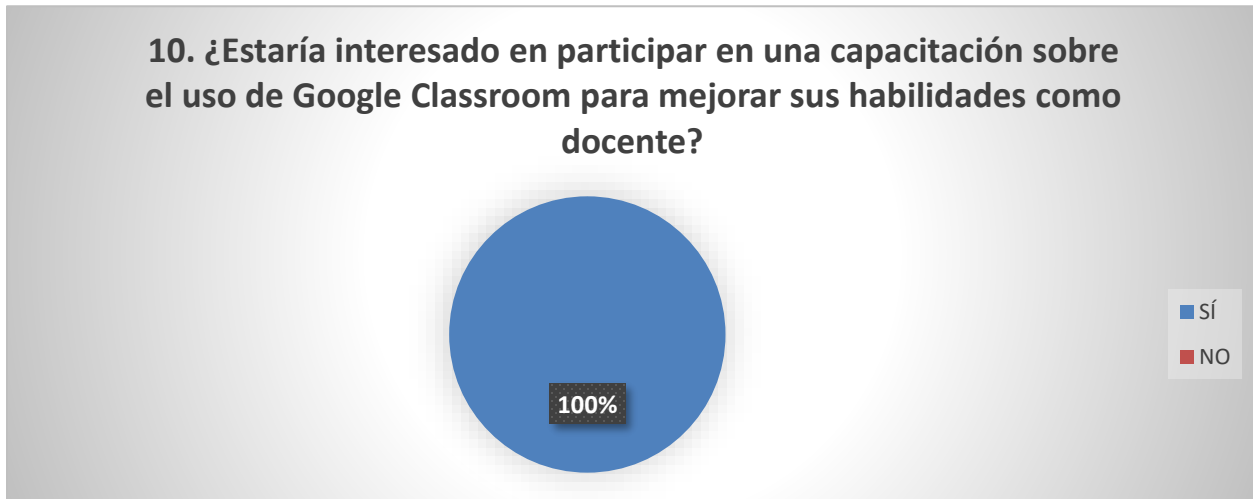


Nota. La figura 15 representa los resultados del Ítem 9 sobre la frecuencia de uso de la plataforma Google Classroom en la labor docente.

Finalmente, en el ítem 10 que indica ¿Estaría interesado en participar en una capacitación sobre el uso de Google Classroom para mejorar sus habilidades como docente?, el 100% de los docentes refieren que SÍ estarían de acuerdo porque les ayudaría a integrar la herramienta a las clases de Emprendimiento, para aprender el funcionamiento y desarrollar sus habilidades digitales como educadores.

Pregunta 10

Resultados del diagnóstico inicial en Ítem 10



Nota. La figura 16 representa los resultados del Ítem 10 sobre el interés docente en participar en una capacitación sobre Google Classroom para mejorar las habilidades docentes.

2.7 Delimitación de la población y la muestra.

Según Moscoso (2022) en el contexto de la investigación, la población se refiere al conjunto completo de elementos o individuos que poseen las características que se quieren estudiar, mientras que la muestra la muestra es un subconjunto representativo de la población que se selecciona para participar en el estudio.

En la presente investigación la población se compone de la totalidad de docentes que imparten la asignatura de Emprendimiento en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, que ascienden a 3 docentes. Para el presente estudio en el caso de los docentes no se seleccionó una muestra ya que la cantidad es pequeña, por lo cual el tipo de muestreo es intencional.

2.8 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.

La estrategia metodológica realizada en la presente investigación se desarrolló de la siguiente manera:

Se inicio con la etapa del estudio teórico, para esto se investigó todos los recursos teóricos disponibles en bibliotecas y páginas web, aquí el punto de partida fue la bibliografía propuesta por el Ministerio de Educación, ya que el Ministerio ha emitido algunos documentos que tenían que servir como principal referente, como el Currículo Nacional, el Currículo de Emprendimiento y Gestión y los portales de recursos educativos en línea.

Se encontró en la web algunas investigaciones realizadas relacionadas con el tema de estudio, como la de la Universidad de la Laguna que realizó investigación de Google Classroom como herramienta didáctica para trabajar la asignatura de Inglés, concluyendo que Google Classroom es una herramienta que facilita tanto la tarea docente como la actividad del educando a la hora de trabajar las destrezas.

Por otra parte, también se encontraron investigaciones en América Latina y a nivel nacional, es importante destacar que no se encontró información en abundancia del uso de Google Classroom en la asignatura de Emprendimiento, pero sí en otras asignaturas como Matemáticas y Lenguaje, sin embargo, de manera general la gran mayoría de información apoya la idea de que las herramientas digitales fortalecen el proceso de enseñanza aprendizaje. Toda esta información sirvió como base teórica para la elaboración de la propuesta de mejora.

Luego, se inició la etapa de diagnóstico inicial, para esto ya se había elaborado todo lo relacionado al componente metodológico, para empezar, se definió el tipo de investigación a utilizar en el presente trabajo, partiendo del problema de investigación que se pregunta cómo fortalecer el uso de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi. Como este es un tema poco explorado a nivel nacional, y una realidad que necesita mayor atención en el área educativa, se decidió escoger una investigación de tipo cuasiexperimental, la cual es un primer paso para la exploración del tema de investigación.

Para esto se construyó en primer lugar una entrevista dirigida a los Directivos y Docente Coordinador del área de Emprendimiento y Gestión, también se aplicó una encuesta a los docentes que mide el nivel de inclusión de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, y con estos resultados que forman parte del diagnóstico, se tuvo una visión más clara y con

fundamento del uso de Google Classroom como herramienta educativa en las clases de Emprendimiento.

Mas adelante, en la etapa de la modelación de la propuesta, a partir de los resultados del diagnóstico, se elaboró un Programa de Capacitación en el uso de Google Classroom que servirá como recurso para promover el uso de la herramienta educativa y fortalecer la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. El Programa de Capacitación está conformado por cinco sesiones a manera de taller teórico práctico.

Finalmente, luego de haber aplicado el Programa de Capacitación en el uso de Google Classroom, posteriormente se aplicó un instrumento para medir el nivel de efectividad de la propuesta implementada.

Conclusión de diagnóstico causal

De los instrumentos aplicados en el diagnóstico inicial, se puede evidenciar que, en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, se utilizan herramientas digitales básicas relacionadas a la comunicación, como es el caso del correo electrónico, WhatsApp, Facebook y YouTube. Por lo cual existe una escasa utilización de plataformas destinadas a la gestión del aprendizaje, el cual es el caso de Google Classroom.

Los docentes conocen Google Classroom de manera general, pero no conocen las funcionalidades de cada una de las opciones que ofrece la plataforma como es el caso de la gestión de aulas virtuales, la opción de distribución de materiales, la asignación de tareas y evaluaciones, la comunicación y colaboración y la integración con otras herramientas de Google.

Además, es necesario indicar que la Institución Educativa sólo promueve la formación continua y capacitación en la línea ministerial, sin enfocarse exclusivamente a la formación de habilidades digitales, a pesar de que los docentes tienen la predisposición de participar en procesos de formación en herramientas educativas digitales.

Para los docentes es importante el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, aunque pocas veces las usan en su labor profesional, de manera mayoritaria los



docentes consideran que las herramientas digitales despiertan el interés y motivación y podrían contribuir al desarrollo de las habilidades emprendedoras de los estudiantes.



CAPITULO 3. LA PROPUESTA

La capacitación de los docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi es esencial para el desarrollo y mejora de la calidad educativa. Este proceso no solo ayuda a los maestros en su crecimiento profesional, sino que también tiene un impacto directo en la experiencia de aprendizaje y los resultados académicos de los estudiantes. El desarrollo de las habilidades del siglo XXI en los docentes es fundamental en el contexto educativo actual, marcado por la rápida evolución tecnológica y los cambios en las demandas de la sociedad.

En este contexto, este capítulo presenta el Programa de Capacitación ***“Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom”*** el cual ha sido diseñado para promover la integración de herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión de 1ro a 3ro de bachillerato de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi.

A través del Programa de Capacitación los docentes de Emprendimiento y Gestión podrán utilizar Google Classroom, como plataforma educativa digital, la cual ofrece una serie de herramientas y recursos que pueden ser aprovechados de manera efectiva para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el ámbito del Emprendimiento. La integración curricular de Google Classroom en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, representa una oportunidad invaluable para potenciar el desarrollo de habilidades empresariales y fomentar la creatividad, la innovación y el espíritu emprendedor en los estudiantes de bachillerato.

3.1 Justificación de la propuesta

El presente trabajo de investigación realizó un diagnóstico inicial, sobre la integración de herramientas digitales, específicamente Google Classroom, a la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de bachillerato, los resultados de este diagnóstico revelaron que la herramienta es conocida pero no se utiliza como herramienta educativa, por lo cual surge la necesidad de capacitar a los docentes de manera práctica en el uso de Google Classroom.

Por otra parte, los docentes de Emprendimiento y Gestión podrán explorar nuevas estrategias pedagógicas y herramientas tecnológicas con la capacitación en Google Classroom para mejorar sus prácticas educativas y fomentar la innovación y la creatividad en el aula. Además, la integración de esta herramienta permitirá a los docentes la oportunidad de desarrollar las

habilidades tecnológicas y las habilidades digitales necesarias para formar a los estudiantes en habilidades del siglo XXI como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico.

De igual manera, Google Classroom ofrece herramientas para la creación de actividades interactivas, distribuir los recursos de manera personalizada y realizar retroalimentación de manera personalizada, todo esto permitirá a los docentes diseñar experiencias de aprendizaje más dinámicas y adaptadas a las necesidades educativas específicas de cada estudiante. Así mismo, Google Classroom ayudará a los docentes de Emprendimiento y Gestión a organizar sus clases y optimizar su tiempo en el aula porque facilita la gestión de tareas, la comunicación con los estudiantes y la evaluación del progreso académico.

En resumen, el Programa de Capacitación "Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom" dirigido a docentes de la asignatura de Emprendimiento se justifica por su capacidad para potenciar la enseñanza de la asignatura, promover el desarrollo de habilidades del siglo XXI, facilitar el aprendizaje activo y personalizado, mejorar la gestión del aula y fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

3.2 Contextualización de la propuesta

Esta propuesta se va a implementar en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, específicamente con los docentes del área de Emprendimiento y Gestión. La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, está ubicada en la parroquia Puyo de la Provincia de Pastaza, específicamente en el barrio urbano Intipungo, esta Institución Educativa pertenece a la Zona 3 del Ministerio de Educación, oferta educación inicial, básica y bachillerato a las nacionalidades indígenas y mestizos, laboran 30 docentes, de los cuales 3 tienen la cátedra de Emprendimiento y Gestión, además la Institución tiene 520 estudiantes matriculados en el periodo 2024 – 2025, de los cuales 97 están en el bachillerato.

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi es una alternativa a la educación en Puyo que tiene como objetivo transmitir los valores ancestrales y el conocimiento milenario de los pueblos originarios de la Amazonía, dejando a un lado la pedagogía tradicional memorística y brindando a los estudiantes la posibilidad de estudiar por unidades educativas de avance, es decir,

tomando en cuenta las capacidades intelectuales, la cosmovisión indígena y el ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

3.3 Diseño de la propuesta

A continuación, se presenta el Programa de Capacitación “*Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom*” para implementar en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, el cual se detalla en la página 66.

3.3.1 Objetivo General de la propuesta

- Implementar el Programa de Capacitación “*Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom*” para fortalecer las competencias digitales de los docentes de Emprendimiento y optimizar el uso de esta plataforma como herramienta educativa.

3.3.2 Objetivos Específicos

- Proporcionar a los docentes de Emprendimiento una formación integral sobre Google Classroom, abordando aspectos básicos y avanzados de su funcionamiento y potencialidades pedagógicas.
- Capacitar a los docentes en la planificación y diseño de actividades didácticas innovadoras utilizando Google Classroom como plataforma central, con el objetivo de mejorar la calidad y pertinencia de la enseñanza de Emprendimiento.
- Promover estrategias de interacción y colaboración entre docentes de Emprendimiento para compartir buenas prácticas y experiencias exitosas en el uso de Google Classroom, mediante la creación de espacios de intercambio y reflexión.

3.3.3 Metodología a utilizar en el Programa de Capacitación

Para el Programa de Capacitación “*Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom*”, se recomienda utilizar una metodología activa y participativa que fomente el aprendizaje colaborativo y experiencial. A continuación, se detallan algunas estrategias metodológicas que serán efectivas en el desarrollo del programa:

- Talleres Prácticos: Se organizarán sesiones prácticas donde los docentes puedan interactuar directamente con la plataforma Google Classroom. Esto incluye la creación de actividades de la asignatura, la elaboración de materiales didácticos y la simulación de actividades pedagógicas.
- Aprendizaje Basado en Problemas: Plantear situaciones o desafíos reales que los docentes puedan abordar utilizando Google Classroom como herramienta para resolver problemas específicos relacionados con la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Esto promoverá la reflexión y la búsqueda de soluciones innovadoras.
- Tutoría: Brindar acompañamiento individualizado a los docentes, donde puedan recibir retroalimentación personalizada sobre sus avances y dificultades en el uso de Google Classroom. Esto puede realizarse dentro de las sesiones prácticas.
- Trabajo Colaborativo: Fomentar la colaboración entre los docentes participantes del programa, creando espacios de intercambio de ideas, recursos y experiencias relacionadas con el uso de Google Classroom. Esto puede realizarse mediante foros virtuales colaborativos, comunidades virtuales o redes sociales educativas.
- Evaluación Formativa: Implementar procesos de evaluación continua que permitan realizar el seguimiento del progreso de los docentes en el dominio de Google Classroom y su aplicación en la enseñanza de Emprendimiento. La retroalimentación constante favorecerá la mejora continua y el ajuste de estrategias de capacitación.

3.3.4 Temporalización del Programa

La propuesta se ejecutará en el tercer trimestre del periodo 2023 – 2024. Según el cronograma escolar régimen Sierra-Amazonía 2023 – 2024, En el marco de lo establecido en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural publicado en el Registro Oficial, Segundo Suplemento No. 254 de fecha 22 de febrero de 2023, el tercer trimestre se desarrolla desde el 11 de marzo del 2024 al 7 de junio del 2024.

3.3.5 Recursos del Programa

- Laboratorio de computación.
- Acceso a Internet.

- Proyector y equipos de audio.
- Software de libre acceso.
- Guías de uso de Classroom: Las guías están en los enlaces compartidos. (recursos de apoyo docente)
 - <https://www.editorialmd.com/wp-content/uploads/Google-Classroom-Guia-Paso-a-Paso-para-Docentes--2020.pdf>
 - <https://cuaieed.unam.mx/campus-virtual/descargas/Manual-Google-Classroom.pdf>
 - https://edu.google.com/intl/es-419_ALL/for-educators/product-guides/classroom/?modal_active=none
 - https://www.institutovelmon.com/manual_administrativos.pdf
- Guías de aplicaciones integradas: Las guías están en los enlaces compartidos.
 - Educaplay:** <https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2021-09/Educaplay.pdf>
 - Canva:** https://www.canva.com/es_es/help/canva-desktop-app-basics/
 - Kahoot:** https://edutic.up.edu.pe/docs/guia_kahoot.pdf

3.3.6 Planificación de la Propuesta: Programa de Capacitación

El Programa de Capacitación consta de 7 sesiones, se han planificado los 7 talleres, sin embargo, por tiempos de ejecución del presente estudio se han implementado con los docentes los 4 primeros talleres, los 3 talleres restantes quedan como un recurso extra para la Institución Educativa. El Taller N.5 está destinado a trabajar aspectos del trabajo colaborativo, esto es para enseñar a los docentes a promover el trabajo colaborativo entre estudiantes mediante la creación y gestión de grupos de trabajo y la colaboración en proyectos.

En cambio, el Taller N.6 busca integrar otras herramientas digitales como Educaplay, Canva y Kahoot. Finalmente, el Taller N.7 tiene el propósito de integrar las actividades TIC de los textos de Emprendimiento y Gestión para presentarlos en la plataforma de Google Classroom. En la planificación de las actividades se detallan los objetivos, actividades y recursos a utilizar en cada uno de los talleres, esto se lo puede encontrar a partir de la página 77

Tabla 2

Planificación y cronograma de Programa de Capacitación

TALLER	OBJETIVO	RECURSOS	FECHA	HORA
Taller No.1 Introducción a Google Classroom.	Introducir a los docentes en los conceptos básicos de Google Classroom y familiarizarlos con la creación y configuración de un aula virtual.	<ul style="list-style-type: none">• Presentación en PowerPoint sobre Google Classroom.• Guía de inicio rápido de Google Classroom.• Acceso a una cuenta de Google Classroom para prácticas.	Viernes 5/04/2024	11h00 a 13h00
Taller No.2 Diseño de Cursos y Contenidos	Capacitar a los docentes en la planificación de clases virtuales y en la creación de materiales educativos utilizando diversas herramientas digitales.	<ul style="list-style-type: none">• Ejemplos de planes de clases virtuales.• Tutoriales en video sobre la creación de materiales educativos.• Acceso a herramientas de creación de contenido (Google Docs, Google Slides, YouTube).	Viernes 12/04/2024	11h00 a 13h00
Taller No.3 Interacción y Comunicación	Enseñar a los docentes cómo fomentar la interacción y la comunicación efectiva entre estudiantes y con el docente en un entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none">• Ejemplos de actividades de debate y participación activa.• Guía de mejores prácticas para la gestión de la comunicación en Google Classroom.• Sesión de práctica de interacción en vivo.	Viernes 19/04/2024	11h00 a 13h00

<p>Taller No.4 Evaluación y Retroalimentación</p>	<p>Capacitar a los docentes en la creación de tareas, cuestionarios y en la evaluación y retroalimentación efectiva de los trabajos de los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plantillas de tareas y cuestionarios. • Guía de evaluación y retroalimentación en Google Classroom. • Sesión práctica de creación y calificación de tareas. 	<p>Viernes 26/04/2024</p>	<p>11h00 a 13h00</p>
<p>Taller No.5 Trabajo Colaborativo</p>	<p>Enseñar a los docentes cómo promover el trabajo colaborativo entre estudiantes mediante la creación y gestión de grupos de trabajo y la colaboración en proyectos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplos de actividades colaborativas. • Guía de buenas prácticas para el trabajo en grupo en Google Classroom. • Sesión práctica de creación y gestión de grupos colaborativos. 	<p>Viernes 03/05/2024</p>	<p>11h00 a 13h00</p>
<p>Taller No.6 Otras herramientas digitales</p>	<p>Integrar otras herramientas digitales como Educaplay, Kahoot y Canva en la aplicación Google Classroom para fortalecer la enseñanza de Emprendimiento y Gestión</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guía de uso de Educaplay. • Guía de uso de Canva • Guía de uso de Kahoot • Sesión práctica de creación de actividades en las tres aplicaciones integradas. • Libros de Emprendimiento y Gestión 	<p>Viernes 10/05/2024</p>	<p>11h00 a 13h00</p>
<p>Taller No.7 Las TIC de Emprendimiento y Gestión en Google Classroom</p>	<p>Integrar las actividades TIC de los textos de Emprendimiento y Gestión para presentarlos en la plataforma de Google Classroom.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Libros de Emprendimiento y Gestión (1ro, 2do y 3ro bach) 	<p>Viernes 17/05/2024</p>	<p>11h00 a 13h00</p>

3.3.7 Desarrollo de la Propuesta: Programa de Capacitación

TALLER No.1

Tema: Introducción a Google Classroom.

Objetivo: Introducir a los docentes en los conceptos básicos de Google Classroom y familiarizarlos con la creación y configuración de un aula virtual.

Actividades:

-Presentación en PowerPoint: Se llevará a cabo una sesión informativa utilizando una presentación en PowerPoint que abordará los conceptos básicos de Google Classroom, incluyendo su importancia en la enseñanza actual, sus características principales y su funcionalidad.

-Demostración on line: Se realizará una demostración práctica en línea de cómo crear y configurar un aula virtual en Google Classroom. Se explicará paso a paso el proceso de creación de un curso, la incorporación de estudiantes y la configuración de las opciones de privacidad y comunicación.

-Práctica Guiada: Los docentes tendrán acceso a una cuenta de Google Classroom para realizar prácticas guiadas. Se les asignarán tareas específicas, como crear un aula virtual, agregar contenido inicial y explorar las diferentes funciones disponibles.

-Discusión Grupal: Al finalizar las actividades prácticas, se abrirá un espacio para que los docentes compartan sus experiencias, dudas y reflexiones sobre el uso de Google Classroom. Se fomentará el intercambio de ideas y se responderán las preguntas planteadas.

Recursos:

- Presentación en PowerPoint sobre Google Classroom.
- Guía de inicio rápido de Google Classroom.
- Acceso a una cuenta de Google Classroom para prácticas.

Evaluación: La evaluación se realizará a través de formulario Forms, esta prueba abarcará los conceptos básicos presentados en la sesión informativa. Las preguntas incluirán definiciones de términos clave, descripción de características de Google Classroom y su importancia en la enseñanza.

Además, en el momento de la demostración en línea, se evaluará la comprensión de los participantes observando su participación durante la demostración en vivo. Se puede solicitar que realicen anotaciones sobre los pasos presentados y luego discutir en grupo las observaciones y preguntas surgidas durante la demostración.

TALLER No.2

Tema: Diseño de Cursos y Contenidos.

Objetivo: Capacitar a los docentes en la planificación de clases virtuales y en la creación de materiales educativos utilizando diversas herramientas digitales.

Actividades:

-Presentación de Objetivos y Contenidos: La sesión empezará con la presentación de los objetivos de la semana y los temas que se abordarán, centrándose en la planificación de clases virtuales y la creación de materiales educativos.

-Análisis de Ejemplos de Planes de Clases Virtuales: Se proporcionarán ejemplos de planes de clases virtuales previamente elaborados para que los docentes los analicen y discutan en grupos pequeños. Se les pedirá que identifiquen elementos clave, como objetivos de aprendizaje, actividades y recursos utilizados.

-Tutoriales en Video sobre Creación de Materiales Educativos: Se proyectarán varios tutoriales en video que guiarán a los docentes en el uso de herramientas digitales para crear materiales educativos. Los tutoriales abordarán la creación de documentos en Google Docs, presentaciones en Google Slides y la producción de videos educativos con YouTube. Se utilizarán los siguientes links.

Google Docs: <https://www.youtube.com/watch?v=4qKHT8d5nZk>

Google Slides: <https://www.youtube.com/watch?v=g7poEm0DCIlg>

YouTube con preguntas incorporadas: https://www.youtube.com/watch?v=uKZ7oO_D5cY

-Actividad Práctica de Diseño de Contenidos: Los docentes trabajarán en grupos para diseñar contenido educativo utilizando las herramientas digitales presentadas. Se les asignarán tareas

específicas, como crear una presentación sobre un tema de su elección o elaborar un documento colaborativo para compartir recursos con los estudiantes.

-Sesión de Preguntas y Respuestas: Se reservará tiempo al final de la sesión para que los docentes planteen preguntas y compartan sus experiencias y desafíos al diseñar cursos y contenidos digitales. El formador proporcionará orientación y consejos adicionales según sea necesario.

Recursos:

- Ejemplos de planes de clases virtuales.
- Tutoriales en video sobre la creación de materiales educativos.
- Acceso a herramientas de creación de contenido (Google Docs, Google Slides, YouTube).

Evaluación:

Se realizará mediante rubrica de evaluación que contemple los siguientes aspectos:

Participación Activa: Observar la participación de los docentes durante la presentación de objetivos y contenidos, así como en las discusiones grupales sobre los ejemplos de planes de clases virtuales.

1. Comprensión de Conceptos: Evaluar la comprensión de los conceptos presentados en los tutoriales en video mediante la realización de una breve prueba o cuestionario al final de la sesión.
2. Calidad de los Contenidos Diseñados: Analizar la calidad de los contenidos educativos diseñados por los docentes durante la actividad práctica.
3. Participación en la Sesión de Preguntas y Respuestas: Evaluar la participación de los docentes en la sesión de preguntas y respuestas, así como la calidad de las preguntas planteadas y las respuestas proporcionadas por el formador.

TALLER No.3

Tema: Interacción y Comunicación.

Objetivo: Enseñar a los docentes cómo fomentar la interacción y la comunicación efectiva entre estudiantes y con el docente en un entorno virtual.

Actividades:

-Presentación de Objetivos y Contenidos: La sesión comenzará con la presentación de los objetivos de la semana y los temas que se abordarán, centrándose en la importancia de la interacción y la comunicación efectiva en un entorno virtual.

-Análisis de Ejemplos de Actividades Interactivas: Se proporcionarán ejemplos de actividades de debate y participación activa realizadas en entornos virtuales. Los docentes analizarán estos ejemplos en grupos pequeños y discutirán sobre las estrategias utilizadas para fomentar la interacción entre los estudiantes y con el docente.

-Guía de Mejores Prácticas para la Gestión de la Comunicación: Se compartirá una guía de mejores prácticas para la gestión de la comunicación en Google Classroom. Esta guía incluirá recomendaciones sobre cómo utilizar las funciones de comunicación de la plataforma de manera efectiva, como la publicación de anuncios y comentarios. Se utilizará el siguiente video para trabajar esta actividad: <https://www.youtube.com/watch?v=BQVMLyupI38>

-Sesión de Práctica de Interacción en Vivo: Los docentes participarán en una sesión práctica en vivo donde tendrán la oportunidad de experimentar diferentes formas de interactuar y comunicarse con sus estudiantes utilizando Google Classroom. Se llevarán a cabo actividades simuladas de debate, discusión y colaboración en grupos.

-Discusión y Reflexión Grupal: Al finalizar las actividades prácticas, se abrirá un espacio para que los docentes compartan sus experiencias y reflexiones sobre la interacción y la comunicación en un entorno virtual. Se fomentará el intercambio de ideas y se proporcionará retroalimentación constructiva.

Recursos:

- Ejemplos de actividades de debate y participación activa.
- Guía de mejores prácticas para la gestión de la comunicación en Google Classroom.
- Sesión de práctica de interacción en vivo.

Evaluación:

Se aplicará rúbrica de evaluación:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE DESEMPEÑO				PUNTAJE
	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)	
Participación Activa	El docente participa activamente durante toda la sesión, contribuyendo con ideas, preguntas y comentarios relevantes en las actividades propuestas.	Demuestra una participación significativa en la mayoría de las actividades, aportando ocasionalmente con ideas y preguntas pertinentes.	Presenta una participación limitada en las actividades, contribuyendo ocasionalmente con ideas o preguntas relevantes.	No participa activamente en las actividades propuestas, mostrando poco interés o involucramiento.	
Interacción y Comunicación	Establece una comunicación clara y efectiva con los participantes, utilizando adecuadamente las funciones de Google Classroom para facilitar la interacción.	Fomenta la participación de todos los participantes, respondiendo a sus preguntas y comentarios de manera oportuna y constructiva.	Mantiene una comunicación adecuada con los participantes, aunque podría mejorar en la facilitación de la interacción y la respuesta a los comentarios.	La comunicación con los participantes es limitada o poco clara, dificultando la interacción y la participación activa.	
Facilitación de Actividades	Demuestra habilidades efectivas de facilitación, organizando y dirigiendo las actividades de manera clara y estructurada.	Guía adecuadamente el desarrollo de las actividades, aunque podría mejorar en la organización y dirección de algunas de ellas.	Presenta dificultades en la organización y dirección de las actividades, afectando el desarrollo de la sesión práctica.	La facilitación de las actividades es deficiente, dificultando la comprensión y participación de los participantes.	
Adaptación y Flexibilidad	Se adapta de manera efectiva a los cambios o imprevistos que puedan surgir durante la sesión, ajustando las actividades según sea necesario.	Demuestra cierta flexibilidad para adaptarse a los cambios, aunque podría mejorar en la capacidad de ajustar las actividades según las	Se muestra poco adaptable a los cambios, presentando dificultades para ajustar las actividades según las necesidades del grupo.	La falta de adaptación a los cambios afecta el desarrollo de la sesión práctica, mostrando resistencia a ajustar las actividades según las	



		necesidades del grupo.		necesidades del grupo.	
Feedback y Retroalimentación	Proporciona retroalimentación constructiva y específica a los participantes, reconociendo sus contribuciones y ofreciendo sugerencias para mejorar.	Ofrece retroalimentación adecuada a los participantes, aunque podría ser más específica y detallada en algunas ocasiones.	La retroalimentación proporcionada es limitada o poco clara, dificultando la comprensión de las áreas de mejora por parte de los participantes.	La falta de retroalimentación afecta la comprensión y el desarrollo de los participantes, mostrando poco reconocimiento de sus contribuciones.	
PUNTAJE TOTAL					

Nota: La puntuación total se obtiene sumando los puntos asignados en cada criterio de evaluación.

La máxima puntuación posible es 20.

TALLER No.4

Tema: Evaluación y Retroalimentación

Objetivo: Capacitar a los docentes en la creación de tareas, cuestionarios y en la evaluación y retroalimentación efectiva de los trabajos de los estudiantes.

Actividades:

-Presentación de Objetivos y Contenidos: Se comenzará la sesión introduciendo los objetivos de la semana y los temas a tratar, destacando la importancia de la evaluación y retroalimentación en el proceso educativo.

-Introducción a la Creación de Tareas y Cuestionarios: Se proporcionarán ejemplos y directrices sobre cómo crear tareas y cuestionarios en Google Classroom. Se explicarán las diferentes opciones disponibles y se ofrecerá orientación sobre cómo estructurar las actividades de evaluación.

-Guía de Evaluación y Retroalimentación: Se compartirá una guía detallada que abarcará cómo evaluar y proporcionar retroalimentación a los trabajos de los estudiantes en Google Classroom. Esta guía incluirá recomendaciones sobre cómo utilizar las herramientas de calificación y comentarios de manera efectiva.



-Sesión Práctica de Creación y Calificación de Tareas: Los docentes participarán en una sesión práctica donde tendrán la oportunidad de crear y asignar tareas a los estudiantes utilizando Google Classroom. Se les guiará en el proceso de calificación de trabajos y en la entrega de retroalimentación constructiva.

-Discusión y Reflexión Grupal: Al finalizar las actividades prácticas, se abrirá un espacio para que los docentes compartan sus experiencias y reflexiones sobre la evaluación y la retroalimentación en un entorno virtual. Se fomentará el intercambio de ideas y se proporcionará retroalimentación adicional según sea necesario.

Recursos:

- Plantillas de tareas y cuestionarios.
- Guía de evaluación y retroalimentación en Google Classroom.
- Sesión práctica de creación y calificación de tareas.

Evaluación:

Se realizará evaluación a través de cuestionario anexado al siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=gLWW-fDQe9c>

TALLER No.5

Tema: Trabajo Colaborativo

Objetivo: Enseñar a los docentes cómo promover el trabajo colaborativo entre estudiantes mediante la creación y gestión de grupos de trabajo y la colaboración en proyectos.

Actividades:

-Presentación de Objetivos y Contenidos: Se comenzará la sesión presentando los objetivos de la semana y los temas a tratar, resaltando la importancia del trabajo colaborativo en el aprendizaje de los estudiantes.

-Exploración de Ejemplos de Actividades Colaborativas: Se proporcionarán ejemplos de actividades colaborativas previamente realizadas en entornos virtuales. Los docentes analizarán

estos ejemplos en grupos pequeños y discutirán sobre las estrategias utilizadas para promover la colaboración entre los estudiantes.

-Guía de Buenas Prácticas para el Trabajo en Grupo: Se compartirá una guía que incluirá recomendaciones y estrategias efectivas para promover el trabajo en grupo en Google Classroom. Se abordarán temas como la asignación de roles, la comunicación efectiva y la gestión de conflictos. Se utilizará el siguiente video de refuerzo: <https://www.youtube.com/watch?v=oBKMtWeIIGM>

-Sesión Práctica de Creación y Gestión de Grupos Colaborativos: Los docentes participarán en una sesión práctica donde tendrán la oportunidad de crear y gestionar grupos colaborativos en Google Classroom. Se les guiará en el proceso de asignación de estudiantes a grupos y en la configuración de permisos y accesos.

-Actividad de Colaboración en Proyectos: Se llevará a cabo una actividad práctica en la que los docentes trabajarán en grupos para colaborar en la creación de un proyecto educativo utilizando Google Classroom. Se les animará a aplicar las estrategias aprendidas y a experimentar con diferentes formas de colaboración.

-Discusión y Reflexión Grupal: Al finalizar las actividades prácticas, se abrirá un espacio para que los docentes compartan sus experiencias y reflexiones sobre el trabajo colaborativo en un entorno virtual. Se fomentará el intercambio de ideas y se proporcionará retroalimentación adicional según sea necesario.

Recursos:

- Ejemplos de actividades colaborativas.
- Guía de buenas prácticas para el trabajo en grupo en Google Classroom.
- Sesión práctica de creación y gestión de grupos colaborativos.

Evaluación:

La evaluación de esta sesión se realizará a través de la realización de la dinámica “Positivo, Negativo e Interesante”, para esto el docente deberá colocar en una hoja lo que le parezca positivo, negativo e interesante de la sesión realizada y compartirlo en el grupo.

TALLER No.6

Tema: Otras herramientas digitales

Objetivo: Integrar otras herramientas digitales como Educaplay, Kahoot y Canva en la aplicación Google Classroom para fortalecer la enseñanza de Emprendimiento y Gestión

Actividades:

1era Parte:

-Revisión de guía rápida de uso de Educaplay: para esto se revisará en conjunto paso a paso en vivo la guía y se creará junto a los docentes participantes una cuenta en Educaplay, la cual es totalmente gratuita.

-Selección de contenidos: en el siguiente link https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/MINEDU_Libro_Emprendimiento-1-BGU.pdf se descargará el libro digital de 1ro de bach de Emprendimiento y Gestión, cada docente seleccionará un tema de las 4 unidades de los dos bloques curriculares.

-Se realizará práctica guiada realizando la actividad sopa de letras, crucigrama y test de los contenidos seleccionados del libro guía de Emprendimiento y Gestión, para luego compartir el link en la clase de Google Classroom creada en talleres anteriores.

2da Parte:

-Revisión de guía rápida de uso de Kahoot: para esto se revisará en conjunto paso a paso en vivo la guía y se creará junto a los docentes participantes una cuenta en Kahoot, la cual es totalmente gratuita.

-Selección de contenidos: en el siguiente link https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/MINEDU_Libro_Emprendimiento-2-BGU-ilovepdf-compressed.pdf se descargará el libro digital de 2do de bach de Emprendimiento y Gestión, cada docente seleccionará una evaluación formativa de las 4 unidades de los dos bloques curriculares.



-Se realizará práctica guiada realizando la actividad QUIZ de las evaluaciones formativas seleccionadas del libro guía de Emprendimiento y Gestión, para luego compartir el link en la clase de Google Classroom creada en talleres anteriores.

3ra Parte:

-Revisión de guía rápida de uso de Canva: para esto se revisará en conjunto paso a paso en vivo la guía y se creará junto a los docentes participantes una cuenta en Canva, la cual es totalmente gratuita.

-Selección de contenidos: en el siguiente link <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Texto-3ero-BGU-Emprendimiento-y-Gestion.pdfcompressed.pdf> se descargará el libro digital de 3ro de bach de Emprendimiento y Gestión, y se revisará la página 84 sobre “El mercado y la publicidad”

-Se realizará práctica guiada realizando una presentación en la opción de Marketing para la publicidad de un producto o servicio, para luego compartir el link en la clase de Google Classroom creada en talleres anteriores.

Evaluación: se revisará en la clase para práctica creada los 3 link compartidos de las actividades realizadas.

TALLER No.7

Tema: Las TIC de Emprendimiento y Gestión en Google Classroom

Objetivo: Integrar las actividades TIC de los textos de Emprendimiento y Gestión para presentarlos en la plataforma de Google Classroom.

Actividades:

1era Parte:

-Revisión en vivo (proyector) de las TIC incluidas en el texto de 1ro bachillerato (páginas 32-90-172). https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/MINEDU_Libro_Emprendimiento-1-BGU.pdf



-Los docentes escogerán una de las tres actividades que propone el texto y la integraran en la opción de tareas de Google Classroom.

-Se realiza la actividad que propone el texto, utilizando el recurso TIC y presentándolo en clase.

2da Parte:

-Revisión en vivo (proyector) de las TIC incluidas en el texto de 1ro bachillerato (páginas 40-82-130-172).

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/MINEDU_Libro_Emprendimiento-2-BGU-ilovepdf-compressed.pdf

-Los docentes escogerán una de las cuatro actividades que propone el texto y la integraran en la opción de tareas de Google Classroom.

-Se realiza la actividad que propone el texto, utilizando el recurso TIC y presentándolo en clase.

3ra Parte:

-Revisión en vivo (proyector) de las TIC incluidas en el texto de 1ro bachillerato (páginas 36-70-96-128-150-172).

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Texto-3ero-BGU-Emprendimiento-y-Gestion.pdfcompressed.pdf>

-Los docentes escogerán una de las siete actividades que propone el texto y la integraran en la opción de tareas de Google Classroom.

-Se realiza la actividad que propone el texto, utilizando el recurso TIC y presentándolo en clase.

Evaluación: se revisará en la clase para práctica creada las 3 actividades creadas.

3.4 Análisis de los resultados de la validación

Luego de haber implementado los talleres de capacitación se procedió a aplicar la Guía de Observación con los 3 docentes de Emprendimiento y Gestión que participaron en las capacitaciones de Google Classroom, teniendo en cuenta que en el diagnóstico inicial los resultados reflejaron un escaso uso de herramientas digitales.

El análisis se lo realiza en función de cada aspecto a evaluar, en el caso del ítem diseño del curso se evidenció que el 100% de los docentes han creado un aula virtual clara y organizada en Google Classroom para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, además de que los materiales de aprendizaje, como documentos, presentaciones y enlaces, están disponibles de manera accesible y ordenada en el aula virtual.

En relación al aspecto interacción y comunicación se ha observado que el 100% de los docentes fomentan la interacción entre docentes y estudiantes a través de funciones de comunicación como anuncios y comentarios y promueven la participación activa de los estudiantes mediante la facilitación del debate y la respuesta a preguntas en el aula virtual.

En relación al aspecto distribución de tareas y evaluación se observó que el 100% de los docentes han creado y distribuido tareas y cuestionarios de manera clara y oportuna utilizando Google Classroom, además la evaluación de trabajos y la retroalimentación a los estudiantes se ha realizado de manera efectiva y constructiva a través de la plataforma.

Por otro lado, en relación al aspecto uso de herramientas colaborativas se ha evidenciado que el 66% de los docentes fomentan el trabajo colaborativo entre los estudiantes mediante la creación y gestión de grupos de trabajo en Google Classroom y el 33% utilizan herramientas de coedición y colaboración en tiempo real para proyectos y actividades grupales.

Finalmente, en el aspecto personalización y adaptación se ha observado que el 100 % de los docentes adaptan el contenido y la metodología según las necesidades individuales de los estudiantes y proporcionan actividades y recursos personalizados para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes en el aula virtual.

En resumen, se puede indicar que en 4 de los 5 aspectos evaluados los docentes han obtenido una calificación de excelente lo cual según la escala de evaluación significa que la implementación de Google Classroom es efectiva, mientras que en el aspecto relacionado al uso de herramientas colaborativas existe una calificación de bueno, lo que indica que se debe mejorar.

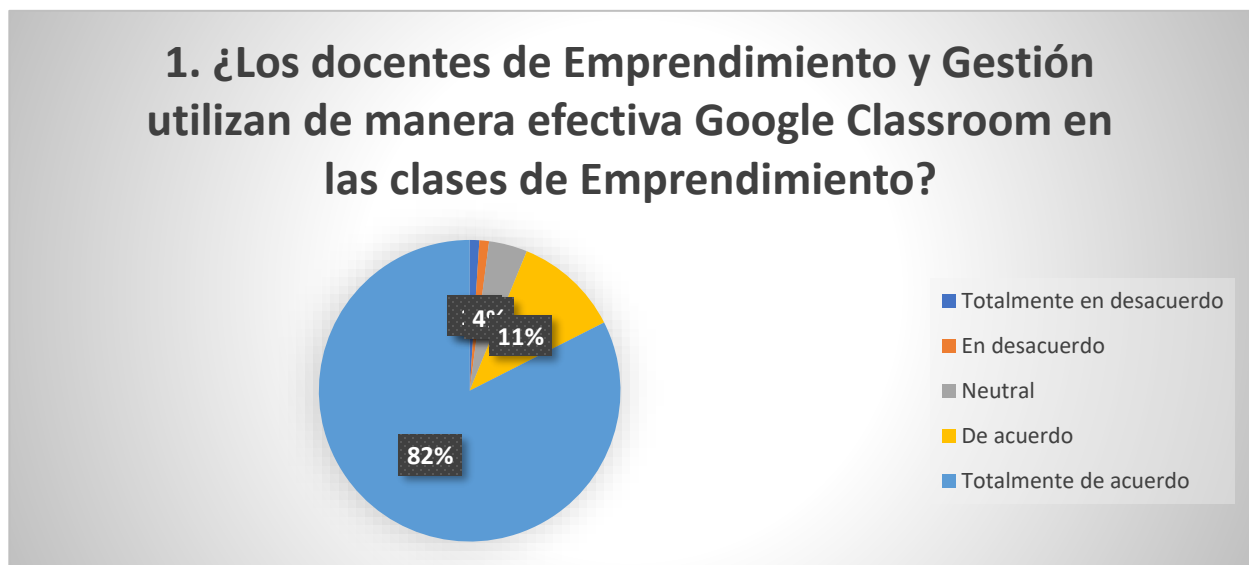
Por otra parte, también se aplicó una encuesta a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, esta encuesta se aplicó después de la

implementación de la propuesta de mejora denominada Programa de Capacitación "Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom".

En el ítem 1 que indica ¿Los docentes de Emprendimiento y Gestión utilizan de manera efectiva Google Classroom en las clases de Emprendimiento?, el 82% contestó que está totalmente de acuerdo, el 11% de acuerdo, el 4% neutral, el 1% en desacuerdo y el 1% totalmente en desacuerdo.

Figura 17

Resultados de encuesta a estudiantes Ítem 1



Nota. La figura representa los resultados del Ítem 1 sobre el uso efectivo de Google Classroom en las clases de Emprendimiento.

En el ítem 2 que indica ¿El uso de Google Classroom por parte de mis docentes ha mejorado mi comprensión de los temas de Emprendimiento?, el 89% contestó que está totalmente de acuerdo, el 6% de acuerdo, el 2% neutral, el 1% en desacuerdo y el 2% totalmente en desacuerdo.

Figura 18

Resultados de encuesta a estudiantes Ítem 2

2. ¿El uso de Google Classroom por parte de mis docentes ha mejorado mi comprensión de los temas de Emprendimiento?



Nota. La figura representa los resultados del Ítem 2 sobre la mejoría de la comprensión de los temas de Emprendimiento a través del uso de Google Classroom.

En el ítem 3 que indica ¿Considero que la implementación de Google Classroom ha hecho que las clases de Emprendimiento sean más interactivas y participativas?, el 81% contestó que está totalmente de acuerdo, el 11% de acuerdo, el 3% neutral, el 2% en desacuerdo y el 2% totalmente en desacuerdo.

Figura 19

Resultados de encuesta a estudiantes Ítem 3

3. ¿Considero que la implementación de Google Classroom ha hecho que las clases de Emprendimiento sean más interactivas y participativas?

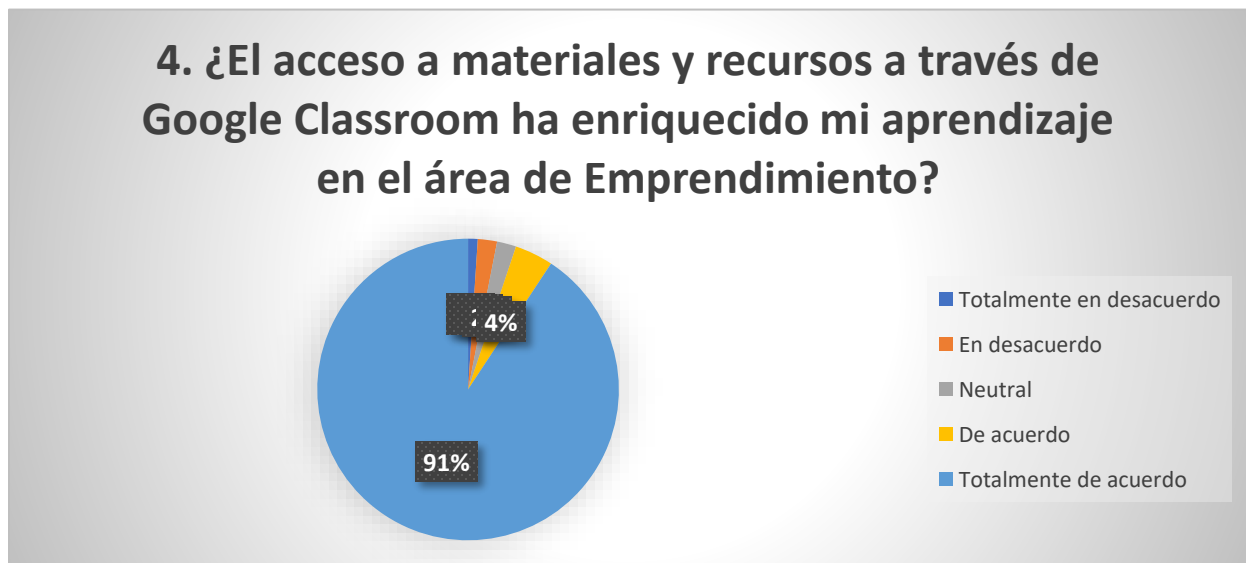


Nota. La figura representa los resultados del Ítem 3 sobre las clases de Emprendimiento interactivas y participativas a través del uso de Google Classroom.

En el ítem 4 que indica ¿El acceso a materiales y recursos a través de Google Classroom ha enriquecido mi aprendizaje en el área de Emprendimiento?, el 91% contestó que está totalmente de acuerdo, el 4% de acuerdo, el 2% neutral, el 2% en desacuerdo y el 1% totalmente en desacuerdo.

Figura 20

Resultados de encuesta a estudiantes Ítem 4



Nota. La figura representa los resultados del Ítem 4 sobre el acceso a materiales y recursos a través del uso de Google Classroom.

En el ítem 5 que indica ¿La comunicación con mis docentes y compañeros/as a través de Google Classroom ha sido efectiva para resolver dudas y discutir temas relacionados con Emprendimiento?, el 93% contestó que está totalmente de acuerdo, el 2% de acuerdo, el 2% neutral, el 2% en desacuerdo y el 1% totalmente en desacuerdo.

Figura 21

Resultados de encuesta a estudiantes Ítem 5

5. ¿La comunicación con mis docentes y compañeros/as a través de Google Classroom ha sido efectiva para resolver dudas y discutir temas relacionados con Emprendimiento?



Nota. La figura representa los resultados del Ítem 5 sobre la comunicación a través del uso de Google Classroom.

En el ítem 6 que indica ¿He podido entregar tareas y realizar actividades relacionadas con Emprendimiento de manera eficiente a través de Google Classroom?, el 94% contestó que está totalmente de acuerdo, el 1% de acuerdo, el 1% neutral, el 2% en desacuerdo y el 2% totalmente en desacuerdo.

Figura 22

Resultados de encuesta a estudiantes Ítem 6

6. ¿He podido entregar tareas y realizar actividades relacionadas con Emprendimiento de manera eficiente a través de Google Classroom?



Nota. La figura representa los resultados del Ítem 6 sobre la eficiencia en la entrega de tareas y actividades a través del uso de Google Classroom.

En resumen, se puede indicar que la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, luego de la implementación del Programa de Capacitación reflejó de manera general resultados positivos en relación al impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, ya que más del 90% de las respuestas de las preguntas de la encuesta se ubican entre totalmente de acuerdo y de acuerdo. Lo que se interpreta como el uso efectivo de Google Classroom por parte de los docentes, mejorando la comprensión de los temas de Emprendimiento, con clases más interactivas y participativas, con acceso a materiales y recursos que han enriquecido el aprendizaje, mejorando la comunicación y gestionando de mejor manera la entrega de tareas y actividades.

3.5 Validación de la propuesta por expertos

El Programa de Capacitación “Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom” el cual ha sido diseñado para promover la integración de herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión de 1ro a 3ro de bachillerato de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, ha sido validado por juicio de expertos, para esto se presentó la propuesta a 3 expertos en el área de formación docente y Emprendimiento y Gestión, para que realicen la respectiva revisión y validación.

A los jueces expertos se les entregó una rúbrica de evaluación que contempla 10 indicadores, los cuales son: presentación, objetivos, fundamentación, características, adaptación, estrategias, estructura, dinámica, recursos y beneficiarios. Estos indicadores están relacionados a 5 niveles de desempeño, que son: excelente, bueno, aceptable, mejorable e insuficiente. Cada nivel tiene asociado un puntaje que va desde el 5 para el nivel aceptable hasta el 1 para el nivel insuficiente.

Los resultados del juicio de expertos evidencian que el Programa de Capacitación “Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom” tiene una excelente presentación, así lo calificaron los tres expertos, ya que la presentación es clara, profesional y

atractiva, con un diseño visual coherente, además que los objetivos son específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales.

En relación a la fundamentación, los tres expertos indicaron que la fundamentación es sólida, bien investigada y justificada, mostrando la necesidad del programa. De la misma manera en su totalidad los expertos mencionaron que las características del programa están claramente definidas y alineadas con los objetivos. En relación a la adaptación, todos los expertos refirieron que el programa muestra una excelente adaptación a la realidad intercultural bilingüe y las necesidades locales en Google Classroom.

Por otra parte, los evaluadores indicaron que las estrategias de enseñanza que utiliza el Programa de Capacitación son innovadoras, variadas y efectivas para la integración digital en el aula. Así mismo, la estructura del programa está bien organizada, con un flujo lógico y coherente y tiene una dinámica interactiva, participativa y fomenta el aprendizaje colaborativo. También valoraron con una puntuación excelente lo relacionado a los recursos, ya que son variados, actualizados, accesibles y pertinentes a los contenidos del programa. Finalmente, el programa identificó claramente a los beneficiarios y cómo se verán impactados positivamente.

CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta todos los aspectos analizados en el presente trabajo de investigación y considerando los objetivos planteados se concluye:

- Se ha implementado el Programa de Capacitación “Docentes Tecnológicos: Desbloqueando el Potencial de Google Classroom” como herramienta educativa para fortalecer la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, este programa ha beneficiado a los tres docentes del área de Emprendimiento en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi durante el año lectivo 2023-2024
- Se han determinado los fundamentos teóricos para proponer un Programa de Capacitación de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, los cuales están dados por el desarrollo de la educación y la tecnología, la cual debe considerar el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje activo, la personalización del aprendizaje y el uso de la tecnología como herramienta educativa.
- Se diagnosticó la situación actual del uso de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión desde primero BGU a tercero BGU, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi. Los resultados han evidenciado que los docentes no utilizan la herramienta Google Classroom ni conocen todas sus funcionalidades de cada una de las opciones que ofrece la plataforma como es el caso de la gestión de aulas virtuales, la opción de distribución de materiales, la asignación de tareas y evaluaciones, la comunicación y colaboración y la integración con otras herramientas de Google.
- Un Programa de Capacitación de Google Classroom debe tener una serie de características clave que garanticen una experiencia efectiva y enriquecedora para los participantes, entre las cuales están el tener objetivos claros y específicos, debe estar estructurado en sesiones o talleres, centrándose en las funciones y herramientas más relevantes y útiles de Google Classroom a través de una metodología participativa con un enfoque práctico, flexible y que promueva la evaluación continua.
- Se ha evaluado la efectividad del Programa de Capacitación de Google Classroom como herramienta educativa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, en el cual se ha evidenciado que la implementación de Google Classroom es adecuada en la mayoría de los

aspectos evaluados, aunque podría mejorar en algunos aspectos específicos, de manera particular en el uso de herramientas colaborativas. El programa ha tenido resultados excelentes en el diseño de las aulas virtuales, en la interacción y comunicación, en la distribución de tareas y evaluación y en la personalización y adaptación.

- Los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, luego de la implementación del Programa de Capacitación indicaron de manera mayoritaria que Google Classroom ha tenido un uso efectivo en clases por parte de los docentes, mejorando la comprensión de los temas de Emprendimiento, con clases más interactivas y participativas, con acceso a materiales y recursos que han enriquecido el aprendizaje, mejorando la comunicación y gestionando de mejor manera la entrega de tareas y actividades.

RECOMENDACIONES

Considerando los hallazgos del presente estudio y las conclusiones realizadas, es necesario considerar las siguientes recomendaciones:

- Promover la formación continua en el desarrollo de habilidades digitales, incrementando el alcance de las herramientas digitales y plataformas educativas.
- Mantener el programa de capacitación para que los docentes sigan mejorando sus habilidades en el uso de Google Classroom y aprovechen al máximo todas sus funcionalidades. Esto debería extenderse a todas las áreas de estudio, no solo a los docentes de Emprendimiento y Gestión, a pesar de los resultados positivos obtenidos hasta ahora.
- Se debe hacer énfasis en el uso de herramientas colaborativas dentro de Google Classroom para fomentar una mayor interacción entre los estudiantes y promover el trabajo en equipo, teniendo en cuenta que el trabajo colaborativo es fomenta la construcción de conocimiento, desarrolla habilidades sociales y emocionales, estimula el pensamiento crítico, favorece la diversidad de habilidades y prepara a los estudiantes para el mundo laboral.
- La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi debe buscar los mecanismos para implementar un sistema de monitoreo y seguimiento continuo para evaluar el progreso de los docentes en el uso de Google Classroom y brindarles apoyo adicional en áreas donde puedan necesitar refuerzo.

Referencias:

- Batista, A. (2018). Google Classroom: Qué es, cómo funciona y cuáles son sus características principales. *Docentes en Línea*. Obtenido de <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/01/03/google-classroom-que-es-como-funciona-y-cuales-son-sus-caracteristicas-principales-parte-1/>
- Borja, G., & Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: una revisión bibliográfica. *Revista Educación de las Américas*, 10(2), 1-13. doi:<https://doi.org/10.35811/rea.v10i2.123>
- Contreras, A., & Díaz, V. (2007). La enseñanza de la Ciencia. *Laurus*, 13(25), 114 - 145.
- Cordonez, A. (2023). La educación virtual y los hábitos de estudio de los estudiantes de 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa Ruminahui de la ciudad de Ambato. (*Tesis de Psicología*). Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/38366/1/Alex%20Cordonez%20Tesis%20Final%202%20word%20final%20.pdf>
- Espinosa, J. (2022). Metodologías de la enseñanza-aprendizaje en la educación virtual. *Cátedra*, 5(1), 19–31. doi:<https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3435>
- Gómez, J. (2020). Google Classroom: Una herramienta para la gestión pedagógica. *Mamakuna*, 14, 44-54. Obtenido de <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/340>
- Gómez, J. M. (2020). Google Classroom como herramienta para la gestión pedagógica. *Mamakuna: Revista de divulgación de experiencias pedagógicas*(14), 44-54.
- Herrera, M. (2007). *Métodos de investigación 1: Un enfoque dinámico y creativo*. México: Editorial Esfinge.
- Hurtado, F. (2020). Fundamentos Metodológicos de la Investigación: El Génesis del Nuevo Conocimiento. *Revista Científica*, 5(16), 99 - 119.
- Jácome, M. (2020). Las TIC como herramienta en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Escuela de Educación Básica “América y España”. (*Tesis de Maestría*). Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.

- Kraus, G., Formichella, M., & Alderete, M. (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), 79-90. doi:10.24215/18509959.24.e09
- Lases, M. (2009). *Metodología de la Investigación: Un nuevo enfoque* (Segunda ed.). México: CIDL.
- Lema , L., & Lema, F. (2021). El aprendizaje inclusivo a través del uso de las TIC en los estudiantes de 8vo EGB de la Unidad Educativa Luis Cordero. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Nacional de Educación, Azoguez. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1765/1/TESIS%20TIC..pdf>
- Lorenzo, B. (2019). Google Classroom como herramienta didáctica para trabajar las destrezas de comprensión lectora y de expresión escrita en inglés. (*Tesis de Maestría*). Universidad de la Laguna, San Cristóbal de la Laguna. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/17304/Google%20Classroom%20como%20herramienta%20didactica%20para%20trabajar%20las%20destrezas%20de%20comprension%20lectora%20y%20de%20expresion%20escrita%20en%20ingles.pdf?sequence=1>
- Lorenzo, B. (2019). *Google Classroom como herramienta didáctica para trabajar las destrezas de comprensión lectora y de expresión escrita en inglés*. Universidad de la Laguna, San Cristóbal de la Laguna. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/17304/Google%20Classroom%20como%20herramienta%20didactica%20para%20trabajar%20las%20destrezas%20de%20comprension%20lectora%20y%20de%20expresion%20escrita%20en%20ingles.pdf?sequence=1>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2015). *Currículo de Bachillerato “Emprendimiento y Gestión”*. Quito: MinEduc.
- Moscoso, L. (2022). Estudio longitudinal sobre las intervenciones antiacoso para estudiantes de primaria en una escuela rural. *Contextos Educativos. Revista De Educación*(30), 195–210. doi:<https://doi.org/10.18172/con.5075>

- Oscullo , F. (2024). Educación e interculturalidad en contextos urbanos. (*Tesis Maestría*). Universidad Andina Simón Bolívar, Quito. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10644/9717>
- Parra , J. (2023). Impacto emocional de la educación virtual en adolescentes. (*Título de Psicología*). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3e302d8f-5701-40a5-be55-f1331952efff/content>
- Pineda, W. (s.f.). Google Classroom herramienta didáctica para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Matemática. (*Tesis de Licenciatura*). UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER, San José de Cúcuta. Obtenido de <https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/4266/0701233.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Reina, D., & Zárate, D. (2023). Aplicación de flipped learning para promover el aprendizaje virtual autónomo de la asignatura “Educación para la ciudadanía”, Unidad educativa Vicente Anda Aguirre. (*Tesis de Maestría*). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10638>
- Rodríguez, J. (2022). Estrategias de evaluación por competencias utilizadas por los docentes en entornos virtuales de aprendizaje en la Universidad abierta para adultos. (*Tesis Doctoral*). Universitat de les Illes Balears, Palma. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/674720/Rodriguez_Cabral_JovannyMaria.pdf?sequence=1
- Ruiz, X. (2020). Uso de tecnología de información y comunicación y su relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en los estudiantes del VII ciclo de la institución educativa secundaria Esteban Quevedo Chávez de Puerto Esperanza. (*Tesis*). Universidad Católica Los Ángeles de Chambote, Pucallpa, Perú.
- Salas, D. (2022). El uso de classroom como un potenciador de aprendizaje post pandemia en la asignatura de Historia del Siglo XIX en educación media superior. (*Tesis de Maestría*). Universidad Iberoamericana Puebla, Puebla. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.11777/5478>



- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Scielo Perú*, 13(1). doi:<http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Tapia, D., & Yugsi, I. (2022). El modelo constructivista para la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9524>
- Torres, T. (2016). *Reflexiones en torno a la Lógica en la investigación científica*. Deuschlan: Editorial Academia Española.