

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Título de Magister en Educación mención Gestión del Aprendizaje
Mediado por TIC.**

AUTORES:

Beltrán Guachamín, Stephany Naomi
Carrión Prado, Yulexi Jamileth
Corrales Cevallos, Luis Fernando
Córdova Masache, Fernando Andrés
Cruz Paca, Doménica Saraí
Guasgua Maiquez, Yeseña Jasmin
Silva Quezada, Alex Javier

TUTORES:

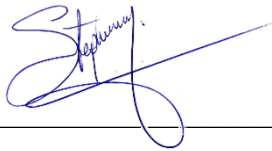
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

Uso de Google Classroom en el desempeño docente dentro del área de lengua y
literatura de primero de bachillerato.

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, Beltrán Guachamín, Stephany Naomi, Carrión Prado, Yulexi Jamileth, Corrales Cevallos, Luis Fernando, Córdova Masache, Fernando Andrés, Cruz Paca Doménica Saraí, Guasgua Maiquez, Yeseña Jasmin, Silva Quezada Alex Javier, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado Uso de Google Classroom como recurso pedagógico para fortalecer la competencia digital en los docentes de Primero de bachillerato en el área de lengua y literatura de la Unidad Educativa Liceo Policial Norte es de nuestra 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.



Beltrán Guachamín Stephany

Naomi

Correo electrónico:

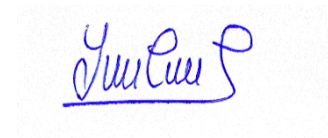
stephanybeltran1311@gmail.com



Corrales Cevallos Luis Fernando

Correo electrónico:

fernando1991mh@gmail.com



Carrión Prado Yulexi Jamileth

Correo electrónico:

yucarrionpr@uide.edu.ec

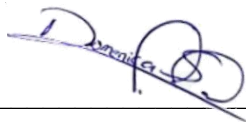


Córdova Masache Fernando

Andrés

Correo electrónico:

fevordovama@uide.edu.ec



Cruz Paca Doménica Saraí

Correo electrónico:

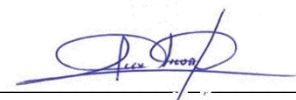
cruzdomenica97@gmail.com



Guasgua Maiquez Yeseña

Jasmin

Correo electrónico: yess-guasgua@hotmail.com



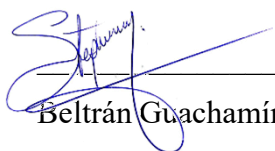
Silva Quezada, Alex Javier

Correo electrónico:

alejtomilao@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, Beltrán Guachamín, Stephany Naomi, Carrión Prado, Yulexi Jamileth, Corrales Cevallos, Luis Fernando, Córdova Masache, Fernando Andrés, Cruz Paca Doménica Saraí, Guasgua Maiquez, Yeseña Jasmin, Silva Quezada Alex Javier, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado Uso de Google Classroom como recurso pedagógico para fortalecer la competencia digital en los docentes de Primero de bachillerato en el área de lengua y literatura de la Unidad Educativa Liceo Policial Norte, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



Beltrán Guachamín Stephany

Naomi

Correo electrónico:

stephanybeltran1311@gmail.com



Corrales Cevallos Luis Fernando

Correo electrónico:

fernando1991mh@gmail.com



Cruz Paca Doménica Saraí

Correo electrónico:

cruzdomenica97@gmail.com



Carrión Prado Yulexi Jamileth

Correo electrónico:

yucarrionpr@uide.edu.ec

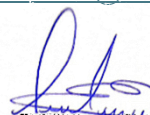


Córdova Masache Fernando

Andrés

Correo electrónico:

fevordovama@uide.edu.ec

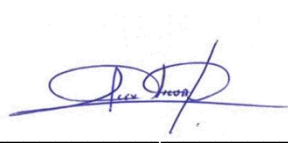


Guasgua Maiquez Yeseña

Jasmin

Correo electrónico: yess-

guasgua@hotmail.com



Silva Quezada, Alex Javier

Correo electrónico:

alejtomilao@hotmail.com

Agradecimiento

Yo, Domenica Sarai Cruz Paca agradezco profundamente a Dios por brindarme la fortaleza, la sabiduría y la constancia necesarias para culminar esta etapa de formación académica. Expreso mi sincero agradecimiento a la universidad y a la Maestría en Educación mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC por los conocimientos impartidos y por contribuir de manera significativa a mi desarrollo profesional.

Agradezco también a mis docentes, quienes con su experiencia y compromiso académico enriquecieron mi proceso de aprendizaje.

Finalmente, agradezco a mi familia y seres queridos por su apoyo incondicional, comprensión y motivación constante, que fueron un pilar esencial para alcanzar este logro académico.

Yo Yulexi Jamileth agradezco primeramente a Dios por permitirme realizar y culminar satisfactoriamente este trabajo que es muestra de mi esfuerzo y dedicación, por darme la oportunidad de vivir y de obsequiarme una familia maravillosa.

A mi familia, quienes me supieron brindar su apoyo y amor incondicional para guiarme en este largo camino, a mi esposo y mi hijo, porque ellos han sido quienes con bondad y cariño me dieron todo su apoyo para poder cumplir este sueño, y a cada una de las personas que han estado a mi lado apoyándome y dándome fuerzas para lograr esta meta.

Yo, Córdova Masache Fernando agradezco a Dios por permitirme culminar esta etapa darme, salud y fortaleza. A mi familia, por su amor y apoyo incondicional que me han brindado en el transcurso de mi vida y el cumplimiento de mis metas que, junto a los docentes, nos han guiado con sus enseñanzas y conocimientos que han sido impartidos en esta institución, que nos ha dado herramientas y recursos para poder culminar vuestro objetivo, a mis compañeros de grupo quienes colaboraron en la elaboración del proyecto que hoy presentamos.

Gracias por creer en mí y acompañarme en este proceso por todo su respaldo fue fundamental para alcanzar este logro.

Yo, Guasgua Maiquez Yeseña Jasmin agradezco a Dios, por otorgarme la vida y nunca dejarme caer en este gran pasó y etapa de mi vida. Además, a mí familia en especial a mi madre quien siempre ha estado pendiente de cada logro y cada meta planteada, a mi pareja y a mi hermana quienes han sido también motivo de inspiración. De igual manera, a quienes con su compañía hicieron de las noches largas, noches más amenas, mis tres cachorros: Pancho, Oso y Craizy.

Yo Beltrán Guachamín Stephany Naomi agradezco a Dios y a la Universidad Internacional del Ecuador por abrirme sus puertas, especialmente a los docentes y a todos quienes forman parte de mi formación quienes siempre estuvieron prestos a brindar un aprendizaje significativo, por eso es que ahora cuento con todas las herramientas para salir al mundo laboral y dejar en alto el nombre de mi institución.

Yo Corrales Cevallos Luis Fernando agradezco a Dios y mi querida familia, quienes son un pilar fundamental en mi vida, por los sacrificios que hicieron para cimentar mi camino educativo; de igual forma a mis maestros que con generosidad compartieron sus conocimientos y a su vez desafiarme a buscar la excelencia; y en especial a quienes motivaron este proyecto como son los niños, jóvenes y educadores que saben que la educación es la herramienta más poderosa para construir un futuro justo y equitativo.

Dedicatoria

Yo Domenica Sarai Cruz Paca dedico este trabajo de titulación a mi familia, por su apoyo incondicional, comprensión y paciencia a lo largo de este proceso académico. Su confianza y motivación constante fueron fundamentales para alcanzar este logro profesional.

Asimismo, dedico este trabajo a todas aquellas personas que, de una u otra manera, contribuyeron a mi formación académica y personal, inspirándome a seguir creciendo y superándome cada día.

Yo Carrión Prado Yulexi Jamileth Dedico el presente trabajo, en primer lugar, a Dios, por concederme la fortaleza, y la sabiduría para culminar con éxito esta etapa de formación académica. A mi familia, por su apoyo incondicional, comprensión y motivación permanente, que han sido un pilar fundamental durante todo el proceso de la maestría, asimismo, dedico este trabajo a todas aquellas personas que creen en la educación como herramienta de transformación social y desarrollo humano.

Yo Córdova Masache Fernando dedico este proyecto a mi familia y compañeros por acompañarme en el transcurso de este proyecto.

Yo Guasgua Maiquez Yeseña Jasmin dedico este proyecto, en primer lugar, a mi familia quienes han sabido guiarme en el proceso, a mi pareja quien ha sido compañía en este trayecto y a mis compañeros quienes han demostrado compañerismo y empatía en todo este trayecto.

Este proyecto está dedicado completamente a Dios y a mis padres, a la Virgen de la Inmaculada Concepción ya que me guiaron, cuidaron y llenaron mi camino de bendiciones ante todas las adversidades. A mis padres JORGE BELTRÁN y LUPE GUACHAMÍN por ser mi soporte y siempre mi apoyo incondicional en esta etapa que se va cerrando y estar

permanentemente en los momentos en los que más necesitaba una palabra de apoyo y darme la dicha de verlos felices al culminar una de las etapas más importantes de mi vida.

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	1
Abstract	1
1 INTRODUCCIÓN	3
1.1 Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización.....	3
1.2 Dimensión Ética y Compromiso Docente	3
1.3 El impacto esperado de esta investigación aborda problemáticas concretas que, de no resolverse, comprometen la calidad educativa:	6
1.4 Propósito y pregunta del trabajo de titulación	7
2 Objetivo general.....	7
2.1 Objetivos específicos	7
3 MARCO TEÓRICO.....	9
3.1 Competencia digital docente y su relevancia en el siglo XXI	9
3.2 Definición de competencia digital docente.....	10
3.3 Dimensiones de la competencia digital docente	10
3.4 La competencia digital del docente en el Bachillerato	11
3.5 Uso pedagógico de plataformas virtuales y gestión de entornos digitales	11
3.6 Google Classroom como herramienta de enseñanza-aprendizaje	14
4 METODOLOGÍA	17
4.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	

4.2	Diseño de materiales educativos digitales	17
4.3	Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	18
5	RESULTADOS	19
5.1	Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales 19	
5.2	Diseño de materiales educativos digitales	19
5.3	Objetivo del material didáctico.....	19
5.4	Descripción del contenido	20
6	CONCLUSIONES	23
7	PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES	24
7.1	Caracterización de la Acción Educativa	24
7.2	Fundamentación Pedagógica	24
7.3	Estructura de Actividades	25
7.4	Configuración y Usos del Entorno Virtual	25
7.5	Recursos de Apoyo	26
8	Entregable 2	26
8.1	DISEÑO INSTRUCCIONAL Y ESTRUCTURA MODULAR DEL CURSO 26	
9	Estructura de la plataforma:	29
1.	Calendario de Módulos y Actividades	31
10	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	32
10.1	Conclusiones	32

10.2	Conclusiones respecto a los Objetivos Específicos:	33
10.3	Conclusión respecto al Objetivo General:	34
10.4	Recomendaciones.....	34
11	Referencias Bibliográficas	36

Resumen Ejecutivo

La presente investigación aborda la imperante necesidad de transformación digital en la Unidad Educativa Liceo Policial Norte, institución que, pese a su visión innovadora, enfrenta una brecha significativa entre la infraestructura tecnológica disponible y la competencia digital real de su cuerpo docente. El diagnóstico inicial evidenció que los profesores de bachillerato poseen limitaciones en el manejo pedagógico de herramientas clave, específicamente Google Classroom, lo que subutiliza el potencial de las TIC y restringe la implementación de metodologías activas en el aula.

Con el propósito de mitigar esta problemática, el estudio se planteó como objetivo general diseñar e implementar un recurso pedagógico en Google Classroom que fortalezca las competencias digitales del profesorado. La metodología de intervención se estructuró en torno a tres ejes estratégicos derivados del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): la responsabilidad social y ética, el diseño de materiales educativos y la gestión eficiente de entornos virtuales.

Los resultados obtenidos materializan una solución integral. En primer lugar, se desarrolló un Código Deontológico y una Guía de Buenas Prácticas, estableciendo un marco normativo para la convivencia digital segura. En segundo lugar, se creó un curso interactivo mediante la herramienta de autor IsEazy (exportado en estándar SCORM), demostrando que los docentes pueden producir sus propios recursos didácticos de alta calidad. Finalmente, se estructuró una propuesta de capacitación híbrida en Google Classroom, organizada en módulos progresivos que van desde la alfabetización digital hasta la gamificación.

Se concluye que la implementación de este ecosistema formativo no solo dota a los docentes de habilidades técnicas, sino que transforma su perfil profesional, promoviendo una cultura de innovación pedagógica sostenible. Se recomienda la institucionalización de este plan de capacitación y la creación de un repositorio colaborativo para asegurar que la integración tecnológica en el Liceo Policial Norte sea continua, ética y efectiva.

Palabras clave: Competencia digital docente, Google Classroom, innovación educativa, ética digital, diseño instruccional.

Abstract

This research addresses the imperative need for digital transformation at the "Unidad Educativa Liceo Policial Norte," an institution that, despite its innovative vision, faces a significant gap between available technological infrastructure and the actual digital competence

of its teaching staff. The initial diagnosis revealed that high school teachers possess limitations regarding the pedagogical application of key tools, specifically Google Classroom, which leads to an underutilization of ICT potential and restricts the implementation of active methodologies in the classroom.

To mitigate this issue, the general objective of the study was to design and implement a pedagogical resource within Google Classroom to strengthen the faculty's digital competencies. The intervention methodology was structured around three strategic axes derived from Project-Based Learning (PBL): social responsibility and ethics, educational material design, and efficient management of virtual environments .

The obtained results constitute a comprehensive solution. First, a Deontological Code and a Good Practices Guide were developed, establishing a regulatory framework for safe digital coexistence. Second, an interactive course was created using the IsEazy authoring tool (exported in SCORM standard), demonstrating that teachers can produce their own high-quality didactic resources. Finally, a hybrid training proposal was structured within Google Classroom, organized into progressive modules ranging from digital literacy to gamification.

It is concluded that the implementation of this training ecosystem not only equips teachers with technical skills but also transforms their professional profile, promoting a sustainable culture of pedagogical innovation. The institutionalization of this training plan and the creation of a collaborative repository are recommended to ensure that technological integration at Liceo Policial Norte remains continuous, ethical, and effective .

Keywords: *Teacher digital competence, Google Classroom, educational innovation, digital ethics, instructional design.*

1 INTRODUCCIÓN

1.1 Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

La presente investigación se sitúa en el contexto de la Unidad Educativa Liceo Policial Norte, una institución de carácter privado ubicada en el sector norte de la ciudad de Quito. Este centro educativo ofrece servicios de formación en los niveles de educación básica y bachillerato, manteniendo una misión claramente definida: brindar una educación integral de calidad que forme estudiantes competentes, capaces de afrontar con éxito los desafíos y retos propios del siglo XXI.

En la actualidad, el entorno educativo global experimenta una transformación acelerada donde la tecnología se ha convertido en un eje fundamental del desarrollo humano y, por ende, del proceso educativo. Alineada a esta realidad, la institución busca generar espacios donde el docente no solo transmita información, sino que interactúe y motive al alumnado a explorar la digitalización. El objetivo es que, a través de la innovación constante y el planteamiento de estrategias digitales, el estudiante adquiera habilidades superiores como el pensamiento crítico, la reflexión y la capacidad de cuestionar su entorno.

Sin embargo, a pesar de esta visión institucional, el cuerpo docente enfrenta el desafío pragmático de integrar efectivamente las herramientas tecnológicas en el aula para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y adaptarse a las exigencias de la educación mediada por las TIC.

1.2 Dimensión Ética y Compromiso Docente

El sistema educativo busca el máximo desarrollo de las habilidades intelectuales, físicas y emocionales de las nuevas generaciones, inculcando valores esenciales de la cultura social. En este marco, la labor docente en la Unidad Educativa Liceo Policial Norte no es una actividad aislada, sino que implica una red de relaciones con estudiantes, familias, la institución, colegas y la sociedad en general.

Para garantizar que este desempeño profesional se ajuste a principios de responsabilidad, respeto y coherencia, la práctica educativa se rige por un código ético que fortalece la confianza en la labor del maestro y promueve una sociedad más justa y democrática. Basado en los lineamientos del Ministerio de Educación (2017), el compromiso docente se articula en las siguientes dimensiones fundamentales:

Relación con el alumnado y las familias El docente asume la responsabilidad de garantizar el derecho a la educación sin ejercer ningún tipo de exclusión o discriminación, promoviendo una formación integral que abarque lo académico, lo ético y lo socioemocional. En su práctica diaria, debe aplicar metodologías que fomenten la autonomía y la creatividad, manteniendo siempre un trato justo, digno y equitativo. Asimismo, reconoce a la familia como el primer agente educador, por lo que es imperativo instaurar un diálogo transparente y respetuoso con los tutores, guiándoles en la atención de las necesidades de sus hijos y fomentando la corresponsabilidad educativa.

Compromiso institucional y colaboración profesional Hacia la institución, el docente debe mantener una actitud de respeto a las normas y principios organizacionales, contribuyendo positivamente al clima de convivencia y participando activamente en proyectos que beneficien el desarrollo estudiantil. En relación con sus pares, es vital impulsar la colaboración y el respeto mutuo, compartiendo conocimientos y experiencias que fortalezcan el trabajo en equipo. Se deben evitar actitudes competitivas o desleales que afecten el ambiente laboral, priorizando en su lugar la creación de un entorno de apoyo que potencie el desarrollo profesional colectivo.

Responsabilidad con la profesión y la sociedad Finalmente, el ejercicio docente exige un alto grado de profesionalismo e integridad. Esto implica un compromiso ineludible con la actualización de conocimientos y la innovación pedagógica —punto clave para la presente propuesta de intervención tecnológica—. El maestro actúa como un modelo de

comportamiento ético y ciudadano, promoviendo la educación como un derecho humano universal y fomentando valores como la sostenibilidad ambiental, la diversidad cultural y la democracia, contribuyendo así a la transformación social desde la realidad educativa institucional.

La relevancia de esta investigación se fundamenta en la necesidad imperiosa de alinear la infraestructura educativa con la competencia pedagógica en la Unidad Educativa Liceo Policial Norte. Si bien la institución, ubicada en el sector norte de Quito, ha establecido como prioridad la integración de herramientas tecnológicas para garantizar una formación de calidad y calidez, existe una disonancia evidente en la ejecución práctica de este objetivo.

El problema central identificado radica en que el cuerpo docente de bachillerato, aun teniendo acceso a recursos tecnológicos, enfrenta limitaciones sustanciales para incorporar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) de manera efectiva en el aula. Esta carencia no es solo instrumental, sino metodológica; la falta de una formación sistemática y de un acompañamiento continuo en el uso de plataformas como Google Classroom ha creado una brecha significativa entre las aspiraciones institucionales de innovación y la realidad cotidiana de la práctica docente (Jara y Aguayo, 2021).

En consecuencia, este proyecto de titulación se justifica como una intervención estratégica orientada a que los docentes no solo adquieran competencias digitales, sino que las apliquen coherentemente con los propósitos educativos del Liceo. La finalidad última es fortalecer el perfil digital del profesorado mediante el diseño e implementación de un recurso pedagógico específico en Google Classroom. Esta herramienta permitirá a los participantes integrar actividades digitales innovadoras en su planificación durante un trimestre académico, transformando así la dinámica de enseñanza (Agila et al., 2024).

1.3 El impacto esperado de esta investigación aborda problemáticas concretas que, de no resolverse, comprometen la calidad educativa:

Mitigación de la incompetencia digital: Se busca superar las barreras técnicas que impiden a los docentes utilizar plataformas de gestión del aprendizaje con confianza.

Coherencia Institucional: El proyecto pretende reducir la desconexión actual entre la visión de la escuela como un centro innovador y las metodologías tradicionales que aún prevalecen en el aula.

Innovación Pedagógica: Se fomenta el uso de estrategias digitales no como un fin en sí mismo, sino como un medio para motivar al alumnado a desarrollar un pensamiento crítico, reflexivo y exploratorio sobre su entorno (Agila et al., 2024).

Para lograr estos propósitos, la ejecución del proyecto se estructurará sobre tres ejes fundamentales de acción:

Responsabilidad Social y Ética: Se abordará la dimensión humana de la tecnología mediante la elaboración de un código de ética digital y la capacitación en comunicación asertiva para entornos virtuales.

Diseño de Materiales Educativos: Se impulsará la autonomía docente promoviendo la creación de recursos propios y contextualizados, tales como cuestionarios en Google Forms, guías interactivas y material audiovisual didáctico.

Gestión de Entornos Virtuales: Se consolidará el uso eficiente de Google Classroom, estableciéndolo no solo como un repositorio, sino como la herramienta institucional oficial para la gestión integral del aprendizaje.

De esta manera, la investigación trasciende la mera capacitación técnica; busca consolidar una cultura pedagógica innovadora que fortalezca de manera sostenible el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Liceo Policial Norte.

1.4 Propósito y pregunta del trabajo de titulación

El propósito fundamental que orienta esta investigación es fortalecer la competencia digital del cuerpo docente mediante la implementación estratégica de la plataforma Google Classroom. Se busca trascender el uso instrumental de la herramienta para consolidarla como un recurso pedagógico que potencie la enseñanza y el aprendizaje.

En concordancia con este objetivo y para delimitar el alcance del estudio, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera la implementación de Google Classroom contribuye a fortalecer la competencia digital en los docentes de bachillerato de la Unidad Educativa Liceo Policial Norte durante un período académico de seis meses?

2 Objetivo general

Diseñar un recurso pedagógico soportado en la herramienta Google Classroom para fortalecer la competencia digital en los docentes de bachillerato de la Unidad Educativa Liceo Policial Norte, con el fin de lograr que los participantes integren de manera efectiva actividades digitales en su práctica educativa durante el desarrollo de un módulo académico.

2.1 Objetivos específicos

Para alcanzar el objetivo general propuesto, se han establecido tres objetivos específicos que articulan las distintas fases del proyecto y responden a las áreas fundamentales de la formación:

- Aplicar principios de responsabilidad social, ética y comunicación educativa en el entorno de Google Classroom, promoviendo así una práctica pedagógica inclusiva y responsable.
- Diseñar materiales educativos digitales interactivos para su integración en Google Classroom, fortaleciendo simultáneamente la competencia didáctica y digital del cuerpo docente.
- Capacitar a los docentes en la gestión técnica y el uso pedagógico de entornos virtuales, garantizando el manejo eficiente de Google Classroom como la plataforma institucional oficial para el aprendizaje.

3 MARCO TEÓRICO

El presente capítulo profundiza en los fundamentos teóricos que sustentan la investigación, situando el estudio en un contexto académico amplio que valida la importancia de la intervención propuesta.

3.1 Competencia digital docente y su relevancia en el siglo XXI

La evolución de la sociedad contemporánea ha posicionado a la tecnología como un elemento transversal e ineludible tanto en el ámbito laboral como en el educativo. A lo largo de los últimos años, se han evidenciado transformaciones profundas e impredecibles en los roles de docentes y estudiantes, consolidando a las herramientas digitales como catalizadores esenciales para el trabajo colaborativo y la participación activa (Gancino & Lagla, 2021).

En este ecosistema, las instituciones educativas no pueden permanecer estáticas; actúan como los principales motores para la formación de estas competencias digitales. Sin embargo, la tecnología por sí sola no garantiza el aprendizaje. Son los maestros quienes deben moldear y adaptar estos recursos en función de las necesidades específicas de sus estudiantes, un proceso que conlleva retos, dificultades, pero, sobre todo, nuevas oportunidades para el enriquecimiento académico (Gancino y Lagla, 2021).

Dentro de la praxis pedagógica, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) facilitan dinámicas de colaboración y permiten la implementación de metodologías activas donde la evaluación se torna participativa. Por consiguiente, el docente actual debe trascender la enseñanza tradicional; es imperativo que esté capacitado para diseñar, crear y estructurar recursos didácticos relevantes que evidencien un aprendizaje significativo. En una sociedad del conocimiento, el perfil del educador exige dejar de lado la mera transmisión de información para comprender y dominar el nuevo contexto digital (Andrade, 2023).

“La introducción de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha facilitado un nuevo contexto tecnológico y social, no solo como un sector motor del

crecimiento económico, sino como generador de importantes cambios en las empresas, en las instituciones y en la sociedad en su conjunto” (Gargallo, 2018)

Según Andrade (2023), la capacitación en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) permite a los docentes ir más allá del simple uso de la tecnología, favoreciendo así a la integración de la parte pedagógica con el objetivo final que es el potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje del estudiantado.

3.2 Definición de competencia digital docente

Según el portal de la Universidad Europea define a la competencia digital docente como “El conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que maestros y profesores necesitan para utilizar de manera eficaz y responsable las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Este concepto va más allá de saber emplear herramientas digitales, abarca también aspectos pedagógicos, éticos y sociales relacionados con su aplicación”.

“Es importante señalar que las IES deben identificar las competencias que demandan los profesores, para materializar los objetivos trazados en sus programas, de tal forma que contribuyan a la formación integral y fortalecimiento de los resultados de aprendizaje de los estudiantes” (Torres-Flórez, D., Rincón-Ramírez, A. V., Medina-Moreno, L. R.; 2022)

En el contexto educativo, la competencia digital docente tiene un enfoque de mejora de la calidad de la enseñanza con el fin de optimizar los procesos simultáneos a la educación como son el de planificación, ejecución y evaluación sumándolas a estas el uso responsable de la tecnología, integrándolos de tal manera que sea coherente con los objetivos del currículo y las necesidades propias del aprendizaje de los estudiantes.

3.3 Dimensiones de la competencia digital docente

Según el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado INTEF (2017) expresa que se establecen las cinco áreas que componen la

competencia digital docente: área 1. Información y alfabetización informacional, área 2. Comunicación y colaboración, área 3. Creación de contenidos digitales, área 4. Seguridad, área 5. Resolución de problemas.

Estas dimensiones fortalecen la capacidad que tiene el docente para gestionar, diseñar y sobre todo evaluar los entornos de aprendizaje enfocados a la innovación, dentro del enfoque educativo el poder dominar estas dimensiones resulta esencial para responder a las exigencias del siglo XXI, especialmente en niveles como el Bachillerato que integra efectivamente a las TIC.

3.4 La competencia digital del docente en el Bachillerato

La competencia digital en el nivel de Bachillerato el docente adquiere relevancia en cuanto a las características cognitivas y sociales de los estudiantes ya que estos se desenvuelven actualmente en un entorno digitalizado. Así mismo el docente puede diseñar estrategias didácticas que fomenten el pensamiento crítico del alumnado.

Dentro del área de Lengua y Literatura, si se habla del desarrollo del pensamiento crítico las competencias digitales facilitan el acceso a diversas fuentes de información y sobre todo enriquece los procesos de lectura y escritura. “Los profesores deben estar capacitados para integrar eficazmente las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje” (UNESCO, 2019). Por eso fortalecer la competencia digital de un docente contribuye a la mejora de la calidad de aprendizaje y también prepara a los estudiantes para los desafíos académicos y sociales que hoy en día existen.

3.5 Uso pedagógico de plataformas virtuales y gestión de entornos digitales

El uso pedagógico de las plataformas virtuales se ha constituido en un eje fundamental para la transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje a escala global. Herramientas como Google Classroom han redefinido la dinámica del aula, permitiendo la creación de

entornos digitales donde la gestión de contenidos, tareas y evaluaciones se realiza de manera fluida, fomentando así una interacción continua y participativa en el sistema educativo actual (Monges y Jiménez, 2020).

No obstante, la gestión eficiente de estos entornos no se limita a la operatividad técnica de los recursos. Implica, fundamentalmente, el desarrollo de competencias digitales docentes que permitan discernir el uso correcto y estratégico de los materiales interactivos disponibles. Estas competencias son la base para adaptar las metodologías de enseñanza a un contexto que demanda altos niveles de innovación, flexibilidad y aprendizaje colaborativo, respondiendo así a las necesidades de los estudiantes de hoy (Monges y Jiménez, 2020).

En la actualidad podemos identificar diversas plataformas que aportan en el aprendizaje de los educandos y docentes ampliando un aprendizaje eficaz estas herramientas pueden ser tales como: GoogleClassroom, Blackboard Open LMS, Chamilo LMS, Canvas LMS, Schoology, Neo LMS, Luca y Moodle. Da uno de estos medios aportan la parte pedagógica y un nivel de educación constructiva (Salas et al., 2024).

Desde una expectativa del Ecuador a causa de la pandemia Covid-19 el sistema educativo opto por recurrir a medios tecnológicos para continuar en la educación cambiando toda la parte pedagógica desde como enseñar a como los docentes pueden aportar y manejar estos recursos, pues no todos los docentes están en la capacidad de hacerlo. Sin embargo, plataformas como el Google Classroom o el Moodle fueron uno de los medios que ayudo para trabajar de manera conjunta docentes-estudiantes donde fue una de las estrategias pedagógicas para el intercambio de información donde el estudiante aprende por medio de contenidos que el docente le proporciona (Salas et al., 2024).

En este aspecto cada asignatura aporta de manera integral los contenidos que se rija a través de diversos medios de aprendizajes enfocados con la tecnología como por ejemplo en el área de lengua y literatura se pueden realizar actividades colaborativas, investigaciones y

gamificaciones enfocadas en el área para promover la interactividad y la didáctica de manera productiva. Esto ayuda a salir de nuestra zona de confort, pues en la actualidad aun sigue habiendo clases tradicionales y promover una educación basada en lo digital es un plus para tener nuevas visiones en la educación (Salas et al., 2024).

La educación virtual ha sido uno de los ejes más actuales pues tanto docentes como estudiantes optan por el aprendizaje virtual, es por eso que cada vez en la educación aparecen nuevos modelos pedagógicos, estrategias y metodologías que cambian paradigmas dentro de contextos sociales que forman parte de una modalidad y aprendizaje en línea gracias a las TIC. Ante esto, es primordial destacar diferentes puntos de la facilidad y organización de estos entornos virtuales, se debe destacar como primer punto la planificación para poder orientar diferentes tareas o actividades para su desarrollo, interacción, seguimiento dominio a la tecnología, colaboración y el tiempo estos pueden ser algunos de los elementos que se puede emplear para poder hacer el uso correcto de recurso digitales valorando y enfocando siempre hacia el rendimiento académicos de los educandos (Guerrero, 2023).

El uso pedagógico de los entornos virtuales genera innovaciones educativas al ser herramientas abiertas ante el público y más en la educación facilitando la conectividad y el intercambio de información, es importante destacar que la globalización ha permitido generar el acceso a un sinfín de informaciones por eso es importante destacar puntos de seguridad para la búsqueda de información, pues si no se hace el uso correcto del mismo genera distracción (Guerrero, 2023).

Por otro lado, el conectivismo es una de las teorías de aprendizaje digital la cual se refleja el auge tecnológico y el avance del internet para la era del conocimiento generando uno de los avances más actuales dentro de entornos virtuales esto nos permite conectarnos en diferentes redes para la búsqueda de información para generar redes del conocimiento de manera inmediata facilitando una actualización constante (Guerrero, 2023).

Las TIC es una de las herramientas que nos permiten gestionar, almacenar, difundir e interactuar con diferentes entes. En este sentido la tecnológica aporta como parte de la motivación de los educandos a través del rol que representa el docente que es guiar ya sea de manera presencial o virtual fomentando la gestión de su propio aprendizaje, dentro del trabajo pedagógico las TIC aporta en el pensamiento crítico debido al trabajo autónomo y colaborativo, debido a que por medio de ellos se puede proporcionar diferentes recursos para poder propiciar una evaluación formativa pues el estudiante es el autor de su propio aprendizaje (Mamani & Huamaní,2021).

Las plataformas virtuales integran variedad de recursos para poder interactuar con los estudiantes de tal manera que se puedan realizar clases interactivas, evaluaciones e incluso proporcionar retroalimentaciones de diferentes contenidos. Esto permite que los estudiantes tengan recursos factibles para su rendimiento académico al realizar actividades de manera autónoma o colaborativa de tal manera que se potencialice un cambio de la educación tradicional y a su vez permiten que los docentes sean más críticos, innovadores al probar diferentes métodos de aprendizaje, estrategias y técnicas mejorando la comprensión y retención de información gracias a la motivación y el compromiso de los estudiantes enfocadas en su enseñanza (Mayorga, Martínez, Cosquillo y Altamirano, 2025).

3.6 Google Classroom como herramienta de enseñanza-aprendizaje

En los últimos años la educación ha enfrentado diferentes retos dentro de la enseñanza-aprendizaje y la pandemia dio un giro relevante para poder buscar diferentes medios de aprendizaje entre ellos una de las herramientas que aportó tanto para docentes como estudiantes fue el Google Classroom para la participación activa del mismo. En la actualidad es primordial fomentar la creatividad y el interés en los jóvenes, esta plataforma en línea ofrece permite contribuir en la colaboración activa tanto del docente como del estudiante al poder acceder a recursos didácticos que el docente como mediador debe proporcionar para

realizar tareas, trabajos grupales, discusiones o retroalimentar diferentes contenidos de estudio (Coello, 2023).

Google Classroom con su facilidad de manejo logra fomentar habilidades de comprensión al ser dinámico y comprensivo al subir contenidos al medio para que los estudiantes puedan realizar sus actividades. De esta manera se busca que los jóvenes se forjen en una era digitalizada o enfrentando a nuevos retos que se presentan en el siglo XXI. Dentro del contexto de la educación se debe tener en cuenta que los recursos tecnológicos son más amplios conforme pasa el tiempo lo que provoca que los estudiantes se pueden aburrir si no se logra potencializar este recurso por ende es importante motivar y tener el compromiso de los estudiantes para poder trabajar en conjunto (Coello, 2023).

Dentro del área de lengua y literatura esta herramienta es factible pues permite al docente interactuar más con los estudiantes, por ejemplo, si no se alcanza a dar un tema o reforzar se puede hacer el uso del Google Classroom para poder retroalimentar o reforzar a través de actividades lúdicas, videos, mapas, simulaciones, plataformas en línea etc. Logrando ampliar su conocimiento, ante esto es primordial tener una planificación esencial para cumplir con los objetivos de aprendizaje y ver el avance de los estudiantes, además los padres de familia deben ser un aporte para trabajar con este medio de tal manera que se fomente un aprendizaje significativo en los estudiantes (Coello, 2023).

En el panorama educativo actual, Google Classroom se destaca como una de las plataformas más implementadas, gracias a su versatilidad para integrar diversas herramientas digitales en un único ecosistema de aprendizaje. Su arquitectura facilita la interacción bidireccional entre docentes y estudiantes, lo cual “promueve un aprendizaje más dinámico y participativo, dado que permite al estudiante acceder a materiales, participar en foros de discusión y entregar trabajos desde cualquier dispositivo con conexión a internet” (Agila, Quilca, & Figueroa, 2024).

Más allá de su funcionalidad técnica, su implementación es una estrategia clave para el fortalecimiento del perfil profesional del maestro. El uso eficaz de esta plataforma demanda del profesorado “el dominio de habilidades tecnológicas aplicadas a la práctica educativa”. Esto sugiere que el éxito de Google Classroom no radica únicamente en conocer la interfaz, sino en la capacidad del docente para integrarla pedagógicamente, potenciando procesos más innovadores y alineados con las exigencias educativas contemporáneas (Agila, Quilca, & Figueroa, 2024).

Según los lineamientos generales para el uso de plataformas digitales y otros medios de apoyo educativo como la franja Educa (2024) señala que en la Ley Orgánica de Transformación Digital y Audiovisual, en el artículo 32 menciona: “Las instituciones públicas y privadas involucradas en procesos de Transformación Digital, deberán implementar planes y programas accesibles y gratuitos de formación y capacitación al usuario en el ámbito de desarrollo tecnológico a ser digitalizado, todos estos planes y programas, deberán ser diseñados en relación con la presente Ley. Dentro del proceso obligatorio de rendición de cuentas a cargo de cada entidad del Estado, deberá incluirse un segmento de Rendición de Cuentas en el ámbito de la Transformación Digital”.

En este sentido, la normativa respalda la necesidad de fortalecer la competencia digital docente como un componente esencial para la innovación dentro del contexto educativo, particularmente en el nivel de Bachillerato en donde el uso de las tecnologías hace que las prácticas pedagógicas sean más dinámicas, inclusivas y alineadas al contexto educativo ecuatoriano.

En el contexto ecuatoriano, el incorporar las plataformas digitales en la educación ha adquirido una relevancia especial esta como respuesta a los desafíos que actualmente enfrenta la educación, siendo así que el Ministerio de Educación (2022) señala que, la integración de

las distintas herramientas digitales en el ámbito educativo contribuye al desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras.

4 METODOLOGÍA

La estrategia metodológica del presente trabajo de titulación se articula en torno a tres ejes fundamentales, los cuales guardan una relación directa con las asignaturas del Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL). A continuación, se detalla el procedimiento seguido para dar respuesta a cada uno de los objetivos específicos planteados.

4.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

Para dar cumplimiento al objetivo de aplicar principios éticos y de responsabilidad social en el uso de Google Classroom, la metodología se fundamentó en el establecimiento de políticas y prácticas que garanticen el respeto a los derechos humanos y la equidad en el entorno digital. Este enfoque no es meramente técnico, sino que supone actuar con transparencia, justicia y un cuidado riguroso de la privacidad y seguridad de los datos, especialmente frente al auge de herramientas de inteligencia artificial y procesamiento masivo de información.

Siguiendo las directrices de la UNESCO (2021), el proceso metodológico entrelaza estos conceptos con la ciudadanía digital, promoviendo el uso seguro y responsable de la tecnología por parte de usuarios conscientes de sus derechos y deberes dentro de las plataformas educativas. En la práctica, esto implicó diseñar protocolos que exigen la minimización de datos, el consentimiento informado y la implementación de medidas de seguridad bajo una supervisión humana significativa, tal como sugieren Henderson et al. (2024), asegurando así la protección de la información estudiantil en el Liceo Policial Norte.

4.2 Diseño de materiales educativos digitales

La metodología para responder al segundo objetivo específico se centró en el diseño de materiales educativos como motor de innovación pedagógica. Este proceso se basó en la

premisa de que la integración efectiva de tecnología y pedagogía es indispensable para generar aprendizajes activos y significativos. En el contexto institucional del Liceo Policial Norte, la creación de estos recursos busca facilitar que los docentes de bachillerato incorporen actividades digitales de manera orgánica en su práctica diaria.

El enfoque de diseño adoptado es de corte constructivista, sustentado en la teoría de Papert (1993), la cual postula que los estudiantes aprenden mejor cuando construyen artefactos significativos mediados por la tecnología. Por consiguiente, los materiales propuestos fomentan la creatividad y la experimentación. Asimismo, para fortalecer la competencia digital docente, se promovió el uso de Recursos Educativos Abiertos (REA). Esto permite integrar herramientas en Google Classroom de manera crítica y reflexiva, impulsando la colaboración, la autonomía y el aprendizaje profundo, en concordancia con los marcos de referencia de la Comisión Europea (2020) y McGreal (2017).

4.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Finalmente, para abordar el tercer objetivo específico, la ruta metodológica se enfocó en la capacitación docente para la gestión eficiente de entornos virtuales. Se estableció a Google Classroom no solo como un repositorio, sino como la plataforma institucional oficial.

La gestión de plataformas se concibe aquí como una competencia clave que habilita al docente para planificar, organizar y monitorear las actividades educativas en el espectro digital, tal como lo señalan Azhar e Iqbal (2018). La intervención metodológica en el Liceo Policial Norte se diseñó para facilitar una gestión académica uniforme, eliminando la improvisación tecnológica y promoviendo, a su vez, el trabajo colaborativo y estandarizado entre el cuerpo docente.

5 RESULTADOS

5.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

En respuesta a los objetivos planteados sobre la ética y la responsabilidad social, se desarrollaron instrumentos normativos diseñados específicamente para el contexto de la Unidad Educativa Liceo Policial Norte. Como resultado principal de este eje, se presenta el Código Deontológico Docente para Entornos Virtuales y la Guía de Buenas Prácticas Digitales.

Estos documentos no solo establecen un marco regulatorio, sino que materializan los valores institucionales en el ecosistema digital. El código aborda directrices claras sobre la privacidad de datos, el lenguaje asertivo en foros y la integridad académica, asegurando que la interacción en plataformas como Google Classroom se rija por principios de equidad, respeto mutuo y seguridad, mitigando así los riesgos asociados a la brecha digital y al ciberacoso.

5.2 Diseño de materiales educativos digitales

Este apartado detalla la producción de recursos didácticos interactivos, los cuales fueron concebidos bajo la premisa de que la tecnología debe solventar problemas pedagógicos concretos. La creación de estos materiales responde a la necesidad de transformar el rol pasivo del estudiante hacia uno participativo, utilizando herramientas TIC avanzadas que fueron analizadas durante el programa de maestría.

A continuación, se describe el recurso principal desarrollado, detallando su intencionalidad pedagógica, su estructura y la metodología técnica empleada para su elaboración.

5.3 Objetivo del material didáctico

El propósito fundamental del recurso diseñado es fomentar tanto el conocimiento teórico como la aplicación práctica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Mediante una interfaz interactiva, se busca que docentes y estudiantes internalicen la importancia de estas herramientas no como accesorios, sino como facilitadores

esenciales de los procesos de enseñanza-aprendizaje, promoviendo con ello la innovación pedagógica, el trabajo colaborativo y la autonomía en el estudio.

5.4 Descripción del contenido

El recurso se materializó en un curso interactivo titulado "El uso de las TIC en el ámbito educativo". Técnicamente, el proyecto consta de una secuencia pedagógica de diez diapositivas o pantallas de navegación, desarrolladas mediante la herramienta de autor IsEazy.

La arquitectura de la información se estructuró de la siguiente manera para garantizar una experiencia de usuario fluida y coherente:

- **Introducción:** Se contextualiza al usuario presentando el concepto de TIC y justificando su relevancia crítica en la educación contemporánea.
- **Desarrollo:** Se profundiza en la explicación de las principales herramientas digitales aplicables al aula, analizando tanto sus ventajas competitivas como los desafíos que implica su implementación.
- **Recursos multimedia:** Para enriquecer la experiencia cognitiva, se integraron elementos audiovisuales, infografías y enlaces interactivos que complementan la teoría.
- **Actividad evaluativa:** Se diseñó un módulo de autoevaluación mediante cuestionarios breves, permitiendo al usuario verificar su nivel de comprensión en tiempo real.
- **Conclusión:** El recorrido finaliza con una reflexión integradora sobre la necesidad imperiosa de desarrollar competencias digitales transversales.

4.2.3. Proceso de creación del contenido

La elaboración del material siguió una metodología rigurosa de diseño instruccional, ejecutada en cinco fases técnicas:

- **Configuración del entorno:** Se procedió al registro y configuración en la plataforma IsEazy, seleccionando un proyecto tipo *Express* que permitiera agilidad y adaptabilidad.
- **Selección de plantilla:** Se eligió una plantilla de diseño limpio y profesional, adecuada para el entorno académico del Liceo Policial Norte.
- **Personalización y Diseño:** Se adaptó la línea gráfica (colores, tipografías) a la identidad visual del proyecto, integrando los elementos multimedia (videos e imágenes) de manera equilibrada para evitar la saturación cognitiva.
- **Integración evaluativa:** Se configuraron las interacciones y preguntas de opción múltiple dentro de la misma herramienta para asegurar la interactividad.
- **Exportación y Despliegue:** Finalmente, el proyecto fue exportado bajo el estándar SCORM 1.2, lo que garantiza su compatibilidad e integración fluida en cualquier sistema de gestión de aprendizaje (LMS) como Moodle o, en este caso, su vinculación efectiva con Google Classroom.
- Primero, se realizó el registro en la plataforma IsEazy

Registro

Yeseña Guasgua

yess-guasgua@hotmail.com

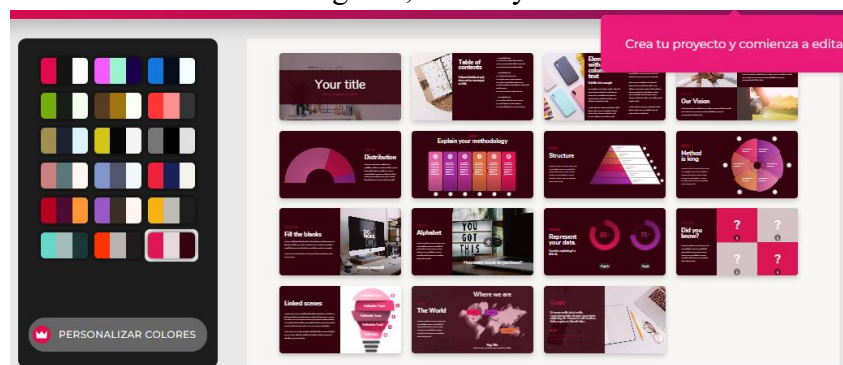
☒ Acepto las condiciones del servicio la política de privacidad, la política de cookies y recibir comunicaciones personalizadas de IsEazy Author

Comenzar

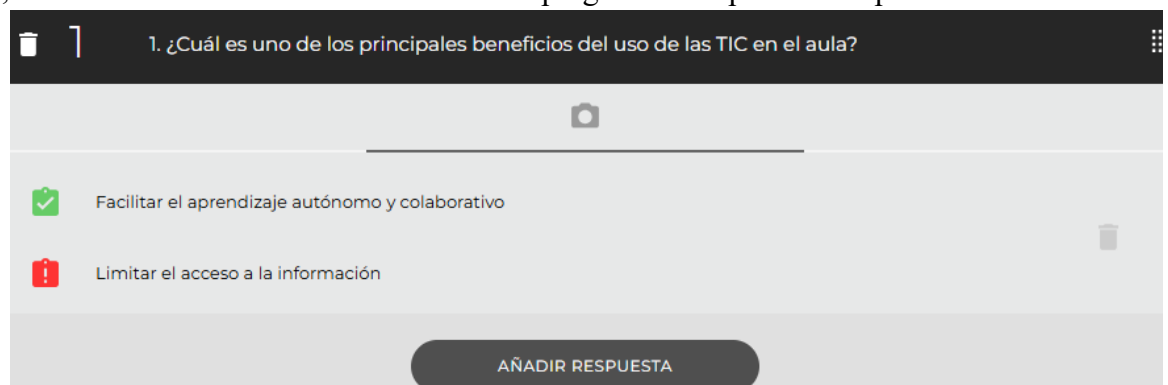
- Segundo, se configuró un nuevo proyecto de tipo Express, seleccionando una plantilla adecuada al tema.



- Tercero, se personalizaron los colores y el diseño de las diapositivas, integrando elementos multimedia como imágenes, videos y enlaces interactivos.



- Cuarto, se añadió una sección de evaluación con preguntas de opción múltiple.



- Quinto, el proyecto fue exportado en formato SCORM 1.2, listo para ser integrado en un entorno virtual de aprendizaje (LMS).

6 CONCLUSIONES

La fase de desarrollo del contenido interactivo ha permitido corroborar la eficacia de las herramientas de autor, particularmente IsEazy, para la producción ágil de recursos educativos que resulten dinámicos y atractivos para el usuario final. Se ha evidenciado que la mediación pedagógica a través de las TIC no es un mero aditamento técnico, sino un catalizador que promueve un aprendizaje más activo, colaborativo y flexible, alineado con las competencias que demanda el estudiante del siglo XXI.

Asimismo, desde una perspectiva técnica, la exportación del producto bajo el estándar SCORM ha resultado fundamental. Este protocolo facilita la integración fluida de los materiales en diversas plataformas educativas (LMS), garantizando no solo la accesibilidad del recurso, sino también su trazabilidad y reutilización sostenible dentro del ecosistema digital institucional.

Enlace del proyecto SCORM El contenido interactivo se encuentra publicado y plenamente operativo para su consulta. Se puede acceder a su visualización a través del siguiente enlace generado en la plataforma IsEazy:

<https://iseazy.com/dl/3a97549386d64f45be62bf47ed956472>.

7 PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

A continuación, se detalla la propuesta técnica y pedagógica para la implementación de la plataforma educativa, integrando las herramientas TIC analizadas durante el programa de maestría.

7.1 Caracterización de la Acción Educativa

Esta propuesta, denominada “*Uso de una plataforma de entorno virtual como recurso pedagógico para fortalecer la competencia digital*”, se fundamenta en la necesidad de trascender el uso instrumental de la tecnología. Su finalidad es potenciar las habilidades tecnológicas del cuerpo docente, promoviendo una enseñanza innovadora, colaborativa y estrictamente contextualizada a la realidad del Liceo Policial Norte.

Población y Modalidad La intervención está dirigida a un grupo focal de 15 docentes de bachillerato de diversas áreas del conocimiento, quienes poseen nociones básicas de TIC y requieren fortalecer su competencia digital. La formación será impartida por especialistas en entornos virtuales y metodologías activas, desarrollándose bajo una modalidad híbrida que articula encuentros presenciales estratégicos con el trabajo autónomo en la plataforma virtual.

7.2 Fundamentación Pedagógica

Esta acción formativa no es aislada; forma parte del eje de desarrollo profesional del plan institucional. Su diseño instruccional se basa en el constructivismo y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), enfoques que fomentan la autonomía, el pensamiento crítico y la colaboración entre pares. Las sesiones han sido estructuradas para que los docentes no solo

consuman contenidos, sino que diseñen sus propios materiales y reflexionen sobre la ética, accesibilidad y calidad pedagógica de los mismos.

7.3 Estructura de Actividades

El programa de capacitación se organiza en tres sesiones teórico-prácticas de 90 minutos, con una complejidad progresiva:

- **Sesión 1 (Alfabetización Visual):** Elaboración de una infografía interactiva que explique el uso pedagógico de las TIC.
- **Sesión 2 (Ética y Gamificación):** Creación de un juego educativo tipo *quiz* para reforzar conocimientos sobre ética digital.
- **Sesión 3 (Aprendizaje Inmersivo):** Desarrollo de un *escape room* colaborativo que promueva la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

La evaluación será continua, valorando la pertinencia, creatividad y aplicabilidad de los recursos diseñados.

7.4 Configuración y Usos del Entorno Virtual

La plataforma de gestión del aprendizaje actuará como el eje central de la formación, configurada bajo cuatro pilares funcionales:

- **Información:** Centralización de toda la documentación y guías del curso.
- **Comunicación:** Habilitación de foros y chats para la interacción constante entre facilitadores y participantes.
- **Cooperación:** Espacios dedicados al trabajo grupal y debates virtuales.
- **Administración:** Gestión automatizada de calificaciones, seguimiento de entregas y control de asistencia.

7.5 Recursos de Apoyo

Para asegurar el éxito de la intervención, se ha dispuesto un sistema de soporte integral:

- **Metodológicos:** Guías docentes y planes de trabajo alineados al modelo institucional.
- **Documentales:** Biblioteca digital con tutoriales y lecturas complementarias.
- **Informativos:** Comunicados y calendarios accesibles desde la plataforma.
- **Relacionales:** Foros colaborativos y grupos de mensajería instantánea para fortalecer la comunidad de aprendizaje.

La implementación de esta acción formativa permitirá fortalecer sustancialmente las competencias digitales docentes, fomentando una cultura pedagógica más inclusiva y participativa. De este modo, la plataforma de entorno virtual se consolida como una herramienta estratégica capaz de integrar la innovación educativa con el desarrollo profesional continuo frente a los desafíos tecnológicos actuales.

8 Entregable 2

8.1 DISEÑO INSTRUCCIONAL Y ESTRUCTURA MODULAR DEL CURSO

La propuesta formativa se ha organizado en una secuencia progresiva de tres módulos, diseñados para guiar al docente desde la comprensión teórica hasta la aplicación práctica de estrategias avanzadas como la gamificación. A continuación, se detalla la configuración pedagógica de cada unidad dentro de la plataforma de gestión.

Módulo: Fundamentos del uso pedagógico de recursos digitales

Este primer bloque tiene como propósito que los docentes exploren las bases pedagógicas de la tecnología educativa, comprendiendo su aplicación bajo un enfoque

constructivista y de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). El objetivo final de esta unidad es capacitar al participante para la creación de una infografía interactiva.

- **Introducción:** Espacio de bienvenida donde se revisan los principios que sustentan la integración de plataformas virtuales en la enseñanza.
- **Fundamentación Teórica:** Se abordan conceptos clave del constructivismo, el rol del docente digital y la metodología ABP.
- **Material Bibliográfico:** Se incluye una lectura obligatoria en PDF sobre los fundamentos pedagógicos de las herramientas digitales y una sección de lecturas de tendencia con recursos actualizados sobre innovación educativa.
- **Foro de Reflexión:** Espacio de debate asincrónico bajo la premisa: *"¿Cuál es el mayor reto que enfrenta un docente al integrar recursos digitales a su clase?"*.
- **Actividad Evaluativa (Entregable 1):** Diseño de una Infografía Interactiva en Genially que evidencie información clara, interactividad y criterios de accesibilidad. Esta actividad tiene una ponderación del 20%.

Módulo: Creación de recursos digitales aplicados

En esta etapa se profundiza en el diseño técnico y pedagógico de recursos didácticos. El enfoque se centra en la aplicación de criterios de calidad, ética digital y accesibilidad. El producto acreditable es un cuestionario interactivo integrado directamente en el entorno virtual.

- **Recursos Audiovisuales:** Video tutorial sobre *"Cómo diseñar un recurso educativo de calidad"*.
- **Ética y Accesibilidad:** Lectura especializada y análisis de un caso práctico sobre los errores comunes en el diseño digital.

- **Debate Académico:** Foro de discusión sobre ética y accesibilidad, requiriendo la participación activa respondiendo y comentando la publicación de al menos dos compañeros.

- **Actividad Evaluativa (Entregable 2):** Configuración de un Quiz Interactivo (de 8 a 12 preguntas) utilizando la herramienta nativa de la plataforma (*Quizzes*). Esta actividad tiene una ponderación del 20%.

Módulo: Aprendizaje colaborativo y experiencias inmersivas

El módulo final está orientado a estrategias avanzadas, específicamente la gamificación y el trabajo colaborativo. Los docentes aprenderán a diseñar experiencias inmersivas, culminando con la elaboración de un *Escape Room* educativo.

- **Marco Teórico:** Lecturas y recursos web sobre los principios de la gamificación educativa.

- **Taller Práctico:** Tutorial paso a paso para la construcción de escenarios en la herramienta Genially.

- **Foro de Discusión:** Análisis colaborativo sobre cómo la gamificación fomenta la interacción entre docentes y estudiantes

- **Actividad Evaluativa (Entregable 3):** Diseño de un Escape Room Educativo que integre retos progresivos, uso de pistas, elementos multimedia y actividades de participación. Esta actividad tiene una ponderación del 20%.

Sistema de Evaluación y Ponderación

Para garantizar una evaluación integral, se ha establecido un esquema que valora tanto la producción individual como la participación colaborativa. La distribución de las calificaciones se configura de la siguiente manera:

- **Infografía Interactiva:** 20%
- **Quiz Interactivo:** 20%

- **Escape Room Educativo:** 20%
- **Participación en Foros:** 25%
- **Coevaluación (Revisión entre pares):** 15%

Estrategia de Acompañamiento Sincrónico

El curso contempla sesiones en tiempo real (vía Zoom) para reforzar contenidos y resolver dudas, dinamizadas mediante herramientas de participación activa:

- **Semana 1:** Abordaje de fundamentos y diseño de infografías. Se utilizará la herramienta *Mentimeter* para dinámicas de participación.
- **Semana 2:** Profundización en accesibilidad, ética y quiz interactivo. La sesión se centrará en el análisis de casos.
- **Semana 3:** Taller de gamificación y *Escape Room*. Se realizará una revisión colaborativa de los avances.

Banco de Recursos y Herramientas Alternativas (Plan B)

Con el fin de asegurar la continuidad pedagógica y ofrecer alternativas ante eventualidades técnicas, se ha estructurado un kit de herramientas digitales complementarias disponibles en la sección de recursos del curso:

- **Mentimeter:** Para la creación de nubes de palabras y sondeos.
- **Kahoot:** Para el refuerzo de conceptos mediante gamificación.
- **Padlet:** Para lluvias de ideas y muros interactivos.
- **Miro / Jamboard:** Pizarras digitales para el diseño colaborativo.
- **Flip:** Para la creación de video-reflexiones cortas.
- **YouTube:** Como repositorio de apoyo conceptual.

9 Estructura de la plataforma:

La plataforma de Canvas se estructuró de la siguiente manera el curso:

MÓDULO	CONTENIDO	PLATAFORMA
--------	-----------	------------

Bienvenida	Se presenta un video de 27 segundos en el que se da a conocer la finalidad del curso.	Se usó la plataforma de TIKTOK para realizar el video.
Módulo 1 – Fundamentos del uso pedagógico de recursos digitales.	1. En la introducción se presenta un video de 39 segundos explicando el módulo a desarrollar. 2. En la sección de fundamentos pedagógicos se cargó una infografía realizada en Gamma y adicional se adjunta una lectura en URL. 3. En el módulo de lecturas de tendencia se sube un documento de Dialnet. 4. En la sección de tareas se crea un foro y un entregable.	Se utiliza la plataforma de Render Forest para la creación del video. Se utiliza la plataforma de Gamma y se enlaza un documento de lectura. Documento pdf de Dialnet Foro y Entregable
Módulo 2 - Creación de recursos digitales aplicados	1. Introducción: se evidencia una presentación con la descripción general y objetivos del diseño de recursos didácticos digitales, aplicando criterios de calidad, accesibilidad y ética. 2. Video – “Cómo diseñar un recurso educativo de calidad” En este apartado se realizó un video con recomendaciones sobre el uso de recursos, teniendo en cuenta la importancia de ellos y su influencia dentro de la educación. 3. Lectura: Accesibilidad y ética digital En este apartado se tomó a consideración la revista científica multidisciplinar con el tema “La ética del docente en la era digital”. 4. Caso práctico - Breve análisis de errores comunes en el diseño digital. En este caso se	Para ello se hizo uso de la plataforma Genially. Para este video se utilizó la aplicación de Pippit y para su publicación se utilizó Youtube. Enlace URL. Se lo publicó dentro de la plataforma canvas.

	dio paso al análisis de cuáles son los errores más comunes dentro de la manipulación de diseños digitales. 5. Tareas: Para este apartado se tomó en consideración la realización de un foro y un entregable.	Foro y entregable.
Módulo 3 – Aprendizaje colaborativo y experiencias inmersivas	1. Introducción: se presenta un breve esquema sobre el enfoque colaborativo y la gamificación. 2. Lectura – Gamificación educativa. En esta sección se presentan dos lecturas de tendencia: la primera tiene como título: Gamificación en el aprendizaje significativo. Y la segunda, tiene como título: 30 herramientas de gamificación para clase que engancharan a tus alumnos. 3. Tutorial Escape Room en Genially. Para esta sección se utilizó una URL que enlaza a la aplicación de YouTube.	Para esta sección se utilizó la plataforma de Prezi. Se utilizó URL para realizar una conexión con la página en donde se encuentran las lecturas. Plataforma de YouTube

1. Calendario de Módulos y Actividades

Semanas	Fechas	Módulo / Actividad	Contenido / Acción	Entrega / Evaluación	Ponderación
1	3 – 9 feb	Módulo 1	Introducción, fundamentos pedagógicos, lectura obligatoria, lectura tendencia	Infografía interactiva (9 feb)	20%
1	7 feb	Sesión Zoom	Fundamentos + diseño de infografías (Mentimeter)	—	—

2	1	Módulo	Video,	Quiz	20%
	0 – 16 feb	2	accesibilidad y ética, caso práctico, debate	interactivo (16 feb)	
2	1	Sesión	Accesibilidad	—	—
	4 feb	Zoom	+ quiz interactivo		
3	1	Módulo	Gamificación,	Escap	20%
	7 – 23 feb	3	tutorial escape Room, foro	e Room (23 feb)	
3	2	Sesión	Gamificación	—	—
	1 feb	Zoom	+ escape Room		
4	2	Actividad transversal	Participación en foros	Suma a participación	20%
	4 feb – 2 mar				
5	3	Coevaluación	Revisión entre pares	Coevaluación	10%
	– 9 mar				
6	1	Plan B / Fortalecimiento	Kahoot, Padlet, Miro, Flip	—	—
	0 – 16 mar				
7	1	Retroalimentación	Devolución de avances	—	—
	7 – 23 mar				
8	2	Profundización	Video reflexiones Flip	—	—
	4 – 30 mar				
9	3	Foros finales	Reflexión integradora	—	—
	1 mar – 6 abr				
10	7	Revisión final	Ajustes de entregables	—	—
	– 13 abr				
11	1	Evaluación Final	Prueba de base estructurada	Evaluación	10%
	4 – 20 abr				
12	2	Consolidación	Carga de calificaciones	Calificaciones finales	100 %
	1 – 27 abr				

10 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

10.1 Conclusiones

A partir del análisis de los resultados obtenidos y en concordancia con los objetivos planteados al inicio de esta investigación, se exponen las siguientes conclusiones:

10.2 Conclusiones respecto a los Objetivos Específicos:

- **Sobre la responsabilidad social y ética:** Se determinó que la integración tecnológica en el aula no puede limitarse a la operatividad técnica. La elaboración del *Código Deontológico* y la *Guía de Buenas Prácticas* evidenció que establecer un marco normativo claro es un requisito indispensable para garantizar una convivencia digital sana. Se concluye que la competencia digital docente debe cimentarse transversalmente en principios éticos que aseguren la privacidad de datos, la inclusión y el respeto en las interacciones virtuales.
- **Sobre el diseño de materiales educativos digitales:** El desarrollo del curso interactivo mediante herramientas de autor (como IsEazy) demostró que el profesorado es capaz de trascender el rol de consumidor de contenidos para convertirse en creador de recursos didácticos contextualizados. Se validó que la producción de materiales propios, exportables bajo estándares como SCORM, no solo enriquece el repositorio institucional, sino que incrementa significativamente la autonomía didáctica y la pertinencia pedagógica de los contenidos impartidos a los estudiantes de bachillerato.
- **Sobre la capacitación en gestión de entornos virtuales:** La propuesta de formación híbrida para los 15 docentes del Liceo Policial Norte permitió confirmar que la brecha digital no se cierra únicamente con el acceso a herramientas, sino con una metodología de acompañamiento estructurado. Se concluye que la organización modular del curso (desde fundamentos hasta gamificación) es la estrategia más efectiva para garantizar que los docentes adopten Google Classroom como una plataforma integral de gestión del aprendizaje y no simplemente como un repositorio de archivos.

10.3 Conclusión respecto al Objetivo General:

El diseño del recurso pedagógico en Google Classroom logró articular exitosamente las tres dimensiones clave de la competencia digital: la ética, la técnica y la didáctica. La investigación permite concluir que la implementación de este ecosistema digital fortalece sustancialmente el perfil profesional del docente, dotándolo de las herramientas necesarias para integrar actividades innovadoras en su práctica educativa. El proyecto ha demostrado que, mediante una planificación instruccional rigurosa y contextualizada, es posible transformar la cultura educativa de la institución, alineándola con las exigencias de calidad e innovación del siglo XXI.

10.4 Recomendaciones

Con el propósito de garantizar la sostenibilidad y la mejora continua de la propuesta implementada en la Unidad Educativa Liceo Policial Norte, se plantean las siguientes recomendaciones operativas y estratégicas:

- **Institucionalización del Plan de Formación:** Se recomienda que la propuesta de capacitación docente no quede como un evento aislado, sino que se integre al Plan Operativo Anual (POA) de la institución. Se sugiere establecer ciclos de formación semestrales que permitan la actualización constante del profesorado frente a nuevas herramientas emergentes.
- **Creación de un Repositorio Colaborativo:** A partir de la experiencia en el diseño de materiales, se sugiere implementar un "Banco de Recursos Digitales" institucional en Google Drive. Este espacio permitiría centralizar y compartir los objetos de aprendizaje (infografías, quizzes, escape rooms) creados por los docentes, fomentando una cultura de trabajo colaborativo.
- **Actualización Dinámica del Código Ético:** Dado el avance vertiginoso de tecnologías como la Inteligencia Artificial, se recomienda revisar y

actualizar anualmente el Código Deontológico. Es vital incorporar lineamientos específicos sobre el uso ético de la IA generativa para mantener la integridad académica.

- **Escalabilidad del Proyecto:** Si bien esta intervención se enfocó en el nivel de bachillerato, se recomienda replicar el modelo metodológico en los niveles de Educación General Básica, adaptando los módulos a las necesidades de dichos docentes para garantizar una línea pedagógica coherente.

11 Referencias Bibliográficas

- Agila-Contreras, L., Torres-Quilca, C. & Figueroa, E. (2024). Capacitación docente para el uso de Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje, Ciudad de Ibarra. MQRInvestigación. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.1-25>
- Andrade Espín, E. (2023). IA y personalización educativa: evaluar su efectividad en adaptar contenidos para diversos estudiantes en la educación moderna: The influence of artificial intelligence on education personalization: analyzing its effectiveness in adapting educational content for all students. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(4), 621–630. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i4.1244>
- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google Classroom: Teachers' perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52–66. <https://doi.org/10.32936/pssj.v2i2.38>
- Bolívar, X., & Pérez-García, Y. (s. f.). El compromiso y la ética profesional en el acceso a la docencia. *Revista I.E.* <https://revistas.usc.gal/index.php/ie/article/view/8699/12326> revistas.usc.gal
- Cabero, J., Romero, R., Barroso, J., y Palacios, A. (2020c). Marcos de competencias digitales docentes y su adecuación al profesorado universitario y no universitario. (RECIE), pp137-158 4(2), 137-158. <https://doi.org/10.32541/recie.2020.v4i2>
- Cabero-Almenara, J., Gutiérrez-Castillo, J.-J., Palacios-Rodríguez, A., y Barroso-Osuna, J. (2020). Development of the Teacher Digital Competence Validation of DigCompEdu Check-In Questionnaire in the University Context of Andalusia (Spain). *Sustainability*, 12(15), 6094. <https://doi.org/10.3390/su12156094>
- Cabero-Almenara, J., y Palacios-Rodríguez, A. (2021). Digital competence of teachers: Self-assessment tools and research data. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4663-4682. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10492-2>.

- Castro, J. y Piña, J. (2021). La ética profesional de profesores de educación media superior: análisis de conductas cuestionables e inaceptables. *Diálogos sobre educación*, 23(12).
<https://doi.org/10.32870/dse.v0i23.710>
- Cifuentes-Faura, J. (2020). The use of Google Classroom in university education: Benefits and challenges. *Education in the Knowledge Society*, 21(1), 1-11.
<https://doi.org/10.14201/eks.23480>
- Coello, C. (2023). Herramienta digital Google Classroom en la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en noveno año de Educación General Básica. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(4), 83-98.
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i4.1200>
- Comisión Europea. (2019). The Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu). Publications Office of the European Union.
- Comisión Europea. (2020). Marco europeo para la competencia digital de los educadores: DigCompEdu. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Cusme López, D. P., & Meza Hormaza, J. (2024). Impacto de los entornos virtuales en el aprendizaje autónomo en Ecuador. *ENCRIPTAR*, 8(15).
<https://doi.org/10.56124/encriptar.v8i15.010>
- Formación ética del profesional y ética profesional del docente. (2019). *Revista Científica*, revista específica. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052019000300185&script=sci_arttext
- Gancino , B. Z., & Lagla Bonilla, A. M. (2021). La educación emocional en los entornos virtuales. Universidad Técnica de Cotopaxi.
- García, M., & Sánchez Hernández, D. C. (2023). Desarrollo de competencias digitales docentes mediante entornos virtuales: una revisión sistemática. *Apertura*.

- <https://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/2489/1712>
udgvirtual.udg.mx
- Guerrero, F. (2023). Importancia de los entornos virtuales en el desarrollo de la educación virtual. *Caminos de Investigación*, 4(2), 13–27. <https://doi.org/10.59773/ci.v4i2.62>
- Henderson et al. (2024). Digital rights and responsibility in education: A scoping review. Panorama de 54 estudios sobre privacidad, seguridad, y responsabilidad en EdTech. <https://repositorio.utc.edu.ec/items/0cc5ff84-d249-42e0-9cb9-3926f28144fd>
repositorio.utc.edu.ec
- Jara, P. & Aguayo, A. (2021). Google Classroom y mejora de competencias digitales en docentes de Centros Técnicos de Trujillo. *Revista Científica SEARCHINGde Ciencias Humanas y Sociales*. <https://doi.org/10.46363/searching.v5i2.7>
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70. <https://citejournal.org/volume-9/issue-1-09/general/what-is-technological-pedagogicalcontent-knowledge>
- Mamani, F., & Huamaní, A. (2021). Herramientas digitales para entornos educativos virtuales. *Revista facultad de derecho y ciencia política*, 19(27). <http://209.45.49.25/ojs/index.php/LEX/article/view/2265>
- Mayorga, M., Martínez, S., Cosquillo, J., & Altamirano, R. (2025). El uso de plataformas de aprendizaje online: ventajas y desafíos para los Docentes. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1-2), 369-388, <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.3071>
- McGreal, R. (2017). Special report on the role of open educational resources in supporting the Sustainable Development Goals. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18(7), 292–305. <https://doi.org/10.19173/irrodL.v18i7.3541>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Plan Nacional de Educación Digital 2022-2025.

Quito: Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). Lineamientos generales para el uso de

plataformas digitales y otros medios de apoyo educativo como la franja Educa.

[https://recursos.educacion.gob.ec/wp-](https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/REDA/AED/LineamientosTecnopedagogicosUsoPlataformas.pdf)

[content/uploads/REDA/AED/LineamientosTecnopedagogicosUsoPlataformas.pdf](https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/REDA/AED/LineamientosTecnopedagogicosUsoPlataformas.pdf)

Ministerio de Educación. (2017). Código de Ética del Ministerio de Educación del Ecuador.

[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/10/Acuerdo-No-0455-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/10/Acuerdo-No-0455-12-CODIGO-DE-ETICA-ME_05-12-2017.pdf)

[12-CODIGO-DE-ETICA-ME_05-12-2017.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/10/Acuerdo-No-0455-12-CODIGO-DE-ETICA-ME_05-12-2017.pdf) Ministerio de Educación

Monges, M., & Jiménez, V. (2020). Seguridad de la Información en aulas virtuales. Revista

Paraguaya de Educación a Distancia (REPED), 1(2), 20–28. Recuperado de

<https://revistascientificas.una.py/index.php/REPED/article/view/2200>
[evistascientificas.una.py](https://revistascientificas.una.py)

Papert, S. (1993). Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas (2nd ed.). Basic Books

Saeed Al-Marooif, R., Alhumaid, K., y Salloum, S. (2021). The Continuous Intention to Use

E-Learning, from Two Different Perspectives. Education Sciences, 11(1), 6.

<https://doi.org/10.3390/educsci11010006>

Salas, C., Valero, E., y Pere, H. (2024). Estrategias pedagógicas innovadoras para potenciar la

enseñanza de emprendimiento en entornos digitales. *Código Científico Revista de*

Investigación, 5(1), 525-550. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/394>

UNESCO (2021). Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence. Principios de

derechos humanos, transparencia, justicia y supervisión humana.

UNESCO. (2021). Transforming education: Digital learning and capacity building. United

Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.