



Maestría en
EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN **GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

Trabajo de titulación previa a la obtención de título de Magister en Educación mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.

AUTORES:

Coello Moreno Freddy Marcelo
Guerrero Gómez María Fernanda
Lima Medina Ruth Beatriz
Quinatoa Nolivos Ricardo Nicolas
Simbaña Calero Lenin Ramiro
Simbaña Calero Luis Stalin

TUTORES:

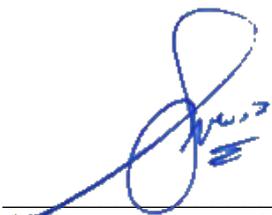
Ernesto Colomo
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña

Mejora en Competencia Digital Docente

Quito, Abril 2022

Autoría del Trabajo de Titulación

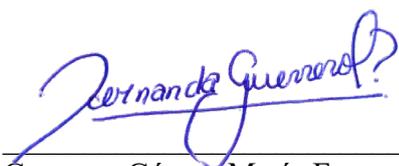
Yo, **Coello Moreno Freddy Marcelo**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Propuesta Mejora en Competencia Digital Docente** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Coello Moreno Freddy Marcelo

Correo electrónico: freddycoellom@gmail.com

Yo, **Guerrero Gómez María Fernanda**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Propuesta Mejora en Competencia Digital Docente** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Guerrero Gómez María Fernanda

Correo electrónico: maguerrero@uide.edu.ec

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Lima Medina Ruth Beatriz**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Propuesta Mejora en Competencia Digital Docente** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Lima Medina Ruth Beatriz

Correo electrónico: rulimame@uide.edu.ec

Yo, **Quinatoa Nolivos Ricardo Nicolas**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Propuesta Mejora en Competencia Digital Docente** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Quinatoa Nolivos Ricardo Nicolas

Correo electrónico: pxx17@xxx.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Simbaña Calero Lenin Ramiro**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Propuesta Mejora en Competencia Digital Docente** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Simbaña Calero Lenin Ramiro

Correo electrónico: lesimbanaca@uide.edu.ec

Yo, **Simbaña Calero Luis Stalin**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Propuesta Mejora en Competencia Digital Docente** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



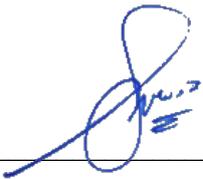
Simbaña Calero Luis Stalin

Correo electrónico: lusimbanaca@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Coello Moreno Freddy Marcelo**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Título del trabajo de investigación Mejora en Competencia Digital Docente***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Abril 2022

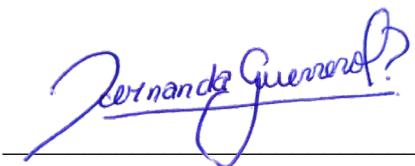


Coello Moreno Freddy Marcelo

Correo electrónico: freddycoellom@gmail.com

Yo, **Guerrero Gómez María Fernanda**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Título del trabajo de investigación Mejora en Competencia Digital Docente***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Abril 2022



Guerrero Gómez María Fernanda

Correos electrónicos: maguerrero@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Lima Medina Ruth Beatriz**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Título del trabajo de investigación Mejora en Competencia Digital Docente***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Abril 2022

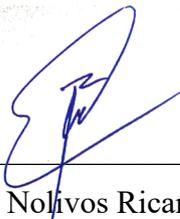


Lima Medina Ruth Beatriz

Correo electrónico: rulimame@uide.edu.ec

Yo, **Quinatoa Nolivos Ricardo Nicolas**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Título del trabajo de investigación Mejora en Competencia Digital Docente***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Abril 2022



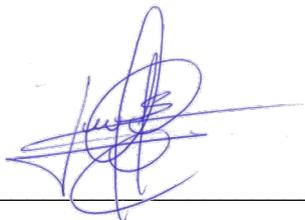
Quinatoa Nolivos Ricardo Nicolas

Correos electrónicos: riquinatoano@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Simbaña Calero Lenin Ramiro**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Título del trabajo de investigación Mejora en Competencia Digital Docente***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Abril 2022

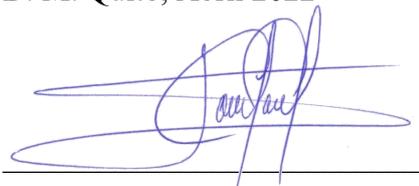


Simbaña Calero Lenin Ramiro

Correo electrónico: lesimbanaca@uide.edu.ec

Yo, **Simbaña Calero Luis Stalin**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Título del trabajo de investigación Mejora en Competencia Digital Docente***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Abril 2022



Simbaña Calero Luis Stalin

Correo electrónico: lusimbanaca@uide.edu.ec

Dedicatoria.

Este proyecto dedicamos a Dios, por habernos dado la vida y permitirnos llegar hasta este momento tan importante de nuestra formación profesional a nuestras familias, amigos y maestros, que nos han apoyado con sus consejos y comprensión en momentos buenos y malos.

Nos han enseñado a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento para lograr nuestras metas y cumplir con nuestros objetivos, inculcando valores, principios, perseverancia, empeño y todo ello con una gran dosis de amor y sin pedir nunca nada a cambio. Nunca les podremos estar suficientemente agradecidos.

Agradecimiento.

Agradecemos principalmente a Dios por la salud y la fuerza para seguir y cumplir nuestras metas; que ayudará a fortalecer nuestra noble profesión. También agradecemos sinceramente a nuestros maestros por su esfuerzo, dedicación, conocimientos, orientaciones, persistencia, paciencia y su motivación que han sido fundamentales para nuestra formación profesional. A nuestros padres por su apoyo incondicional y acompañamiento durante este tiempo de preparación pedagógica.

ÍNDICE GENERAL

| | |
|--|----|
| 1. PARTE INTRODUCTORIA..... | 6 |
| 2. PARTE GENERAL | 8 |
| 3. PARTE ESPECÍFICA | 10 |
| CAPÍTULO 1: Preguntas de investigación..... | 10 |
| CAPÍTULO 2: Código Deontológico | 14 |
| CAPÍTULO 3: Diseño de materiales educativos digitales. | 19 |
| CAPITULO 4: Contextualización..... | 23 |
| CAPÍTULO 5: Curso empaquetado con ISEAZY..... | 34 |
| CAPÍTULO 6: Plataformas de Gestión de Entornos Virtuales | 35 |
| CAPÍTULO 7: Evolución de la educación. | 38 |
| CAPÍTULO 8: Aplicación del curso con Google educativo | 42 |
| CAPÍTULO 9: Guía de buenas prácticas..... | 45 |
| 4. CONCLUSIONES Y APLICACIONES | 50 |
| 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 52 |
| 6. ANEXOS: Curso creado con Google educativo (Site - Classroom)..... | 55 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|-------------------|----|
| Figura No 1 | 47 |
| Figura No 2 | 49 |

RESUMEN

Debido a la necesidad de actualizar conocimientos tecnológicos sobre entornos virtuales del aprendizaje, que se evidencia en los maestros, como plan de mejora se elabora el curso de mejora en competencia digital docente en la construcción de entornos virtuales de aprendizaje gratis con el uso del software y paquetes educativos de Google para la Unidad Educativa Dr. Néstor Mogollón López. Este curso se estructura a través de un guion multimedia en tres sesiones sincrónicas con actividades asincrónicas, utilizando herramientas tecnológicas para crear videos de micro contenidos como: Filmora, Loom; para la presentación de contenido con Genially. La metodología de enseñanza aprendizaje que se imparte es Flipped Classroom está enmarcada a nuestra modalidad educativa virtual, los estudiantes pueden analizar y practicar fuera de las horas de clases mejorando sus habilidades digitales, tecnológicas, donde surge el aprendizaje. La evaluación será formativa de inicio a fin con una rubrica de cuatro ítems misma que se califica de forma cuantitativa, se desarrolla una guía de buenas prácticas en la comunicación de entornos virtuales con valores y principios para que el educando respete con la practica el desarrollo del curso, priorizando el aprendizaje con honestidad académica constituyendo en el estudiante docente la mejora de competencia digital.

PALABRAS CLAVES

“Mejora, Competencia digital, docente, entorno virtual, Google, Flipped Classroom”

ABSTRACT

Due to the need to update technological knowledge about virtual learning environments, which is evident in teachers, as an improvement plan, the improvement course in digital teaching competence is developed in the construction of free virtual learning environments with the use of software and Google educational packages for the Educational Unit Dr. Néstor Mogollón López. This course is structured through a multimedia script in three synchronous sessions with asynchronous activities, using technological tools to create micro-content videos such as Filmora, and Loom; for presenting content with Genially. The teaching-learning methodology that is taught is Flipped Classroom, it is marked by our virtual educational modality, students can analyze and practice outside class hours improving their digital, technological skills, where learning arises. The evaluation will be formative from start to finish with a rubric of four elements that are qualified quantitatively, a guide to good practices in the communication of virtual environments with values and principles is developed so that the student respects the practice in the development of the course, prioritizing learning with academic honesty, constituting the improvement of digital competence in the teaching student.

KEYWORDS

"Improvement, Digital competence, teacher, virtual environment, Google, Flipped Classroom"

1. PARTE INTRODUCTORIA

Definición del proyecto.

Este proyecto tiene como objetivo la elaboración de un curso de mejora en competencia digital docente con la construcción de entornos virtuales de aprendizaje gratis con el uso del software y paquetes educativos de Google para la Unidad Educativa Dr. Néstor Mogollón López, ubicado en el Cantón La Maná de la Provincia del Cotopaxi, Ecuador.

Objetivos.

- a) Identificar el dominio de las competencias digitales mediante encuestas dirigidas a los docentes de nuestra institución educativa, provincia Cotopaxi, para mejorar el uso de las herramientas digitales en construcción de entorno virtual del aprendizaje con software gratuito de Google.
- b) Desarrollar una capacitación de manejo y aplicación de herramientas digitales como recursos educativos en entornos virtuales del aprendizaje, ejecutando clases teóricas y prácticas, que fomenten conocimientos innovadores, creativos del docente.
- c) Aplicar este proyecto de Elaboración de un curso de mejora en competencia digital docente en la construcción de entornos virtuales de aprendizaje gratis con el uso del software y paquetes educativos de Google mediante la capacitación para fortalecer los conocimientos de innovación y creatividad a través de herramientas digitales.

Fines.

El proyecto se desarrolla en función de nuestra institución educativa. Lugar donde labora nuestra compañera María Fernanda Guerrero como docente.

El fin del proyecto es mejorar la competencia digital de los docentes por medio de un curso de mejora en competencia digital en la construcción de un entorno virtual de aprendizaje gratis.

Nuestro proyecto propone un servicio de mejora de competencia digital docente con una duración de 12 horas pedagógicas, divididas en tres sesiones síncronas de cuatro horas cada sesión, con cuatro horas de actividades autónomas asincrónicas que no interrumpa su jornada laboral.

2. PARTE GENERAL

Nuestra institución educativa, fue fundada en el año 2016, que se encuentra ubicada en la parroquia La Matriz del Cantón La Maná, sostenimiento fiscal, cuenta con 760 estudiantes, 33 profesionales en educación que deben cumplir con su oferta educativa, apoyándose mediante la junta académica en su función de diseñar, ejecutar, monitorear proyectos académicos e innovaciones curriculares pedagógicas, para cumplir con la oferta educativa asegurando la calidad de la educación en el marco del Proyecto Educativo Institucional. Se gestiona la implementación de las actividades académicas dispuestas por el Ministerio de educación en conjunto de las autoridades institucionales.

Con el antecedente expuesto la junta académica debe velar por la mejora de competencias digitales a sus docentes, procurando fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje virtual para la formación académica del estudiante.

La junta académica busca incentivar a sus 33 docentes en mejorar su competencia digital de los cuales 18 docentes corresponden al 54% que necesitan mejorar su competencia digital mediante cursos, tutoriales, seminarios que estén a su alcance económico o con recursos tecnológicos gratis o de acceso libre, por falta de presupuesto económico institucional y de las políticas públicas no cuenta con dinero para invertir en cursos o adquirir licencias de software y aplicaciones informáticas de buena tecnología.

En virtud de ser docentes a la vanguardia educativa observamos en otra Institución Educativa Particular de nombre “Del Pacifico” como avanza el progreso de los docentes con la mejora de competencias digitales, ya que cuentan con el conocimiento actualizado sin invertir recursos económicos, se valen de la creación de un correo electrónico de Gmail para acceder al uso del software de Google, cuenta con una plataforma educativa gratis de Google educativo (Google drive, Gmail, Google Calendar, Google Classroom) también cuenta con Google Site gratis que permite la creación de páginas web, todo estos recursos tecnológicos nos permite estructurar un entorno virtual de aprendizaje, con una metodología flipped classroom así fomentan la cultura digital del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad de estudio que guste puede ser presencial, semi presencial, a distancia.

Se aplica recursos multimedia como Vídeos de YouTube, Google Forms, Documentos de Google Drive, Google Calendar, Google Spreadsheets. Para diversificar la interacción educando docente o viceversa se puede usar aplicaciones educativas como Kahoot, Actively Learn (lectoescritura), Class Craft (gamificación), Edpuzzle (vídeos explicativos personalizados), Flat for education (música), estas son de uso gratis limitado quedando a disposición del docente seguir usando o no.

3. PARTE ESPECÍFICA

CAPÍTULO 1: Preguntas de investigación.

Interrogantes basadas en el proyecto mejora de competencia digital para docentes.

¿De qué manera contribuye su proyecto a la mejora individual o social?

La comunidad educativa (Docente - Educando – Padre de familia) se beneficia por mejorar sus competencias digitales contribuyendo a disminuir el índice de analfabetos digitales por la interacción que se realizara a través del entorno virtual del aprendizaje gratis mediante uso del software y paquetes educativos de Google en nuestra institución educativa.

¿Qué valores implícitos van en el proyecto en sí?

En la mejorar de competencias digitales es evidente el compromiso, responsabilidad, puntualidad, colaborar, disciplina, creatividad, honestidad académica, independencia, superación.

¿Misión, visión y valores de la institución con la que estén relacionado el trabajo?

Según en el Código de Convivencia Institucional de nuestra institución educativa como misión se define.

Un ambiente solidario, armónico, integrador y de sensibilización con normas que permitan la buena marcha de la labor educativa en donde los participantes propicien un cambio de actitudes, de comportamiento que favorezcan la formación de niños, niñas y adolescentes; con calidad y calidez humana basado en los Derechos Humanos y el Buen Vivir.

(Zorrilla et al., 2021, p. 6)

En relación a la visión se resume que busca “Establecer acuerdos y compromisos de convivencia social con la participación de todos los actores de la institución educativa, para generar una cultura de cumplimiento de los derechos y obligaciones, haciendo de la institución un espacio democrático” (Zorrilla et al., 2021, p. 6)

Respecto a los valores de la Institución manifiesta.

AUSTERIDAD Y CONSUMO RESPONSABLE

- a. Usar de modo racional y responsable, los recursos naturales y materiales para cuidar el equilibrio social y ecológico del planeta.
- b. Evitar todo tipo de ostentación que ofenda o menoscabe la condición de los demás.
- c. Disfrutar con poco y gozar con aquello de lo que se disponga.

CRITICIDAD Y AUTONOMÍA

- a. Optar libre y responsablemente por todo aquello que implique el crecimiento personal y el bien común.
- b. Analizar y discernir responsablemente sobre cada evento del entorno para construir un criterio propio y coherente.
- c. Comprometernos con la búsqueda de la verdad y con el respeto a las ideas diferentes.
- d. Cumplir autónomamente con las tareas y compromisos asumidos.

DIÁLOGO Y COMUNICACIÓN

- a. Hacer de la cultura del diálogo una herramienta permanente de relación con los

demás.

- b. Establecer un estilo de comunicación directo, oportuno y transparente.
- c. Hacer un uso responsable de las redes sociales que constituyen nuevas formas de comunicación del siglo XXI.

ECUATORIANIDAD

- a. Conocer, valorar y proteger la riqueza natural y cultural del Ecuador.
- b. Ejercer una ciudadanía responsable en un entorno democrático.
- c. Contribuir, con la capacidad personal, al impulso del desarrollo integral del Ecuador.

HONESTIDAD

- a. Actuar en un marco de honradez y sinceridad.
- b. Hacer prevalecer la verdad y la franqueza.
- c. Decir la verdad.
- d. Asumir responsablemente las consecuencias de los propios actos.

INCLUSIÓN

- a. Respetar la individualidad y los derechos de los demás.
- b. Entender, aceptar y acoger las diferencias en todos los ámbitos.
- c. Valorar las destrezas y aptitudes propias y de los otros.
- d. Trabajar proactivamente para incluir a alumnos, trabajadores y padres con discapacidad en la comunidad educativa.

LABORIOSIDAD

- a. Ser esforzado, perseverante y dedicado en todas las actividades y llevarlas a cabo con pasión y entusiasmo.
- b. Comprometerse con alternativas de acción, innovación y emprendimiento que permitan valorar el trabajo y sus gratificaciones
- c. Fomentar el trabajo en equipo como un medio para alcanzar el bien común

NO VIOLENCIA

- a. Evitar, rechazar y denunciar toda forma de violencia física, emocional o social.
- b. Involucrarse permanentemente en la resolución pacífica de conflictos.
- c. Comprometerse con la construcción de la armonía entre los seres humanos del mundo.

RESPONSABILIDAD

- a. Cumplir con puntualidad las actividades que corresponden a cada uno y aportar en las situaciones que requieran la participación personal.
- b. Entregar siempre el mayor y mejor esfuerzo, con dedicación y entusiasmo.
- c. Puntualidad.
- d. Ser responsable de sus actos y asumir las consecuencias.

SOLIDARIDAD

- a. Evidenciar un apoyo fraterno con quienes lo necesitan, empezando por las personas más próximas a nuestro entorno.

- b. Participar en actividades de responsabilidad social destinadas a atender problemas sociales que afectan a la comunidad.

RESPETO

- a. Valorar las destrezas y aptitudes positivas de uno mismo y de los demás.
- b. Actuar considerada y cortésmente con los demás.
- c. Cuidar los bienes comunes y la propiedad ajena como si fueran propios

TRASCENDENCIA

- a. Construir la vida con un proyecto y una misión.
- b. Dar sentido a la propia existencia, viviéndola integrada y plenamente.
- c. Comprometernos para construir un mundo que esté en mejores condiciones que las actuales. (Zorrilla et al., 2021, p. 10-12)

CAPÍTULO 2: Código Deontológico

Introducción.

EL espíritu colaborador a la vanguardia académica es nuestro lema, hacia la conformación de un equipo administrativo y docente de excelencia académica que tenga constancia y persistencia, para lograr cumplir nuestra misión, visión y valores institucionales, que permiten formar ciudadanos competentes con conocimientos y habilidades digitales, en esta sociedad cambiante contribuyendo a disminuir el índice de analfabetismo escolar y digital.

En las dos últimas décadas hemos asistido a una proliferación de códigos deontológicos en el ámbito de las diferentes profesiones educativas, entre ellas la profesión docente. La evolución de estos documentos va marcando el modo de entender esta profesión y cómo es percibida por la sociedad. Ahora bien, la implantación de estos códigos no siempre ha sido la esperada. El escaso interés que estos han suscitado en las organizaciones sociales implicadas en la educación, y su desconocimiento por gran parte del profesorado, indican que debemos reflexionar sobre su sentido y sus posibilidades. (Ruíz, M. 2013).

Compromisos y deberes del alumno

Manifestar en todo instante, dentro o fuera de la institución, una actitud de justicia, lealtad, honestidad académica, solidaridad, que se distinga como alumnos de excelencia educativa en clases virtuales o presenciales en todas actividades curriculares.

Aplicar una pedagogía ética en los alumnos, es decir la trasmisión de conocimientos científicos junto con lo humanístico en sí los valores. Que contribuyan al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Incorporar a los alumnos en una sociedad competitiva digital con principios éticos y morales, responsables en el uso de la Tecnologías de la información y comunicación creciendo intelectualmente y valorativamente en su cultura.

Principales Deberes.

Respetar y motivar a los alumnos, mantener la disciplina del alumnado. Cumplir las normas del centro fomentando la convivencia respetuosa y pacífica con la comunidad educativa. Planear las clases (organización didáctica), Mantener un profesionalismo ético y moral con los alumnos

Compromisos y deberes de la familia y los tutores del alumno

Brindar apoyo y herramientas necesarias a los educandos para formar ciudadanos de principios con valores que permiten desarrollar capacidades intelectuales, personales como la autonomía, juicio, responsabilidad social. Las familias o los tutores deben garantizar protección, salud, bienestar a sus hijos o sus apoderados fomentando valores que contribuyen a las relaciones humanas familiares o sociales articuladamente con los maestros que favorece el proceso enseñanza aprendizaje.

Respetar la confianza que los padres depositan en los docentes cuando hacen confidencias sobre circunstancias familiares o personales que afectan a los alumnos y mantener siempre una discreción total sobre estas informaciones.

Inspirar prácticas de buenos valores a sus hijos o hijas como la responsabilidad, puntualidad, respeto con el prójimo que benefician a la convivencia armónica en la sociedad.

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

Incentivar al desarrollo integral equilibrado y armónico de la comunidad educativa en las dimensiones afectiva, ética, corporal, espiritual, cognitiva, estética, sociopolítica y comunicativa.

Mantener una actitud abierta al diálogo con todos los miembros de la comunidad educativa.

Asegurar la participación activa y de forma regular en actividades programadas por la Institución Educativa.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

Crear un clima de confianza y empatía que potencie el trabajo en equipo, la atención a la colaboración y cooperación entre profesionales que redunde en beneficio de la comunidad educativa.

No juzgar ni discriminar a los compañeros que asisten a la Unidad Educativa

Respetar el ejercicio profesional de los compañeros, la objetividad en la apreciación de su trabajo.

Compromisos y deberes en relación con la profesión.

Colaborar al desarrollo y dignificación social de la profesión, mediante la formación permanente, la práctica solidaria, la contribución al progreso científico de la labor docente.

Mantener un profesionalismo ético y moral, tener conocimientos amplios de la asignatura que se imparte.

Compromisos y deberes en relación con la sociedad.

Contribuir al desarrollo máximo de las facultades intelectuales, físicas y emocionales de las nuevas generaciones, y permitirles adquirir los elementos esenciales de la cultura humana. (UNESCO 2012).

Compromisos de los educadores.

Garantizar una auténtica cultura democrática y participativa en la sociedad actual.

En definitiva, cuando nos refiramos a una profesión determinada, podemos hablar de la existencia de una ética y de una deontología determinada. La primera se podría centrar en determinar y perfilar el bien de una determinada profesión (aportación al bien social) y la deontología, por su parte, se centraría en definir cuáles son las obligaciones concretas de cada actividad. (Gandía, E. 2009)

Evitar los cambios de centro educativo: si el nivel educativo de un centro no es el que los padres quieren para su hijo, estos buscarán alternativas. A ciertas edades, la inestabilidad generada por estos cambios puede afectar a su aprendizaje y se debe evitar.

Uso efectivo del tiempo y materiales de enseñanza: un educador no tiene sólo la obligación de asegurarse de que los alumnos atienden a sus clases. El pedagogo debe, además, cerciorarse de que el joven está aprovechando, en la mayor medida posible, el tiempo y los medios puestos a su disposición.

Ayudar al alumno a elegir una ruta académica: un buen docente debe conocer bien a su alumno y saber cuáles son sus puntos fuertes y débiles. A la hora de tomar decisiones

académicas importantes, con influencia clara en su futuro, deberá saber aconsejarle hacia la opción en la que pueda explotar mejor sus capacidades.

Desarrollo personal del alumno: el aspecto académico no es el único a cuidar y tener en cuenta. El docente debe intentar estimular y desarrollar la conciencia social de sus alumnos, fomentando el respeto a los demás y sus habilidades sociales. EMAGISTER (2017)

CAPÍTULO 3: Diseño de materiales educativos digitales.

Contextualización:

Elaboración de un curso de mejora en competencia digital docente en la construcción de entornos virtuales de aprendizaje gratis con el uso del software y paquetes educativos de Google para nuestra institución educativa, ubicado en el Cantón La Maná de la Provincia del Cotopaxi, País Ecuador. Dirigido a docentes entre edades de 20 años a 60 años.

Asignatura: Competencias Digitales

Unidad Didáctica: Entorno Virtual de Aprendizaje con Google para educación.

Contenidos:

Contenidos conceptuales: Sesión 1.- Introducción Google, Gmail, Contactos, Drive (4 horas)

Contenidos procedimentales: Sesión 2.- Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site guiando el funcionamiento (4 horas)

Contenidos actitudinales: Sesión 3.- Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje, como mejora de competencia digital adquirida. (4 horas)

Justificación Curricular.

Objetivos.

- 1) Identificar la concepción de conocimientos de los docentes sobre los entornos virtuales.
- 2) Impulsar la mejora de la competencia digital docente con software de Google LLC, a través de entorno virtual de aprendizaje
- 3) Diseñar un entorno virtual de aprendizaje como mejora de la competencia digital docente con software de Google LLC.
- 4) Implementar el entorno virtual del aprendizaje de mejora de la competencia digital docente con software de Google LLC.

Contenidos.

Duración total 12 horas

- a) Sesión 1.- Introducción Google, Gmail, Contactos, Drive, Meet (4 horas)
- b) Sesión 2.- Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site (4 horas)
- c) Sesión 3.- Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje. (4 horas)

Criterio de Evaluación:

La evaluación será formativa de inicio a fin. Todas las preguntas en las evaluaciones parciales y final deben tener el siguiente criterio de evaluación con el diseño de cuatro preguntas con la calificación cuantitativa sobre 10 cada pregunta 2,5.

| Criterios de evaluación | Escala de valoración | | | |
|---|----------------------|---|---|-----|
| | 2,5 | 2 | 1 | 0,5 |
| Respuesta con criterios pertinentes y argumentados | | | | |
| Razonamiento lógico de acuerdo a las teorías planteadas | | | | |
| Razonamiento lógico de acuerdo a las practicas realizadas | | | | |
| Expresión oral fluida con un lenguaje claro, sencillo y comprensible | | | | |

Recursos digitales educativos planteados.

Cuando hablamos de recursos digitales educativos nos referimos al uso de las tecnologías con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje haciendo sencillo comprender y usar recursos educativos digitales.

Gracias a los avances tecnológicos de estos recursos digitales podemos integrar un entorno virtual de aprendizaje para mejorar la competencia digital para docentes, los recursos digitales de Google que tan solo con la el uso de un correo electrónico nos permite acceder de forma gratuita contribuye a nuestro proceso enseñanza aprendizaje tanto para docente como para estudiantes.

Se ha seleccionado las siguientes:

- ✓ La creación de un correo electrónico de Gmail para acceder al uso del software de Google LLC “LLC” significa “sociedad de responsabilidad limitada”, cuenta con una plataforma educativa gratis
- ✓ G Suite for education (Google drive, Gmail, Google Calendar, Google Classroom, Meet, Docs, Fotos, Sites, Académico y Slides) también cuenta con amplia plataforma educativa gratis.
- ✓ Google Site gratis que permite la creación de páginas web, todos estos recursos tecnológicos nos permite estructurar un entorno virtual de aprendizaje, con una metodología Flipped Classroom así fomentamos la cultura digital del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad de estudio que guste puede ser presencial, semi presencial, a distancia.
- ✓ Meet: Es una aplicación de Google muy importante porque permite conectarse con los estudiantes a través de video llamadas y mensajes muy seguros, que permiten mejorar el aprendizaje. (elantia. 2020)
- ✓ Slides: es un titán de la edición y creación de presentaciones. Esta plataforma online y offline (tienes la ventaja de poder seguir editando incluso sin conexión) forma parte de la suite de Google Drive junto a otros servicios como Google Docs o Google Sheets. (SlidesGo)

Preguntas de reflexión.

¿Mi contenido educativo ha motivado al docente?

Si, porque el docente interactúa con el medio digital sin tener miedo a la toma de decisiones, fomentando el trabajo cooperativo y en él despierta la curiosidad por la investigación de entornos virtuales.

¿Qué criterios desarrolla el docente?

Tener una visión a la vanguardia educativa con la implantación de las Tics en el currículo nacional para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante.

¿Qué nivel de mejora tiene el docente en la competencia digital?

Si obtiene una comprensión de los contenidos digitales y son accesibles para cualquier tipo de usuario.

CAPITULO 4: Contextualización

La elaboración de un curso de mejora en competencia digital docente en la construcción de entornos virtuales de aprendizaje gratis con el uso del software y paquetes educativos de Google para nuestra institución educativa. Está dirigido a docentes profesionales o de vocación entre edades de 20 años a 60 años, la **asignatura** que se trata es Competencias Digitales, con la **Unidad Didáctica** Entorno Virtual de Aprendizaje con Google para la educación, en la que trataremos los siguientes **Contenidos**: Sesión 1.- Introducción Google, Gmail, Contactos, Drive,

Meet (4 horas); Sesión 2.- Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site (4 horas); Sesión 3.- Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje (4 horas).

Este proyecto se llevará a cabo mediante actividades síncronas por los canales de Meet, formularios Google; y asíncronas por los canales de Google site, Gmail, Classroom, Drive, mediante el cual se tendrá conocimientos previos e información on line para alcanzar una comprensión del curso en su totalidad.

La relación entre los docentes y audiovisuales se parte de una estadística cualitativa que se aplicó una encuesta al personal docente de nuestra institución educativa obteniendo como resultado del 54% que necesita mejorar la competencia digital y comunicación audiovisual para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

Preguntas de reflexión previas al guion multimedia.

¿Qué contenido se ha determinado para el curso de mejora de competencia digital?

En el curso de mejora de competencia digital se ha determinado el siguiente contenido:

Sesión 1.- Introducción Google, Gmail, Contactos, Drive. (4 horas) que se facilitara la comprensión de los contenidos tanto del docente como el estudiante;

Sesión 2.- Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site (4 horas), se perfeccionará el uso con los debidos procedimientos para un aprendizaje de calidad;

Sesión 3.- Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje (4 horas) ayudara a la difusión y generara un mayor interés por el consumo la comunicación audiovisual.

¿Para qué grupo de la comunidad se desarrolla el material del curso de mejora de competencia digital?

El material del curso de mejora de competencia digital está desarrollado para los docentes profesionales o de vocación, que corresponden a la edad de 20 a 60 años, de todos los niveles educativos de nuestra institución educativa, la metodología que se aplica es el de Flipped Classroom, con sesiones sincrónicas con una duración total de 12 horas y actividades asincrónicas con una duración total de 4 horas a desarrollarse con un horario flexible que no interrumpa su jornada laboral.

¿Para qué debemos impulsar las competencias digitales en los docentes?

Debemos impulsar las competencias digitales de los docentes con el fin de conocer y aplicar materiales acordes a las necesidades educativas audiovisuales que optimizara la comunicación entre docentes y alumnos de nuestra institución educativa.

¿Cómo se transmite los conocimientos del curso de mejora de competencia digital?

Se transmite los conocimientos del curso de mejora de competencia digital a través de micro contenidos grabados con un tiempo mínimo de 4 minutos donde estarán desarrollados:

- ✓ Herramienta (Filmora) video sobre introducción Google, Gmail, Contactos, Drive, Meet.
- ✓ Herramienta (Genially) presentaciones sobre Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site.
- ✓ Herramienta (Loom) cuestionario sobre la aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje.

Los mismos que servirán al docente como una actividad asincrónica para reforzar la actividad sincrónica que se transmite vía On-line por (Meet).

¿Cuándo se procederá a desarrollar las actividades previstas en su proyecto de curso de mejora de competencia digital?

El desarrollo de nuestro curso de mejora de competencia digital está planificado para 12 semanas, de las cuales 4 semanas se destina a la producción de materiales tiempo que se precisa para diseñar los materiales en 30 días.

Manifiesto.

Cuando hablamos de recursos digitales educativos nos referimos al uso de las tecnologías informáticas de comunicación con la finalidad de comprender, mejorar y usarlas el proceso de enseñanza aprendizaje como recursos educativos digitales.

Gracias a los avances tecnológicos de estos recursos digitales podemos integrar un entorno virtual de aprendizaje en nuestras aulas, de forma facial, segura y gratuita donde el docente se sienta seguro de impartir sus conocimientos y dejar un aprendizaje significativo en los estudiantes de la era digital. A continuación, vamos a describir las herramientas y banco de recursos.

Uno de los recursos digitales que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje es Google, que tan solo con la el uso de un correo electrónico nos permite acceder de forma gratuita a varias herramientas digitales que contribuyen al proceso de enseñanza aprendizaje docente-estudiante:

Asignatura: Competencias Digitales

Unidad Didáctica: Entorno Virtual de Aprendizaje con Google para educación.

Contenidos:

1. En la Sesión 1, para el tema Introducción a Google, realizara un video de 9 minutos con la *herramienta Filmora*, como previos conocimientos para la actividad sincrónica (Conexión On-Line de clases), el *banco de recursos a usar es*: imágenes e información narrada en resumen sobre las herramientas de Google entre ellas Gmail, Contactos, Drive, Meet.
2. En esta Sesión 2, trataremos los Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site, para esto se establece *como herramienta a Genially*, para explicar mediante el *banco de recursos* de investigaciones realizadas como conocimiento previo para la actividad sincrónica (Conexión On-Line de clases).
3. Para realizar la Sesión 3, con el tema Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje mediante Google para la educación. Vamos a utilizar *Loom como herramienta* para grabar un video de 6 minutos como conocimiento previo para la actividad sincrónica (Conexión On-Line de clases), el *banco de recursos a usar es*: una presentación de Power Point con el contenido propuesto en esta sesión.

Guion Multimedia.

Sesión No 1.

1.1. Título: Servicios Google. Video 1. Introducción a Google.

1.2. Descriptivo: Google, es una compañía fundada por Larry Page y Serguéi Brin en 1998 y está especializada en productos y servicios relacionados con Internet, software, dispositivos electrónicos y otras tecnologías que además de ser un buscador ofrece otros productos y servicios como el correo electrónico (Gmail), servicios de almacenamiento (Drive) medios sociales (Contactos), sus videoconferencias (Meet).

- **Gmail.** Es un servicio gratuito de correo web basado en búsquedas que combina las mejores funciones del correo electrónico tradicional con la tecnología de búsqueda de Google. Además de ofrecer una forma completamente nueva de lectura y seguimiento de mensajes, Gmail incluye toneladas de espacio de almacenamiento y es gratuito.
- **Contactos.** Se gestionan a través de la interfaz de Gmail y estarán disponibles en todas las aplicaciones de Google. Se desplegará una ventana nueva donde se muestran todos tus contactos, podrás agregar o modificar tus contactos tanto como desees. Y su función principal es crear grupos para organizar tus contactos de acuerdo a tus necesidades, ya sea por grupos escolares, equipos de trabajo en tu empresa, clasificar a tus clientes en tu trabajo, etc.
- **Google Drive.** Puedes guardar tus archivos, carpetas y documentos de Google y acceder a ellos desde cualquier lugar. Modifica un archivo online desde tu ordenador o dispositivo móvil y se actualizará en todos los dispositivos donde hayas instalado Google Drive.

- 1.3. Base didáctica. Video No 1.-** Contiene ideas principales referentes a la introducción de Google, Gmail, Drive, Contactos además de audio, imágenes, diapositivas con animación y transición, pero como complemento del tema se ha procedido a adjuntar un video, así mismo el video está elaborado con la herramienta filmora donde se ha unido y se ha editado la información con toda facilidad.
- 1.4. Tipos de recurso – Actividad.** En el vídeo No 1. - El principal recurso es la herramienta Filmora, diapositivas, y audio donde encontramos texto explicativo, imágenes ilustrativas y audio que sirve como guía en el manejo y dominio de Google, para mejorar las competencias digitales de los docentes de la U E. Néstor Mogollón López.
- 1.5. Parametrización.** El Video No 1.- Determinación del tema a explicar introducción a Google Apps, selección de ideas principales, elaboración de diapositivas, preparar audios de información; elaboración del video bajo la herramienta Filmora, generar un link para visualizar el video.
- 1.6. Archivador.** Sesión 1. Formato mp4; Sesión 2. Formato URL/HTML, Sesión 3. Formato mp4.

Sesión No2

- 2.1. Título:** Presentación Fundamentos de Classroom, Google Form, Google Sites.
- 2.2. Descriptivo:** Genially es una plataforma gratuita con la que se debe tener una cuenta en Gmail y registrare, y tiene una presentación colaborativa e interactiva que tiene

varios elementos y herramientas indispensables para la capacitación del docente, que llevara a potenciar sus conocimientos digitales.

2.3. Base didáctica.

2.4. Tipos de recurso – Actividad. Presentación interactiva con Texto, Imágenes, Url, Enlaces, Animación, Audio de voz.

2.5. Parametrización.

Título: Sesión dos (Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site) Imagen

Página 1. Título: Sesión dos (Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site) – Imagen

Página 2. Fundamentos Classroom: Interacción con ventana y enlace de los fundamentos de Google Classroom.

¿Qué vamos a aprender en esta sesión?

- Creación de la plataforma desde cero.
- Interacción - enlace de cómo crear una cuenta Google Classroom
- Url: <https://edu.gcfglobal.org/es/como-usar-google-classroom/como-crear-una-clase-google-classroom/1/>
- Subir tus alumnos a sus respectivos cursos.
- Interacción con video en la plataforma YouTube de como agregar alumnos a Google Classroom - <https://youtu.be/RbW3QjMUQDs>
- Subir materiales y tareas.

- Interacción con ventana y descripción paso a paso
- Proceso de evaluación en línea
- Interacción con ventana con el criterio de evaluación

Página 3. Google Forms

¿Qué vamos a aprender en esta sesión?

- Esta herramienta digital se dará a conocer a los docentes de cómo acceder a Google Forms, sus ventajas y desventajas y para qué sirve y pueda aplicar los conocimientos digitales para su práctica y mejoramiento profesional. **Google**

Forms: Interacción con ventana e imagen

- ¿Para qué sirve la plataforma Google Forms? Interacción - con ventana su importancia de Google Forms
- Como acceder a Google Forms y crear Formularios.
- Interacción – Url: <https://youtu.be/PrnH8qLuf1Y?t=2> como usar Google Forms y un enlace sobre guía de uso de Google Forms. https://newsletter.fen.uchile.cl/cea/tips/docentes/google_suite_eval.pdf
- Ventajas y desventajas de Google Forms
- Interacción – enlace de las ventajas y desventajas de Google Forms <https://es.scribd.com/document/507728329/Ventajas-y-Desventajas-de-Google-Forms>
- Opciones adicionales o valor agregado

- Interacción – ventana de texto paso a paso el valor de la plataforma Google Forms

Página 4. Google Site

¿Qué vamos a aprender en esta sesión?

- Este curso está diseñado para docentes que quieran adquirir habilidades en el manejo de las aplicaciones de Google Sites, en los talleres se enseñarán conceptos básicos, se realizarán prácticas en las que los alumnos desarrollarán ejercicios tutorados por el instructor
- Tema: Google Sites como herramienta de portfolio educativo
- **Concepto:** Interacción con ventana de una explicación breve del concepto de Google Sites
- **Características:** Interacción con ventada de las diferentes características de Google Sites
- **Como iniciar sesión en Google Sites:** Interacción con enlace de paso a paso para iniciar sesión <https://webgratis.page/iniciar-sesion-google-sites/>
- **Uso en el ámbito educativo:** Interacción con ventada de los usos de la aplicación en el ámbito educativo
- **Requisitos:** Interacción con etiqueta con los diferentes requisitos para utilizar el Google sites

Proceso para aprender a utilizarlo: Interacción con video tutorial en YouTube para el uso de Google sites paso a paso <https://youtu.be/CA9ZRx3GNrg>

2.6. Archivador. Genially en URL/HTML

Sesión No 3.

3.1. Título: Video 2. Entorno Virtual de Aprendizaje gratis con Google.

3.2. Descriptivo: Hoy en día es fundamental contar un entorno virtual del aprendizaje, para muchos docentes contratar licencias es muy costoso, las mismas instituciones educativas fiscales, particulares, fiscomisionales no lo hacen por falta de presupuesto es esta razón que se realiza este curso para implementar Google para la educación como un Entorno Virtual de Aprendizaje gratis porque no se requiere instalar ningún software con licencia pagada.

3.3. Base didáctica. Video No 2. – Comprende el conocimiento en la aplicación de la introducción y fundamentos tratados en la sesión 1 y 2. Por esta razón vamos a usar una presentación de Power Point con imágenes explicando cómo se integra en un Entorno Virtual de Aprendizaje elaborado con la herramienta filmara para compartir en YouTube.

3.4. Tipos de recurso – Actividad. Video No 2. - El principal recurso es la herramienta Loom, diapositivas, narración del contenido explicativo, imágenes ilustrativas para la elaboración de un entorno virtual de aprendizaje.

3.5. Parametrización. Video No 2.- Conocimientos previos a la clase On-line para elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje gratis con Google para la educación para su explicación se realizó ideas principales con diapositivas, integrado en un video hecho en Loom.

2.7. Archivador: mp4

Enlaces al material.

Sesión 1.

https://drive.google.com/file/d/14k1n_YHiwvwsp7xFU2ttMdM2fDivYjL2/view?usp=sharing

Sesión 2. <https://view.genial.ly/6135088fa38a3c0d1175ffe9/presentation-genial-presentation>

Sesión 3. <https://www.loom.com/share/63c09fcef5f54669989bb6aa1e7d2a69>

CAPÍTULO 5: Curso empaquetado con ISEAZY

Tema:

Curso de mejora en competencia digital docente en la construcción de entornos virtuales de aprendizaje gratis con el uso del software y paquetes educativos de Google para nuestra institución educativa.

Descripción.

ISEAZY es una plataforma muy dinámica e interactiva que nos permite crear cursos muy entretenidos, atractivos y adaptables a cualquier dispositivo, que en nuestro caso nos sirvió para

empaquetar las diferentes herramientas que utilizamos para nuestro curso e incluimos en nuestra presentación como Genially, Filmora, Loom.

Enlaces al material.

- ✓ <https://iseazy.com/dl/2eea0d25082f47f69abe49bd452bc399>
- ✓ https://drive.google.com/drive/folders/1snjuMX05pk_uiGbOyucNtgPZC4JCfM8W?usp=sharing (Aquí se encuentra el archivo ZIP)

CAPÍTULO 6: Plataformas de Gestión de Entornos Virtuales

Componentes que intervienen en el proceso educativo.

Dirigido a docentes entre edades de 20 años a 60 años, de nuestra institución educativa.

La docencia se llevará a cabo a través del software y paquetes educativos de la plataforma Google.

Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta.

Este proyecto se llevará a cabo mediante actividades síncronas por los canales de Meet, formularios Google; y asíncronas por los canales de Google site, Gmail, Classroom, Drive, mediante el cual se tendrá conocimientos previos e información on line para alcanzar una comprensión del curso en su totalidad.

Actividades.

El curso de mejora en competencia digital docente en la construcción de entornos virtuales de aprendizaje gratis con el uso del software y paquetes educativos de Google para

nuestra institución educativa. La asignatura que se trata es Competencias Digitales, con la Unidad Didáctica Entorno Virtual de Aprendizaje con Google para la educación, en la que trataremos los siguientes Contenidos: Sesión 1.- Introducción Google, Gmail, Contactos, Drive, Meet (4 horas); Sesión 2.- Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site (4 horas); Sesión 3.- Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje (4 horas).

El curso de mejora de competencia digital se realiza en tres sesiones en tres días para que los estudiantes participen en las clases sincrónicas por Meet:

Sesión 1.- Introducción Google, Gmail, Contactos, Drive (4 horas) que se facilitara la comprensión de los contenidos tanto del docente como el estudiante docente; **Tarea 1.-** crear un correo electrónico en Gmail y realizar una lista de contactos de 5 personas tomar la captura y subir al drive, después compartir en el foro de classroom.

Sesión 2.- Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site (4 horas), se perfeccionará el uso con los debidos procedimientos para un aprendizaje de calidad; **Tarea 2.-** Crear un formulario con el tema de ficha de registro, crear un aula virtual con un tema en relación a la asignatura, crear una página en Google Site con dos secciones en relación al tema de su asignatura.

Sesión 3.- Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje (4 horas) ayudara a la difusión y generara un mayor interés por el consumo la comunicación audiovisual; **Tarea 3.-** realizar la integración como entorno virtual del aprendizaje con Google Site y Classroom para que se integre como entorno virtual del aprendizaje.

La evaluación será formativa de inicio a fin. Todas las preguntas en las evaluaciones parciales y final deben tener el siguiente criterio de evaluación con el diseño de cuatro preguntas con la calificación cuantitativa sobre 10 puntos cada pregunta 2,5 puntos.

| Criterios de evaluación | Escala de valoración | | | |
|---|----------------------|---|---|-----|
| | 2,5 | 2 | 1 | 0,5 |
| Respuesta con criterios pertinentes y argumentados | | | | |
| Razonamiento lógico de acuerdo a las teorías planteadas | | | | |
| Razonamiento lógico de acuerdo a las practicas realizadas | | | | |
| Expresión oral fluida con un lenguaje claro, sencillo y comprensible | | | | |

Usos del entorno.

En el Entorno Virtual del Aprendizaje desarrollado en Google para la educación, con el curso de mejora en competencia digital docente, se organiza tres sesiones en tres días sincrónicas por Meet y con actividades asincrónicas en classroom.

Que dentro de classroom los estudiantes tienen actividades, cuentan con un espacio para comentarios, pueden escribir al docente para despejar dudas del contenido e inquietudes de las clases y actividades del curso.

Para fomentar la participación de los estudiantes y docentes se habilita un foro.

Recursos de apoyo.

La metodología que se aplica es el de Flipped Classroom, con sesiones sincrónicas con una duración total de 12 horas y actividades asincrónicas con una duración total de 4 horas a desarrollarse con un horario flexible que no interrumpa su jornada laboral.

Se transmite previos conocimientos del curso de mejora de competencia digital a través de micro contenidos grabados con un tiempo mínimo de 4 minutos en tres sesiones:

- ✓ Sesión 1: video sobre introducción Google, Gmail, Contactos, Drive.
- ✓ Sesión 2: presentaciones en Genially sobre Fundamentos de Classroom, Google Form, Google Site.
- ✓ Sesión 3: video sobre la aplicación del Entorno Virtual de Aprendizaje con Google para la educación.

Los mismos que servirán al estudiante docente como una actividad asincrónica para reforzar la actividad sincrónica que se transmite vía On-line por (Meet).

Apoyo relacional se fomenta por la participación de los estudiantes y docentes mediante un foro que se habilitara cada sesión.

Revise el contenido informativo y relacional del Curso de mejora en competencia digital docente en la construcción de entornos virtuales de aprendizaje gratis con el uso del software y paquetes educativos de Google para nuestra institución educativa. En el siguiente enlace:

<https://iseazy.com/dl/2eea0d25082f47f69abe49bd452bc399>

CAPÍTULO 7: Evolución de la educación.

El avance de la educación se ha determinado para las personas que necesitan continuar sus estudios no presenciales, desde un lugar diferente a la institución educativa dando como resultados las siguientes etapas:

- a) Enseñanza por correspondencia.

- b) Educación a distancia multimedia.
- c) Educación a distancia a través de ordenador.

La evolución educativa extraordinaria a tenido un desarrollo notable desde el inicio del siglo XIX hasta la actualidad, se detalla a continuación las tres etapas aplicando el curso de Mejora en Competencia Digital Docente:

Enseñanza por correspondencia.

Se usa el correo postal como medio de comunicación entre el tutor y el estudiante docente. El apoyo académico se realiza por vía telefónica convencional.

Esta enseñanza se procede a partir de cartas mediante el correo postal, en la que se envía guías de trabajos para completar actividades de estudio y sea devuelta por el mismo medio. Teniendo en cuenta los recursos como un libro académico con actividades, talleres, evaluaciones.

Con el siguiente contenido:

Asignatura: Competencias Digitales

Unidad Didáctica: Entorno Virtual de Aprendizaje con Google para educación.

Contenidos:

Semana 1.- Introducción Google, Gmail, Contactos, Drive (4 horas)

Semana 2.- Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site guiando el funcionamiento (4 horas)

Semana 3.- Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje, como mejora de competencia digital adquirida (4 horas)

Educación a distancia multimedia.

Esta enseñanza se basa por un libro de estudio y trabajo más unas videocasetes de tutorías de trabajo que contiene imágenes, audio y video. Esta se enmarca en la autoeducación ya que el estudiante realiza las actividades e investigación por su cuenta.

Con el siguiente contenido:

Asignatura: Competencias Digitales

Unidad Didáctica: Entorno Virtual de Aprendizaje con Google para educación.

Contenidos:

Actividad 1.- Introducción Google, Gmail, Contactos, Drive, (4 horas)

Actividad 2.- Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site guiando el funcionamiento.
(4 horas)

Actividad 3.- Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje, como mejora de competencia digital adquirida. (4 horas)

Educación a distancia a través de ordenador.

Esta educación se basa en la instalación de software como de plataformas educativas en línea con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje haciendo sencillo comprender y usar el ordenador.

Gracias a los avances tecnológicos de estos recursos digitales podemos integrar un entorno virtual de aprendizaje para mejorar la competencia digital para docentes, los recursos digitales de Google que tan solo con el uso de un correo electrónico nos permite acceder de

forma gratuita contribuye a nuestro proceso enseñanza aprendizaje tanto para docente como para estudiantes. Se ha seleccionado a Google ya que es una plataforma educativa y no se necesita instalar en el ordenador es en línea y gratis. para un aprendizaje significativo e interactivo, con el siguiente contenido:

Asignatura: Competencias Digitales

Unidad Didáctica: Entorno Virtual de Aprendizaje con Google para educación.

Contenidos:

Contenidos conceptuales: Sesión 1.- Introducción Google, Gmail, Contactos, Drive (4 horas)

Contenidos procedimentales: Sesión 2.- Fundamentos Classroom, Google Form, Google Site guiando el funcionamiento (4 horas)

Contenidos actitudinales: Sesión 3.- Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje, como mejora de competencia digital adquirida. (4 horas)

El proceso de enseñanza aprendizaje se lleva por actividades sincrónicas y asincrónicas

Ampliando horizontes.

Como actividad plan B de refuerzo o para mejorar el aprendizaje tenemos a las siguientes aplicaciones educativas:

- Padlet. – se desarrolla como actividad de refuerzo de conocimientos.
- EducaPlay. - se establece como actividad de comprensión.
- Genially. - actividad de motivación por gamificación para resolver acertijos.

CAPÍTULO 8: Aplicación del curso con Google educativo

El LMS que se determina para el curso de Mejora en Competencia Digital Docente es Google educativo, por ser gratuito, intuitivo, fácil de usar. Dentro de la plataforma, en el curso encontraremos las siguientes secciones:

- Bienvenida
- Plan de trabajo
- Sesión 1
- Sesión 2
- Sesión 3
- Conversaciones

En la sección Bienvenida incorporaremos un video que demos la bienvenida al curso. Se aplica para la grabación Filmora y también Loom.

En Plan de trabajo se incluirá un cronograma con todas las actividades.

Las sesiones 1, 2 y 3 tendrán la misma estructura:

- Comentario de información para que revise primero la sesión anterior el estudiante
- Enlace de sesión en vivo
- Video de micro contenido
- Lectura de profundización
- Tarea
- Evaluación de afianzamiento de conocimientos

- Acceso directo a foros de debate
- La sección Conversaciones incluirá las grabaciones de las sesiones en vivo y
- Acceso a los foros de debate.

Para efectuar el curso se optó por el LMS de Google Classroom que se incluye toda esta información.

Registro para ingresar al curso:

Para acceder al curso se deben seguir los siguientes pasos:

1. Crear una cuenta de correo electrónico de Gmail, guardar bien el usuario y contraseña.
2. Completar un formulario de inscripción, desde su cuenta de Gmail creada.
3. Revisar el correo electrónico de Gmail para conocer el código y también el acceso directo a su aula virtual mediante un enlace.
4. Una vez que ingrese debe completar su perfil de estudiante con apellidos y nombres completos, foto de perfil actual.
5. Seguir el orden de las clases iniciando por la bienvenida.
6. Observar los videos de micro contenido de cada sesión.
7. Conectarse a las sesiones en vivo mediante Meet
8. Completar las tareas.
9. Realizar las evaluaciones mediante Google Form.

La docencia se llevará a cabo a través del software y paquetes educativos de la plataforma Google.

Metodología.

La metodología que se aplica es el de Flipped Classroom, con sesiones sincrónicas con una duración total de 12 horas y actividades asincrónicas con una duración total de 4 horas a desarrollarse con un horario flexible que no interrumpa su jornada laboral.

Se transmite previos conocimientos del curso de mejora de competencia digital a través de micro contenidos grabados con un tiempo mínimo de 4 minutos en cada sesión, se aplica para la grabación Filmora y también Loom:

- ✓ Sesión 1: video sobre introducción Google, Gmail, Contactos, Drive.
- ✓ Sesión 2: presentaciones en Genially sobre Fundamentos de Classroom, Google Form, Google Site.
- ✓ Sesión 3: video sobre la aplicación del Entorno Virtual de Aprendizaje con Google para la educación.

Los mismos que servirán al estudiante docente como una actividad asincrónica para reforzar la actividad sincrónica que se transmite vía On-line por (Meet).

Enlaces de curso:

Primero ingresa a conocer el sitio web del curso para posterior en la sección de registro proceda a realizar el registro en el siguiente link: <https://sites.google.com/view/competencia-digital-docente22/inicio>

Segundo se envía a su correo electrónico el enlace del curso para ingresar, es el siguiente:

<https://classroom.google.com/c/NDcyMDEwMTE5Njgz?cjc=3pywohx>

CAPÍTULO 9: Guía de buenas prácticas

Justificación

La práctica docente en entornos virtuales del aprendizaje es innovador y tecnológico la comunidad educativa debe mantener comunicación interactiva mediante herramientas digitales. de nuestra institución educativa, determina valores como: responsabilidad, puntualidad, colaboración, disciplina, creatividad, la honestidad académica para que la comunidad educativa comparta una convivencia presencial y virtual armónica. La comunicación educativa en las actividades de aprendizaje en los estudiantes es fundamental reforzar con Tecnologías de la información y comunicación los docentes aplican en sus actividades síncronas y asíncronas reglas para el correcto desarrollo con disciplina.

El uso educativo de Internet ha posibilitado la apertura de procesos comunicativos de corte interactivo, en los que pueden verse implicados un colectivo amplio de estudiantes sobre la base del desarrollo de proyectos de trabajo académico o de determinadas temáticas. (García, et al. 2015).

Así las actividades intelectuales de los estudiantes, en las cuales tienen que hacer un análisis de la realidad en sus diversos ámbitos, con la consiguiente toma de postura en cuanto a pensamiento, compromiso e implicación, generalmente cuestiones de carácter social, político o

ideológico, son esenciales en la formación integral del estudiante mediante la Tecnologías de la información y comunicación.

Considerando que las vivencias teórico-prácticas presenciales como virtuales de la comunidad educativa es crear ambientes favorables para el proceso de enseñanza aprendizaje se debe seguir el siguiente lineamiento con el fin de experimentar trabajos individuales, colaborativos en entornos o plataformas virtuales educativos.

Objetivo General

Mejorar la comunicación educativa en entorno virtual áulica, entre docente y estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante un modelo pedagógico ético, técnico y un conocimiento en el manejo de los recursos digitales

Objetivos específicos.

- ✓ Identificar las plataformas educativas y su forma de uso.
- ✓ Desarrollar normas de convivencias en las aulas virtuales.
- ✓ Clasificar los recursos y materiales educativos.

Para su correcto uso debe escribir con claridad y exactitud sus datos personales o informativos obedeciendo cada uno de los ejemplos de guía en los numerales, demostrando respeto, disciplina, honestidad académica en el cumplimiento del siguiente lineamiento:

Registro e identidad del estudiante con correcto electrónico en la plataforma educativa institucional.

1. Nombres y apellidos completos: Ej. Roberto Mario López Quishpe.

2. Número celular exacto: Ej. 0999-235-456.
3. Crear correo electrónico estudiantil: Ej. roberto.lopez@gmail.com (debe ser solo para actividad académica usando nombres y apellidos en Gmail)
4. Escribir su curso exacto: Ej. 3ero bachillerato / 10mo E.B.S.
5. Registrar una foto actual de perfil en todos los canales de comunicación educativo.
6. Clases síncronas cámara prendida, micrófono en silencio, material de estudio, caso contrario será expulsado de la actividad síncrona.
7. Tener presente las fechas de calendario escolar, Cuaderno de apuntes y esferos.
8. Enviar y guardar toda tarea digital en formato PDF, de la siguiente manera: Ej.:

Mendencia_Carlos_1robachillerato_Matematicas

Figura No 1
Perfil correcto de estudiante.

Identificación en los perfiles para la educación virtual.

| CORRECTO | MAL USO |
|--|--|
|  |  |
| <ul style="list-style-type: none">✓ Roberto Mario López Quishpe.✓ 0999-235-456.✓ roberto.lopez@gmail.com✓ 3ero bachillerato / 10mo E.B.S.✓ Cámara prendida | <ul style="list-style-type: none">• SAMSUNG J1 – prosoyelduro• 0936-273-3828.• lobo581pepe@gmail.com• 3 / 10• Cámara apagada |

Fuente: Elaboración propia
Autor: Lenin Simbaña Calero

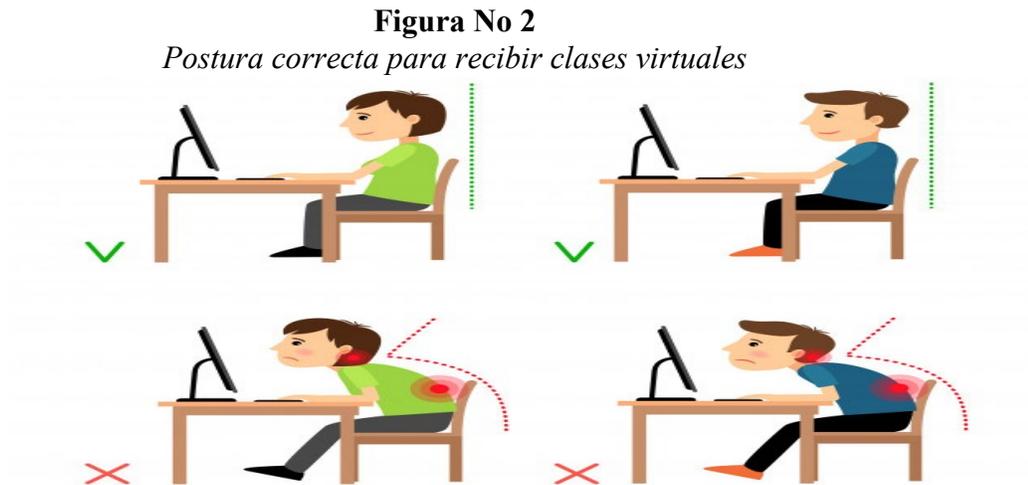
Uso correcto de la plataforma educativa institucional, aulas virtuales educativas actividades asíncronas o síncronas (on-line).

1. Silenciar el micrófono.
2. Mantener encendida la cámara o el docente no permite el ingreso y puede expulsar de la sala.
3. Levantar la mano, para hacer preguntas precisas.
4. Usar el chat sin faltas de ortografía.
5. Respetar a todos los integrantes en chat grupales, chat de video conferencia.
6. Respetar los horarios.
7. Conectarse con 5 minutos de anticipación a la hora señalada.
8. Atento a la asistencia.
9. Identificarse con nombres y apellidos en el perfil de la plataforma de transmisión on line.

Recursos y Materiales Educativos, que debe disponer el estudiante.

1. Dispositivo electrónico o Smart con cámara y micrófono, siempre en buenas condiciones. (puede ser PC de escritorio, celular Smart, Tablet)
2. Internet fijo o datos móviles. (Saldo vigente)
3. Cuaderno y esferos.
4. Crear Portafolio físico y digital.
5. E-book o libros electrónicos

6. Mantener postura de posición abierta para una correcta atención sin rechazo en actividades virtuales como presenciales. Ej.:



Fuente: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/fatiga-zoom-estudiantes>

Autor: Sofia García-Bullé

4. CONCLUSIONES Y APLICACIONES

4.1. Conclusiones Generales.

- ✓ En el presente trabajo hemos encontrado una dificultad por falta de contenidos, temas, rubrica de evaluación, en la web, en libros, videos, audios.
- ✓ La investigación grupal ha permitido la mejora del trabajo colaborativo, mediante uso de ZOOM, WhatsApp como medios de comunicación para entregar nuestros aportes de conocimientos para concretar este proyecto.
- ✓ El uso de la herramienta Filmora fue muy sencilla y acorde al trabajo a realizar, al momento de compartir información asincrónica sobre la mejora de competencia digital.
- ✓ Esta herramienta de Genially para la capacitación del curso encontramos elementos accesibles para la estructuración del mismo mejorando en sus prácticas docentes con las aplicaciones digitales sin costo antes mencionadas, y el reto que encontramos fue diseñar los elementos fundamentales para la presentación y ajustar al tiempo del horario propuesto.
- ✓ Loom es una herramienta de fácil acceso que permite hacer videos y compartir según nuestro interés, la integración de esta aplicación no es complicada y me sirvió de mucho para trabajar en el desarrollo de la sesión 3.
- ✓ Nuestra experiencia con ISEAZY fue muy agradable ya que es fácil de usar, no tuvimos complicaciones al momento de trabajar en la misma ya que se puede obtener variados

recursos como juegos, elementos interactivos y evaluaciones. Lo que más nos gustó de esta aplicación es que podemos compartirla a nuestros estudiantes mediante link y además podemos descargarlo en nuestros ordenadores.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Allende, J. (2017). Facultad de ciencias ¿QUÉ ES GOOGLE DRIVE? ¿PARA QUÉ NOS SIRVE? <http://biblio.webs.fcm.unc.edu.ar/2017/08/02/que-es-google-drive-para-que-nos-sirve/>

[Colaboración propia.](#)

Basantes, A., Cabezas, J.C., y Casillas, D. (2020). Competencias digitales en la formación de tutores virtuales en la Universidad Técnica del Norte, Ibarra-Ecuador. *Analytics*, 13 (5), p. 277 <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500269>

Cabero, J. (2004). Formación del profesorado en TIC. El gran caballo de batalla. *Comunicación y Pedagogía. Tecnología y Recursos Didácticos*, 195, 27-31.

Cañete, M. (2014). El rol del docente frente a las TIC (Vol. 109). Buenos Aires, Argentina: Publicaciones DC. Obtenido de <https://fido.palermo.edu>

Díaz, M., Svetlichich, M., (2013). Herramientas para la Educación Virtual”, Uruguay, SUB – AREA 4.3: Entornos Virtuales de Aprendizaje, pág. 9-13, <https://cpcecba.org.ar/media/img/paginas/Herramientas%20Para%20La%20Educaci%C3%B3n%20Virtual.pdf>

Elantia. (2020) Blog Massive Dynamic Google Meet, Sus Características Y Utilidad En Educación <https://elantia.es/google-meet-sus-caracteristicas-y-su-uso-en-educacion/>

EMAGISTER (2017) Guía de Orientación: Compromisos de la educación familiar y escolar <https://www.emagister.com.co/blog/compromisos-de-la-educacion-familiar-y-escolar/>

Gandía, E. (2009) Deontología Profesional: Los Códigos Deontológicos. Unión

Gandía, E. (2009) Deontología Profesional: Los Códigos Deontológicos. Unión

Profesional – Madrid España, p. 3.

http://www.unionprofesional.com/estudios/DeontologiaProfesional_Codigos.pdf

García, G. (2015). Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *Scielo*. (34),3

García, S- (2020) ¿Qué es la 'fatiga Zoom' y cómo evitarla en estudiantes? Observatorio, p.p. 8

Mirete, A (2010). Formación docente en TICS. ¿Están los docentes preparados para la (r)evolución TIC? Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal,4(1), pág. 37-38. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832327003.pdf>

Ruíz, M. (2013) El código deontológico de la profesión docente: Evolución y Posibilidades. Dialnet, p.1.

<https://file:///C:/Users/userx/Desktop/DialnetElCodigoDeontologicoDeLaProfesionDocente-4406388.pdf>

SlideGo. Qué es y para qué sirve slides go <https://slidesgo.com/es/slidesgo-school/tutoriales-de-google-slides/que-es-y-para-que-sirve-google-slides#para-que-sirve-google-slides>

UNESCO (2012) Education first. Disponible en: www.globaleducationfirst.org.

Zorrilla, M., Salinas, G., y Yolanda, M. (2021). Código de Convivencia Institucional UNIDAD EDUCATIVA DR. “NÉSTOR MOGOLLÓN LÓPEZ”, La Mana-Ecuador. *Misión*, p. 6.

Zorrilla, M., Salinas, G., y Yolanda, M. (2021). Código de Convivencia Institucional UNIDAD EDUCATIVA DR. “NÉSTOR MOGOLLÓN LÓPEZ”, La Mana-Ecuador. *Visión*, p. 6.

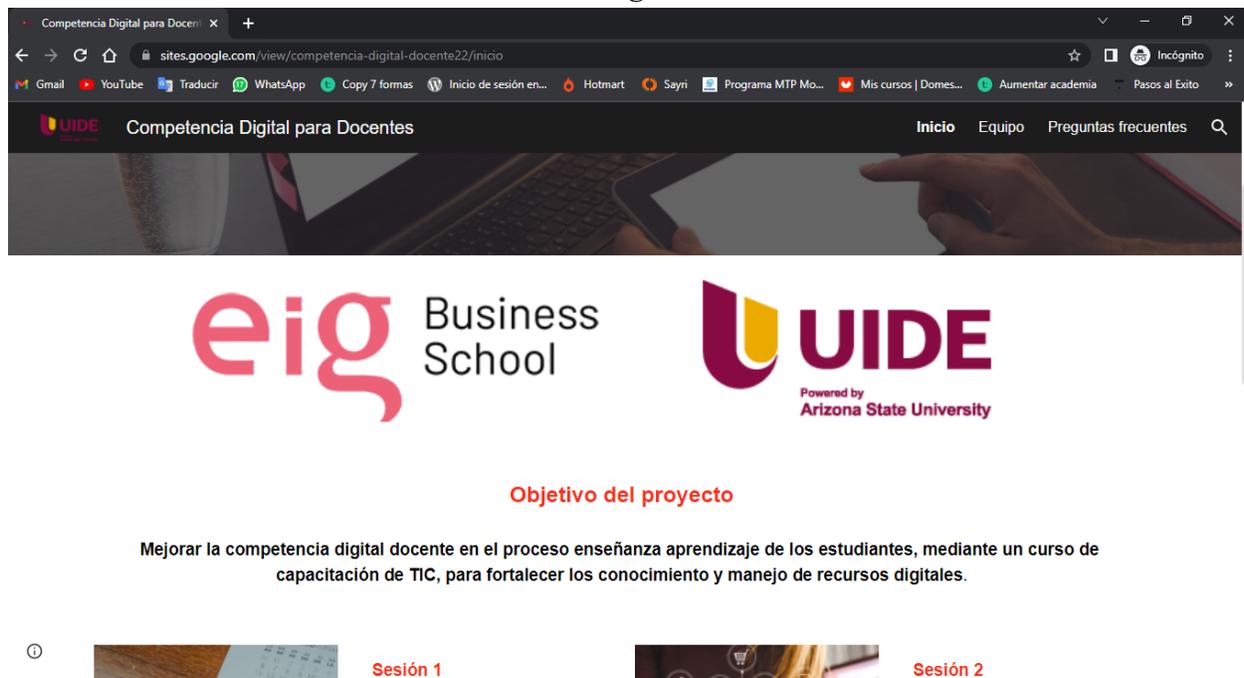
Zorrilla, M., Salinas, G., y Yolanda, M. (2021). Código de Convivencia Institucional UNIDAD EDUCATIVA DR. “NÉSTOR MOGOLLÓN LÓPEZ”, La Mana-Ecuador. *Valores de la Institución*, p. 6.

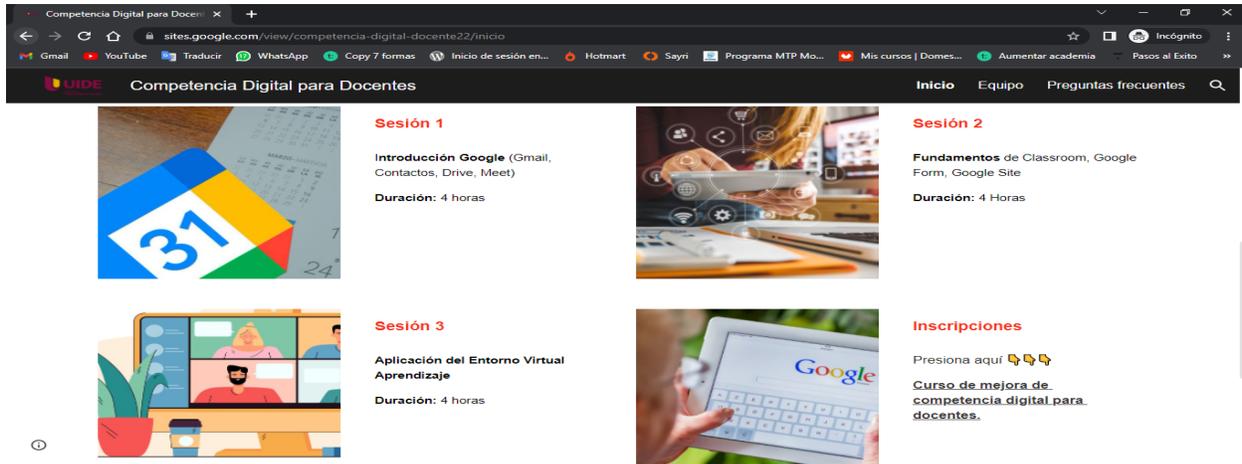
6. ANEXOS: Curso creado con Google educativo (Site - Classroom)

Anexo 1. Construcción de sitio web con Google Site.

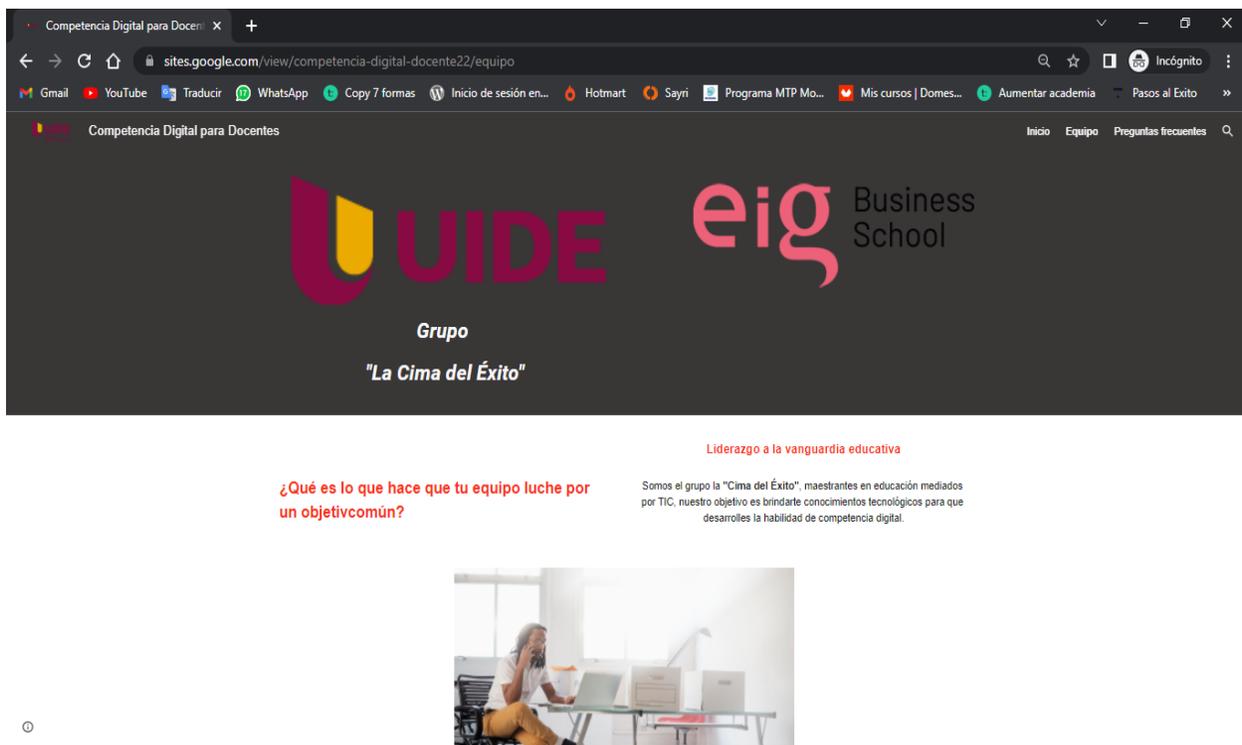


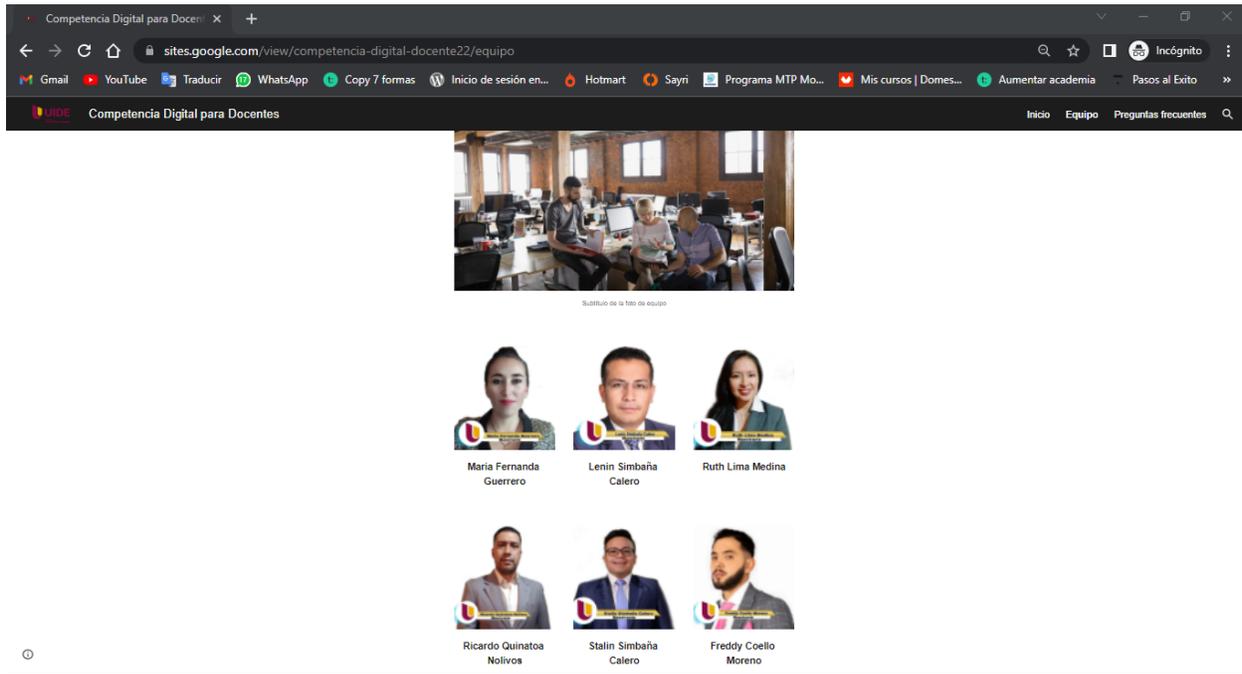
Anexo 2. Resultado final de sitio web con Google Site.



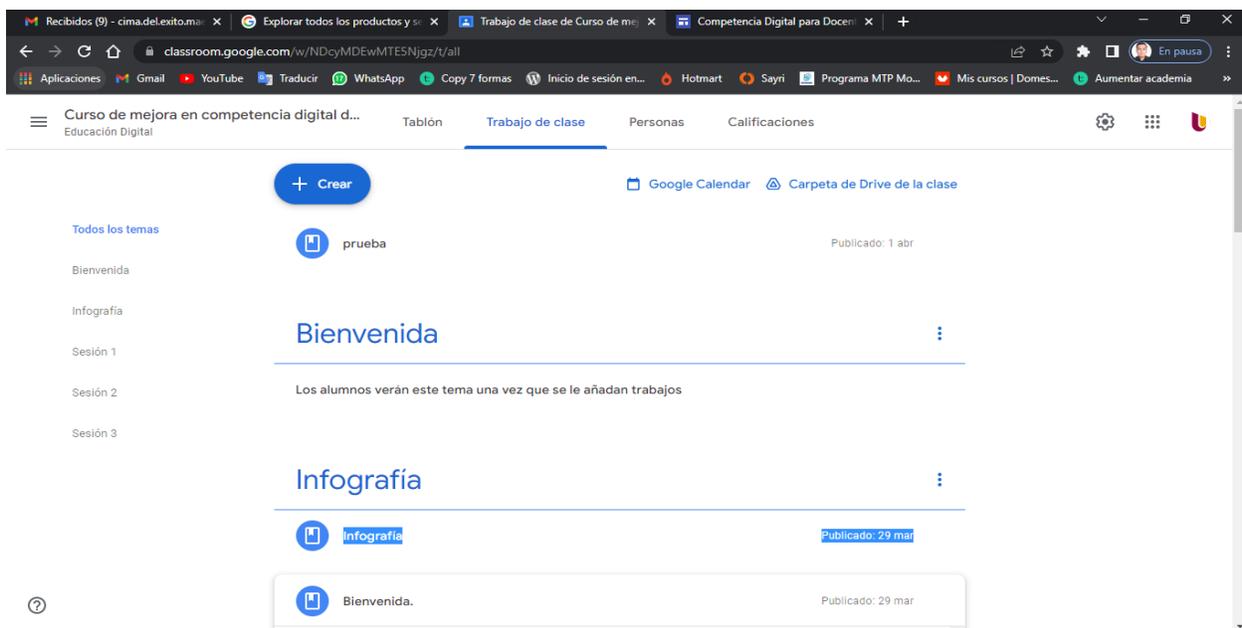


Anexo 3. Resultado final de sitio web con Google Site.

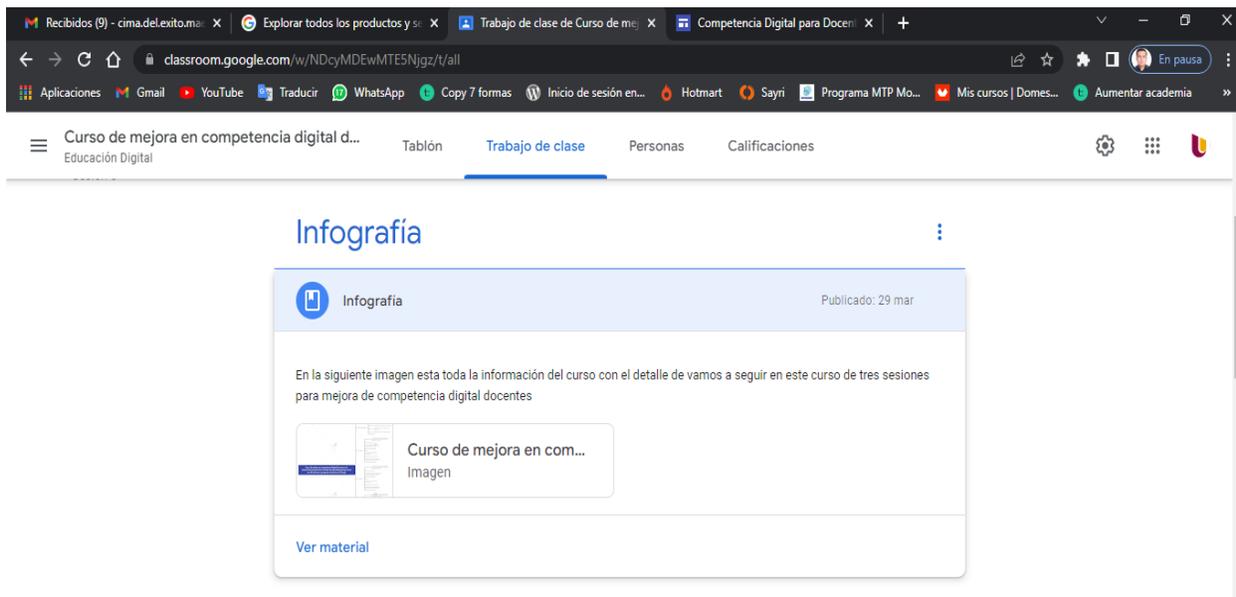




Anexo 4. Curso creado en Classroom.



Nota sobre derechos de autor: Este trabajo y lo que a continuación se expone solo tiene una validez académica, quedando copia de éste en la biblioteca digital de las instituciones. La distribución y uso de este trabajo por parte de alguno de sus autores con otros fines deberá ser informada a la Escuela, al director del Máster y resto de autores, siendo responsable aquel que se atribuya dicha distribución.



Recibidos (9) - cima.del.exito.me | Explorar todos los productos y s... | Trabajo de clase de Curso de me... | Competencia Digital para Docen... | +

classroom.google.com/w/NDcyMDEwMTESNjgz/t/all

Aplicaciones | Gmail | YouTube | Traducir | WhatsApp | Copy 7 formas | Inicio de sesión en... | Hotmart | Sayri | Programa MTP Mo... | Mis cursos | Domes... | Aumentar academia

Curso de mejora en competencia digital d... Educación Digital | Tablón | Trabajo de clase | Personas | Calificaciones

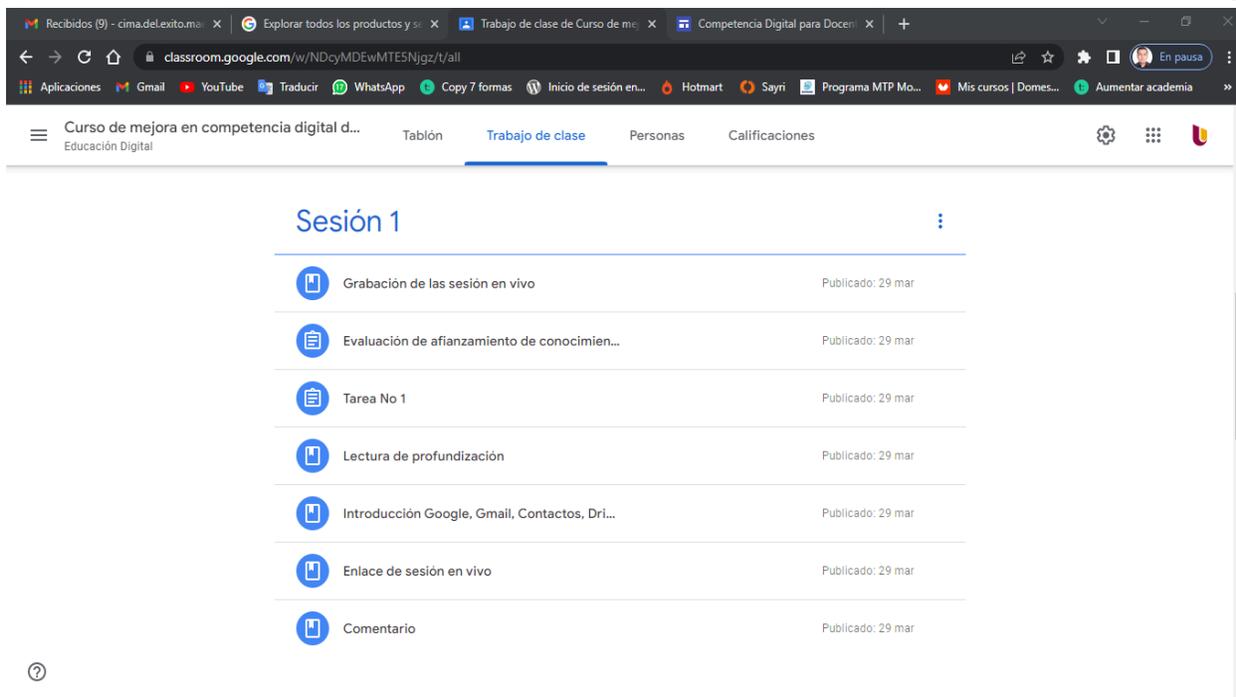
Infografía

Publicado: 29 mar

En la siguiente imagen esta toda la información del curso con el detalle de vamos a seguir en este curso de tres sesiones para mejora de competencia digital docentes

Curso de mejora en com... Imagen

[Ver material](#)



Recibidos (9) - cima.del.exito.me | Explorar todos los productos y s... | Trabajo de clase de Curso de me... | Competencia Digital para Docen... | +

classroom.google.com/w/NDcyMDEwMTESNjgz/t/all

Aplicaciones | Gmail | YouTube | Traducir | WhatsApp | Copy 7 formas | Inicio de sesión en... | Hotmart | Sayri | Programa MTP Mo... | Mis cursos | Domes... | Aumentar academia

Curso de mejora en competencia digital d... Educación Digital | Tablón | Trabajo de clase | Personas | Calificaciones

Sesión 1

- Grabación de las sesión en vivo | Publicado: 29 mar
- Evaluación de afianzamiento de conocimien... | Publicado: 29 mar
- Tarea No 1 | Publicado: 29 mar
- Lectura de profundización | Publicado: 29 mar
- Introducción Google, Gmail, Contactos, Dri... | Publicado: 29 mar
- Enlace de sesión en vivo | Publicado: 29 mar
- Comentario | Publicado: 29 mar

?

Recibidos (9) - cima.del.exito.ma... Explorar todos los productos y s... Trabajo de clase de Curso de me... Competencia Digital para Docen... +

classroom.google.com/w/NDcyMDEwMTESNjgz/t/all

Aplicaciones Gmail YouTube Traducir WhatsApp Copy 7 formas Inicio de sesión en... Hotmart Sayri Programa MTP Mo... Mis cursos | Domes... Aumentar academia

Curso de mejora en competencia digital d... Educación Digital

Tablón **Trabajo de clase** Personas Calificaciones

Sesión 2

- Grabación de clase en vivo Publicado: 29 mar
- Evaluación de afianzamiento de conocimien... Publicado: 29 mar
- Tarea No 2 Publicado: 29 mar
- Lectura de profundización Publicado: 29 mar
- Fundamentos Classroom, Google Form, Go... Publicado: 29 mar
- Enlace de sesión en vivo Publicado: 29 mar
- Comentario Última modificación: 29 mar

?

Recibidos (9) - cima.del.exito.ma... Explorar todos los productos y s... Trabajo de clase de Curso de me... Competencia Digital para Docen... +

classroom.google.com/w/NDcyMDEwMTESNjgz/t/all

Aplicaciones Gmail YouTube Traducir WhatsApp Copy 7 formas Inicio de sesión en... Hotmart Sayri Programa MTP Mo... Mis cursos | Domes... Aumentar academia

Curso de mejora en competencia digital d... Educación Digital

Tablón **Trabajo de clase** Personas Calificaciones

Sesión 3

- Grabación de la sesión en vivo Publicado: 29 mar
- Evaluación de afianzamiento de conocimien... Publicado: 29 mar
- Tarea No 3 Publicado: 29 mar
- Lectura de profundización Publicado: 29 mar
- Aplicación del Entorno Virtual Aprendizaje c... Publicado: 29 mar
- Enlace de sesión en vivo Publicado: 29 mar
- Comentario Última modificación: 29 mar

?