



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

TEMA:

LA PLATAFORMA GOOGLE MEET COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL
APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
INTERNACIONAL LICEO IBEROAMERICANO.

AUTORA:

MSc. Berrones Yaulema Laura Pilar

Tutora:

Ph.D. Zúñiga García Ximena Janneth

Riobamba

2023

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en **EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA** con el tema: **LA PLATAFORMA GOOGLE MEET COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERNACIONAL “LICEO IBEROAMERICANO”** ha sido elaborado por Laura Pilar Berrones Yaulema, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutora, por lo que certifico que se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad

Riobamba, abril del 2023

.....

Ph.D. Ximena Zúñiga

TUTORA

CERTIFICACIÓN DE LOS MIEMBROS DE TRIBUNAL

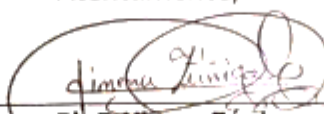
Rlobamba, 3 de mayo de 2023

ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de Tutora del Proyecto de Investigación designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el mismo, el cual se denomina **“La plataforma Google Meet como recurso didáctico en el aprendizaje de la Historia en estudiantes de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano”**, dentro de la línea de investigación de **TICS EN LA EDUCACIÓN**, presentado por la maestrante **Berrones Yaulema Laura Pilar** portador de la CI. 0604312603, del programa de **Maestría en Educación, Mención Tecnología e Innovación Educativa**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,



Ph.D Ximen Zúñiga

**TUTORA DEL
PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

Riobamba, 2 de mayo de 2023

ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado **"La plataforma Google Meet como recurso didáctico en el aprendizaje de la Historia en estudiantes de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano"**, dentro de la línea de investigación de **TICS EN LA EDUCACIÓN**, presentado por la maestrante **Berrones Yaulema Laura Pilar** portador de la CI. 0604312603, del programa de **Maestría en Educación, Mención Tecnología e Innovación Educativa**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,



Xavier Soria Poma
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Riobamba, 2 de mayo de 2023

ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado "**LA PLATAFORMA GOOGLE MEET COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERNACIONAL LICEO IBEROAMERICANO**", dentro de la línea de investigación de **TICS EN LA EDUCACIÓN**, presentado por el maestrante **Berrones Yaulema Laura Pilar**, portador de la CI. 0604312603, del programa de **Maestría en Educación, Mención Tecnología e Innovación Educativa**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,



Mgs. Leonardo Ayavaca
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Laura Pilar Berrones Yaulema, con C.I 0604312603 declaro que soy responsable de las ideas, procesos, resultados y conclusiones a las que se ha llegado en este proyecto de investigación, donde se han citado las fuentes correspondientes, y que el patrimonio intelectual generado por la misma pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Laura Pilar Berrones Yaulema

0604312603

AGRADECIMIENTO

Dios fuente de amor y bondad, merece mi agradecimiento en primer lugar por haberme concedido la dicha de gozar de buena salud, para alcanzar los objetivos que me he propuesto, ya que con su bendición diaria me he sentido fortalecida para salir adelante. Agradezco infinitamente a mi madre María quien es el dínamo en mi vida, este logro es nuestro, gracias por el apoyo incondicional durante toda mi vida. Agradezco también con mucho cariño a la MSc. Ximena Zúñiga quien con su sabiduría y paciencia ha sabido guiarme en la realización de esta investigación. A las autoridades de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano por permitirme la ejecución de este proyecto.

Laura Berrones

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado en primer lugar a Dios por las bendiciones diarias otorgadas, por los dones ofrecidos para mi desarrollo integral, por mostrarme parte de él en la tierra con la bendición de la mejor madre del mundo a quien dedico también este trabajo a la vez que extendiendo un efusivo agradecimiento por tanto apoyo.

Laura Berrones

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	19
CAPÍTULO I. MARCO REFERENCIAL	22
1.1. Situación problemática	22
1.1.1. Formulación del problema	24
1.1.2. Preguntas científicas de investigación	24
1.2. Justificación	24
1.3. Objetivos.....	26
1.3.1. Objetivo General.....	26
1.3.2. Objetivos Específicos	26
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	27
2.1. Antecedentes.....	27
2.2. Fundamentación Pedagógica	31
2.3. Fundamentación Legal	32
2.4. Fundamentación Tecnológica.....	33
2.5. Fundamentación Teórica	35
2.5.1. Tecnologías de la información y comunicación	35
2.5.1.1 Las TICS en la educación.....	36
2.5.1.2. Impacto de las TICS en el siglo XXI.....	37
2.5.1.3. Las TICS y su aporte en la educación	38
2.5.1.4. Las aplicaciones de videoconferencias.....	39
2.5.2. Google Meet	40
2.5.2.1. Historia de Google Meet	40
2.5.2.2. Conceptualizaciones	42
2.5.2.3. Importancia de Google Meet en la educación	42
2.5.2.4. Características de Google Meet.....	43
2.5.2.5. Utilidad de Google Meet	45
2.5.2.6. El boom de Google Meet.....	47
2.5.2.7. Aprendizaje colaborativo con Google Meet.....	48
2.5.3. Recursos didácticos	52
2.5.3.1. Conceptualización	52
2.5.3.2. Funciones de los recursos didácticos.....	53
2.5.3.3. Recursos didácticos digitales.....	54

2.5.3.4. Importancia de los recursos didácticos	55
2.5.3.5. Clasificación de los recursos didácticos	56
2.5.3.6. Ventajas del uso de recursos didácticos	57
2.5.4. Aprendizaje de la Historia	57
2.5.4.1. El valor formativo de la historia	57
2.5.4.2. El docente y la enseñanza de la Historia	58
2.5.4.3. Características de la Historia	59
2.5.4.4. La Historia como ciencia social.....	60
2.5.4.5. La importancia de aprender Historia	60
2.5.4.6. Estrategias didácticas para el aprendizaje de la Historia	61
2.5.4.7. Enfoque de la asignatura de Historia	62
2.5.4.8. Habilidades pedagógicas para la enseñanza de la Historia.....	63
2.5.4.9. Contribución de la asignatura de Historia a los objetivos generales del área de Ciencias Sociales	64
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	65
3.1. Enfoque.....	65
3.2. Diseño.....	65
3.3. Tipos de Investigación.....	66
3.3.1. Por el nivel o alcance.....	66
3.3.2. Por el objetivo.....	67
3.3.3. Por el lugar	67
3.4. Población y Muestra	68
3.5. Técnicas e Instrumentos para recolección de Información.....	69
3.6. Técnicas para análisis y procesamiento de la información.....	71
3.7. Validez y confiabilidad de los instrumentos	71
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE DATOS	73
4.1. Análisis e Interpretación de Datos	73
4.1.1. Dimensión 1: Perfil de uso de Google Meet.....	73
4.1.2. Dimensión 2: Facilidad de uso percibida.....	77
4.1.3. Dimensión 3: Disfrute percibido	83
4.1.4. Dimensión 4: Utilidad percibida.....	91
4.1.5. Dimensión 5: Actitud de uso	103
4.1.6. Dimensión 6: Intención de uso.....	107

4.1.7. Dimensión 7: Institución	115
4.1.8. Dimensión 8: Pedagogía.....	129
4.1.9. Dimensión 9: Tecnología.....	139
4.1.10. Dimensión 10: Contexto.....	153
CAPITULO V. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.....	159
5.1. Tema de la Propuesta.....	159
5.2. Presentación.....	159
5.3. Objetivos.....	160
5.3.1. Objetivo General:	160
5.3.2. Objetivos Específicos:	160
5.4. Fundamentación	160
5.5. Desarrollo de la propuesta didáctica	161
5.5.1. Criterios para proponer un manual sobre el uso de Google Meet	161
5.5.2. Importancia del uso de Google Meet como estrategia didáctica en Historia	163
5.5.3. Contenidos	164
CAPITULO VI.....	148
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	167
ANEXOS	178

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	69
Tabla 2. Validación de Expertos.....	72
Tabla 3. Utilización de Google Meet	73
Tabla 4. Uso de Google Meet en la actualidad.....	75
Tabla 5. Usabilidad de Google Meet	77
Tabla 6. Problemas en el uso de Google Meet en la virtualidad	79
Tabla 7. Interfaz de Google Meet en el aprendizaje de la Historia	81
Tabla 8. Google Meet como recurso para la enseñanza virtual.....	83
Tabla 9. Google Meet en la asignatura de Historia	85
Tabla 10. Gusto hacia el uso de Google Meet en la asignatura de Historia	87
Tabla 11. Satisfacción en el uso de Google Meet.....	89
Tabla 12. Utilidad de Google Meet en el curso de Historia	91
Tabla 13. Google Meet y su ayuda en la comprensión de la Historia	93
Tabla 14. Uso de Google Meet y enseñanza virtual de la Historia	95
Tabla 15. Google Meet y su ayuda en el rendimiento en Historia	97
Tabla 16. Google Meet y la interacción con los compañeros.....	99
Tabla 17. Google Meet y el contacto con el profesorado	101
Tabla 18. Aprendizaje interesante en Historia con Google Meet.....	103
Tabla 19. Uso de Google Meet para la asignatura de Historia en situaciones especiales .	105
Tabla 20. Uso de Google Meet en la enseñanza presencial.....	107
Tabla 21. Uso de Google Meet para el contacto entre compañeros	109
Tabla 22. Uso de Google Meet para el contacto con el profesorado.....	111
Tabla 23. Uso de Google Meet en el desempeño profesional	113
Tabla 24. Infraestructura de la institución	115
Tabla 25. Capacidad docente para el servicio a distancia	117
Tabla 26. Tecnologías para el aprendizaje de Historia.....	119
Tabla 27. Acceso a computadoras	121
Tabla 28. Acceso a internet	123
Tabla 29. Dotación de internet	125
Tabla 30. Habilidades pedagógicas de los docentes.....	127
Tabla 31. Disponibilidad de biblioteca virtual	129
Tabla 32. Laboratorio virtual de Historia	131

Tabla 33. Objetivos del curso de Historia	133
Tabla 34. Metodología del curso de Historia	135
Tabla 35. Actividades en grupo para Historia	137
Tabla 36. Contenido virtual para el curso de Historia.....	139
Tabla 37. Accesibilidad docente en el desarrollo de la Historia	141
Tabla 38. Facilidad de descarga de páginas sobre Historia.....	143
Tabla 39. Acceso a impresora.....	145
Tabla 40. Tecnología en clases virtuales del curso de Historia.....	147
Tabla 41. Uso de tiempo para el curso de Historia.....	149
Tabla 42. Velocidad del internet	151
Tabla 43. Costeo de gastos de estudios	153
Tabla 44. Clases de Historia modalidad virtual.....	155
Tabla 45. Motivación hacia las clases de Historia.....	157
Tabla 46. Contenidos del manual de uso de la plataforma Google Meet.....	164

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1. Utilidad de Google Meet **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 2. Utilización de Google Meet **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 3. Uso de Google Meet en la actualidad **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 4. Usabilidad de Google Meet..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 7. Google Meet como recurso para la enseñanza virtual **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 8. Google Meet en la asignatura de Historia **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 9. Gusto hacia el uso de Google Meet en la asignatura de Historia..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 10. Satisfacción en el uso de Google Meet **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 11. Utilidad de Google Meet en el curso de Historia..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 14. Google Meet y su ayuda en el rendimiento en Historia **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 15. Google Meet y la interacción con los compañeros **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 16. Google Meet y el contacto con el profesorado .. **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 20. Uso de Google Meet para el contacto entre compañeros... **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 21. Uso de Google Meet para el contacto con el profesorado . **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 22. Uso de Google Meet en el desempeño profesional **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 23. Infraestructura de la institución..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 24. Capacidad docente para el servicio a distancia .. **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 25. Tecnologías para el aprendizaje de Historia **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 26. Acceso a computadoras..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 28. Dotación de internet **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 29. Habilidades pedagógicas de los docentes **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 30. Disponibilidad de biblioteca virtual **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 31. Laboratorio virtual de Historia..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 32. Objetivos del curso de Historia **¡Error! Marcador no definido.**

- Figura 33. Metodología del curso de Historia **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 34. Actividades en grupo para Historia..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 36. Accesibilidad docente a la herramienta virtual .. **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 37. Facilidad de descarga de páginas sobre Historia **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 38. Acceso a impresora **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 39. Tecnología en clases virtuales del curso de Historia **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 40. Uso de tiempo para el curso de Historia **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 41. Velocidad del internet **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 42. Costeo de gastos de estudios **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 43. Clases de Historia modalidad virtual **¡Error! Marcador no definido.**
- Figura 44. Motivación hacia las clases de Historia **¡Error! Marcador no definido.**

RESUMEN

La implementación de estrategias didácticas basadas en el uso de la tecnología en educación es imprescindible debido a que permite la creación de ambientes de educativos más dinámicos, flexibles y accesibles para los estudiantes, el objetivo de esta investigación es proponer la utilización de la plataforma Google Meet como recurso didáctico en los procesos de aprendizaje de la asignatura de Historia en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Internacional “Liceo Iberoamericano”. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental porque no se manipularon las variables mencionadas propuestas en el tema de investigación, de alcance diagnóstico, descriptivo, y según el objetivo de la investigación es de carácter propositiva, fue un estudio de campo porque el instrumento fue aplicado en la institución educativa, de acuerdo con su tipo es un modelo transversal. Para una adecuada confiabilidad en la información recopilada, se realizó la validación del instrumento de investigación que constó de una encuesta validada por expertos en el área, obteniendo el resultado de “Excelente”.

Esta investigación se realizó con una población de 63 estudiantes del bachillerato a quienes después de aplicar el instrumento con una escala de Likert, se obtuvieron los datos los cuales fueron analizados e interpretados concluyéndose que los alumnos poseen un dominio medio en cuanto al conocimiento y utilización de la plataforma Google Meet como recurso educativo para el aprendizaje de la Historia, por lo que se sugiere su uso e implementación en el proceso educativo, para lo cual se propone una guía didáctica dirigida a estudiantes y docentes sobre el uso de esta herramienta digital porque ofrece una amplia gama de beneficios a la educación.

Palabras clave: Estrategias didácticas, Educación, Google Meet, Historia

ABSTRACT

The implementation of didactic strategies based on the use of technology in education is essential because it allows the creation of more dynamic, flexible and accessible educational environments for students, the objective of this research is to propose the use of the Google Meet platform. as a didactic resource in the learning processes of the History subject in high school students of the International Educational Unit "Liceo Iberoamericano". The research had a quantitative approach, with a non-experimental design, diagnostic, descriptive in scope, and according to the objective of the research, it is proactive in nature, it was a field study, according to its type it is a cross-sectional model. For adequate reliability in the information collected, the validation of the research instrument was carried out, which consisted of a survey validated by experts in the area, obtaining the result of "Excellent".

This investigation was carried out with a population of 63 high school students to whom, after applying the instrument with a Likert scale, the data was obtained, which was analyzed and interpreted, concluding that the students have a medium level of knowledge and use of the Google Meet platform as an educational resource for learning History, for which its use and implementation in the educational process is suggested, for which a didactic guide is proposed for students and teachers on the use of this digital tool because it offers a wide range of benefits to education.

Keywords: Didactic strategies, Education, Google Meet, History.

INTRODUCCIÓN

Aunque han estado ahí por años, la pandemia despertó un profundo interés por los servicios digitales como algunas aplicaciones utilizadas para satisfacer diversas necesidades. En los últimos tiempos los usuarios de estas plataformas han ido creciendo de manera acelerada, siendo múltiples las motivaciones que desencadenaron que ahora sean parte de nuestro día a día. El caso de la educación es particular la tecnología y sus bondades constituyeron espacio para mantenerse conectados en medio de la pandemia de COVID-19. Esta investigación está motivada a dar a conocer la plataforma Google Meet como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia.

Se pretende brindar información a la sociedad en general, pero en particular al sector educativo, ya que nos encontramos en la era de la globalización y la tecnología de la información y comunicación teniendo a nuestra disposición herramientas versátiles que han permitido continuar con las actividades cotidianas, pero desde la virtualidad, la aplicación Google Meet y sus diversas herramientas integradas a ella ofrecen al entorno educativo hacer de la enseñanza de la Historia un proceso dinámico y diferente, desvinculando el estereotipo que menciona que esta asignatura es “aburrida”

Los estudiantes serán los beneficiarios directos de esta investigación ya que este grupo constituye el dinamismo de la educación, el otro grupo beneficiado serán los docentes debido a que “La tecnología puede proporcionar oportunidades para el aprendizaje personalizado y la enseñanza adaptativa, lo que permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y de acuerdo con sus necesidades individuales" (Means et al., 2010, p. 5). El manual que pretendemos realizar, podrá servir para conocer y aprender sobre las múltiples herramientas que son fáciles de llevar a cabo en esta plataforma, motivando de esta manera al docente de Historia a

implementarla en sus jornadas, entre algunas ventajas, está su sencillez; solidez, que garantiza la continuidad; trabajo integrado y experiencia de los usuarios.

Mediante esta investigación se pretende socializar a los docentes las ventajas que brinda la plataforma Google Meet en el aprendizaje de la Historia, mediante el manual para la utilización de esta herramienta digital, el desarrollo de la tecnología en la actualidad nos incentiva a la constante capacitación y aprendizaje de nuevas teorías útiles en el proceso de enseñanza aprendizaje con esto se desea también motivar a los personajes administrativos y dirigentes en general de las unidades educativas a crear talleres para el uso de este recurso, pudiendo hacer uso de la guía que se va a poner a disposición, en cuanto a la asignatura de Historia confiamos en que el aprendizaje se transforme dejando a un lado el tradicionalismo típico e invitando al uso de nuevas estrategias digitales, tanto docentes como estudiantes deben estar a la vanguardia de la evolución de la tecnología y su adecuado uso en la educación.

La investigación se estructura en seis capítulos establecidos así:

Capítulo I. Problematización: En esta sección se propone la situación problemática encontrada, se realiza la formulación del problema, además de las preguntas de investigación, la justificación y se propone objetivos generales y específicos.

Capítulo II. Marco Teórico: En este apartado se analiza y contrasta el conjunto de investigaciones, teorías y conceptos útiles sobre el tema propuesto. Contiene los antecedentes, las bases teóricas y los conceptos que son claves para nuestro trabajo.

Capítulo III. Diseño Metodológico: Aquí se especifica las características metodológicas de la investigación como son: enfoque de la investigación, el diseño y tipo,

métodos, las técnicas y los instrumentos utilizados para la recolección de los datos, análisis e interpretación de resultados; la población y muestra.

Capítulo IV. Análisis de los datos: Análisis de los resultados obtenidos tras la aplicación del cuestionario a los estudiantes, el cual consta de 43 preguntas, especificando para cada una de ellas una tabla y figura para mejorar la comprensión y así poder emitir las conclusiones y recomendaciones oportunas, Así como los lineamientos alternativos en el que consta la propuesta de la presente investigación.

Capítulo V. Lineamientos alternativos: Aquí se especifica la propuesta de solución al problema encontrado en un principio, como fue la elaboración del manual para la utilización de la plataforma Google Meet en el aprendizaje de la Historia como herramienta tecnológica para mejorar el aprendizaje de esta asignatura.

Capítulo VI. Conclusiones y recomendaciones: Por último, se proponen las conclusiones con las respectivas recomendaciones que se obtuvieron posterior a todo el proceso investigativo. Anexos. Se plasman aquí: los instrumentos utilizados para la recolección de datos, las fichas de validación de los instrumentos por parte del juicio de expertos además de los oficios con la autorización para la ejecución de la investigación en la institución educativa, así como la entrevista a los docentes.

CAPÍTULO I. MARCO REFERENCIAL

1.1. Situación problemática

Con el desarrollo acelerado de la tecnología en el último siglo las herramientas web han ido cobrando relevancia a nivel mundial, las diversas plataformas digitales brindan un sin número de servicios a la sociedad, y es que en realidad la actualidad nos exige estar a la vanguardia y de manera imprescindible conocer la funcionalidad de ellas, las aplicaciones han sido herramientas que han simplificado recursos y han brindado enormes ventajas ya que integran características novedosas en su diseño además responden a las necesidades imperantes de los individuos en plena era digital.

Según lo expuesto antes, la globalización ha dotado al mundo de amplias herramientas tecnológicas, sin embargo, el desconocimiento sobre esta situación ha impedido su uso e implementación. A veces diversas situaciones ajenas a nuestra voluntad nos enrumban a modificar hábitos y descubrir aspectos completamente nuevos con los cuales se presenta la necesidad de relacionarnos, ese fue el caso de la pandemia de COVID -19, que dio un giro inesperado en todos los aspectos de la sociedad.

Uno de los más importantes fue la educación ya que motivó al confinamiento obligatorio de la población en general, tornándose imprescindible la implementación de recursos digitales que favorezcan el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje necesario para progreso de la sociedad, la educación no puede paralizarse En un estudio realizado por Oosterhoff y Palmer (2020), se examinó cómo los adolescentes estaban utilizando la tecnología de videoconferencia durante la pandemia. “Los autores encontraron que Google Meet era una de las plataformas más utilizadas para las reuniones escolares virtuales”.

Google Meet es una plataforma de videoconferencia que permite la intercomunicación simultánea entre varias personas en diferentes lugares, cuenta con herramientas proactivas ideales para el uso en la educación garantizando buenas experiencias no sólo de audio y video sino diversos contenidos como presentación de la pantalla, uso de la pizarra, implementación de fondos interactivos, compartir recursos digitales etc. Estos recursos en áreas como la Historia constituyen instrumentos óptimos para continuar con la enseñanza desde la virtualidad, es menester destacar también que las nuevas generaciones están familiarizadas con la web y el internet.

En el Ecuador la educación se tornó netamente virtual, por lo que las diferentes áreas del currículo educativo pretendían escoger las mejores herramientas para cumplir los objetivos propuestos y alcanzar a desarrollar las destrezas y habilidades de los estudiantes de una manera satisfactoria, la Historia es una disciplina netamente teórica y su estudio es necesario para conocer los acontecimientos nacionales, locales y mundiales que han ocurrido a través del tiempo, y su objetivo es propiciar el análisis crítico y reflexivo.

La Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano, de sostenimiento particular es una institución educativa que al igual que las demás tuvo que regirse a los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación, los cuales establecían la virtualidad como herramienta principal para dar continuidad a la educación, el uso de Google Meet aportó de sobremanera esta transición, de los procesos educativos en el aula la teleeducación incentivando al actor principal de la educación a una participación constante, activa y cooperativa.

1.1.1. Formulación del problema

¿Cómo la utilización de la plataforma Google Meet como recurso didáctico favorece a los procesos de aprendizaje de la asignatura de Historia en los estudiantes de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano?

1.1.2. Preguntas científicas de investigación

¿Qué nivel de dominio poseen los estudiantes de bachillerato en el uso de la plataforma Google Meet?

¿Por qué es importante el aporte bibliográfico para la construcción de las bases teóricas y como sustento para el diseño de un Manual de uso de Google Meet?

¿Cómo el diseño de un manual de uso facilita la utilización de la plataforma Google Meet en el aprendizaje de la Historia?

1.2. Justificación

La importancia de esta investigación radica fundamentalmente en el afán de motivar e incentivar a la implementación de la aplicación Google Meet como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia, de acuerdo al giro que tuvo debido al uso generalizado de estas herramientas digitales, por parte de los estudiantes, docentes y participantes en general del proceso educativo, a partir de la pandemia de COVID -19, ahora su aplicación se puede extender más allá del aspecto de una situación sanitaria de confinamiento.

Por lo tanto, es relevante porque se pretende brindar una guía que muestre detalladamente las actividades y recursos que se pueden generar con la plataforma de videoconferencia Google Meet, ya que la globalización y la tecnología en la actualidad han invadido todos los espacios y la educación no es la excepción, al contrario, la educación debe

estar presta a combinar técnicas modernas e innovadoras con el campo del saber por ello esperamos que esta guía sienta una base sólida al momento de decidir que plataformas de videoconferencias usar de acuerdo a las diversas necesidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia, considerando que esta investigación integra aspectos relevantes desde el tiempo de confinamiento hasta la actualidad con nuevas perspectivas de uso.

En la actualidad la educación y la tecnología están estrechamente relacionados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por tal motivo, las asignaturas requieren la implementación de herramientas digitales, y la Historia no es la excepción, al contrario se debe eliminar el viejo paradigma que dice que esta ciencia sociales es aburrida y meramente teórica, esto nos lleva a pensar en que esta teoría se fundamentó con bases de tiempos remotos en donde la tecnología y la ciencia era escasa pero el mundo evoluciona y con el ámbitos de toda índole por lo que el salón de clase ya no constituye el único lugar dónde el docente puede compartir la información, ahora las herramientas digitales brindan una comunicación en vivo, y participativa, sin necesidad de un encuentro directo.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Proponer la utilización de la plataforma Google Meet como recurso didáctico en los procesos de aprendizaje de la asignatura de Historia en los estudiantes de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de dominio que poseen los estudiantes de segundo de bachillerato en el uso de la plataforma Google Meet.
- Analizar las bases teóricas y científicas que sustentan la utilización de la plataforma Google Meet como recurso didáctico en el aprendizaje de la Historia.
- Desarrollar un manual para la utilización de la plataforma Google Meet en el aprendizaje de la Historia.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Revisando la información bibliográfica se evidencia la existencia de trabajos con características parecidas al tema de investigación propuesto, entre ellos están:

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Una investigación destacable se suscitó en Lima, Perú la autora Ramírez (2021), en su estudio de Tesis de maestría denominada “ USO DEL GOOGLE MEET Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES, 2020” tuvo como objetivo determinar la relación entre uso del Google Meet y el proceso de aprendizaje de inglés en estudiantes de la Universidad de Ciencias y Humanidades, 2020; se realizó una investigación correlacional de tipo descriptivo, pues su finalidad principal fue medir y describir la relación entre el uso del Google Meet y el proceso de aprendizaje. El diseño es no experimental, porque la investigadora no manipuló deliberadamente las variables y sólo observó los fenómenos en su ambiente natural. En este estudio la población está constituida por 43 estudiantes, todos siguiendo el curso de Historia de la carrera profesional de administración de la Universidad de Ciencias y Humanidades durante el año 2020. Además, para este estudio se ha tenido acceso a toda la población, motivo por el cual, no se ha seleccionado ninguna muestra, por lo que no hay muestreo ya que se ha trabajado con el 100% de la población, es decir el estudio ha sido censal “los resultados definieron que, el uso de la plataforma de Google Meet ha sido una de las más empleadas por el docente en cuanto a comunicación audiovisual síncrona” (Ramírez, 2021, p.10).

En Arequipa Perú también Gamio (2021) realizó una investigación denominada “LA PLATAFORMA MEET EN EL APRENDIZAJE DEL CURSO DE HISTORIA EN ESTUDIANTES DEL 1ER AÑO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA” teniendo como objetivo Establecer la relación de la plataforma Google Meet con el aprendizaje del curso de historia en estudiantes del 1er año de secundaria de una institución pública. De tipo cualitativa y el análisis bibliográfico documental. El método que el investigador utilizó para este trabajo es el método científico, con un nivel aplicado de enfoque cuantitativo es de tipo descriptivo correlacional, el diseño de investigación es no experimental. La población de estudio está compuesta por 51 estudiantes matriculados en el año 2021, considerando que la población es pequeña no se calculó una muestra por lo tanto la investigación de acuerdo de la población de estudio fue de tipo censal, no muestral. La investigación concluyó con el resultado de que un mejor aprendizaje se realiza con nuevas estrategias, utilizando diferentes herramientas tecnológicas para el aprendizaje del curso de historia. Los beneficios son que los estudiantes estarán mucho más concentrados en los temas, tendrán confianza a participar, dialogar, expresar sus ideas y conocimientos ya que la clase será dinámica, donde los estudiantes serán los principales beneficiados.

De acuerdo con lo anterior Coronado (2021) en Chimbote Perú, muestran su investigación titulada “LA EDUCACIÓN VIRTUAL EMPLEANDO EL GOOGLE MEET Y EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIANTES DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSE CARLOS MARIATEGUI, DISTRITO CAPACHICA – AÑO 2021” su objetivo fue determinar la relación entre educación virtual empleando Google Meet y el logro de aprendizajes en el área de ciencias sociales en la institución educativa secundaria José Carlos Mariátegui, distrito Capachica – año

2021. Es de tipo descriptivo ya que muestra una realidad e intenta describirla en un momento apropiado. La población estuvo conformada por estudiantes de la institución educativa secundaria José Carlos Mariátegui de la capital del distrito de Capachica, jóvenes y señoritas, todos ellos estudiantes del nivel de educación secundaria de la 43 Educación Básica Regular, comprendidos entre las edades de 12 a 17 años de edad, todos ellos matriculados entre el primer a quinto grados del nivel secundario. Concluye que es imprescindible implementar capacitaciones, sobre plataformas virtuales, herramientas que permiten tener un mejor proceso educativo y los beneficios que acontecen tras optar por esta modalidad, que en el caso de la Carrera Ciencias de la Educación sería una modalidad semipresencial, este estudio se diferencia de la presente investigación porque propone a Google Meet como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia, y para ello se realizó el manual de uso de la misma, mientras que la propuesta de Cornado, se basa en el logro de los aprendizajes con esta plataforma virtual.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Los autores Cedeño et al. (2020) investigaron el tema titulado “CLASSROOM Y GOOGLE MEET, COMO HERRAMIENTAS PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE” que tuvo como objetivo promover el uso de las aplicaciones Classroom y Meet Google para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas del país fiscal como particulares. Se utilizó la metodología cualitativa y el análisis bibliográfico documental. Finalmente se presenta el uso de las aplicaciones innovadoras como una opción gratuita y de fácil manejo para quienes no pueden acceder al canal virtual efectuado por las autoridades educativas.

En Milagro – Ecuador Caicedo (2021) en su tema de investigación titulado “LA VIDEOCONFERENCIA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y SU INFLUENCIA EN

EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR PADRE DANIEL DIEZ GARCÍA EN EL PERIODO LECTIVO 2020 – 2021”, mencionan que a raíz de la pandemia por COVID – 19, las diferentes instituciones y ministerios del Ecuador, empezaron a funcionar brindando un servicio virtual; este cambio también se lo llevó a cabo a nivel educativo en todos sus niveles, adoptando entre las medidas la videoconferencia para llevar a cabo la enseñanza. Por tal motivo, analizaron la influencia de la videoconferencia como herramienta educativa en el aprendizaje de los estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Padre Daniel Diez. Para ello se realizó un estudio descriptivo- correlacional, empleando la encuesta como técnica principal de recolección de información y fuentes bibliográficas. Los resultados evidenciaron que, a pesar de las dificultades propias de la nueva forma de enseñanza, existe satisfacción laboral en los docentes.

Considerando lo anterior Acosta (2021) en su trabajo de investigación titulado: “EVALUACIÓN DE LA USABILIDAD DE LAS APLICACIONES ZOOM, MICROSOFT TEAMS Y GOOGLE MEET COMO SOPORTE A LAS CLASES VIRTUALES DURANTE LA PANDEMIA COVID.19”, realizó un caso de estudio en la Escuela Fiscal #454 Edison Mendoza Enríquez de la ciudad de Guayaquil. El desarrollo de este proyecto fue enfocado a analizar la usabilidad de las plataformas virtuales de conferencias mediante la adaptación del modelo QUIM que evalúa factores y criterios de usabilidad en la experiencia del uso de sistemas, con el fin de medir la relevancia a el ambiente de uso y amigabilidad de las aplicaciones. Las plataformas virtuales que evaluaron fueron GOOGLE MEET, ZOOM y TEAMS, aplicaciones utilizadas en la pandemia.

2.2. Fundamentación Pedagógica

Las herramientas virtuales son sistemas de software que permiten a los usuarios colaborar, comunicarse y compartir información de forma remota. Estas herramientas se han vuelto cada vez más populares en la era digital, y su uso se ha extendido a muchos campos, incluyendo la educación, los negocios, la investigación y la comunicación. La fundamentación teórica del uso de herramientas virtuales se basa en varias teorías y enfoques pedagógicos que han surgido en los últimos años.

En este sentido Casamayor et al. (2010) afirma que el aprendizaje colaborativo de Vygotsky permite a los estudiantes desarrollar competencias transversales necesarias para el desarrollo profesional, como son la planificación del tiempo, la comunicación, la solución de problemas y la toma de decisiones; además, pueden fomentar la capacidad innovadora y creativa, en definitiva, se basa en la idea de que el aprendizaje es un proceso social y que las interacciones entre los estudiantes son fundamentales para lograr un aprendizaje significativo y duradero.

La teoría de la cognición distribuida sostiene que la cognición no está limitada al cerebro de un individuo, sino que se extiende al entorno y a los recursos que rodean a ese individuo. Las herramientas virtuales pueden ser parte de este entorno cognitivo, ya que permiten a los estudiantes acceder a información y recursos en línea, y colaborar con otros para resolver problemas y completar tareas de acuerdo con lo anterior este planteamiento busca comprender cómo las personas resuelven las tareas cognitivas o problemas que se les presentan.

De acuerdo con Hollan et al. (2000) se diferencia de los acercamientos tradicionales al estudio de la cognición en dos principios teóricos. El primero tiene que ver con las unidades de análisis. se considera que el uso de interfaces intuitivas y la integración de la información de

múltiples fuentes pueden mejorar la distribución de la cognición en un sistema complejo en los que la interacción entre humanos y tecnología es cada vez más frecuente.

En resumen, la fundamentación teórica del uso de herramientas virtuales se basa en la idea de que estas herramientas pueden mejorar el aprendizaje y la colaboración en línea, así como en la combinación de la enseñanza en línea. Además, las herramientas virtuales pueden ser parte del entorno cognitivo de los estudiantes, permitiéndoles acceder a recursos y colaborar con otros para resolver problemas y completar tareas.

2.3. Fundamentación Legal

El uso de herramientas digitales en el Ministerio de Educación de Ecuador se rige por diversas leyes y normativas que regulan el acceso, uso y manejo de la información y tecnología. La Constitución de la República del Ecuador establece el derecho a la educación y la cultura, y reconoce el acceso universal y equitativo a las tecnologías de la información y la comunicación.

Asimismo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (2015) establece que la educación debe estar basada en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. creada en Ecuador con el objetivo de reformar el sistema educativo nacional y garantizar una educación intercultural, inclusiva y de calidad para todos los ciudadanos del país. La ley establece una serie de principios y políticas que buscan fomentar el desarrollo integral de los estudiantes.

Art. 5. - j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (LOEI, 2015).

Según la Constitución de la República del Ecuador [CRE]

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (CRE, 2008, p. 16). Es un derecho de los miembros de una sociedad contar con acceso a la educación.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar

En resumen, el uso de herramientas digitales en el Ministerio de Educación de Ecuador se rige por diversas leyes y normativas que buscan garantizar el acceso, uso y manejo responsable de la información y la tecnología en el ámbito educativo. Las leyes que amparan el acceso a la tecnología en la educación son extremadamente importantes porque la tecnología ha cambiado la forma en que los estudiantes aprenden y los maestros enseñan. el proceso educativo.

2.4. Fundamentación Tecnológica

La tecnología en la educación tiene una base sólida en la teoría pedagógica y puede mejorar la educación al proporcionar herramientas y entornos de aprendizaje que apoyan la construcción del conocimiento, el aprendizaje situado, el aprendizaje móvil, el aprendizaje social y la inclusión. A continuación, se presentan algunas de las fundamentaciones tecnológicas del uso de la tecnología en la educación:

La Teoría constructivista de Jean Piaget basa su análisis en el aspecto tecnológico en la educación pues menciona que puede ayudar a los estudiantes a construir su propio conocimiento al proporcionar herramientas para la investigación, la creación y el aprendizaje colaborativo. se centra en el desarrollo cognitivo de los niños, afirmando que los niños construyen su propio conocimiento a través de la exploración activa y la experiencia directa con su entorno. Una de las citas más conocidas de Piaget que resume esta teoría es: "El conocimiento no puede ser transmitido, sólo puede ser construido" (Piaget, 1972, p. 15).

De acuerdo con lo anterior el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (2013) han creado el Plan de Acceso Universal y Alistamiento Digital, en Ecuador el cual es un proyecto impulsado por el gobierno que busca garantizar el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a toda la población del país. El plan tiene como objetivo principal reducir la brecha digital y fomentar la inclusión digital en el país.

Por ello una de las principales razones para el uso de la tecnología en la educación es mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza brinda la oportunidad a los alumnos de aprender de manera más interactiva, participativa y cooperativa, lo cual fomenta la adquisición de destrezas indispensables para el mundo actual, tales como la creatividad, la solución de conflictos, la comunicación efectiva y la colaboración en equipo. Existen iniciativas y políticas públicas que buscan promover el uso de la tecnología para mejorar la calidad de la educación en el país.

2.5. Fundamentación Teórica

2.5.1. Tecnologías de la información y comunicación

En el siglo XXI el desarrollo de la tecnología ha avanzado de manera acelerada, la globalización ha permitido que las sociedades estén insertadas dentro de este sistema, el acceso a la información se ha tornado imprescindible, a través del tiempo se ha evidenciado la constante modernización de los medios de comunicación, considerando que es recién a finales del siglo XIX donde surgen los primeros medios de comunicación digitales de interacción de un emisor y receptor simultáneamente.

En esta misma línea Ayala y González (2015) proponen el siguiente concepto: Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de herramientas tecnológicas que tienen como finalidad la generación, el almacenamiento, el intercambio y el procesamiento de información en diferentes formatos, tales como datos, grabaciones de voz, imágenes estáticas o en movimiento, presentaciones multimedia, entre otros tipos de medios.

Por otra parte, Guzmán (2008) establecen que las “TIC es una expresión que engloba una concepción muy amplia, respecto a una gama de servicios, aplicaciones y tecnologías, que utilizan diversos tipos de equipos electrónicos (hardware) y de programas informáticos (software), que principalmente se usan para la comunicación” (p. 29).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación están estrechamente vinculadas con campos y disciplinas como la informática y las redes. Estas tecnologías se basan en cuatro medios fundamentales: la informática, la microelectrónica, los multimedia y las telecomunicaciones. Lo más relevante es que estos medios interactúan e interconectan entre sí,

lo que permite crear nuevas formas de comunicación y mejorar aquellas que existen de forma individual (Cebreiro, 2007).

Considerando las concepciones de los autores podemos tomar en cuenta en que estos coinciden en que las TIC están directamente relacionada con la tecnología y algunas ramas de la ciencia, y a su vez estas están ligadas a múltiples medios de comunicación, de esta manera aportan la facilidad de estar a la vanguardia de las necesidades comunicacionales que la Edad Contemporánea nos exige, los beneficios de su uso están relacionados con la creatividad, la interrelación social y afán de avanzar al margen de la tecnología.

2.5.2. Las TICS en la educación

En la realidad educativa institucional, las TICS serán gran impacto en los estudiantes por cuanto su aplicación de manera adecuada fortalecerá su aprendizaje a largo plazo dentro del área de Historia, debido a que se evita el tradicionalismo, motivando a conllevar a la formación cultural e intelectual del ser humano, también contribuirá a la avidez de aprendizaje de otros medios para conocer diferentes realidades de nuestro planeta, el mismo fomentará globalización en aras de insertarse activamente en ella.

Cada profesor es capaz de elaborar y producir materiales impresos y de presentación en pantalla para la enseñanza y el aprendizaje empleando para ello la creación informática de documentos y el mantenimiento de registros escolares, la elaboración de los programas de las materias, de la programación y todo tipo de materiales impresos para su uso en clase puede ser realizada de una manera mucho más eficaz y profesional si se usa el ordenador. Sobre todo, cuando la impresora con la que se trabaja tiene, como cada vez sucede con más frecuencia, una gran calidad, como por ejemplo las impresoras láser.

Hoy en día, usar la máquina de escribir, o incluso un procesador de texto de las primeras generaciones, resulta anacrónico (Poole, 2013, p. 224).

Las herramientas que aportan las TICS al servicio de la educación son diversas y variadas para todas las áreas del saber, así las hojas de cálculo, las bases de datos, plataformas para evaluar, gamificar, crear videoconferencias y demás con un propósito específico, pueden lograr que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más eficiente, aunque debe primar el afán de conocimiento y actualización constante por parte del docente, además de una buena organización. Sin embargo, se debe pretender que los principales beneficiados sean los actores del proceso educativo es decir los alumnos.

De igual manera se considera y aprecia como las TIC han ido imponiéndose en los aspectos político, social y educativo como un indicador de la innovación y mejora de los procesos de enseñanza, aprendizaje (Montero y Gewerc, 2010). De ahí que los gobiernos se esfuerzan por alcanzar la calidad educativa creando proyectos de dotación, equipo tecnológico, conectividad, además se cuenta con instituciones como los infocentros que brindan servicios de conectividad gratuitos para los sectores más vulnerables

2.5.2.1. Impacto de las TICS en el siglo XXI

Las TIC han generado impacto en diferentes áreas como social y de las comunicaciones, facilitando el desarrollo y dinamización de la comunicación. La educación ha sido una de las áreas más favorecidas con el uso de estas nuevas tecnologías. Guerrero y Dote (2012) señalan que el uso de las TIC en educación permite que el estudiante construya su propio saber, a través de los conocimientos previos y de conocimientos aprendidos de la indagación y búsqueda de información obtenida que agrupa aspectos fundamentales que ayudan a responder a las necesidades del alumnado.

A mediados del Siglo XX, el mundo ha experimentado un proceso gradual y permanente de transición, el cual ha generado que las generaciones se adapten a estas modificaciones en el aspecto tecnológico principalmente. Por esto, menester indagar en ellas ya que han tomado un rol imprescindible en la vida cotidiana y, por tal motivo también, en el contexto educativo. En el siglo XXI se ha evidenciado el crecimiento acelerado de la tecnología y de la ciencia, la pandemia del 2020, puso de manifiesto la necesidad de los humanos en poseer sistemas de comunicación remotos al contacto físico.

En la actualidad, las TIC en la educación se han modificado a través de los años y el influjo que han tenido en los estudiantes es predominante, debido al mundo globalizado en materia tecnología, la mayoría de las familias hoy en día tiene acceso a una red de internet, para la sociedad en general se ha convertido en una necesidad básica el contar con este servicio, si bien es cierto a nivel global es un gran ventaja, pero así mismo el acceso a la información se torna fácil por lo que hay que hacer uso de este de manera adecuada y oportuna.

2.5.2.2. Las TICS y su aporte en la educación

Las tecnologías de la información y comunicación están estrechamente relacionadas con la educación, por ello, se evidencia el auge de plataformas que ponen a disposición del usuario herramientas que permiten la interacción del docente con el estudiante simultáneamente sea presencial o virtualmente bajo este aspecto Castro (2015) menciona que “las TIC’S se están convirtiendo en la base de la mayor parte de actividades educativas, tanto en los aspecto administrativos, de gestión docente, como en la acción educativa propiamente dicha” (p.24).

El sector educativo es amplio en la actualidad se contemplan en el accionar docente variedad de casos que deben resolverse de la mejor manera, por mencionar alguno las necesidades educativas especiales NEE, constituyen un conjunto de elementos que el docente

debe considerar para poder llegar a los objetivos propuestos y al alcance de las estrategias con criterios de desempeño, también podemos mencionar las adaptaciones curriculares, que son adaptaciones al currículo para un mejor aprendizaje, en las cuales la implementación de las TIC resulta óptimo.

Las tecnologías de la información y comunicación pueden facilitar el acceso de los jóvenes a una mejor educación. Muchas escuelas y centros de formación profesional están aprovechándolas para proporcionar educación a distancia y capacitar a docentes en los nuevos métodos de enseñanza. Las oportunidades digitales son especialmente eficaces para llegar a comunidades rurales que carecen de bibliotecas y otros recursos educativos. Su utilidad en la educación depende de que se difundan adecuadamente, pero existen ejemplos o soluciones económicas para mejorar el acceso a la educación a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones (Flores et al., 2015, p. 10).

2.5.2.3. Las aplicaciones de videoconferencias

Las videoconferencias constituyen herramientas digitales que en la última década han cobrado importancia, y a raíz de la pandemia de COVID-19 su uso se extendió en varios ámbitos, entre ellos la educación, la academia se volcó al uso masivo de plataformas que brinden este servicio definiendo el término videoconferencia podemos mencionar que la videoconferencia es la “combinación tecnológica de audio, vídeo y redes de comunicación que permite la interacción en tiempo real entre personas remotas”. (Montes y Ortega, 2001, p. 25).

Este tipo de comunicación se realiza de manera simultáneamente y es bidireccional porque interactúan al mismo tiempo los miembros del proceso comunicativo, ya que es un medio audiovisual de comunicación, pero en tiempo real, hay que destacar que el número de participantes varía de acuerdo a la plataforma que decida emplearse, también resulta muy útil

para comunicarse con personas que se encuentran en diferentes lugares, basta tener una conexión a internet y algún tipo de aplicación que disponga de este servicio para poder acceder al sistema de videoconferencia.

Cabero (2000) define la videoconferencia como: “El conjunto de hardware y software que permite la conexión en tiempo real por medio de imagen y sonido que hacen relacionarse e intercambiar información de forma interactiva a personas que se encuentran geográficamente distantes” (p. 98). La videoconferencia constituye un mecanismo de comunicación virtual mediante el cual tanto el emisor como el receptor se comunican en tiempo real, pero desde lugares remotos.

La videoconferencia se ha establecido como un medio de interacción social, ya que permite la intervención colaborativa de los individuos involucrados en este proceso, hace pocos años atrás era difícil pensar en un sistema de comunicación de este tipo, sin embargo, a medida que la tecnología avanzó, el software para videoconferencias adquirió muchas herramientas y características útiles para la comunicación y el aprendizaje a distancia, por lo tanto considerando lo anterior podemos mencionar que la videoconferencia es útil en muchos ámbitos.

2.5.3. Google Meet

2.5.3.1. Historia de Google Meet

Google Meet se ha convertido en una herramienta de videoconferencia muy utilizada en los últimos años gracias al desarrollo de la tecnología y el avance de la tecnología y la globalización además del fácil acceso a las conexiones de internet y adquisición de dispositivos móviles inteligentes, esto ha generado que la sociedad, las utilice para poder comunicarse de

una manera rápida y eficaz, además acontecimientos han generado que su uso se expanda, tal es el caso de la pandemia de COVID -19.

Esta herramienta de Google se dio a conocer **a partir del 2017**, como un servicio de videoconferencias empresariales de hasta 30 participantes. Google Meet fue presentada como una versión empresarial de [Google Hangouts](#), bajo el nombre de **Hangouts Meet**. En sus inicios era un servicio pago, **exclusivo para usuarios de G Suite o de G Suite para Centros Educativos**. Junto a Google Chat, supuso una sustitución para Hangouts, servicio que comenzó a retirarse del mercado a finales del 2019.

Durante el año 2020, la pandemia de COVID-19 causó una crisis mundial que llevó a Google a alterar sus planes originales para su plataforma. Esto resultó en un cambio de nombre y la introducción de una versión gratuita de su servicio de videollamadas, Google Meet, disponible para todos los usuarios registrados en Google a partir de mayo. Desde entonces, la popularidad de Google Meet ha ido en aumento y para abril de ese año, ya tenía más de 100 millones de usuarios activos diarios.

La herramienta de videoconferencia Google Meet se ha consolidado en el mercado de herramientas digitales con este servicio entre las favoritas de los usuarios debido a su versatilidad, fácil uso y además de su gratuidad que sumados a otros elementos constituyen un aporte para las diferentes generaciones y sectores, que constantemente necesitan estar comunicados de ahí que Google Meet cumple una función importante desde su aparición en el año 2017 hasta la actualidad gracias a sus servicios y constantes actualizaciones.

2.5.3.2. Conceptualizaciones

Según la Universidad de Córdoba (2020) “Es una aplicación de Google para la realización de videoconferencias, que permite comunicarse en tiempo real con un grupo de personas compartiendo audio, vídeo o el contenido de tu pantalla” (p.3).

Según Schuager (2020) señala que Google Meet es una aplicación de videollamada con alta calidad, utilizada en el nivel educativo y empresarial con un máximo de 100 personas y un tiempo de 60 minutos de conectividad donde se puede interactuar de manera gratuita, la misma que a partir del 30 de septiembre del 2020, tuvo una nueva ampliación de participantes donde 250 personas dando la oportunidad de conectarse e interactuar otras personas

Google (2020) define Google Meet como una plataforma que va dirigida especialmente al uso de las videollamadas y videoconferencias para reuniones sociales, de educación o empresarial, su acceso se da mediante cualquier dispositivo tecnológico, desde cualquier parte del mundo, lo que ha sido necesario durante este tiempo de pandemia, nos permite acercarnos de manera virtual a nuestros seres queridos, compañeros de trabajo, continuar con la educación y crear incluso nuestro propio aprendizaje.

Singh y Awasthi (2020) indican que Google Meet es un software de videoconferencia, diseñado para el acceso fácil y seguro entre sus usuarios en el uso para reuniones en línea y llamadas telefónicas, permite grabar y almacenar información generada en las videoconferencias, útil para el ámbito educativo, laboral y social.

2.5.3.3. Importancia de Google Meet en la educación

Cedeño et al. (2020) afirma que los colegios que utilizan Google Meet tienen la posibilidad de grabar las sesiones de clases o planificar sus reuniones en cualquier momento y

en cualquier lugar. La principal característica que tiene Google Meet es que este cuenta con muchas herramientas en el momento de realizar las clases y hacer con ellas una enseñanza significativa como si estuviera de manera presencial, pues te permite interactuar con los estudiantes en el mismo instante.

La educación es una herramienta poderosa que cada día está en constante actualización debido al desarrollo de la ciencia y tecnología digital por esto Google Meet es importante porque “conecta a tu comunidad educativa con una solución de videollamada para dictar clases, organizar reuniones de padres y profesores, ofrecer cursos de desarrollo profesional y mucho más” (Google, 2022).

La educación debe ser dinámica y además debe estar a la vanguardia de la tecnología empleada por las nuevas generaciones, de ahí que supone un reto que los docentes constantemente estén actualizándose, porque esto permitirá aprovechar de la mejor manera los beneficios que las diversas plataformas brindan, el caso de Google Meet es particular porque según lo expuesto anteriormente involucra a todos los miembros del proceso educativo, los cuales participan activamente.

2.5.3.4. Características de Google Meet

1. Pizarra digital con Jamboard

Ahora puedes usar la pizarra para que tus lecciones de Meet sean más interactivas, empezando por preparar la pizarra digital antes de la lección. Cuando llega el momento de iniciar una sesión de clase, las pizarras son visibles sólo para la clase de forma predeterminada, pero se pueden hacer en colaboración para que todos los estudiantes puedan editar y construir sobre las

ideas de los demás. El profesorado y el alumnado puede presentar en la pizarra, pero el profesorado puede decidir restringir el acceso a editar al alumnado.

2. Imagen de la pizarra en Google Meet

La integración del tablero ayuda a los estudiantes a **colaborar y a construir sobre las ideas de los demás.**

3. Breakout rooms

Las salas de descanso permiten a los educadores **dividir a los estudiantes en discusiones simultáneas en pequeños grupos.** Esto permite la dinamización de las clases y la realización de trabajos grupales dentro del aula. Esta herramienta hace que los docentes puedan mostrar sus métodos de enseñanza en el aula virtual.

4. Informes de asistencia

Tomar asistencia puede llevar mucho tiempo, especialmente con clases a distancia. El profesorado puede ahorrar tiempo con los informes de asistencia. El informe incluye el nombre de cada participante, su correo electrónico y el tiempo que estuvo de guardia, incluyendo el tiempo inicial de entrada y salida. Cuando el alumno entra y/o abandona una clase en Meet queda **automáticamente registrado**, facilitando al profesor la información necesaria para pasar lista. Además, con Google Sheets se enviarán automáticamente **informes de asistencia** a los organizadores de la reunión.

5. Feedback

El nuevo sistema de **preguntas y respuestas de Meet** ofrece muchas ventajas tanto al equipo docente como a el alumnado. Los estudiantes pueden poner sus **preguntas en una cola** y otros estudiantes pueden **votar por las preguntas**, para que el profesorado sepa **cuál debe**

responder primero. Esto evita la repetición de preguntas y la pérdida de la concentración del profesorado. Por otro lado, ayudan a los estudiantes a compartir y priorizar las preguntas sin interrumpir las lecciones. Para un mejor control, los profesores pueden ocultar cualquier pregunta y pueden habilitar o deshabilitar la presentación de preguntas en cualquier momento.

6. Encuestas

Por último, las encuestas. Estas permiten al profesorado registrarse periódicamente para **asegurarse de que los alumnos entienden el trabajo de clase** y no se están quedando atrás. La retroalimentación instantánea también permite a los profesores ajustar el plan de estudios cuando los estudiantes requieren un desarrollo extra en ciertas materias. Además, pueden hacer que las clases se diviertan con los rompehielos para reavivar el compromiso de la clase, iniciar discusiones o debatir un tema.

2.5.3.5. Utilidad de Google Meet

La plataforma de videoconferencia Google Meet con sus múltiples herramientas permiten brindar facilidades a sus usuarios, hoy en día el ser humano prefiere realizar actividades sistematizadas, pero a la vez que minimicen esos procesos o que de alguna manera obtengan alguna ventaja de aquellos, en el ámbito educativo el docente requiere de materiales y herramientas que favorezcan el cumplimiento de los objetivos y que el conocimiento sea receptado de la mejor manera. Una de estas herramientas que los docentes consideran útiles

1. Clases virtuales

“A través de la videoconferencia los docentes podrán realizar clases virtuales con más de 20 participantes.” (Valle, 2021, p.5). la virtualidad ha constituido una herramienta importante en los últimos años, la educación las clases virtuales permiten la interacción simultánea entre el

docente y el estudiante, a la vez que se encuentran a la vanguardia de la tecnología, lo que los obliga de manera positiva a aprender sobre su uso, hay que destacar que ahora los dispositivos electrónicos básicos permiten conectarse a una clase virtual.

2. Hacer presentaciones online

“En las clases virtuales, los docentes podrán compartir presentaciones en ppt o video y explicarlas a los alumnos en vivo” (Valle, 2021, p.5), la pandemia de COVID-19 obligó al mundo a confinarse, fue ahí donde esta herramienta fue usada intensivamente, los docentes necesitaban una manera de compartir el conocimiento, para lo cual esta herramienta es perfecta, ya que el docente puede crear presentaciones en plataformas de su preferencia y compartirlas a los alumnos, de manera que la interacción sea audiovisual.

3. Compartir Archivos

En la actividad educativa presencial es imprescindible trabajar con instrumentos de aprendizaje para garantizar el cumplimiento de objetivos, y en la actividad virtual de la misma manera se torna necesaria la implementación de estos, por lo cual Google Meet permite “Los docentes podrán compartir documentos y/o archivos del curso” (Valle, 2021, p. 5) lo que resulta beneficioso para los estudiantes porque comparten, utilizan al mismo tiempo y trabajan con los mismos recursos de manera colectiva.

4. Programar clases sincrónicas

La clase en vivo de manera virtual permite a los alumnos realizar preguntas y participar de la misma donde el aprendizaje es grupal, permitiendo al emisor y receptor o receptores comunicarse al mismo tiempo, además que le permite al estudiante y al docente mantener organización en cuanto a los horarios de la jornada para un mejor control y uso de su tiempo.

“A través del calendario de Google, los docentes podrán programar sus clases en un solo calendario compartido para docentes y alumnos” (Valle, 2021, p. 5)

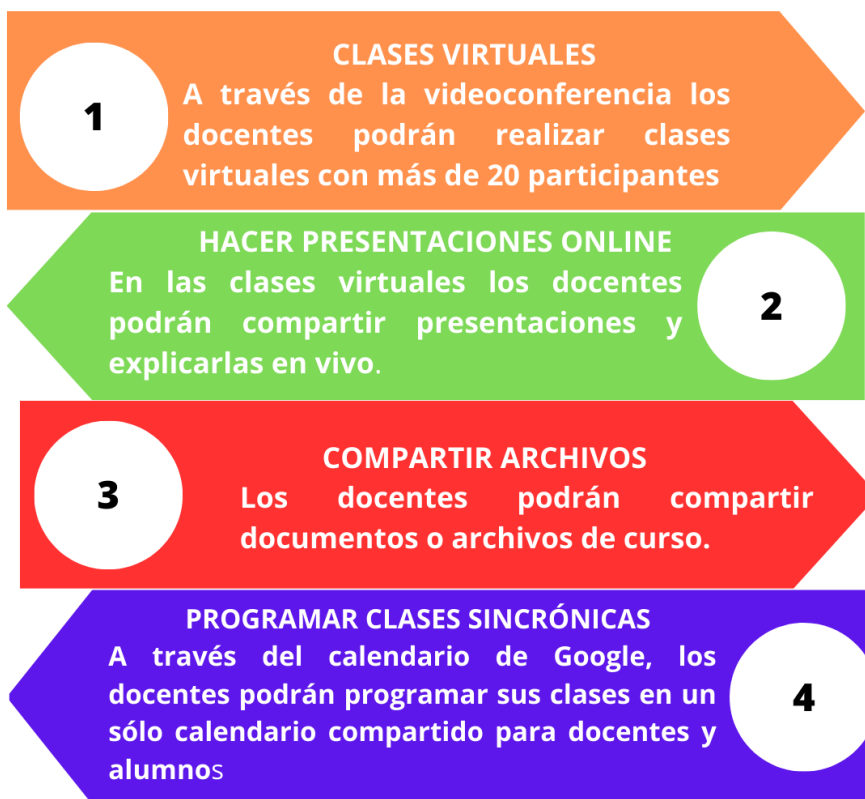


Figura 1. Utilidad de Google Meet

Fuente: (Valle, 2021)

2.5.3.6. El boom de Google Meet

“Por el lado del estudiantado y, a pesar de que la Generación-Y o también llamada millennials es nativo digital, la situación podría ser similar al que presentan sus docentes”(Vera, 2021, p. 4). Tanto para estudiantes como para docentes, constituyó un reto el cambio acelerado y drástico, pero hay que tomar en cuenta que la globalización y el constante desarrollo tecnológico ha obligado a todas las generaciones a insertarse a su uso, y en el campo educativo

Es imprescindible que el docente constantemente se encuentre a la vanguardia de la tecnología de la actualidad, debido a que hoy en día las nuevas generaciones dominan el uso de

las mismas. En la actualidad los niños y jóvenes se familiarizan inmediatamente con la tecnología y es que estamos en plena era digital, donde la transformación social es inminente principalmente en el aspecto de la comunicación e inclusive la forma de interactuar entre los miembros de la sociedad se ha simplificado gracias al alcance de la tecnología y el internet.

“Durante la pandemia la educación se ha mantenido vigente. Para ello los docentes se han insertado en el uso de herramientas diseñadas para la virtualidad educativa” (Alvarado y LLerena, 2021, p. 15) Sin embargo en muchos casos los docentes utilizaban por primera vez estas plataformas, principalmente aquellos que se sitúan en generaciones pasadas en donde la tecnología digital era escasa por ello esto suponía un reto de autoaprendizaje, además si bien es cierto estas plataformas ofrecen muchas ventajas, pero algunas de ellas no cumplen con parámetros establecidos como herramientas necesarias para un correcto proceso de enseñanza aprendizaje virtual.

Salazar et al. (2020) menciona que las plataformas virtuales se utilizan conforme a las necesidades de cada individuo por ende de cada institución educativa, en Ecuador, Google Meet es la herramienta con mayor usabilidad, se basa en las mallas curriculares para unir la tecnología con los objetivos que se quiere alcanzar pertenecientes a cada curso y de la institución educativa mejorando e impulsando el aprendizaje en la actualidad.

2.5.3.7. Aprendizaje colaborativo con Google Meet

El proceso de enseñanza aprendizaje abarca factores como motivación, inteligencia, etc.; este que al pasar el tiempo ha determinado variaciones y se ha enriquecido con el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC), integrando modernas habilidades y fortaleciendo el trabajo colaborativo dentro de la era digital en la que el docente cumple el papel

de guía y facilitador de las herramientas necesarias para compartir el aprendizaje hacia estudiante el cual toma el papel principal de su aprendizaje.

La Universidad EIA (2020) con respecto a esto menciona que:

El aprendizaje cooperativo se presenta cuando el profesor define las responsabilidades y asigna tareas concretas a cada uno de los estudiantes y, como el estudiante es responsable de sólo una parte de la tarea, al final el profesor ordena los aportes de cada uno para consolidar el aprendizaje del grupo. La cooperación requiere de la aplicación de técnicas y dinámicas grupales y se lleva a cabo en un determinado momento del proceso de enseñanza – aprendizaje. (p.3).

De lo expuesto se concuerda que Google Meet permite el aprendizaje colaborativo porque mediante las clases sincrónicas el docente emite tareas y actividades que los estudiantes van desarrollando para posteriormente exponer sus ideas de lo trabajado, consolidando el conocimiento previo con el conocimiento nuevo, además de que las clases asincrónicas son otra ventaja para que el estudiante pueda investigar y compartir sus experiencias en la clase virtual.

2.5.3.8. Herramientas de Google Meet

1. Subtítulos en tiempo real

Google Meet permite subtítulos en tiempo real creados con la tecnología de reconocimiento de voz de Google, las reuniones son mucho más accesibles. Con los subtítulos en tiempo real, todo el mundo puede seguir fácilmente las reuniones, ya sean hablantes no nativos, participantes con problemas auditivos o personas que asistan desde una cafetería demasiado ruidosa. Sin embargo, esta función sólo está disponible en inglés (ALDRA I.T., 2022).

2. No tiene límite de tiempo

Una ventaja importante al utilizar herramientas de videoconferencia constituye el poder usar estas herramientas sin preocuparse por el tiempo, es por eso que (ALDRA I.T., 2022), menciona que Google Meet en comparación con lo que ofrece Zoom, es que se puede crear una sala de videoconferencia, hasta con 250 alumnos, sin tener un límite de tiempo; además de que se puede tener hasta 25 usuarios a la vez en una sola pantalla, ideal para el control del profesor o moderador.

3. Activación de micrófonos

Es imprescindible tener el control de la clase por esto es que “el moderador no podrá tener el control absoluto del resto de los espectadores, ya que no cuenta con la opción de deshabilitar los micrófonos en conjunto” (ALDRA I.T., 2022).

- Características generales
- Videollamadas de hasta 250 participantes.
- Acceso desde aplicaciones móviles, escritorio o portátil.
- Acceso directo desde web y aplicaciones móviles de GMail.
- Integrado con Google Calendar.
- Hasta 49 participantes en pantalla al mismo tiempo.
- Grabación en Drive.
- Soporte para subsalas para grupos de trabajo.
- Integrado con la pizarra virtual Jamboard.
- Posibilidad de compartir la pantalla, ventana.
- Posibilidad de compartir una pestaña del navegador con alta calidad de audio y video.

- Participantes internos y externos.
- Consulta de asistencia a las videoconferencias desde el interfaz de Calendar (disponible para PAS / PDI).
- Envío de la videoconferencia a un televisor con Chromecast.
- Cancelación de ruido en la nube (en pruebas con un conjunto de usuarios)
- Controles de moderación.

2.5.3.9. Ventajas de Google Meet

Todas las plataformas que brindan servicios de videoconferencias cuentan con ventajas que benefician en gran medida a sus usuarios, estas pueden estar ligadas a diversos factores que puedan hacer que se consoliden como las favoritas entre los usuarios según Florentín (2022) menciona las siguientes:

- A diferencia de otros competidores, ofrece capacidad para crear sesiones de 100 e incluso 250 personas.
- Al ser una aplicación con servicios pagos, no hay que preocuparse por la publicidad durante de las reuniones.
- A nivel mundial tiene más de 10 millones de descargas, lo que le da el prestigio suficiente entre empresarios y académicos para su implementación.
- Posee la opción de compartir pantalla con el resto de integrantes para visualizar contenido como diapositivas, documentos y demás archivos.
- Tiene una interfaz sencilla y práctica, de uso fácil y deductivo.
- Dado que es desarrollada por Google, se puede contar con que recibirá actualizaciones y mejoras constantemente para mejorar la experiencia al utilizar esta aplicación.

- En caso de faltar a una de las videoconferencias, de no poderla presenciar por completo o de querer repasar los aspectos importantes, es posible guardar las sesiones.
- La seguridad de las videoconferencias está garantizada gracias al encriptado de sus transmisiones.
- Gracias a la tecnología de Google, es capaz de facilitar subtítulos en tiempo real de las conversaciones.

2.5.3.10. Desventajas de Google Meet

- Consiste de una plataforma totalmente paga y con afiliaciones a cuentas G Suite, lo que limita su utilización a una gran cantidad de usuarios.
- Cuenta con pocos controles para regular el tiempo de intervención de cada participante, así como para controlar el audio de los mismos.
- Es necesario que el creador de la sesión tenga una cuenta con G Suite para poder iniciar la videoconferencia.
- La cantidad de personas participantes en cada reunión dependerá de la tarifa que se pague periódicamente a la aplicación.

2.5.4. Recursos didácticos

2.5.4.1. Conceptualización

Han sido diversos los conceptos que los pedagogos le otorgan a los recursos didácticos entre ellos están: apoyos didácticos, recursos didácticos, medios educativos. Según Morales (2012) se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.5.4.2. Funciones de los recursos didácticos

De acuerdo con Pérez (2010) respecto a cómo se utilicen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, los medios didácticos y pueden realizar diversas funciones; a continuación, destaca aquellas que son imprescindibles:

- Proporcionar información. Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, vídeos, programas informáticos...
- Guiar los aprendizajes de los estudiantes, instruir. Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos... Es lo que hace un libro de texto, por ejemplo
- Ejercitar habilidades, entrenar. Por ejemplo, un programa informático que exige una determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios.
- Motivar, despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.
- Evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen, como lo hacen las preguntas de los libros de texto o los programas informáticos.
- Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación
- Proporcionar entornos para la expresión y creación. Es el caso de los procesadores de textos o los editores gráficos informáticos.

Existen variedad de recursos didácticos, pero estos deben ser usados considerando aspectos como: la edad, el género, área de enseñanza, entorno educativo, objetivos de la clase entre otros

Al respecto Vargas (2017) menciona que:

Las funciones que tienen los recursos didácticos deben tomar en cuenta el grupo al que va dirigido, con la finalidad que ese recurso realmente sea de utilidad. Entre las funciones que tienen los recursos didácticos se encuentran: a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar a los estudiantes. (p.69)

2.5.4.3. Recursos didácticos digitales

En educación es importante el uso de herramientas tecnológicas se habla de la era digital, hemos vivido transformaciones que han favorecido de gran manera la vida del hombre, grandes desarrollos e invenciones tecnológicas, sin embargo, la educación hasta finales del siglo pasado tenía sus cimientos en el tradicionalismo que se había estandarizado en todo el mundo y en todas las asignaturas que contempla en ámbito educativo. De esta manera autores como Cabrera-Calle y Ochoa-Encalada (2021) mencionan que:

Las herramientas tecnológicas pueden transformar la naturaleza de la educación: dónde y cómo se lleva a cabo el aprendizaje y los roles de los estudiantes y profesores en el proceso de aprendizaje Las TIC captaron especial atención desde la década de 1990 cuando se expandió el desarrollo del aprendizaje electrónico tanto en países desarrollados occidentales como asiáticos. El uso de las herramientas tecnológicas se oficializó con una serie de políticas educativas, al punto que, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2015) las consideró como el cuarto objetivo de desarrollo sostenible para reducir las diferencias de aprendizaje en el mundo (p. 266).

La tecnología y la educación son aspectos que deben ir actualizándose constantemente debido a que ambos benefician a la sociedad de maneras diferentes, pero que mediante el correcto uso de manera simultánea podrían generar grandes logros en el desarrollo de un sistema educativo integral, ya que se potencia la creatividad, el razonamiento, estableciendo de esta manera nuevos modelos de educación basados en el aprendizaje participativo rompiendo con los estereotipos tradicionalistas de la educación basada en la escucha y en la escasa o nula participación del estudiante, actualmente los centros educativos se ha preocupado de dotar de espacios y herramientas relacionados con la tecnología, la industria tecnológica pone a disposición de la sociedad recursos útiles para el proceso educativo. En la actualidad las personas pueden acceder a la información desde cualquier tipo de dispositivo inteligente, además de participar en tiempo real de reuniones con personas de todo el mundo, aspecto que hasta hace solo pocas décadas atrás era impensable.

2.5.4.4. Importancia de los recursos didácticos

En la práctica docente se torna imprescindible la implementación de recursos didácticos, de estos dependen la atención de los estudiantes hacia el conocimiento compartido por el docente, es necesario saber reconocer los tipos de recursos didácticos que se deben implementar de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y a la vez hay que considerar el adecuado cumplimiento de los objetivos propuestos, para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea satisfactorio.

En esta misma línea Vargas (2017) menciona que la importancia del material didáctico radica en la influencia que los estímulos a los órganos sensoriales ejercen en quien aprende, es decir, lo pone en contacto con el objeto de aprendizaje, ya sea de manera directa o dándole la sensación de indirecta, es así como la percepción se convierte en la influencia directa del

aprendizaje quien es un primer momento utiliza los sentidos para posteriormente afianzar el aprendizaje.

2.5.4.5. Clasificación de los recursos didácticos

De acuerdo a Moya (2010), los recursos didácticos se clasifican en:

Textos impresos: Manual o libro de estudio, Libros de consulta y/o lectura, Biblioteca de aula y/o departamento, Cuaderno de ejercicios, Impresos varios, Material específico: prensa, revistas, anuarios.

Material audiovisual: Proyector, Vídeos, películas, audios.

Tableros didácticos: Pizarra tradicional.

Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (nTIC): Programas informáticos (DVD, Pendrive y/o ONLINE). Educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones, simulaciones interactivas y otras, Medios interactivos, Multimedia e Internet, Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas, TV y vídeo interactivos, Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, webquest, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas, Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje. Plataformas Educativas, Campus Virtual, Aula Virtual, e-Learning.

Recursos Educativos Informáticos (nTIC): Estos recursos son diseñados para interactuar con el usuario, la utilización de estos recursos didácticos supone un gran avance en la didáctica general, son recursos que permiten procesos de aprendizaje autónomos en los que

se consolidan los principios del “aprender a aprender”, siendo el estudiante participe directo o guía de su propia formación.

2.5.4.6. Ventajas del uso de recursos didácticos

Los estudiantes tienen diversas características cognitivas y la forma en que ellos aprenden deben ir de acuerdo a estas, los docentes al implementar en el aula recursos didácticos coadyuvan un adecuado proceso de enseñanza y aprendizaje, además que cambian la teoría con la práctica, ya que trabajan experiencias y en la resolución de problemas, identificando los recursos que resultan mejores para el estudiante.

Con respecto a lo expuesto anteriormente Vargas (2017) afirmó lo siguiente

Es importante indicar que varias investigaciones demuestran la incidencia del empleo de los sentidos, el de la vista es el que mayor capacidad de retención tiene. El porcentaje aproximado de datos retenidos por los alumnos es: De lo que leen 10%, de lo que escuchan 20%, de lo que ven 30%, de lo que ven y escuchan 50%, de lo que se dice y discute 70%, de lo que se dice y realiza 90% (p.71).

2.5.5. Aprendizaje de la Historia

2.5.5.1. El valor formativo de la historia

La comprensión plena e íntegra de los acontecimientos del pasado es importante no sólo para conocer acontecimientos y su cronología sino que como ciudadanos e individuos pertenecientes a un determinado espacio en el planeta sepamos entender los hechos en aras de procurar la toma de decisiones para que los acontecimientos del ahora sean hechos relevantes del mañana, envueltos en estelas de paz y de prosperidad, contrastando con acontecimientos lamentables de siglos anteriores como guerras o enfrentamientos entre individuos.

Así, según los autores Prats et al. (2011), consideran que:

La historia, entendida como materia escolar, no debe concebirse como un cuerpo de conocimientos acabados, sino como una aproximación al conocimiento en construcción. Dicho acercamiento deberá realizarse a través de caminos que incorporen la indagación, la aproximación al método histórico y la concepción de la historia como una ciencia social y no simplemente como un saber erudito o simplemente curioso. (p.18).

Lo anterior expuesto conduce a pensar en que la Historia debe ser estudiada, pero al mismo debe existir un contraste de información de lo aprendido esto podría ser posible recopilándola de diferentes fuentes, la Historia constituye la construcción del conocimiento mismo además de que nos indica las variables que produjeron los hechos y las consecuencias de los mismos considerando que la Historia y su estudio deben vincular con ideas de desarrollo y progreso.

2.5.5.2. El docente y la enseñanza de la Historia

La Historia es una ciencia social que abarca los acontecimientos suscitados a través del tiempo, es importante su estudio principalmente para su análisis e interpretación, debido a que entendiendo nuestro pasado podemos tomar decisiones acertadas que beneficien a la sociedad y al mundo, el carácter netamente teórico de la Historia puede causar desmotivación en su aprendizaje, pero si el docente sabe utilizar los recursos y herramientas necesarias los objetivos propuestos se cumplirán satisfactoriamente.

Por lo expuesto anteriormente Martínez et al. (2006) afirman que “un profesor debe saber suficiente como para ser un pensador, además de un instructor.» Y no solamente ser un pensador creativo en relación con la asignatura que imparte, sino en relación con el modo de

impartirla también” (p. 67) ante lo inoperante que resultaban los modelos educativos tradicionalistas en la actualidad han estado en boga modelos educativos basados en la participación activa del estudiante.

2.5.5.3. Características de la Historia

Heródoto es considerado como padre de la Historia quien propuso que es necesario construir una estructura de los sucesos que ocurren en el mundo para de esta manera organizarlos cronológicamente, en la edad antigua este personaje tomó en cuenta la necesidad humana de conocer el pasado para prever futuros sucesos desastrosos, mediante el empirismo, en esta época caracterizada por notables guerras Heródoto quería que las futuras generaciones memoren las hazañas bélicas principalmente.

La historia es científica en la medida que comienza por hacer preguntas, mientras que el escritor de leyendas empieza por saber algo y relata lo que ya sabe; la historia es humanística, porque plantea preguntas acerca de cosas hechas por los hombres en un tiempo preciso en el pasado; la historia es racional, ya que las respuestas que ofrece a sus preguntas tienen ciertos fundamentos, es decir, recurre a testimonios, y la historia es una instancia de auto revelación, esto es, existe con el fin de decirle al hombre lo que es él, lo que él ha hecho. En su transformación a través del tiempo, el hombre que es finito, inconcluso e inconcluible, debe percatarse de lo eterno, y sólo por ese camino, que es el camino histórico, puede hacerlo. Esto es algo que se encuentra en el hombre mismo. Ésa es la razón por la que hay en general historia (Sánchez, 2005, p. 60).

2.5.5.4. La Historia como ciencia social

Las ciencias sociales tienen como característica general el estudio de la humanidad en diferentes espacios y contextos y hace referencia al comportamiento humano y las relaciones en la sociedad y su realidad, también son conocidas como ciencias fácticas debido a su tendencia cualitativa, es conocida como ciencia porque a pesar de todo lo expuesto anteriormente utiliza para crear nuevas teorías y conceptos el método científico como base de sus estudios y postulados.

Considerando lo anterior Goranov (1981) expone que “La tarea del historiador consiste en hacer acopio de materia prima (hechos), a partir de los cuales el sociólogo configura una ciencia (deduce leyes)” (p. 671). De igual manera Clubb (1981) menciona que la Historia es una ciencia social debido a que el historiador debe cumplir con los pasos que requiere una investigación científica todo esto ocurre dentro de un contexto social específico, para esto hace que la Historia no convierta en una mera recepción de acontecimientos y acopio de hechos.

2.5.5.5. La importancia de aprender Historia

Los acontecimientos ocurridos desde la prehistoria han marcado enormemente la vida de sociedad en la actualidad, sin embargo, muchos de estos hechos no han sido registrados y han quedado en el olvido y no sólo de esta época sino también de hechos que han cambiado el mundo a lo largo de la historia, es importante escribir la historia de manera objetiva, esto beneficia a la sociedad a conocer los hechos y no sólo eso, contribuye a analizar el pasado para prever un mejor porvenir

Es necesario entender también el tipo de historia, los conocimientos deben abarcar el entorno propio y global por eso Sánchez (2005) propone que “ Dos tipos de historia es necesario

introducir en el bachillerato para que el alumno comprenda qué es la historia y emprenda algunas investigaciones. Se trata respectivamente de la historia de los grandes cambios que han ocurrido a la humanidad y de la historia regional” (p.98).

Conocer los acontecimientos ocurridos en el ámbito local es imprescindible para entender los procesos actuales, de la misma forma a escala mundial, esto hace que exista un proceso inductivo de entendimiento de la Historia general, por eso como docentes deberíamos pretender que el aprendizaje de la historia se realice de manera diferente tanto en el fondo como en la forma de esta, la situación del mundo cada segundo varía y es importante conocer lo que acontece.

2.5.5.6. Estrategias didácticas para el aprendizaje de la Historia

La Historia no es una mera repetición de los hechos pasados, es una ciencia que ayuda a entender los diferentes procesos y acontecimientos ocurridos a través del tiempo en diferentes ámbitos como: política, cultura, sociedad, economía, conflictos bélicos, etc. No obstante, en la escuela los estudiantes tienden a considerar esta disciplina como aburrida, principalmente porque la forma en que se comparte el conocimiento no es la adecuada

Esta situación, ocurre principalmente porque los docentes no tienden a utilizar estrategias o actividades didácticas innovadoras, que ayuden a los y las estudiantes a comprender la estructura epistemológica y los rasgos propios de la disciplina histórica en los contenidos enseñados. Por tal motivo, el alumnado no reconoce la historia como una ciencia social, sino como un saber irrelevante que únicamente consiste en memorizar efemérides, personajes y lugares, para rendir exámenes estandarizados (Álvarez, 2020, p. 443).

Ante la inoperancia del paradigma tradicional en el aprendizaje de la Historia, surgen modelos nuevos de aprendizaje en donde el estudiante genera una participación activa y continua en esta línea Madariaga y Schaffernicht (2013) proponen que “resulta fundamental incorporar propuestas didácticas más lúdicas y constructivistas que posibiliten el desarrollo de aprendizajes significativos como la capacidad crítica la comunicación oral, el pensamiento temporal y espacial, así como la destreza cognitiva para analizar e interpretar fuentes históricas” (p.475).

Las propuestas para una clase de Historia dinámica son amplias y es responsabilidad del docente realizar una buena elección de las mismas de acuerdo con los objetivos de la clase, los contenidos a desarrollar, año o curso con el que va a trabajar etc. Además, que es importante mencionar hoy en día la web nos brinda múltiples herramientas digitales que se pueden poner en práctica en la labor docente.

2.5.5.7. Enfoque de la asignatura de Historia

La asignatura de Historia constituye una rama imprescindible dentro del currículo educativo al ser considerada como materia básica, el individuo debe reconocer su pasado, identificar los hechos y acontecimientos que han marcado el devenir de la sociedad y relacionarlos con los procesos actuales para ser entes que, conociendo el pasado puedan colaborar a un futuro mejor, además de que es una asignatura que despierta la curiosidad, la imaginación y ayuda a pensar en las transformaciones que han existido a través del tiempo, y como el ser humano ha sabido enfrentarse a ellas.

Siguiendo la línea anterior la autora Bellatti (2018), propone que “existe la necesidad de plantear una Didáctica de la Historia que valore, desde el enfoque de la Teoría Social y Cultural, la identificación de los estudiantes con los contenidos a estudiar para una comprensión

significativa de la historia” (p.557). El enfoque que los docentes necesitan utilizar al momento de compartir el conocimiento histórico debe basarse en resaltar la conciencia y objetividad de los sucesos para analizarlos de una manera oportuna y apropiada.

2.5.5.8. Habilidades pedagógicas para la enseñanza de la Historia

Es necesario que el profesor cuente con competencias pedagógicas que le permitan transmitir de manera efectiva los conocimientos históricos. Para lograr esto, se ha identificado una distinción entre los contenidos de primer orden, que incluyen hechos, fechas y conceptos, y los de segundo orden, que son estratégicos y permiten organizar, explicar y relacionar los contenidos de primer orden con la práctica histórica y el desarrollo de habilidades para pensar en términos históricos (VanSledright 2014).

La percepción del presente mediante el reconocimiento del pasado se torna necesario Duarte (2018) “plantea la necesidad de que se perfeccione el campo cognoscitivo de los alumnos sobre la historia, para lograr la utilización de diferentes vías que posibiliten que las clases sean más emotivas y no queden en una simple charla” (p.143), por ende, las habilidades pedagógicas deben ir en torno a los paradigmas modernos como el constructivismo y su relación con el pensamiento racional.

El docente debe poseer un conjunto de herramientas, técnicas e instrumentos para compartir el conocimiento, todo esto y otros aspectos forman un enfoque de enseñanza que en el campo histórico es necesario para que el aprendizaje no se convierta en una mera asimilación de información, sino que el proceso sea enriquecedor y útil, el aprendizaje significativo mediante la participación activa del estudiante consigue que el estudiante adquiera conocimientos y este sea un aprendizaje efectivo.

2.5.5.9. Contribución de la asignatura de Historia a los objetivos generales del área de Ciencias Sociales

Las Ciencias Sociales están conformadas por algunas ramas que colaboran a la formación de la ciencia en general, la Historia conduce al conocimiento de los acontecimientos a través del tiempo, pretende forjar un sentido de pertenencia por ello el Ministerio de Educación del Ecuador menciona que

Uno de los objetivos esenciales de la Historia es la construcción de la identidad cultural de los pueblos, es decir, aquí, a través de los estudiantes, para que puedan hoy por hoy, quizá como nunca, hacer frente a las exigencias de una globalización capitalista mercantilista, homogeneizadora, individualista (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

La Ciencias Sociales pretenden mediante la Historia formar entes con criterio y capacidad de dilucidar los procesos tanto internos como externos que han ocurrido en el mundo a través de los tiempos, pretendiendo el desarrollo de sociedades con convicción de que un mundo mejor es posible, respetando la diversidad, pretendiendo la igualdad y la calidad de vida digna para todos y todas.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque

Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo porque permitió conocer, analizar, identificar y determinar la experiencia de los participantes sobre la plataforma Google Meet como herramienta didáctica en la enseñanza de la Historia recabando datos numéricos, se utilizó un diseño de investigación estructurado y estandarizado para recopilar datos a través de la encuesta. Los datos recopilados se analizaron utilizando técnicas estadísticas para determinar la relación entre variables, en este caso conocer como la plataforma Google Meet podría ser usada en la asignatura de Historia como herramienta de aprendizaje Según Babbie (2010) “la investigación cuantitativa es un enfoque empírico que involucra la recopilación y análisis de datos numéricos para describir, explicar o predecir fenómenos sociales, aplicadas a un contexto específico” (p.29).

Siendo claves para estudiar los procesos de transformación social, además permite interactuar de manera espontánea con el objetivo de entender la realidad tal y como sucede, ya que se fundamenta en el estudio de experiencias de vida respecto a un acontecimiento desde su propia perspectiva, mientras que la investigación cuantitativa permite hacer hincapié en la combinación de la teoría con los datos recopilados y su respectivo análisis a partir de la deducción.

3.2. Diseño

Es un estudio que se desarrolló con un diseño no experimental debido a que no se manipuló la variable Google Meet y aprendizaje de la Historia, el estudio se presentó tal y como se manifestó en el contexto y momento determinado

3.3. Tipos de Investigación

A continuación, se exponen los siguientes tipos de investigación implementados de acuerdo a la clasificación técnica metodológica:

3.3.1. Por el nivel o alcance

Diagnóstica: Debido a que este estudio dio a conocer una situación específica manifestada por el conjunto de sucesos intervinientes para la aparición del fenómeno observando mediante la aplicación de encuestas y así se obtuvo información sobre el uso de Google Meet en la asignatura de Historia, proporcionando así información valiosa sobre el estado actual de esta herramienta en esta área. Según Álvarez-Gayou (2003), la investigación diagnóstica "tiene como objetivo fundamental recopilar, analizar e interpretar información acerca de un fenómeno concreto, con el fin de identificar los factores que lo determinan, las relaciones que se establecen entre ellos y las consecuencias que se derivan del mismo" (p. 28). Por lo tanto, la investigación diagnóstica implica un proceso sistemático de recolección y análisis de datos para poder identificar los factores clave que están afectando una situación o problema en particular.

Descriptiva: Esta investigación describió y analizó de manera sistemática y objetiva las variables Google Meet e Historia y su relación para el aprendizaje de la Historia, sin manipular las variables, Por otro lado, Martínez Pérez (2012) señala que la investigación descriptiva "busca proporcionar una representación precisa, completa y detallada de los hechos y fenómenos" (p. 45). De esta manera, se trata de una investigación que se concentra en la descripción objetiva de los hechos, sin emitir juicios de valor ni interpretaciones.

3.3.2. Por el objetivo

Propositiva: Se fundamenta principalmente en una necesidad o requerimiento por lo que se sustenta en la propuesta que se realizó para superar la problemática existente, donde se obtuvo conocimiento de la existencia de un dominio medio de la plataforma, de acuerdo a esto presentamos una guía interactiva para el uso de Google Meet, la cual esperamos sea de ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje virtual. Según Hernández et al. (2010), “la investigación propositiva se centra en la identificación de soluciones a un problema específico y se basa en la recopilación de información y la aplicación de técnicas de análisis y síntesis para proponer soluciones viables” (p.87).

3.3.3. Por el lugar

Bibliográfica: Se revisó material bibliográfico existente sobre el tema que se investigó y se obtuvo las bases necesarias para el desarrollo de este estudio, tratando de compilar de manera exhaustiva todas las fuentes posibles sobre los contenidos relacionados con la plataforma Google Meet, herramientas de aprendizaje y la Historia. Según Gutiérrez (2015), la investigación bibliográfica es un tipo de investigación documental que se enfoca en el estudio de fuentes de información escritas, tales como libros, artículos, tesis, entre otros, para recopilar y analizar información relevante sobre un tema específico (p.30).

De campo: Según Bernal (2010), la investigación de campo es "un método empírico de recopilación de datos que implica la observación directa del comportamiento y la interacción de las personas y la toma de notas detalladas sobre lo que se observa". De acuerdo a lo anterior la recopilación de datos se realizó directamente desde el lugar de los hechos es decir en la Unidad Educativa internacional “Liceo Iberoamericano” donde encontramos a la población participante en este estudio, interviniendo la observación directa y la recopilación de datos de fuente primaria

utilizando la plataforma Google Forms para elaborar las preguntas y crear el instrumento el cual fue desarrollado por los estudiantes en los laboratorios de la institución.

3.3.4. Por el tiempo

Transversal: El estudio se circunscribió a un momento dado ya que mediante la aplicación de la encuesta se recopiló la información una sola vez y posteriormente se realizó un análisis de datos. Según Hernández et al (2014), la investigación transversal se caracteriza por ser "una técnica de recolección de datos que permite la evaluación de una variable o conjunto de variables en una muestra de población específica en un momento dado" (p. 211).

3.4. Población y Muestra

3.4.1. Población

Hernández et al. (2014), expresa que el universo o población se refiere al conjunto de elementos o unidades (como personas, instituciones o cosas) a los cuales se enfoca la investigación y sobre los cuales las conclusiones obtenidas serán aplicables.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Internacional “Liceo Iberoamericano” del cantón Riobamba provincia Chimborazo – Ecuador es una institución de sostenimiento particular, ubicada en el perímetro urbano de la ciudad, en el período lectivo 2021 – 2022. La población estuvo conformada por los estudiantes de bachillerato.

Tabla 1. Población

POBLACIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Primero BGU	12	7	19
Segundo BGU	14	17	31
Tercero BGU	8	5	13
TOTAL			63

Fuente: Registros Unidad Educativa Liceo Iberoamericano

Elaborado por: Elaboración propia, 2023

3.4.2. Muestra

Para la selección de la muestra se consideró el muestreo no probabilístico de tipo intencional, es decir a criterio de la investigadora se seleccionó a los 63 estudiantes de 1ro, 2do y 3ro de Bachillerato de la institución, este criterio fue concebido de esta manera debido a que son los estudiantes de bachillerato quienes reciben la asignatura de Historia en la institución educativa.

3.5. Técnicas e Instrumentos para recolección de Información

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán en la presente investigación son:

3.5.1. Técnica de Encuesta

En la investigación cuantitativa la encuesta es un procedimiento mediante el cual el investigador recopila datos sin modificar el fenómeno o el entorno en donde se recoge la información para su posterior procesamiento.

3.5.2. Instrumento Cuestionario

El instrumento que se elaboró para esta investigación constó 43 preguntas con una escala de Likert planteados en diez dimensiones:

1. Perfil de uso de Google Meet

Conociendo su implementación antes y después del COVID-19, Facilidad de uso percibida, donde los estudiantes muestran la versatilidad de la plataforma, Disfrute percibido siendo necesaria la satisfacción al momento de usar alguna herramienta digital.

2. Facilidad de uso.

Conociendo la capacidad de la plataforma para ser utilizada de manera intuitiva y sin dificultad.

3. Disfrute percibido.

Se refiere al grado en el cual una persona encuentra una actividad placentera al utilizar la tecnología.

4. Utilidad percibida.

Reconociendo el aporte en el aprendizaje de la Historia.

5. Actitud de uso.

Identificando la forma en que interactúa el usuario con el medio.

6. Intención de uso.

Concibiendo la idea de una adecuada implementación de este medio en la Historia.

7. Institución.

Tomando en cuenta algunas características del contexto de centro educativo y su relación

8. Pedagogía

Considerando las bases metodológicas y teóricas para su implementación.

9. Tecnología

Este aspecto es imprescindible debido a que ha tenido un gran impacto en el campo de la educación en la actualidad.

10. Contexto

Rescatando circunstancias, situaciones o condiciones que rodean al proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.6. Técnicas para análisis y procesamiento de la información

Se realizó un procesamiento estadístico de los datos, se organizó la información en Microsoft Excel, obteniendo gráficos, que fueron analizados con las fuentes bibliográficas respectivas, para determinar los resultados encontrados, desarrollar su interpretación y de esta manera emitir una solución para el problema planteado.

3.7. Validez y confiabilidad de los instrumentos

La validez y confiabilidad de datos fue realizada con expertos en el tema de investigación propuesto. “La confiabilidad y la validez son cualidades esenciales que deben estar presentes en todos los instrumentos de carácter científico para la recogida de datos” (Villasís et al., 2018). La validez se refiere a lo lógico, propuesto mediante la razón, es decir que, considera validos los resultados de la investigación cuando está libre de sesgos por lo menos en: el

diseño de la investigación criterios de selección, y forma de medir las variables de estudio. Así, una vez definida la escala consistente y reproducible, puede aceptarse un instrumento como confiable.

Los profesionales que validaron los instrumentos de investigación fueron catedráticos expertos en el tema y cuentan con títulos de cuarto nivel, con el grado académico de Magister en áreas afines a educación, y fueron: MS.c Mery Zabala, docente, MS.c Angélica Urquizo, docente, Ximena Zúñiga, docente.

Tabla 2. Validación de Expertos

No.	Expertos	Instrumento 1	Total
01	Ms.C. Mery Zabala	100%	100%
02	Ms.C Angélica Urquizo	80%	80%
03	Ms.C Ximena Zúñiga	100%	100%
Total		93%	93%

Fuente: Porcentajes de validación de los tres expertos.

Elaborado por: Elaboración propia, 2023

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE DATOS

4.1. Análisis e Interpretación de Datos

A continuación, se detalla el análisis de datos del diagnóstico realizado a estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Liceo Iberoamericano.

4.1.1. Dimensión 1: Perfil de uso de Google Meet

1.- Previo a la coyuntura actual, ¿He utilizado Google Meet?

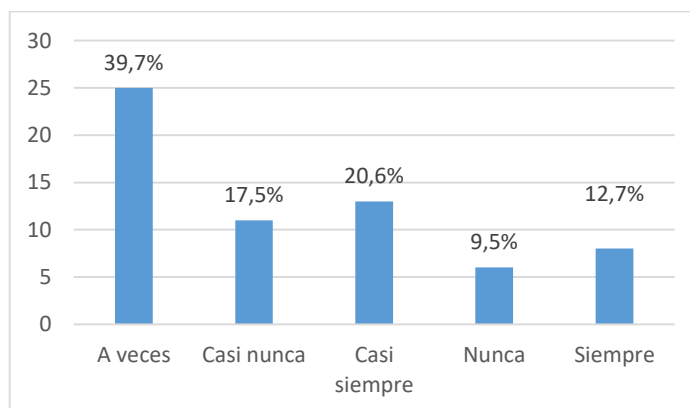
Tabla 3. Utilización de Google Meet

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	12.7
Casi siempre	13	20.6
A veces	25	39.7
Casi nunca	11	17.5
Nunca	6	9.5
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 2. Utilización de Google Meet



Fuente: Datos de la Tabla No 3

Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

De acuerdo con la representación mostrada en la figura N° 2, se establece que el 39,7% de estudiantes a veces ha utilizado Google Meet previo a la coyuntura actual, mientras que el 20,6% de estudiantes mencionan que casi siempre lo han hecho, por otra parte, el 17,5% de encuestados mencionan que casi nunca han usado esta plataforma antes de la coyuntura actual, mientras que el 12,7% señala que siempre la ha utilizado, y el 9,5% indica que nunca antes lo ha hecho.

Interpretación

Con los datos arrojados en el análisis se puede decir que la mayoría de estudiantes no ha utilizado la plataforma Google Meet antes de la coyuntura actual, mientras que un porcentaje pequeño indica que, si lo ha hecho, antes de la pandemia, Google Meet era una herramienta de videoconferencia en línea que se usaba principalmente en entornos profesionales y educativos. Era utilizado por empresas para realizar reuniones virtuales con clientes y colegas en diferentes partes del mundo, así como por instituciones educativas para impartir clases en línea y realizar reuniones de equipo.

Sin embargo, su uso no era tan generalizado como durante la pandemia, ya que las personas solían optar por otros medios de comunicación, como el correo electrónico, el teléfono o las redes sociales, para mantenerse en contacto. De acuerdo con lo anterior Fernández (2020) “Google Meet ha visto su uso multiplicado por 10, pasando de las 5 millones de descargas a las 10 millones. El servicio se ha convertido en toda una referencia que podría hacer peligrar el reinado de Zoom en las videoconferencias.”

En resumen, el incremento del uso de Google Meet se debe en gran parte a la necesidad de mantener la comunicación y colaboración a distancia durante la pandemia, así como a su facilidad de uso, integración con otras herramientas de productividad y capacidad de conexión en tiempo real desde cualquier lugar del mundo.

2.- Durante la coyuntura actual ¿Utilizó Google Meet?

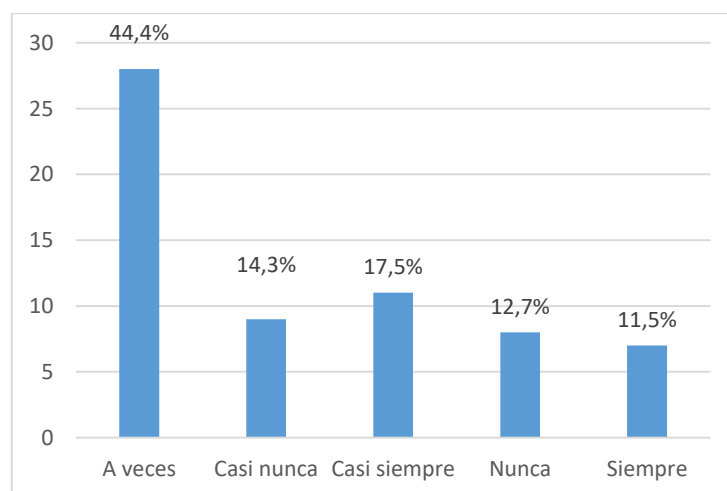
Tabla 4. Uso de Google Meet en la actualidad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	11.5
Casi siempre	11	17.5
A veces	28	44.4
Casi nunca	9	14.3
Nunca	8	12.7
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 3. Uso de Google Meet en la actualidad



Fuente: Datos de la Tabla No 4

Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al observar los datos de la figura N° 3 se obtiene que el 44,4% de estudiantes a veces utiliza Google Meet durante la coyuntura actual, mientras que el 17,5% indica que casi siempre usa esta plataforma, por otra parte, el 14,3% de estudiantes señala que casi nunca ha utilizado esta herramienta digital antes, también el 12,7% muestra que nunca la ha utilizado y el 11,5% menciona que siempre ha utilizado esta plataforma en la actualidad.

Interpretación

Por medio de la figura se puede notar que la situación de pandemia de COVID-19, fue un motivante para que las instituciones educativas se acogieran a la modalidad virtual de enseñanza, se puede apreciar que antes de la coyuntura actual el uso de Google Meet la frecuencia de uso de esta plataforma variaba, sin embargo la educación no puede detenerse por esto muchas instituciones educativas empezaron a usar esta plataforma, pero antes de eso se evidencia que la mayor parte de estudiantes el algún momento utilizaron este medio digital de videoconferencias, por esto es importante destacar lo que menciona Fernández (2020) “Google ya había visto un crecimiento increíble debido a los tiempos de confinamiento en los que nos encontramos. Pero como es de esperar, ahora que solo necesitamos una cuenta de Google para hacer funcionar el servicio, este ha explotado” (p.10). Por ende, la coyuntura actual ha hecho de que se incremente el uso de esta plataforma para el ámbito educativo y de comunicación.

4.1.2. Dimensión 2: Facilidad de uso percibida

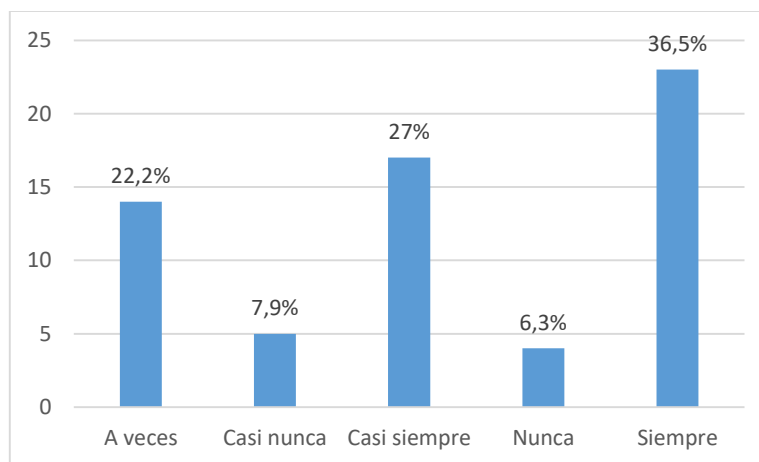
3.- Durante este periodo de actividad no presencial, ¿Google Meet me ha resultado sencillo de utilizar?

Tabla 5. Usabilidad de Google Meet

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	23	36.5
Casi siempre	17	27
A veces	14	22.2
Casi nunca	5	7.9
Nunca	4	6.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 4. Usabilidad de Google Meet



Fuente: Datos de la Tabla No 5
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Según los datos obtenidos en la figura N° 4, el 36,5% de encuestados menciona que siempre ha resultado sencillo de utilizar Google Meet, durante este periodo de actividad no presencial, por otra parte, el 27% indica que ha sido sencillo su implementación, 22,2% menciona que a veces les ha resultado fácil su uso, el 7,9 muestra que casi nunca ha les ha resultado esta plataforma de fácil uso, y el 6,3% que nunca ha sido sencillo usar Google Meet.

Interpretación

La plataforma de video conferencia Google Meet ha sido para el mayor porcentaje fácil de usar debido a que posee una interfaz amigable y bastante intuitiva para que los usuarios no tengan inconvenientes al momento de su uso así lo mencionan Singh y Awasthi (2020) “Google Meet es un software de videoconferencia, diseñado para el acceso fácil y seguro entre sus usuarios en el uso para reuniones en línea y llamadas telefónicas, permite grabar y almacenar información generada en las videoconferencias, útil para el ámbito educativo, laboral y social” (p.8). La tecnología de la información y comunicación brindan herramientas comprensibles de entender tanto para el docente como para el estudiante, y esto favorece el proceso de enseñanza aprendizaje.

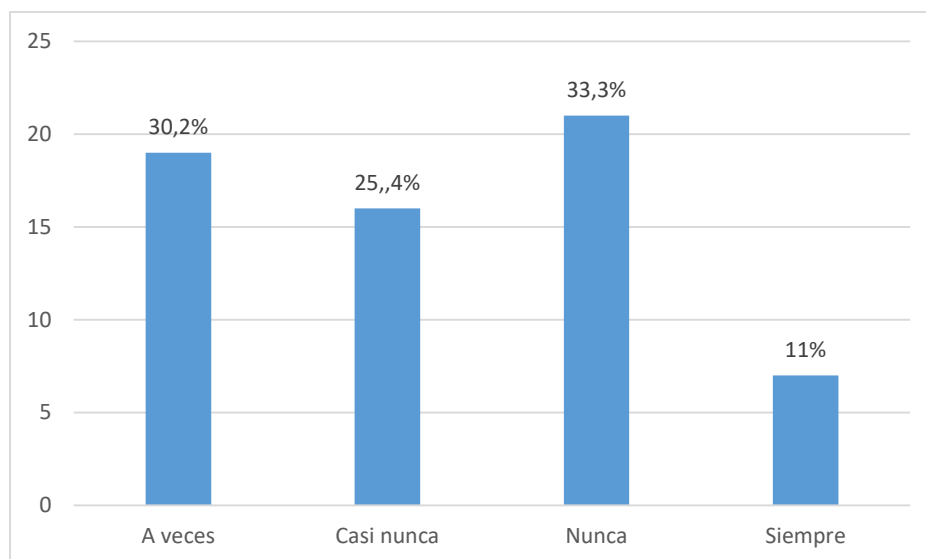
4.- ¿He tenido problemas para aprender a utilizar Google Meet a lo largo de este tiempo de docencia virtual en la asignatura de Historia?

Tabla 6. Problemas en el uso de Google Meet en la virtualidad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	11
A veces	19	30.2
Casi nunca	21	25.4
Nunca	16	33.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 5. Problemas en el uso de Google Meet en la virtualidad



Fuente: Datos de la Tabla No 6
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

A partir de la figura N° 5, se nota que el 33,3% nunca ha tenido problemas para aprender a utilizar Google Meet a lo largo de este tiempo de docencia virtual en la asignatura de Historia, mientras que el 30,2 a veces han tenido inconvenientes en el uso de esta plataforma, por otra parte, el 25,4% casi nunca han tenido dificultades con la misma, y el 11% siempre han tenido problemas para el uso de Google Meet.

Interpretación

Con los resultados que se ha obtenido se presenta un porcentaje considerable de estudiantes que han tenido inconvenientes para usar la plataforma Google Meet, por esto es necesario interactuar de manera frecuente con la misma para ir reconociendo sus beneficios y de esa manera evitar problemas posteriores en su uso debido a esto Ramírez (2020) menciona que “presenta problemas para el uso de la plataforma, por lo que se necesitaría reforzar conocimientos de uso mediante capacitaciones prácticas” (p.27).

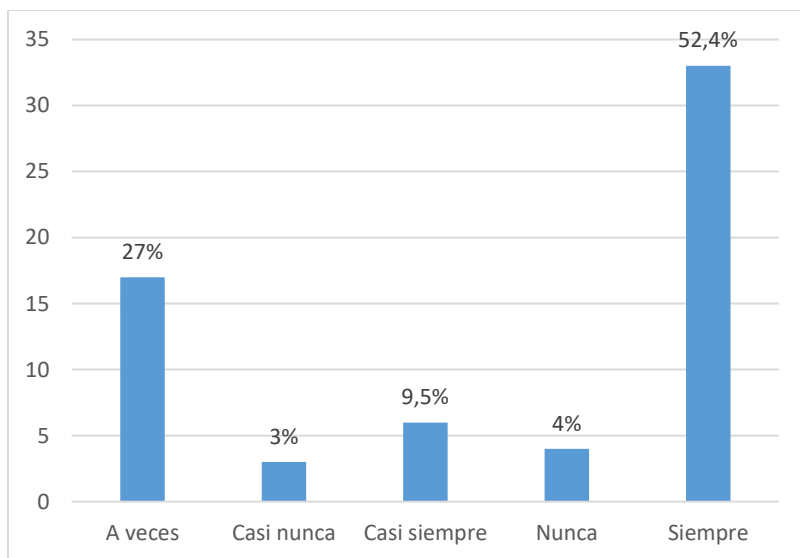
5.- ¿La interfaz intuitiva, comprensible y amigable de Google Meet me ha facilitado su empleo durante la etapa de aprendizaje on line en la asignatura de Historia?

Tabla 7. Interfaz de Google Meet en el aprendizaje de la Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	33	52.4
Casi siempre	6	9.5
A veces	17	27
Casi nunca	4	3
Nunca	3	4
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 6. Interfaz de Google Meet en el aprendizaje de la Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 7
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al considerar los resultados expresados en la figura N° 6, el 52,4% de estudiantes mencionan que siempre la interfaz intuitiva, comprensible y amigable Google Meet ha facilitado su empleo durante la etapa de aprendizaje on line en la asignatura de Historia que el 27% a veces, ha sido fácil su uso, por otra parte, el 9,5 casi siempre lo ha sido, el 4% comenta que nunca ha sido accesible la interfaz para la asignatura, y el 3% apoya que casi nunca ha sido afable.

Interpretación

Con relación al análisis se puede deducir que en la clase de Historia la plataforma Google Meet para empelado de manera online para la mayoría de estudiantes ha sido beneficiosa debido a que posee una interfaz con características positivas para su uso por lo tanto resulta una buena herramienta para la enseñanza de la Historia, sin embargo hay porcentajes que evidencian que también han existido algunas dificultades en la interfaz de esta plataforma para esta clase así lo expresa Mamani (2021) “La videoconferencia Google Meet será sin duda una de las herramientas de videollamada con la que seguiremos trabajando por la facilidad, accesibilidad y comodidad, más aún, con estudiantes del nivel secundaria” (p.6).

4.1.3. Dimensión 3: Disfrute percibido

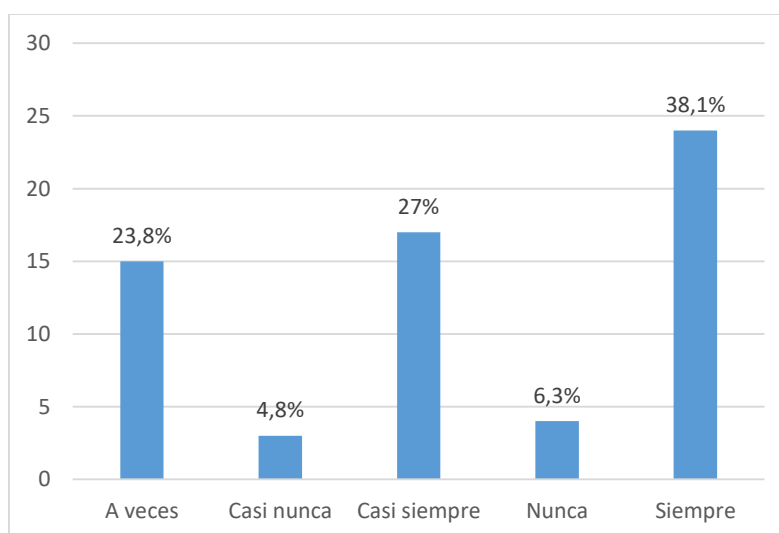
6.- ¿Utilizar Google Meet como recurso para la enseñanza virtual ha sido entretenido y divertido en la asignatura de Historia?

Tabla 8. Google Meet como recurso para la enseñanza virtual

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	24	38.1
Casi siempre	17	27
A veces	15	23.8
Casi nunca	3	4.8
Nunca	4	6.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 7. Google Meet como recurso para la enseñanza virtual



Fuente: Datos de la Tabla No 8
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al observar los datos en la figura N° 7, se nota que el 38,15% siempre ha sido entretenido y divertido utilizar Google Meet como recurso para la enseñanza virtual en la asignatura de Historia, el 27% menciona que casi siempre o ha sido, el 23,8% indica que a veces ha resultado agradable su uso, por otra parte, el 6,3% comenta que nunca se ha tornado divertido el uso de esta plataforma, y el 4,8 dice que casi nunca lo ha sido.

Interpretación

Estos resultados demuestran que los estudiantes en la mayoría de los casos perciben a Google Meet como una plataforma entretenida y divertida para la clase de Historia un aprendizaje con estas características rompe con los paradigmas tradicionalistas en los cuales la educación era seria y formal, pero la globalización y el desarrollo de la tecnología han desarrollado herramientas entretenidas que están a la orden del día por eso Anguita et al. (2020) opinan que “El disfrute y buen uso de la tecnología para la educación es influenciado por su experiencia previa en ella, ya sea para una interacción social o meramente educativa; el estudio afirmó que existe significancia al disfrute por adquirir nuevos conocimientos” (p.70). Un estudiante motivado aprende mejor y hace que el conocimiento sea útil posteriormente en diferentes ámbitos de su vida, consiguiendo lo que propone el aprendizaje significativo.

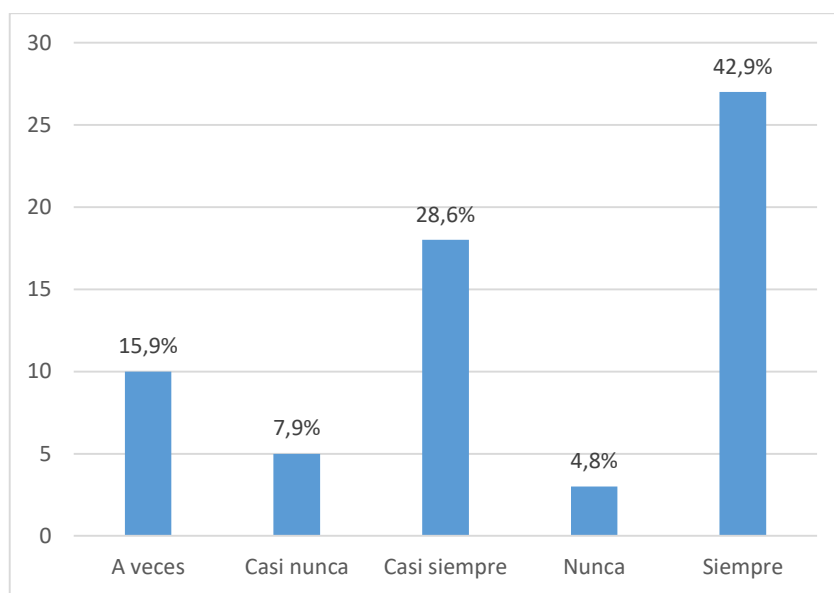
7.- ¿El uso de Google Meet me ha resultado interesante y motivador en la asignatura de Historia?

Tabla 9. Google Meet en la asignatura de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	27	42.9
Casi siempre	18	28.6
A veces	10	15.9
Casi nunca	5	7.9
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 8. Google Meet en la asignatura de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 9
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al analizar la información expuesta en la figura N° 8, encontramos que al 42,9% de estudiantes siempre le ha resultado interesante y motivador el uso de Google Meet en la asignatura de Historia, mientras que al 28,6% casi siempre le ha parecido relevante su uso, por otra parte al 15,9% le parece que a veces esta plataforma es estimulante, el 7,9 menciona que casi nunca ha resultado entretenido Google Meet, por último el 4,8% responde que nunca se ha tornado interesante su uso en esta asignatura.

Interpretación

Por lo tanto, del análisis de las respuestas obtenidas se puede evidenciar que el uso de Google Meet ha resultado ser interesante y motivador para la mayoría de estudiantes en diferentes momentos de su uso, sólo se evidencian pocos casos donde no lo ha sido, considerando lo anterior de acuerdo a esto Ramírez (2021) menciona que “En el proceso de enseñanza aprendizaje influyen factores como motivación, inteligencia, etc.; este con el transcurrir de los años ha traído consigo variaciones y se ha enriquecido con el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC)” (p.14). La asignatura de Historia ha sido catalogada desde hace mucho como una rama aburrida, principalmente por los extensos contenidos teóricos que posee, el uso de Google Meet para clases online benefician a que las clases sean interesantes, por todo lo que se puede implementar para compartir la clase.

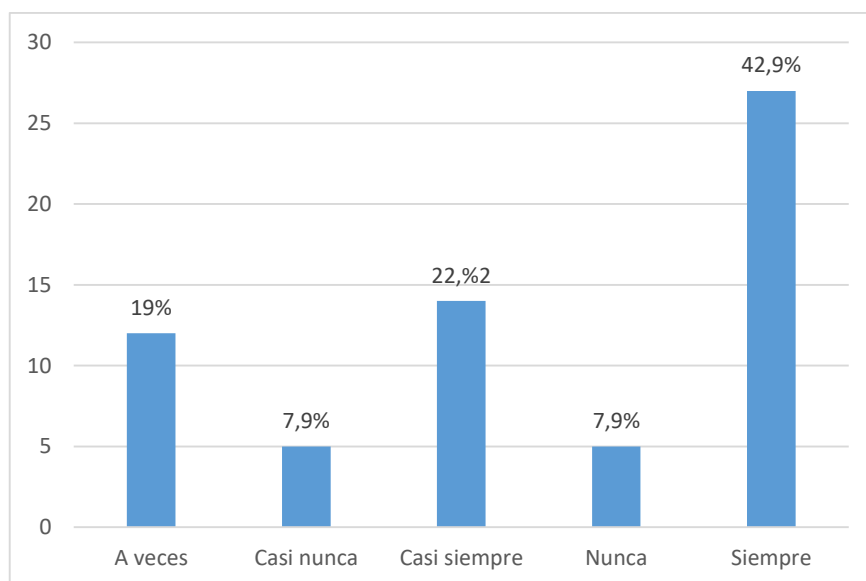
8.- ¿Dadas las circunstancias, me ha gustado utilizar Google Meet para el desarrollo de la asignatura de Historia?

Tabla 10. Gusto hacia el uso de Google Meet en la asignatura de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	27	42.9
Casi siempre	14	22.2
A veces	12	19
Casi nunca	5	7.9
Nunca	5	7.9
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 9. Gusto hacia el uso de Google Meet en la asignatura de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 10
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

De acuerdo con la figura N° 9, los estudiantes responde que el 42,9% siempre le ha gustado utilizar Google Meet para el desarrollo de la asignatura de Historia, dadas las circunstancias, mientras que el 22,2% menciona que casi siempre le ha gustado usar esta plataforma para el desarrollo de la asignatura, por otra parte el 19% indica que a veces ha sido de su agrado utilizarla, el 7,9 menciona que casi nunca le ha gustado hacer uso de la misma y el mismo porcentaje anterior menciona que nunca he ha gustado usar Google Meet en la asignatura de Historia.

Interpretación

Al analizar la información expuesta en la figura No 8, tenemos que el mayor porcentaje de estudiante muestran un cierto porcentaje de gusto por la implementación de la plataforma Google Meet en la asignatura de Historia dadas las circunstancias. Por lo que determinamos que en la asignatura es favorable esta herramienta digital, los docentes deben estar a la vanguardia de la tecnología y sus beneficios para usarlos en los diferentes momentos de la clase y en las diversas circunstancias por esta razón Cabero (2016) menciona que “el uso de herramientas por parte del docente en busca de innovación en la metodología de enseñanza logrará que se alcance los objetivos deseados en relación a la formación en la educación” (p.1). Esto garantiza también que al estudiante le guste una determinada asignatura, ya que encuentra motivación para integrarse en el proceso.

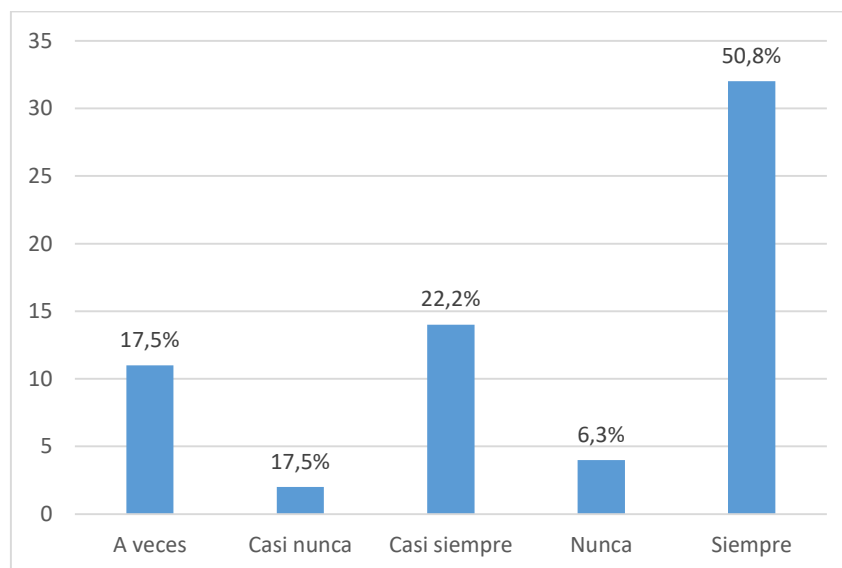
9.- ¿Me he sentido bien utilizando Google Meet en la asignatura de Historia?

Tabla 11. Satisfacción en el uso de Google Meet

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	32	50.8
Casi siempre	14	22.2
A veces	11	17.5
Casi nunca	2	17.5
Nunca	4	6.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 10. Satisfacción en el uso de Google Meet



Fuente: Datos de la Tabla No 11
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Según los datos obtenidos en la figura N° 10, el 50,8% de estudiantes se ha sentido bien utilizando Google Meet en la asignatura de Historia, mientras que el 22,2% indica que casi siempre lo ha hecho, por otro lado, el 17,5% menciona que a veces ha sentido comodidad usando esta plataforma, el 17,5% muestra que casi siempre se ha sentido bien usando esta plataforma para esta asignatura, por último, el 6,3% menciona que nunca lo ha hecho.

Interpretación

La información proporcionada en el análisis determina que los estudiantes en la mayoría de las ocasiones se han sentido bien utilizando la plataforma Google Meet en el desarrollo de la clase de Historia, sin embargo hay un porcentaje menor el cual indica que los estudiantes en algunas ocasiones o casi nunca han sentido algún tipo de atracción hacia el uso de esta plataforma, al considerar la notable acogida por parte de los estudiantes hacia esta plataforma, podemos recomendar su uso para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia.

4.1.4. Dimensión 4: Utilidad percibida

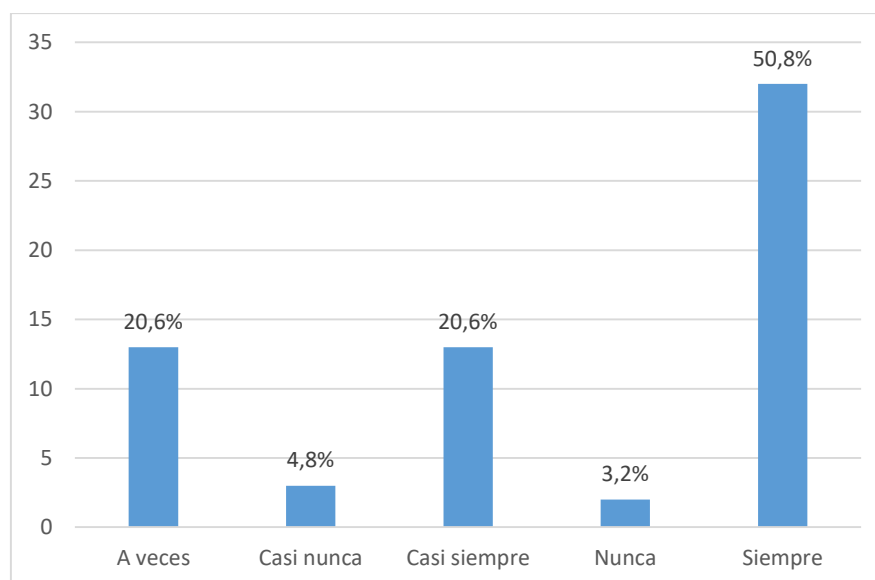
10.- ¿Creo que Google Meet es útil para aprender de manera online el curso de Historia?

Tabla 12. Utilidad de Google Meet en el curso de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	32	50.8
Casi siempre	13	20.6
A veces	13	20.6
Casi nunca	3	4.8
Nunca	2	3.2
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 11. Utilidad de Google Meet en el curso de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 12
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

En base a los datos obtenidos en la figura N° 11, obtenemos que el 50,8% de estudiantes cree que siempre Google Meet es útil para aprender de manera online el curso de Historia, mientras que el 20,6% cree que casi siempre la plataforma ha sido óptima para la asignatura, por otra parte, el 20,6% menciona que a veces lo ha sido, el 4,8% menciona que casi nunca ha sido apropiado su uso, y el 3,2% menciona que nunca ha sido útil Google Meet en la asignatura de Historia.

Interpretación

Según el análisis realizado se demuestra que la mayoría de estudiantes consideran a la plataforma Google Meet útil para recibir clases de Historia de manera online, aunque se evidencia que hay menores estadísticas donde se aprecia que los estudiantes no consideran útil este recurso para las clases de Historia de manera virtual por eso Ramírez (2020) menciona que “el usuario percibe la facilidad de uso como un agente causal en relación a la utilidad percibida, es decir, mientras más sencillo es el manejo de la tecnología más útil será su uso” (p.11) la utilidad de una herramienta se manifiesta en el apego que un usuario siente hacia la misma, por lo tanto lo que aprende mediante esta será satisfactorio.

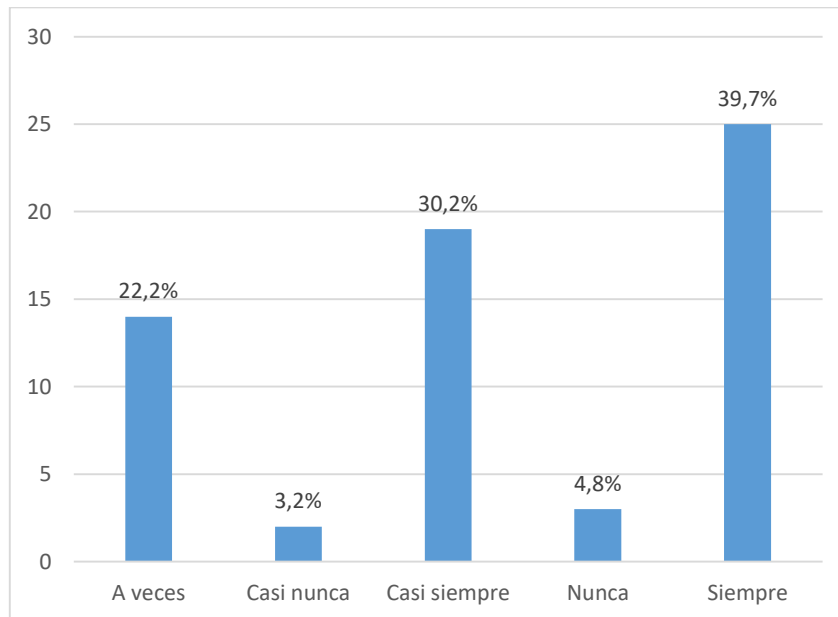
11.- Dada la coyuntura, ¿La utilización de Google Meet me ha ayudado a comprender mejor la asignatura de Historia?

Tabla 13. Google Meet y su ayuda en la comprensión de la Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	39,7
Casi siempre	19	30,2
A veces	14	22,2
Casi nunca	2	3,2
Nunca	3	4,8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 12. Google Meet y su ayuda en la comprensión de la Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 13
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al observar los datos de la figura N°12, podemos observar que el 39,7% de estudiantes la plataforma Google Meet siempre les ha ayudado a comprender mejor la asignatura de Historia, mientras que al 30,2% casi siempre esta plataforma le ha ayudado a entender la asignatura, por otra parte al 22,2% a veces les ha ayudado, el 4,8% indica que nunca esa herramienta les ha sido útil y al final con un porcentaje del 3,2% los estudiantes indican que casi nunca han comprendido la asignatura mediante Google Meet.

Interpretación

Con los datos obtenidos, se interpreta que la mayoría de estudiantes en diferentes proporciones la plataforma Google Meet les ha ayudado a entender mejor la asignatura de Historia, en contra del bajo porcentaje de estudiantes que menciona que la plataforma nunca o casi nunca les ha posibilitado comprender mejor esta materia, la Historia abarca casi en su totalidad información teórica por lo que el docente debe prever el uso de herramientas que ayuden al estudiante a asimilar el conocimiento de acuerdo con esto Onrubia (2016) menciona que “ello supone primar aquellos recursos y usos de las TIC que permiten, precisamente, que el profesor pueda seguir de manera continuada el proceso de aprendizaje del alumno y ofrecer ayudas dinámicas, sensibles y contingentes, a ese proceso” (p.8). Ante las contingencias que puedan suceder el docente tiene la obligación de buscar herramientas que ayuden al estudiante a continuar de manera adecuada el proceso de enseñanza aprendizaje.

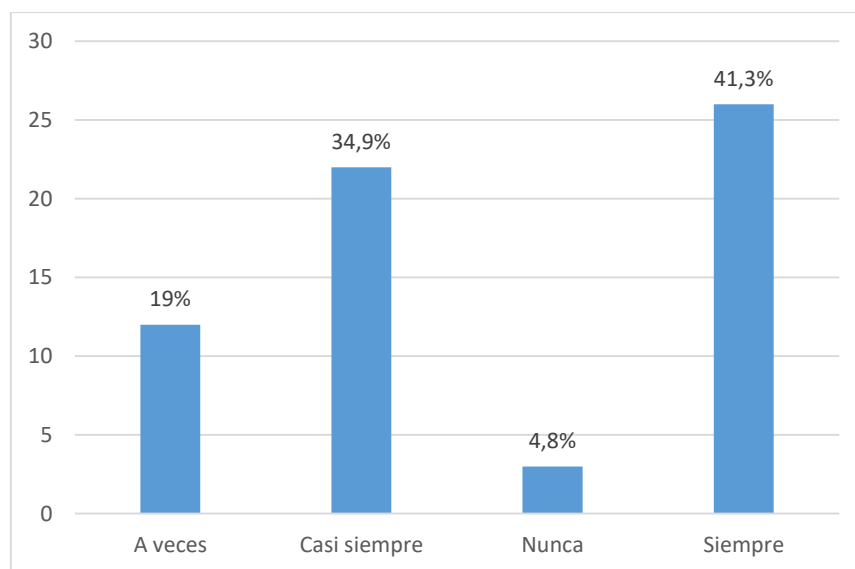
12.- ¿El uso de Google Meet me ha ayudado a mejorar mi aprendizaje en esta etapa de enseñanza virtual de la asignatura de Historia?

Tabla 14. Uso de Google Meet y enseñanza virtual de la Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	26	41.3
Casi siempre	22	34.9
A veces	12	19
Casi nunca	0	0
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 13. Uso de Google Meet y enseñanza virtual de la Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 14
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

En la información planteada en la figura N° 13, el 41,3% menciona que siempre el uso de Google Meet les ha ayudado a mejorar su aprendizaje en esta etapa de enseñanza virtual de la asignatura de Historia, mientras que el 43,9% menciona que casi siempre la utilización de esta plataforma les ha permitido aprender mejor esta asignatura, por otra parte al 19% a veces le ha funcionado esta plataforma para enriquecer su aprendizaje, el 4,8% indica que nunca les ha servido esta plataforma para implementar el conocimiento en Historia.

Interpretación

Por medio del análisis anterior, se puede evidenciar que al mayor porcentaje de estudiante el uso de Google Meet les ha ayudado a mejorar su aprendizaje aunque se evidencia un pequeño porcentaje que la plataforma no ha incentivado su aprendizaje en la materia durante el periodo de educación online, por este motivo Vera (2004) propone que “a través del modelo virtual el alumno puede seguir su propio proceso de aprendizaje y la evolución de su conocimiento, de manera que se fomenta una metacognición se su situación cognitiva” (p.6). El aprendizaje debe ser significativo ya que de esta manera el nuevo conocimiento se asocia con los anteriores y se lo emplea en diferentes momentos y contextos de la vida del ser humano .

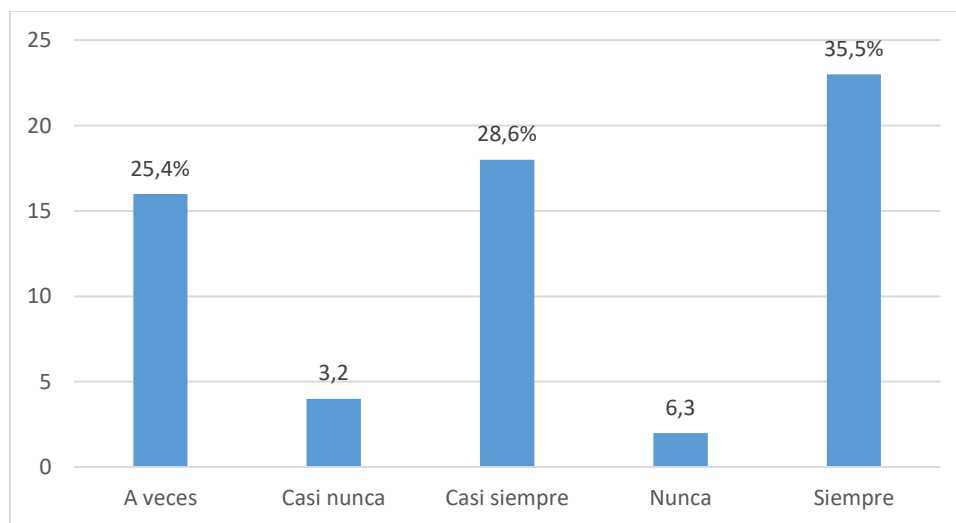
13.- ¿Creo que Google Meet me va ayudar a mejorar mi rendimiento en la asignatura de Historia?

Tabla 15. Google Meet y su ayuda en el rendimiento en Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	23	35.5
Casi siempre	18	28.6
A veces	16	25.4
Casi nunca	4	3.2
Nunca	2	6.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 14. Google Meet y su ayuda en el rendimiento en Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 15
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Según la figura N° 14, el 35,5% de estudiantes creen que siempre Google Meet les va ayudar a mejorar su rendimiento en la asignatura de Historia, el 28,6% indica que casi siempre esta plataforma les va a ayudar en su productividad en esta asignatura, por otro lado, para el 25,4% menciona que a veces esta herramienta digital mejoraría su rendimiento, para el 6,3% Google Meet nunca lo haría y para el 3,2% casi nunca este medio les favorecería.

Interpretación

Al analizar los resultados anteriores se puede decir que los estudiantes en distintos porcentajes consideran que esta plataforma les podría ayudar a mejorar su rendimiento académico en la asignatura de Historia, pero también hay un mínimo porcentaje que propone que Google Meet no les ayudaría, por lo que es imprescindible reconocer cuál es su estilo de aprendizaje para buscar la herramienta más idónea para satisfacer su necesidad educativa

Por esto los autores Aguayo et al. (2021) expresan que

Es importante mencionar que toda herramienta tecnológica utilizada por el docente, esté acompañada de un previo análisis de contexto como se realizó en esta investigación, porque permite seleccionar las mejores estrategias para ser implementadas a través de la plataforma, y de esta forma, poder medir el impacto en el rendimiento académico, el cual se vio favorecido en los estudiantes que estuvieron trabajando con las diferentes herramientas tecnológicas, potencializando sus conocimientos y fortaleciendo su interacción con la tecnología. Se ha verificado que independientemente del estilo de aprendizaje. (p.46)

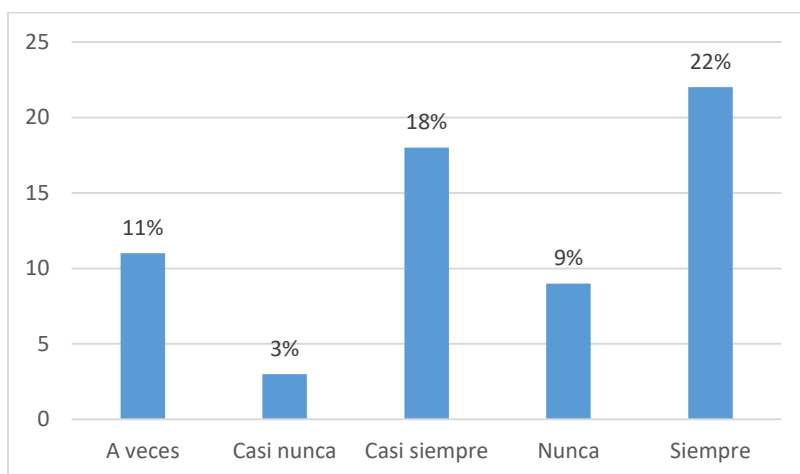
14.- Durante este periodo, ¿Google Meet me ha permitido estar en contacto con mis compañeros?

Tabla 16. Google Meet y la interacción con los compañeros

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	34.9	22
Casi siempre	28.6	18
A veces	17.5	11
Casi nunca	4.8	3
Nunca	14.3	9
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 15. Google Meet y la interacción con los compañeros



Fuente: Datos de la Tabla No 16
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Según los datos obtenidos en la figura N° 15, el 22% de estudiantes menciona que siempre Google Meet les ha permitido estar en contacto con sus compañeros, mientras que el 18% opina que casi siempre esta plataforma ha hecho que mantengan contacto entre compañeros durante este período, por otra parte al 11% de encuestados a veces este medio ha hecho que mantengan unión de compañerismo, en cambio para el 9% nunca lo ha hecho y finalmente para el 3% casi nunca Google Meet ha sido útil como herramienta para implementar la unión entre compañeros.

Interpretación

Mediante la información obtenida se puede deducir que en la mayoría de los casos la plataforma Google Meet ha permitido a los estudiantes estar en contacto con sus compañeros durante este periodo de contingencia mientras que un porcentaje menor de encuestados menciona que en algunas ocasiones esta plataforma no ha sido favorable para mantener el contacto entre compañeros, de acuerdo con esto La Universidad de Córdoba (2020) menciona que “mediante esta herramienta se puede comunicar con un grupo de compañeros para estar en contacto y resolver un problema puntual, compartir su pantalla y mostrar visualmente un problema o para ayudar a otro compañero”(p.3). Por lo tanto, podemos destacar que además de ser favorable para compartir los contenidos educativos por parte del docente también es un medio ideal para promover el compañerismo y su contacto.

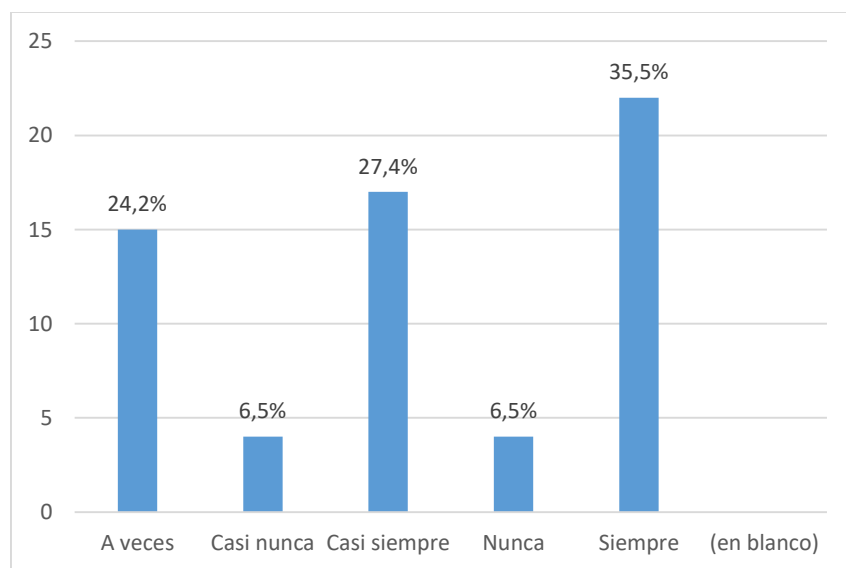
15.- Durante este periodo, ¿Google Meet me ha permitido estar en contacto con mi profesorado?

Tabla 17. Google Meet y el contacto con el profesorado

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	22	35.5
Casi siempre	17	27.4
A veces	15	24.2
Casi nunca	4	6.5
Nunca	4	6.5
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 16. Google Meet y el contacto con el profesorado



Fuente: Datos de la Tabla No 17
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Con la información planteada en la figura N° 16, en la cual el 35,5% de encuestados mencionan que siempre Google Meet les ha permitido estar en contacto con el profesorado durante este periodo, mientras que para el 27,4% casi siempre esta plataforma les ha ayudado a mantener contacto con sus docentes, para el 24,2% a veces este medio ha sido eficiente para establecer relaciones cercanas entre alumnos y profesores, por otra parte para el 6,5 casi nunca lo ha hecho y con el mismo porcentaje anterior los estudiantes mencionan que Google Meet nunca ha resultado útil para relacionarse entre sí.

Interpretación

Mediante la respuesta obtenida del docente se infiere que, a la mayoría de encuestados la plataforma Google Meet le ha permitido estar en contacto con los docentes durante este período de contingencia, un porcentaje menor manifiesta que este medio no ha posibilitado la interacción con sus docentes, el contacto entre alumno y docente es imprescindible durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje, teniendo en consideración la inoperancia de los paradigmas tradicionales, de acuerdo con esto Rodríguez (2021) menciona que “ Así mismo, uno de los campos donde más ha avanzado es en la educación, ya que se ha pasado de una enseñanza tradicional y común, a una enseñanza dinámica, visual, con actividades más lúdicas e incluso permitiendo el contacto continuo con los maestros/as”(p.4).

4.1.5. Dimensión 5: Actitud de uso

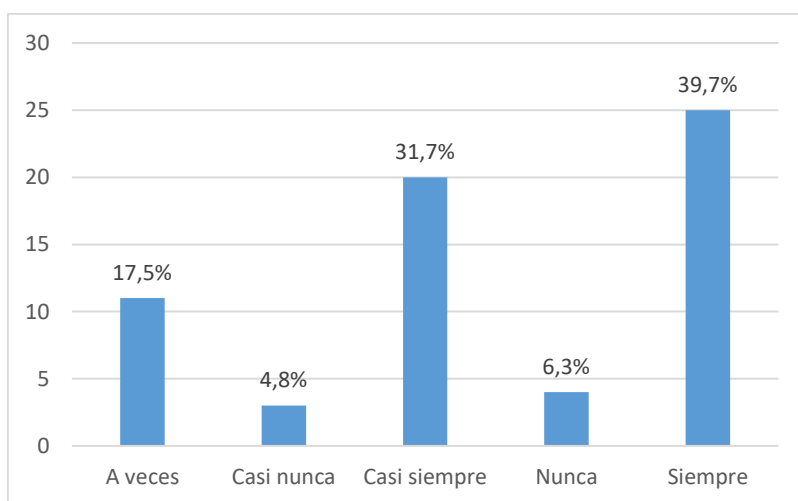
16.- ¿El uso de Google Meet ha hecho que el aprendizaje en la asignatura de Historia durante este periodo excepcional haya sido más interesante?

Tabla 18. Aprendizaje interesante en Historia con Google Meet

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	39.7
Casi siempre	20	31.7
A veces	11	17.5
Casi nunca	3	4.8
Nunca	4	6.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 17. Aprendizaje interesante en Historia con Google Meet



Fuente: Datos de la Tabla No 18
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Por medio de la información de la figura N° 17, obtenemos que el 39,7% de estudiantes el uso de Google Meet siempre ha hecho que el aprendizaje en la asignatura de Historia durante este periodo excepcional haya sido más interesante, mientras que para el 31,7% casi siempre esta plataforma ha hecho que los contenidos en esta asignatura sean de su interés, para el 17,5% de encuestados a veces el uso de este medio se ha tornado atractivo para la implementación en la clase, por otro lado el 6,3% menciona que nunca lo ha sido, y por último el 4,8% opina que casi nunca Google Meet ha sido provechoso en la asimilación de conocimientos históricos.

Interpretación

Mediante la respuesta obtenida se infiere que la mayoría de estudiantes considerado que la clase de Historia ha sido más interesante durante este periodo mediante la plataforma Google Meet, mientras que por otra parte un ligero porcentaje afirma que no las clases de esta asignatura no han sido motivadoras. Google Meet ofrece una variedad de herramientas interactivas, como compartir pantalla, pizarra, chat y encuestas los docentes utilizan estas funciones para mantener a los estudiantes involucrados y activos durante la sesión generando interés en la misma. Para Pozo (2010) “Para romper con un aprendizaje rutinario entonces será momento de poner en juego las habilidades del docente, elaborando materiales innovadores para el aprendizaje, que sean llamativos e interesantes; estas características deben aplicarse dentro y fuera del aula” (p.214)

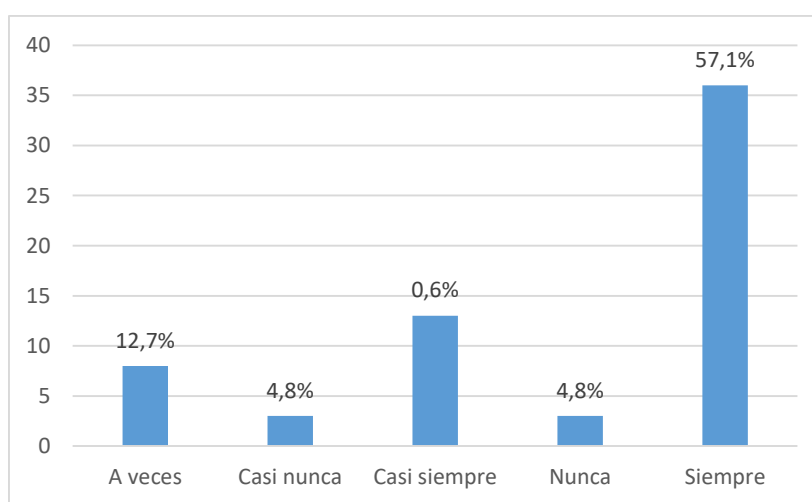
17.- ¿Creo que utilizar Google Meet como herramienta de aprendizaje online en la asignatura de Historia en situaciones especiales, como la provocada por el COVID- 19, es una buena idea?

Tabla 19. Uso de Google Meet para la asignatura de Historia en situaciones especiales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	36	57.1
Casi siempre	13	20.6
A veces	11	12.7
Casi nunca	3	4.8
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 18. Uso de Google Meet para la asignatura de Historia en situaciones especiales



Fuente: Datos de la Tabla No 19
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

De acuerdo con la representación mostrada en la figura N° 18, tenemos que el 57,1% de encuestados mencionan que es una buena idea utilizar Google Meet como herramienta de aprendizaje online en la asignatura de Historia en situaciones especiales, como la provocada por el COVID- 19, para el 20,6% casi siempre les ha resultado efectivo usar este tipo medios en situaciones como una pandemia, mientras que para el 12,7% a veces es correcto usar medios digitales para acontecimientos de carácter de confinamiento masivo, por otra parte para el 4,8% nunca resulta oportuno su uso, y para el 4,8 también casi nunca es lo correcto usar Google Meet para la enseñanza de la Historia en situaciones de carácter mundial.

Interpretación

De acuerdo con el resultado se puede mencionar que para la mayoría de estudiantes resulta buena idea emplear Google Meet como herramienta de aprendizaje online, mientras que un pequeño porcentaje muestra desacuerdo con el uso de este recursos en este tipo de situaciones pero hay que considerar que el desarrollo de la tecnología en el último siglo ha fortalecido los recursos digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje, encontramos diversas herramientas que permiten al docente y al estudiante relacionarse de manera directa a pesar de que ciertas situaciones como la pandemia de COVID-19 físicamente los mantenga distantes por ello Carrizo (2021) menciona que “el docente se ejercite a través de herramientas digitales. Las TICs se convierten en un instrumento encaminado a fortalecer la relación entre profesor/alumno y a facilitar la participación, deliberación y colaboración entre los mismos” (p.232)

4.1.6. Dimensión 6: Intención de uso

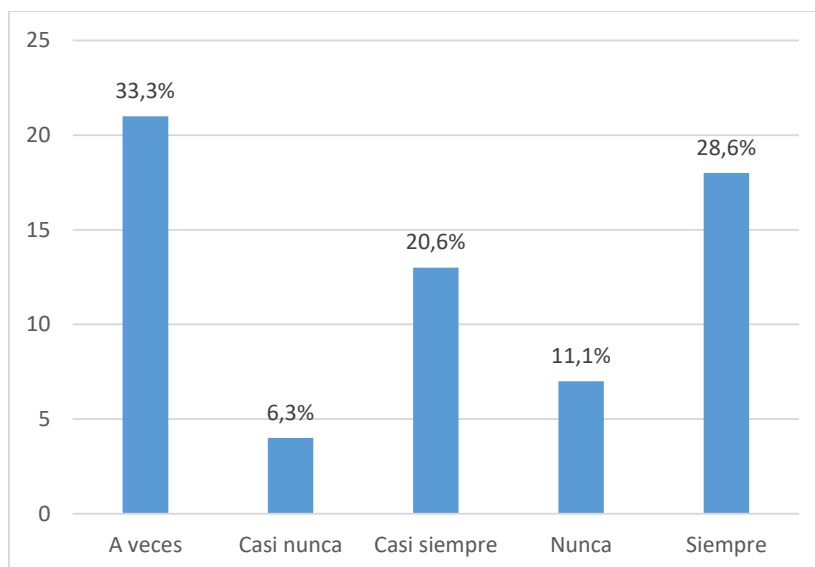
18.- Una vez se retome la enseñanza presencial, ¿Me gustaría seguir utilizando Google Meet en mi vida académica?

Tabla 20. Uso de Google Meet en la enseñanza presencial

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	18	28.6
Casi siempre	13	20.6
A veces	21	33.3
Casi nunca	4	6.3
Nunca	7	11.1
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 19. Uso de Google Meet en la enseñanza presencial



Fuente: Datos de la Tabla No 20
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Conforme la figura N° 19, se aprecia que para el 28,6% siempre le gustaría seguir utilizando Google Meet en su vida académica una vez se retome la enseñanza presencial, por otra parte para el 20,65 menciona que casi siempre sería de su gusto implementar esta plataforma en su educación al retomar la enseñanza en las aulas, para el 33,3% piensan que a veces sería agradable usar este medio posterior a la contingencia de pandemia, e, 11,1% de encuestados menciona que nunca más les motivaría emplear Google Meet en la academia mediante encuentros directos, y para el 6,3% casi nunca le gustaría continuar utilizando este medio cuando sea el retorno a las aulas.

Interpretación

Mediante la información obtenida se puede establecer que existen datos donde se evidencia que la acogida que ha tenido la plataforma durante el periodo de confinamiento ha sido bueno, por lo que les gustaría seguir usando esta plataforma posterior a este proceso global, existe la necesidad de retroalimentación del conocimiento o resolución de dudas con respecto a los contenidos, pero en ocasiones no es posible hacerlo en el aula por lo que esta herramienta podría constituirse como un medio adecuado para ello. Por esto los autores Cedeño et al. (2020) mencionan que:

Los centros educativos que utilizan Google Meet tienen las ventajas de grabar sus clases, planificar las reuniones a cualquier hora y lugar, una de las principales características de Meet es que se cuenta con muchas herramientas a la hora realizar la videollamada (p.395).

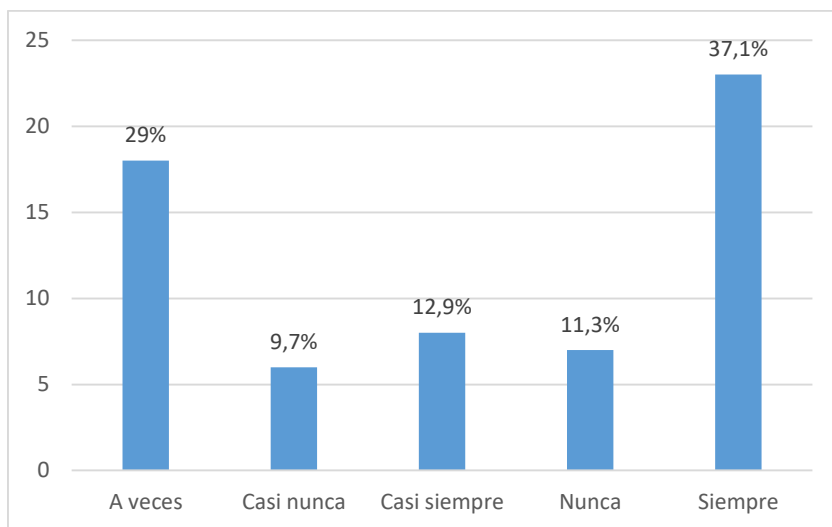
19.- Una vez se retome la enseñanza presencial, ¿Me gustaría continuar utilizando Google Meet para estar en contacto con mis compañeros fuera de clase?

Tabla 21. Uso de Google Meet para el contacto entre compañeros

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	23	37.1
Casi siempre	8	12.9
A veces	18	29
Casi nunca	6	9.7
Nunca	7	11.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 20. Uso de Google Meet para el contacto entre compañeros



Fuente: Datos de la Tabla No 21
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Por medio de la información de la figura N° 20 se muestra que al 37,1% le gustaría continuar utilizando Google Meet para estar en contacto con sus compañeros fuera de clase una vez se retome la enseñanza presencial, por otra parte el 29% opina que a veces se podría usar este medio para unir lazos de amistad fuera del entorno áulico, para el 12,9% que casi siempre sería de su gusto implementar esta plataforma para mantener el contacto con su entorno institucional, mientras que el 11,3% opina que nunca le gustaría usar Google Meet en un contexto extra clase y para el 9,7% de encuestados casi nunca usarían este medio para comunicarse fuera de clase.

Interpretación

Mediante la información obtenida se puede deducir que a un número considerable de estudiantes les gustaría continuar utilizando Google Meet posterior a la situación de confinamiento, también hay estadísticas que muestran que no lo harían, Google Meet es una excelente opción para mantener contacto con compañeros de manera virtual pueden disfrutar de la reunión con tus amigos, usar la función de chat de Google Meet para enviar mensajes de texto durante la reunión, y también pueden compartir su pantalla si necesitan mostrar algo.

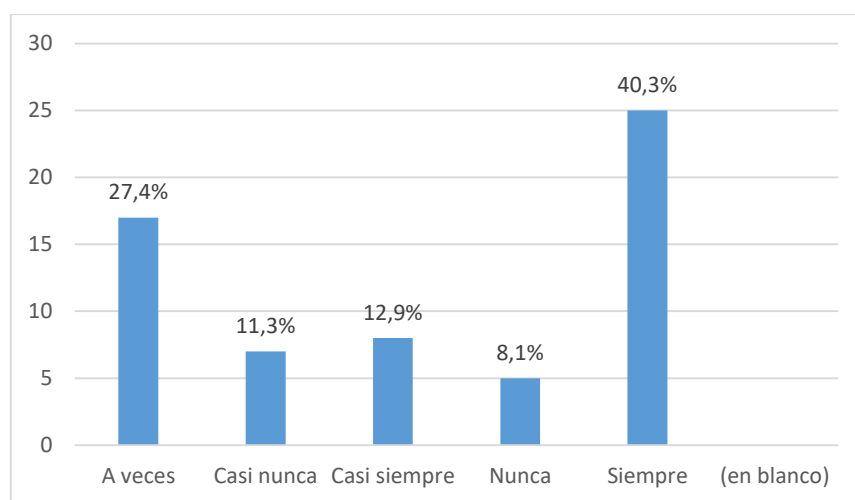
20.- Una vez se retome la enseñanza presencial, ¿Me gustaría seguir empleando Google Meet para estar en contacto con mi profesorado fuera de clase?

Tabla 22. Uso de Google Meet para el contacto con el profesorado

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	40.3
Casi siempre	8	12.9
A veces	17	27.4
Casi nunca	7	11.3
Nunca	5	8.1
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 21. Uso de Google Meet para el contacto con el profesorado



Fuente: Datos de la Tabla No 22
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Conforme a la figura N° 21, se puede observar que al 40,3% le gustaría seguir empleando Google Meet para estar en contacto con mi profesorado fuera de clase una vez se retome la enseñanza presencial, por otra parte el 27,4 % opina que a veces se podría usar este medio para unir lazos de académicos con los docentes, para el 12,9% casi siempre le motivaría continuar usando esta plataforma para contactarse con sus maestros, para el 11,3% casi nunca sería agradable mantener su uso para este tipo de contacto y finalmente para el 8,1% nunca emplearía Google Meet en la educación fuera del aula.

Interpretación

Mediante la respuesta obtenida del docente se infiere que, a un considerable porcentaje de estudiantes les gustaría seguir usando Google Meet para mantener el contacto con sus profesores y también existen cifras menores donde los encuestados mencionan que no les gustaría hacerlo, por lo que fuera de la clase sería una herramienta adecuada así lo menciona Google (2020) “fomentar la participación Gracias a la función de preguntas y respuestas de Presentaciones, tu hijo puede hablar con el profesor, además de ver el contenido que se presenta al mismo tiempo” (p.1). De acuerdo a esto la relación entre docente y estudiante sería interactiva ya que empleamos recursos digitales para la misma, simultáneamente se fortalece la relación entre ellos.

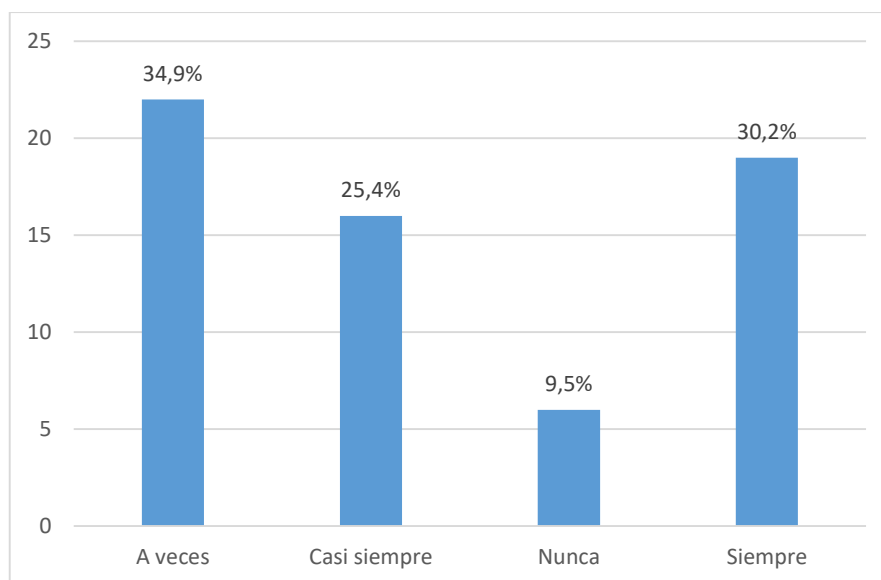
21.- ¿Me gustaría utilizar Google Meet en mi desempeño profesional futuro si tuviera oportunidad, aunque no se produzcan situaciones excepcionales?

Tabla 23. Uso de Google Meet en el desempeño profesional

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	30.2
Casi siempre	16	25.4
A veces	22	34.9
Casi nunca	0	0
Nunca	6	9.5
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 22. Uso de Google Meet en el desempeño profesional



Fuente: Datos de la Tabla No 23
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Como se evidencia en la figura N° 22, al 34,9% de encuestados les gustaría utilizar Google Meet en su desempeño profesional futuro si tuvieran oportunidad, aunque no se produzcan situaciones excepcionales, al 30,2% de estudiantes siempre le gustaría hacer uso de esta herramienta en su empleo, mientras que el 25,4% menciona que casi siempre harían uso de esta plataforma en su trabajo, por otra parte el 9,5% menciona que si tuviera la oportunidad nunca utilizaría la plataforma Google Meet en el ámbito profesional en ninguna situación.

Interpretación

Por medio de la figura se puede notar que a la mayoría de estudiantes les gustaría hacer uso de la plataforma Google Meet en un ámbito profesional independientemente de la existencia de una situación excepcional, al contrario de un bajo porcentaje de estudiantes los cuales menciona que no les gustaría hacerlo, Google Meet es una herramienta de videoconferencia que se puede utilizar en el ámbito profesional para comunicarse con colegas, clientes y socios de todo el mundo. Es una herramienta fácil de usar y muy útil para reuniones virtuales, presentaciones y sesiones de capacitación, de acuerdo a lo anterior Google (2020) menciona que “Google ha puesto las videoconferencias de nivel empresarial a disposición de todo el mundo. Ahora, cualquier persona que tenga una cuenta de Google puede crear una reunión online con hasta 100 participantes y reunirse durante 60 minutos por sesión” estos aspectos son fundamentales para trabajar en cualquier ámbito profesional que requiera comunicación online.

4.1.7. Dimensión 7: Institución

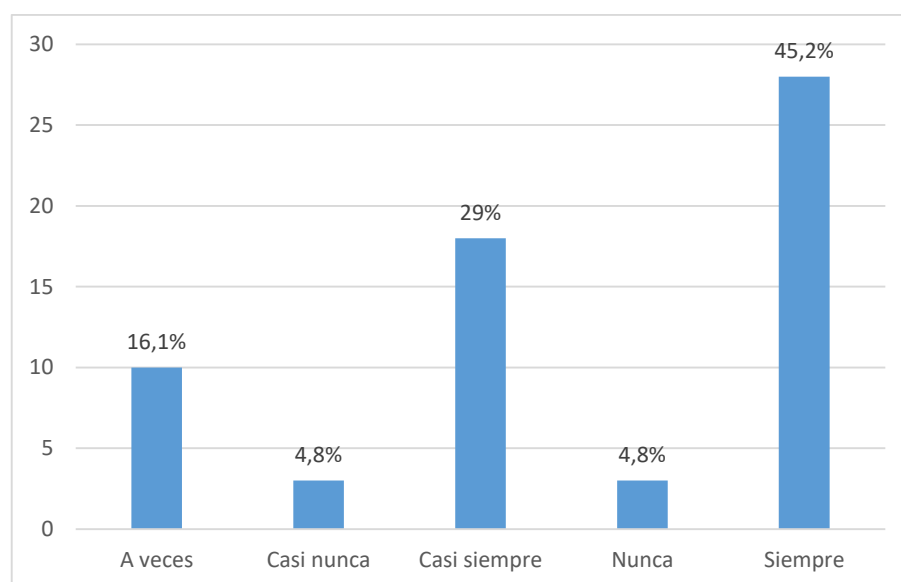
22.- ¿La institución tiene una infraestructura adecuada?

Tabla 24. Infraestructura de la institución

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	28	45.2
Casi siempre	18	29
A veces	10	16.1
Casi nunca	3	4.8
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 23. Infraestructura de la institución



Fuente: Datos de la Tabla No 24
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

A partir de la figura N° 23, el 45,1% menciona que La institución siempre tiene una infraestructura adecuada, para el 29% el centro educativo casi siempre cuenta con un entorno favorable, mientras que para el 16,1% de estudiantes a veces lo hace, para el 4,8% la institución casi nunca cuenta con una infraestructura adecuada, y también con el 4,8% los estudiantes mencionan que nunca ha existido una buena adecuación.

Interpretación

Con los resultados arrojados se determina que los estudiantes opinan que la institución educativa cuenta con una infraestructura adecuada para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, un pequeño porcentaje menciona que la institución educativa no cuenta con una adecuada infraestructura, considerando que dentro de ella se encuentran los espacios necesarios para el adecuado desarrollo académico del estudiante, de esta manera Quiña (2018) menciona que “La infraestructura escolar en su sentido representa aquel medio constituido por un conjunto de edificaciones y servicios que trabajan en forma recíproca y consecuente al bienestar humano, por ello adquiere un valor significativo” (p.21). El proceso de enseñanza aprendizaje debe realizarse en un espacio adecuado para la recepción idónea del conocimiento y el desarrollo humano integral.

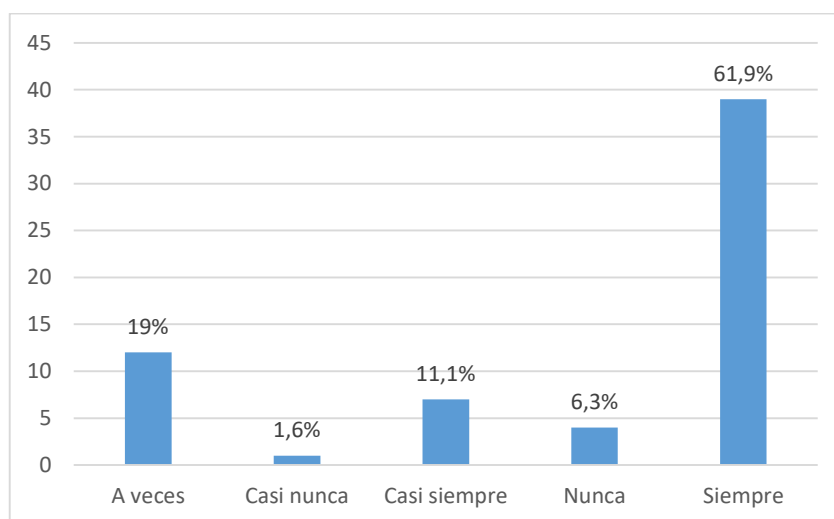
23.- ¿La institución cuenta con docentes suficientes para brindar el servicio adecuado a distancia?

Tabla 25. Capacidad docente para el servicio a distancia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	39	61.9
Casi siempre	7	11.1
A veces	12	19
Casi nunca	1	1.6
Nunca	4	6.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 24. Capacidad docente para el servicio a distancia



Fuente: Datos de la Tabla No 25
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al considerar los resultados expresados en la figura N° 24, se evidencia que el 61,9% de estudiantes manifiestan que la institución siempre cuenta con docentes suficientes para brindar el servicio adecuado a distancia, mientras que el 19% opinan que a veces la institución dispone de maestros necesarios para las clases virtuales, el 11,1% de encuestados dicen que casi siempre posee el centro un número adecuado de docentes para esta modalidad de aprendizaje, el 6,3% opina que nunca la institución ha contado con el recurso docente necesario para clases virtuales y el 1,6% manifiesta que casi nunca ha sucedido esto.

Interpretación

Según la información obtenida se puede deducir que la mayoría de estudiantes están de acuerdo en que la institución educativa cuenta con los suficientes docentes, mientras que un mínimo porcentaje considera que no es de esta manera, es imprescindible que un centro educativo cuente con los docentes necesarios para poder satisfacer la demanda educativa dentro de cada una de las áreas del conocimiento según lo anterior el autor Trujillo (2015) opina que “atender estas necesidades, implica la conformación planta docente suficiente y competente, con dominio de los contenidos y capaz de enfrentar profesionalmente las demandas propias de la educación” (p.449). Considerando lo anterior podemos destacar que la planta docente debe ir en relación al número de estudiantes y de acuerdo a las asignaturas, integrando prospectos capacitados e innovadores para atender las necesidades educativas.

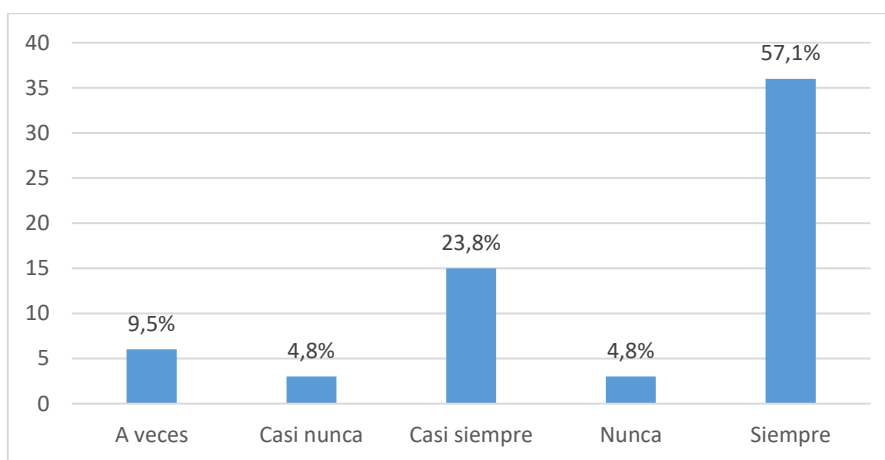
24.- ¿Tengo acceso a las tecnologías para el Aprendizaje para llevar a cabo el curso de Historia?

Tabla 26. Tecnologías para el aprendizaje de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	36	57.1
Casi siempre	15	23.8
A veces	6	9.5
Casi nunca	3	4.8
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 25. Tecnologías para el aprendizaje de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 26
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al observar los datos en la figura N° 25, tenemos que el 57,1% de estudiantes Tienen acceso a las tecnologías para el Aprendizaje para llevar a cabo el curso de Historia, el 23,8% de estudiante casi siempre cursan esta asignatura usando la tecnología, mientras que el 9,5% a veces accede a la clase con apoyo tecnológico y el 4,8 casi nunca dispone de los recursos necesarios para terminar satisfactoriamente la clase, finalmente el 4,8% indica que nunca posee recursos tecnológicos para el aprendizaje de la Historia.

Interpretación

Con los resultados que se ha obtenido muestran en un alto porcentaje que los estudiantes siempre tienen acceso a la tecnología para llevar a cabo el curso de Historia, la coyuntura actual hizo que los centros educativos se alejen de las aulas físicas a ocupar espacios virtuales, de esta manera los estudiantes necesitan obligatoriamente tener a su disposición las herramientas necesarias para continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje por tal motivo Sunkel y Trucco (2012) menciona que “las TIC en educación son necesarias en los hogares son importantes y persistentes, se espera que las desigualdades de origen puedan compensarse por la escuela, evitando que el acceso inequitativo a la tecnología amplíe aún más las brechas sociales preexistentes” (p.36) En el presente siglo la globalización y el desarrollo de la tecnología van creciendo a pasos agigantados y es necesario que los estudiantes cuenten con los insumos necesarios para estar integrados en el proceso educativo a través del uso de herramientas tecnológicas.

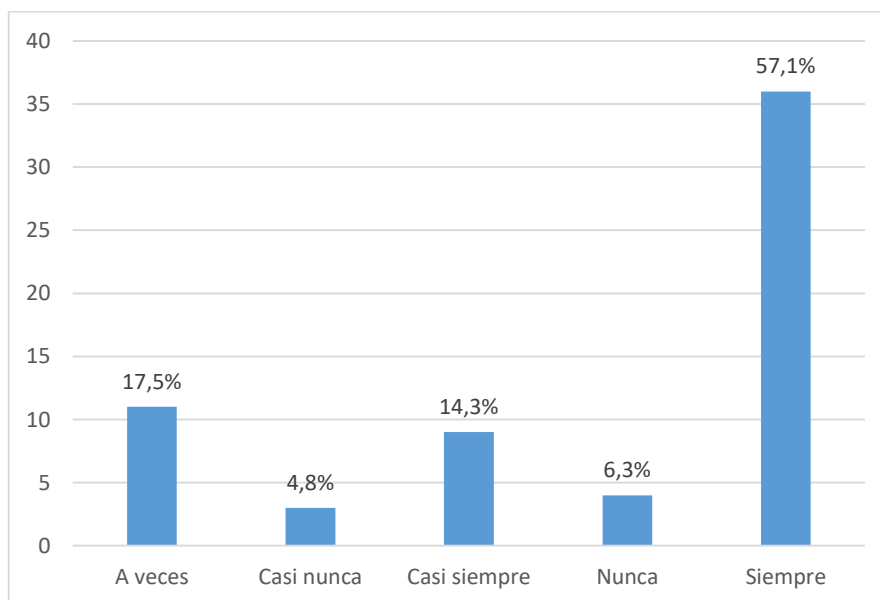
25.- ¿Tengo acceso a las computadoras para llevar a cabo el curso de Historia?

Tabla 27. Acceso a computadoras

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	36	57.1
Casi siempre	9	14.3
A veces	11	17.5
Casi nunca	3	4.8
Nunca	4	6.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 26. Acceso a computadoras



Fuente: Datos de la Tabla No 27
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al observar los datos obtenidos en la figura N° 26, podemos evidenciar que el 57,1% siempre tienen acceso a las computadoras para llevar a cabo el curso de Historia, el 17,5% a veces dispone de un computador para conectarse a esta clase, mientras que para el 14,3% casi siempre les es accesible usar este dispositivo, el 6,3% indica que nunca es posible utilizar un ordenador para recibir la clase y por último el 4,8% menciona que casi nunca es factible emplear una computadora para la clase de Historia.

Interpretación

Con relación al análisis se puede deducir que un gran porcentaje de estudiantes tienen acceso a una computadora con gran frecuencia para la clase de Historia, mientras que pocos casos indican que no cuentan con este dispositivo tecnológico para su uso, por todas las bondades que brindan mediante una conexión a internet, considerando esto Saravia y Saravia (2015) mencionan que “Las computadoras en todas sus formas (desktop, laptop, netbook y más recientemente tablets) se han convertido en herramientas estrechamente ligadas a las otras TIC debido a sus altas capacidades multimediales. (p.1). La computadora es una herramienta poderosa en la educación. Su capacidad para procesar grandes cantidades de información y realizar cálculos complejos ha cambiado la forma en que los estudiantes aprenden y los maestros enseñan

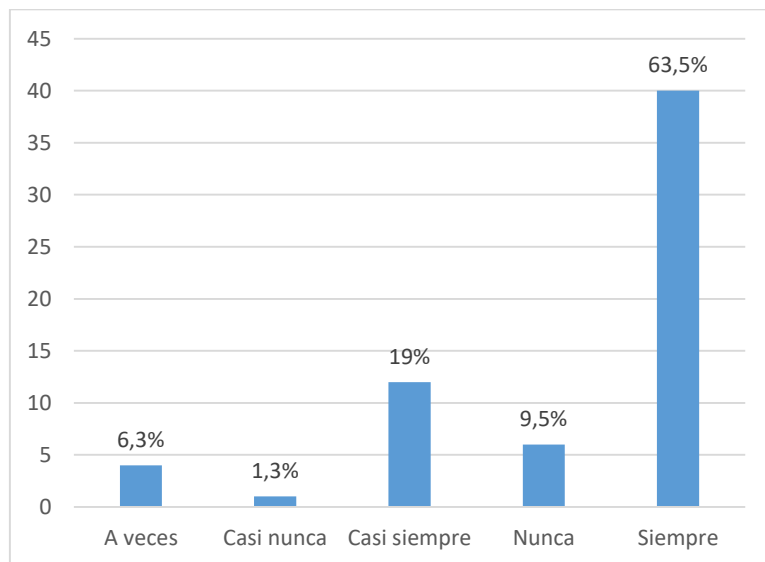
26.- ¿Cuento con acceso al internet?

Tabla 28. Acceso a internet

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	40	63.5
Casi siempre	12	19
A veces	4	6.3
Casi nunca	1	1.3
Nunca	6	9.5
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 27. Acceso a internet



Fuente: Datos de la Tabla No 28
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al analizar la información expuesta en la figura N 27, el 63,5% de estudiantes menciona que siempre cuentan con acceso al internet, el 19% opina que casi siempre dispone de este servicio, mientras que el 6,3% concuerda en que casi siempre lo tiene, el 9,5% nunca se beneficia del mismo y el 1,3% casi nunca cuenta con acceso a internet.

Interpretación

Estos resultados demuestran que un alto número de estudiantes concuerdan en que tienen acceso a internet, mientras que un bajo porcentaje manifiesta que no posee este servicio, el acceso a Internet en la educación es un tema cada vez más relevante en la actualidad. El uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha convertido en una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. En un mundo cada vez más conectado, el acceso a Internet en la educación puede ofrecer una amplia gama de oportunidades para los estudiantes. Según lo anterior infiere que Mejía y Gómez (2017) “se puede referir a Internet como la TIC más empleada e importante dentro del entorno educativo de la preparatoria. Siendo esta una herramienta didáctica tan significativa dentro de las actividades académicas de los estudiantes del sistema medio superior” (p.16). Desde la investigación y el acceso a recursos educativos en línea hasta la colaboración y la comunicación con otros estudiantes y profesores en todo el mundo, Internet puede enriquecer significativamente el aprendizaje.

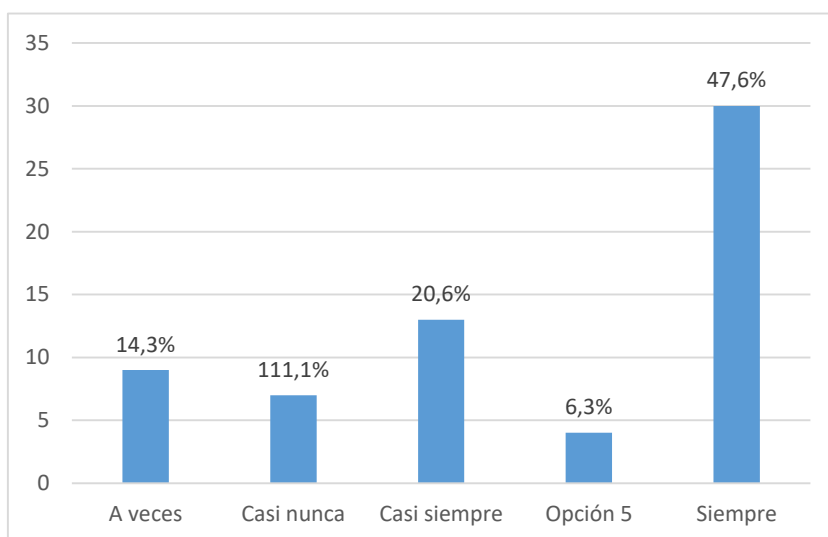
27.- ¿Estoy dotado de pc e internet para llevar a cabo el curso de Historia?

Tabla 29. Dotación de internet

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	30	47.6
Casi siempre	13	20.6
A veces	9	14.3
Casi nunca	7	11.1
Nunca	4	6.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 28. Dotación de internet



Fuente: Datos de la Tabla No 29
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

De acuerdo con la figura N° 28, el 47,6% de estudiantes mencionan que siempre están dotados de pc e internet para llevar a cabo el curso de Historia, mientras que el 20,6% casi siempre disponen de ambos recursos, el 14,3% a veces poseen estos elementos, por otro lado, el 11,1% casi nunca tiene un computador y acceso a internet y el 6,3% nunca está abastecido de estos recursos.

Interpretación

Una computadora y acceso a Internet es una gran herramienta para explorar y aprender sobre una amplia variedad de temas. Hay muchas cosas que puedes hacer en línea, como buscar información, ver videos educativos, tomar cursos en línea, conectarte con amigos y familiares, y mucho más. También hay muchas aplicaciones y programas útiles en el área de la Historia, de acuerdo con lo expuesto anteriormente González (2013) menciona que “que por crecer con la tecnología, es natural que conozcan y manipulen en gran medida la computadora e Internet para buscar información, elaborar trabajos, comunicarse entre ellos, realizar trámites escolares, etc.” (p.17) Además, el internet ha democratizado el acceso a la educación, permitiendo que personas de todo el mundo puedan acceder a recursos educativos de alta calidad y a precios asequibles.

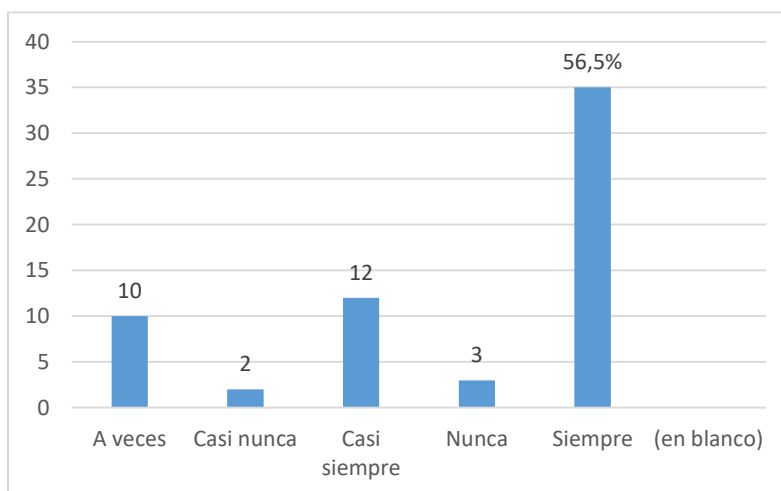
28.- ¿Los docentes cuentan con habilidades pedagógicas para llevar a cabo el curso de Historia?

Tabla 30. Habilidades pedagógicas de los docentes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	35	56.5
Casi siempre	12	19.4
A veces	10	16.1
Casi nunca	2	3.2
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 29. Habilidades pedagógicas de los docentes



Fuente: Datos de la Tabla No 30
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

En base a los datos obtenidos en la figura N°29, encontramos que el 56,5% de estudiantes opina que Los docentes siempre cuentan con habilidades pedagógicas para llevar a cabo el curso de Historia, para el 19,4% casi siempre los maestros poseen la pedagogía correcta para la clase, mientras que para el 16,1% a veces los docentes tienen técnicas satisfactorias para esta disciplina, el 4,8% menciona que nunca existe una adecuada pedagogía docente en el área y por último para el 3,2% casi nunca el maestro tiene habilidades académicas.

Interpretación

Por lo tanto, del análisis de las respuestas obtenidas se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes concuerda con que los docentes cuentan con habilidades pedagógicas para impartir el curso de Historia, teniendo en cuenta que están compuestas por competencias y conocimientos que un docente debe poseer para poder transmitir de manera efectiva el conocimiento a sus estudiantes, por esto Prats (2022) “la finalidad preparar a los profesores en formación de Pedagogía en Historia, Geografía y Ciencias Sociales con competencias de desempeño profesional en el diseño, implementación y evaluación de estrategias de enseñanza-aprendizaje de la historia innovadora y significativa para el mundo escolar”(p.88). Es importante que la enseñanza de la historia se realice de forma rigurosa y objetiva, evitando caer en simplificaciones y estereotipos, y promoviendo el debate y la reflexión crítica. Para ello, es necesario contar con materiales didácticos adecuados, como libros de texto, material audiovisual y recursos en línea, que permitan a los estudiantes acceder a información actualizada y veraz.

4.1.8. Dimensión 8: Pedagogía

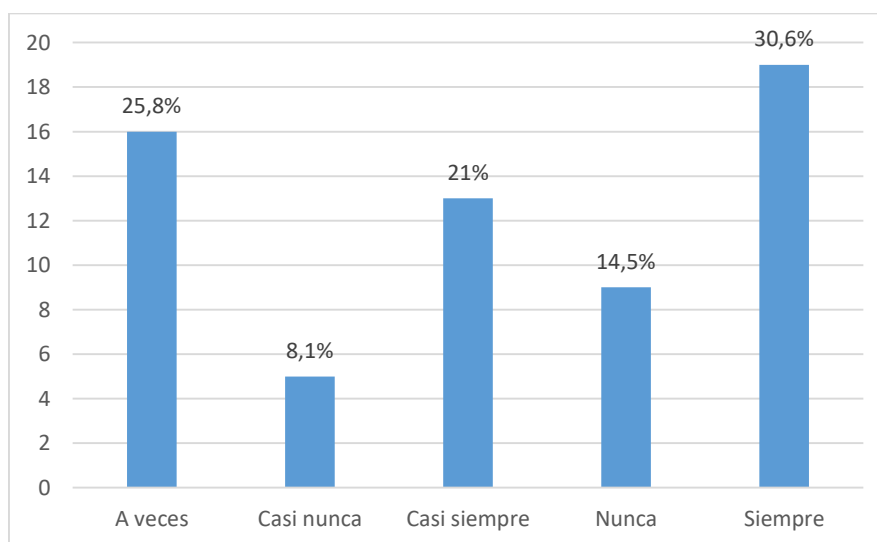
29.- ¿Cuento con acceso a biblioteca virtual para llevar a cabo el curso de Historia?

Tabla 31. Disponibilidad de biblioteca virtual

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	30.6
Casi siempre	13	21
A veces	16	25.8
Casi nunca	5	8.1
Nunca	9	14.5
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 30. Disponibilidad de biblioteca virtual



Fuente: Datos de la Tabla No 31
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Según los datos obtenidos en la figura N° 30, el 30,6% de estudiantes expresan que siempre cuentan con acceso a biblioteca virtual para llevar a cabo el curso de Historia, en cambio el 25,8% indican que a veces tiene acceso a este recurso digital, por otra parte el 21% menciona que casi siempre poseen disponibilidad de usar una biblioteca virtual, más el 14,5% indica que nunca les es posible implementar esto en esa área, y para el 8,1% casi nunca resulta fácil contar con acceso a archivos de información digital histórica.

Interpretación

La información proporcionada en el análisis determina que la mayoría de estudiantes en distintos porcentajes cuentan con acceso a una biblioteca virtual para llevar a cabo el curso de Historia mientras que en menor porcentaje algunos estudiantes mencionan que no cuenta con este servicio digital, Una biblioteca virtual es una colección de recursos en línea que permiten a los usuarios acceder a una gran cantidad de información desde cualquier lugar y en cualquier momento a través de Internet, de esta manera Zamora y Cañedo (2008) mencionan que “Una biblioteca virtual es una colección de recursos en línea que permiten a los usuarios acceder a una gran cantidad de información desde cualquier lugar y en cualquier momento a través de Internet” (p.33-34).

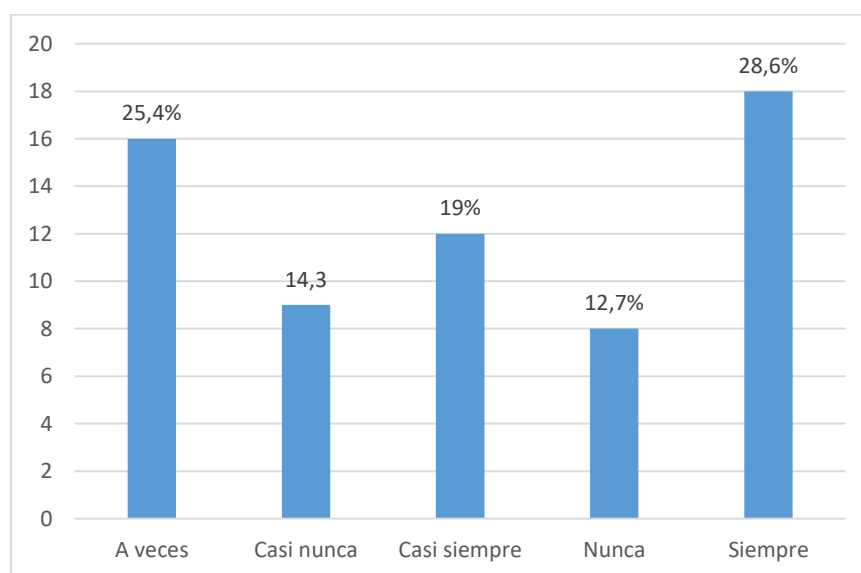
30.- ¿Cuento con laboratorio virtual para llevar a cabo el curso de Historia?

Tabla 32. Laboratorio virtual de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	18	28.6
Casi siempre	12	19
A veces	16	25.4
Casi nunca	9	14.3
Nunca	8	12.7
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 31. Laboratorio virtual de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 32
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al observar los datos de la figura N° 31, podemos apreciar que el 28,6% de estudiantes mencionan que siempre cuentan con laboratorio virtual para llevar a cabo el curso de Historia, el 25,4 opina que a veces cuentan con este recurso, mientras que el 19% de estudiantes dicen que casi siempre disponen de un laboratorio virtual, por otra parte, el 14,3% casi nunca cuenta con este recurso virtual y el 12,7% nunca ha contado con este medio para esta asignatura.

Interpretación

Por medio del análisis anterior, se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes cuentan con acceso a una biblioteca virtual para el área de Historia, mientras que un reducido número de estudiantes indican que en diferentes ocasiones no cuentan con este servicio online, Un laboratorio virtual de historia es una herramienta en línea que permite a los estudiantes y a los profesores explorar y experimentar con diferentes conceptos y eventos históricos a través de una variedad de recursos interactivos. Estos recursos pueden incluir videos, imágenes, juegos, simulaciones y actividades que ayudan a los estudiantes a comprender y analizar mejor la historia, de acuerdo con lo anterior la Universidad Internacional de Valencia (2018) menciona que “estos espacios permiten **que los estudiantes lleven a cabo todo tipo de prácticas** de una manera simplificada, interactuando de distintas maneras dependiendo de las necesidades que tenga cada alumno”.

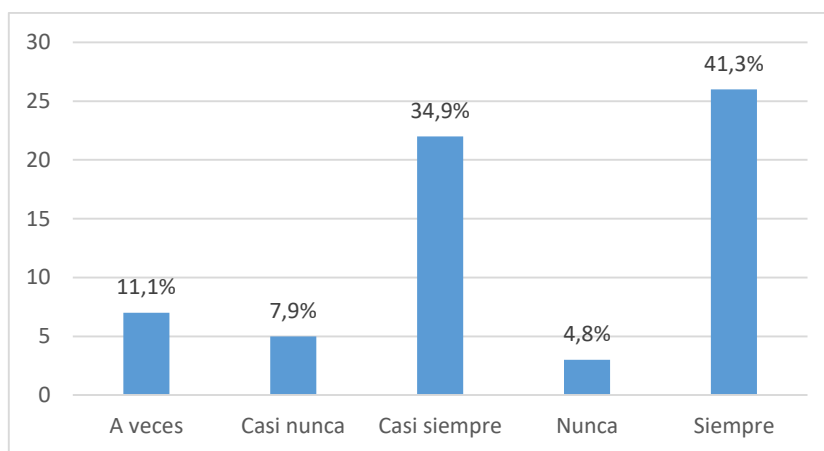
31.- ¿Tengo claro los objetivos del curso de Historia?

Tabla 33. Objetivos del curso de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	26	41.3
Casi siempre	22	34.9
A veces	7	11.1
Casi nunca	5	7.9
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 32. Objetivos del curso de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 33
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Conforme a la figura N° 32, tendemos que el 41,3% de estudiantes siempre tienen claros los objetivos del curso Historia, mientras que el 34,9% casi siempre sabe que se pretende conseguir con esta asignatura, para el 11,1% a veces comprende la finalidad de la materia, el 7,9% menciona que casi nunca entiende cuál es el fin de la misma, y por último el 4,8% comenta nunca tiene claro cuál es el propósito de asignatura de Historia.

Interpretación

Al analizar los resultados anteriores se puede decir que el mayor porcentaje de los estudiantes tienen claros los objetivos del curso de Historia, mientras que un mínimo porcentaje menciona que no tiene claro lo que se desea conseguir con esta asignatura, al estudiar la historia de diferentes sociedades y culturas, los estudiantes pueden comprender mejor la diversidad humana y la complejidad del mundo en el que vivimos, de acuerdo con lo expuesto anteriormente Lahera y Pérez (2021) mencionan que “uno de los objetivos fundamentales en la enseñanza de la historia es la formación del pensamiento histórico, este les concede a los alumnos habilidades que les permiten abordar el estudio de la historia y construir su propia representación del pasado”. Comprender la evolución de las sociedades: la historia permite conocer cómo han evolucionado las diferentes sociedades a lo largo del tiempo, lo que ayuda a comprender los desafíos y oportunidades que enfrentamos en la actualidad.

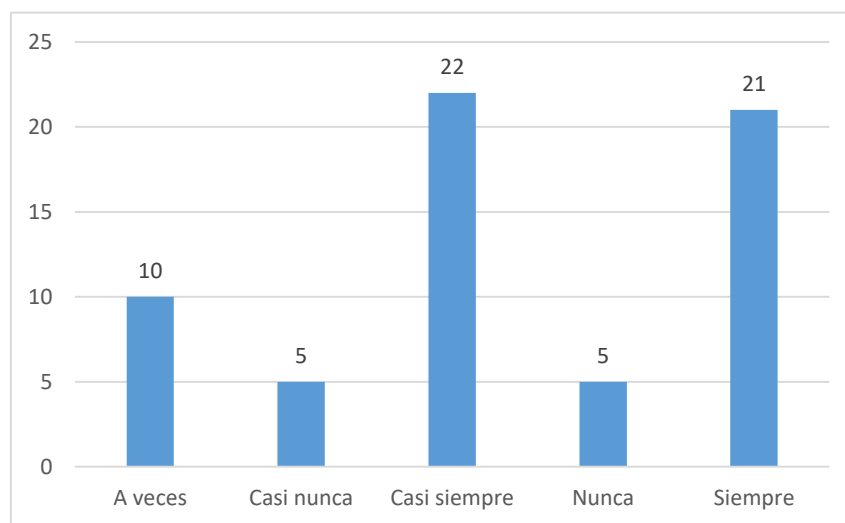
32.- ¿Tengo conocimiento de la metodología a utilizar para llevar a cabo el curso de Historia?

Tabla 34. Metodología del curso de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	21	33.3
Casi siempre	22	34.9
A veces	10	15.9
Casi nunca	5	7.9
Nunca	5	7.9
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 33. Metodología del curso de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 34
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Como se evidencia en la figura N° 33, el 43,9% de estudiantes mencionan que casi siempre tienen conocimiento de la metodología a utilizar para llevar a cabo el curso de Historia, el 33,3% indica que siempre conocen cual es el método que se emplea para compartir el conocimiento en esta área, por otra parte el 15,9% dice que a veces conoce cuales son la técnicas que se usan para cursar esta asignatura, mientras que el 7,9% mencionan que casi nunca comprenden cual es el procedimiento empleado para llegar con el conocimiento en la rama, y con el 7,9% los estudiantes dicen que nunca saben cuál es la metodología empleada para transcurrir el curso de Historia.

Interpretación

En base a los resultados obtenidos se interpreta que la mayor parte de encuestados conoce cuál es la metodología que utiliza el docente de Historia, mientras que algunos estudiantes mencionan que no conocen los procedimientos que se utiliza en la asignatura, esta puede variar en la enseñanza de la historia dependiendo del nivel educativo, los recursos disponibles y el enfoque pedagógico del docente. Sin embargo, existen algunas prácticas que pueden resultar efectivas para lograr un aprendizaje significativo de la historia por parte de los estudiantes, considerando Gómez (2020) lo anterior opina que “La metodología didáctica tiene por objeto dirigir el aprendizaje del educando para que éste incorpore a su comportamiento normas, actitudes y valores que hagan de él un auténtico ciudadano participante, cuya meta sea el creciente respeto por el hombre mismo” (p.47). Una adecuada metodología en la enseñanza de la Historia es un aspecto crucial para lograr un aprendizaje significativo y duradero en los estudiantes.

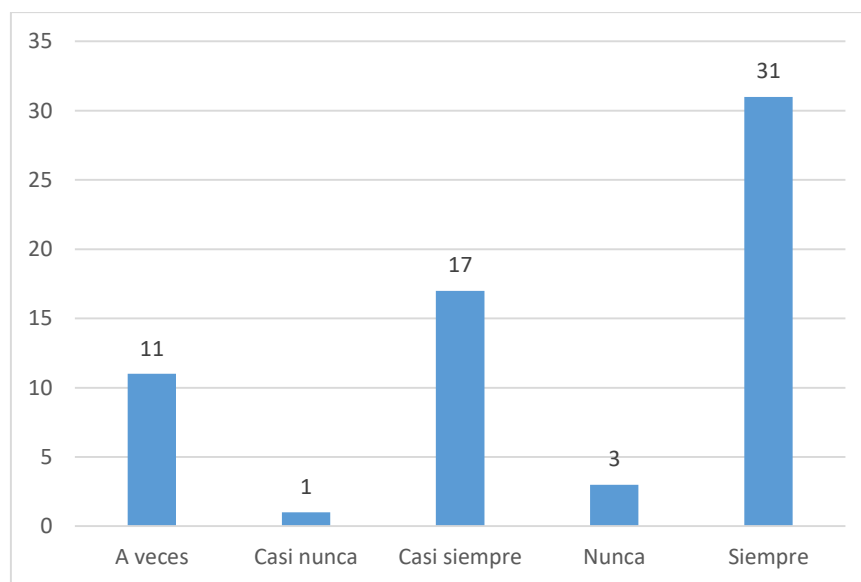
33.- ¿Las actividades de trabajo en grupo y de aprendizaje es colaborativo para llevar a cabo el curso de Historia?

Tabla 35. Actividades en grupo para Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	31	49.2
Casi siempre	17	27
A veces	11	17.5
Casi nunca	1	1.6
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
laborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 34. Actividades en grupo para Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 35
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

A partir de la figura N° 34, el 49,2% de estudiantes opinan que siempre las actividades de trabajo en grupo y de aprendizaje es colaborativo para llevar a cabo el curso de Historia, mientras que el 27% mencionan que casi siempre las actividades colectivas son colaborativas en la asignatura, el 17,5% de estudiantes menciona que a veces las actividades entre compañero son participativas, mientras que el 4,8% comentan que nunca son colaborativos los trabajos en donde se reúnen colectivamente los estudiantes.

Interpretación

De los resultados obtenidos se puede concluir que los estudiantes en su mayoría opinan que los trabajos en grupo y de aprendizaje son colaborativos en la asignatura de Historia, mientras que un porcentaje menor indica que no son colaborativas las actividades colectivas en esta materia, es importante que los estudiantes trabajen en grupos para alcanzar objetivos comunes de aprendizaje. En lugar de trabajar de manera individual y competitiva, los estudiantes colaboran entre sí para lograr un objetivo en común. Este enfoque de enseñanza promueve la interacción y el diálogo entre los estudiantes, fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas, y mejora las habilidades de comunicación y colaboración por esto Roselli (2016) añade que “El docente debe enseñar a trabajar eficazmente en un entorno colaborativo, y debe hacerlo utilizando estrategias específicas intencionalmente planificadas y muy pautadas” (p.231). El aprendizaje colaborativo puede tener muchos beneficios para los estudiantes, como mejorar del pensamiento crítico y la resolución de problemas, aumento de la motivación y el compromiso con el aprendizaje, etc.

4.1.9. Dimensión 9: Tecnología

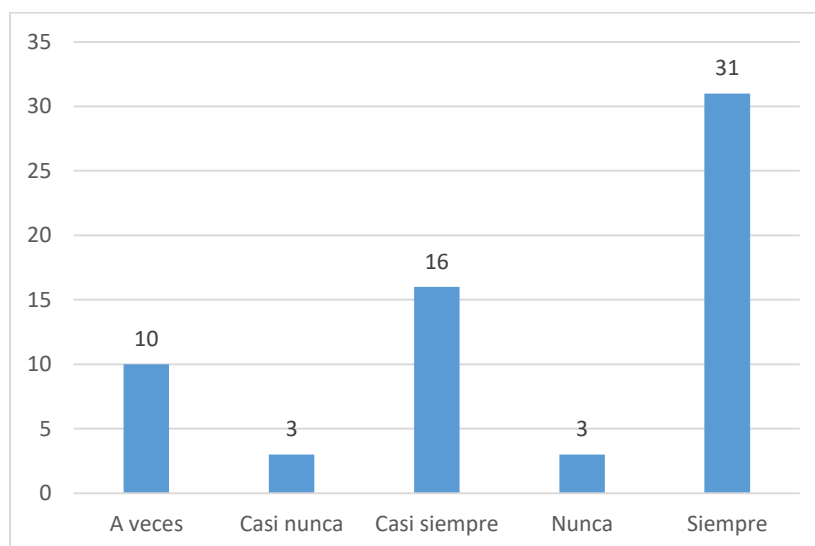
34.- ¿El curso de Historia tiene suficiente contenido virtual?

Tabla 36. Contenido virtual para el curso de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	31	49.2
Casi siempre	16	25.4
A veces	10	15.9
Casi nunca	3	4.8
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 34. Contenido virtual para el curso de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 36
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al considerar los resultados expresados en la figura N° 35, el 49,2% de los estudiantes mencionan que el curso de Historia siempre tiene suficiente contenido virtual, mientras que para el 25,4% casi siempre existen los recursos digitales necesarios para la asignatura, por otra parte, para el 15,9% a veces hay recursos virtuales idóneos para esta materia, el 4,8% opina que casi nunca existen elementos digitales útiles para la materia y por último el 4,8% de estudiantes menciona que nunca ha existido los medios virtuales imprescindibles para el curso de Historia.

Interpretación

Con base en los datos obtenidos se analiza que el curso de Historia tiene suficiente contenido virtual de acuerdo con la opinión de la mayoría de estudiantes encuestados a diferencia de un porcentaje mínimo que menciona lo contrario, El contenido virtual se refiere a todo tipo de información, material educativo, entretenimiento y experiencias que se encuentran disponibles en línea a través de la tecnología digital de acuerdo a esto la autora Del Mastro (2005) propone que “El contenido virtual se refiere a todo tipo de información, material educativo, entretenimiento y experiencias que se encuentran disponibles en línea a través de la tecnología digital” (p.35). En resumen, el contenido virtual se ha convertido en una herramienta fundamental en nuestra vida diaria, permitiéndonos acceder a una gran cantidad de información y servicios desde cualquier lugar y en cualquier momento.

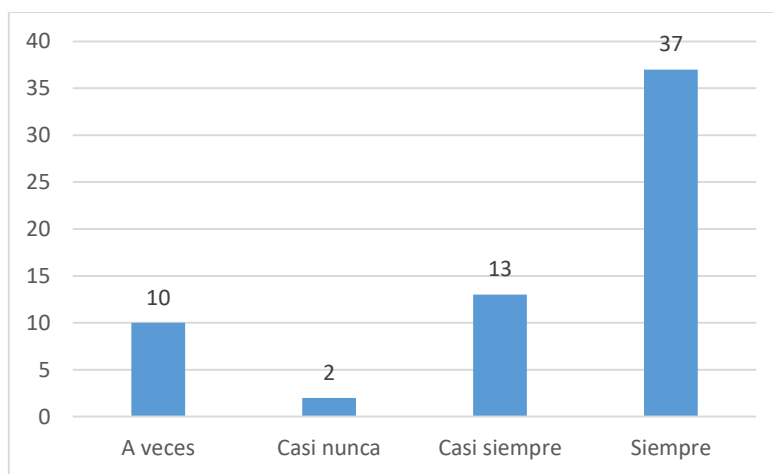
35.¿Creo que el docente tiene una suficiente accesibilidad a la herramienta virtual en el desarrollo de Historia?

Tabla 37. Accesibilidad docente en el desarrollo de la Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	37	59
Casi siempre	13	21
A veces	10	16.1
Casi nunca	2	3.2
Nunca	0	0
TOTAL	63	100

Fuente: Datos de la Tabla No 37
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 36. Accesibilidad docente a la herramienta virtual



Fuente: Datos de la Tabla No 37
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al observar los datos en la figura N° 36, se nota que el 59% de estudiantes opinan que siempre el docente tiene una suficiente accesibilidad a la herramienta virtual en el desarrollo de Historia, mientras que el 21% menciona que casi siempre el maestro posee un adecuado acceso a los medios digitales para el desarrollo de la asignatura, por otra parte el 16,1% de encuestados opinan que a veces el educador cuenta con vasta disponibilidad de uso de instrumentos web, el 3,2% dice que casi nunca el pedagogo dispone de accesibilidad a recursos virtuales en la asignatura de Historia.

Interpretación

Mediante el análisis anterior se evidencia que el docente tiene la suficiente accesibilidad a la herramienta digital para llevar a cabo el curso de Historia mientras que un pequeño porcentaje manifiesta que sólo en algunas ocasiones lo hace, es fundamental que los docentes tengan acceso a estas herramientas virtuales para poder impartir una educación efectiva y de calidad a sus estudiantes, especialmente en el contexto actual de la pandemia de COVID-19, donde la educación en línea se ha convertido en la norma en muchas partes del mundo.

De acuerdo con lo expuesto anteriormente el autor Zubillaga (2009) menciona que:

Las funciones docentes poco tienen que ver con las cuestiones técnicas, pero sí con el acceso a los contenidos de aprendizaje y la participación de los alumnos en el proceso educativo. Cómo gestionar y utilizar el correo electrónico, el foro o la videoconferencia o como diseñar materiales didácticos de manera que todos los alumnos puedan participar y tengan acceso a los mismos, sí es tarea del docente (p.1)

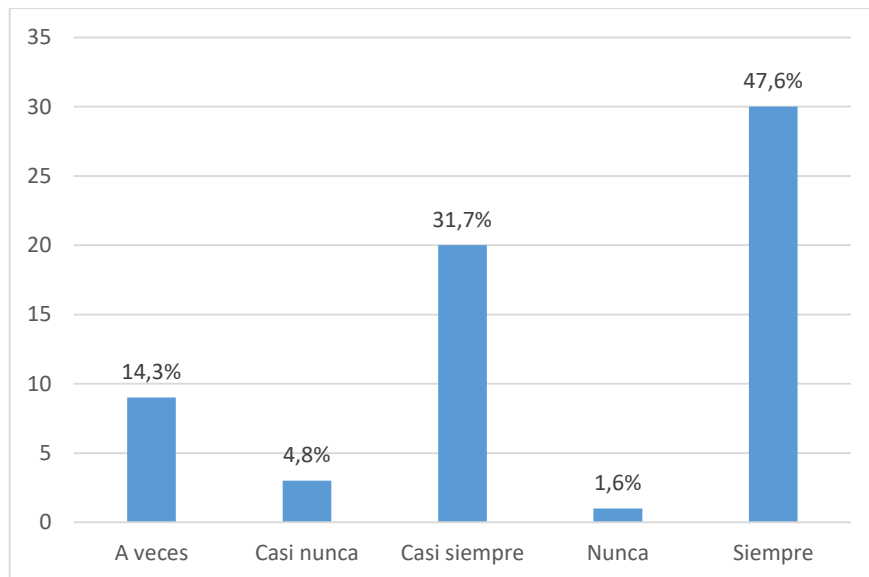
36.- ¿Descarga con facilidad páginas para el desarrollo del curso de Historia?

Tabla 38. Facilidad de descarga de páginas sobre Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	30	47.6
Casi siempre	20	31.7
A veces	9	14.3
Casi nunca	1	4,8
Nunca	3	1,6
TOTAL	63	100

Fuente: Datos de la Tabla No 38
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 37. Facilidad de descarga de páginas sobre Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 38
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al observar los datos obtenidos en la figura N° 37, tenemos que el 47,6% de estudiantes siempre descargan con facilidad páginas para el desarrollo del curso de Historia, por otra parte, el 31,7% menciona que casi siempre descarga con facilidad contenido para esta asignatura, el 14,3% a veces lo hace, por otra parte, el 4,8% nunca descargan con facilidad recursos digitales para la materia y el 1,6% casi nunca descarga con facilidad páginas para la clase de Historia.

Interpretación

Por lo tanto, del análisis de las respuestas obtenidas se puede evidenciar que los estudiantes en su mayoría descargan con facilidad páginas para desarrollar el curso de Historia, mientras que un porcentaje inferior menciona que resulta difícil hacerlo, las páginas web pueden desempeñar un papel importante en el desarrollo del curso de Historia, ya que ofrecen una variedad de recursos y herramientas para los estudiantes y los profesores, de acuerdo a esto Pañuela (2012) menciona que “la aplicación y descarga de las páginas Web mejora la interacción y el conocimiento de los estudiantes. Despierta e incrementa en ellos un gusto por la internet y el trabajo educativo” (p.29) Las páginas web tienen una gran importancia en la educación, ya que ofrecen una amplia variedad de recursos educativos en línea que están disponibles para cualquier persona con acceso a Internet.

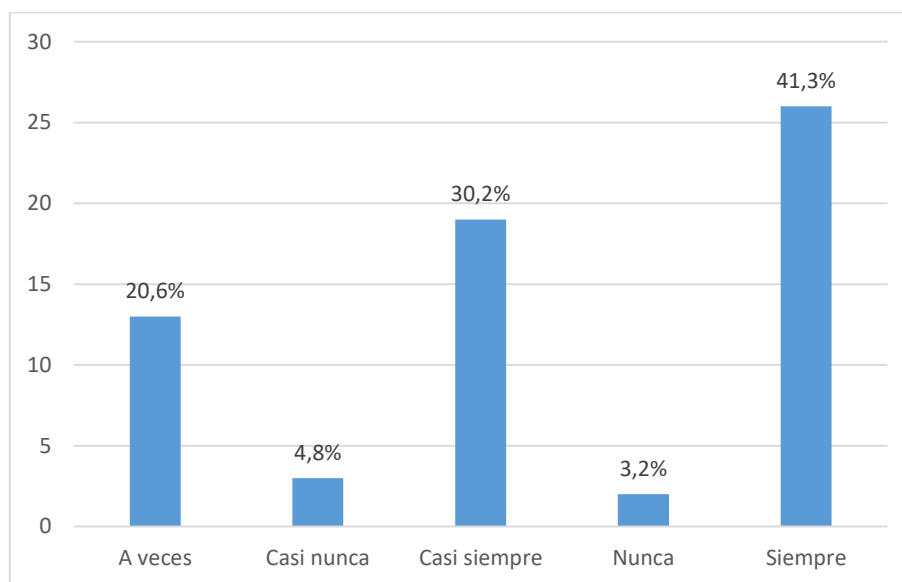
37.- ¿Tengo acceso a impresora fácilmente?

Tabla 39. Acceso a impresora

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	26	41.3
Casi siempre	19	30.2
A veces	13	20.6
Casi nunca	3	4.8
Nunca	2	3.2
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 38. Acceso a impresora



Fuente: Datos de la Tabla No 39
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al analizar la información expuesta en la figura N° 38, muestra que el 41,3% de estudiantes siempre tienen acceso a impresora fácilmente, mientras que el 30,2% opina que casi siempre tienen accesibilidad para poder imprimir, el 20,6% indica que a veces pueden obtener un dispositivo de impresión, el 4,8% menciona que casi nunca puede acceder a una impresora y el 3,2% nunca tiene acceso a este recurso tecnológico.

Interpretación

La información proporcionada en el análisis determina que la mayor parte de los estudiantes tienen acceso a una impresora en diferente frecuencia, mientras que una parte mínima de encuestados mencionan que no tienen acceso a este dispositivo, la impresora es una herramienta fundamental para la comunicación efectiva en el trabajo y en la vida cotidiana. Permite imprimir documentos importantes, como informes, currículums, cartas, presentaciones, etc. También puede usarse para imprimir fotos y otros archivos visuales de acuerdo a esto Castro (2015) menciona que “como herramientas motivadoras, los recursos informáticos deben emplearse para despertar el interés y crear expectativas en los estudiantes, para mantener la atención, sea a través de ejercicio práctico o la manipulación de un equipo” (p.39). El acceso a los recursos tecnológicos es cada vez más importante en la educación. Esto se debe a que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen nuevas oportunidades para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

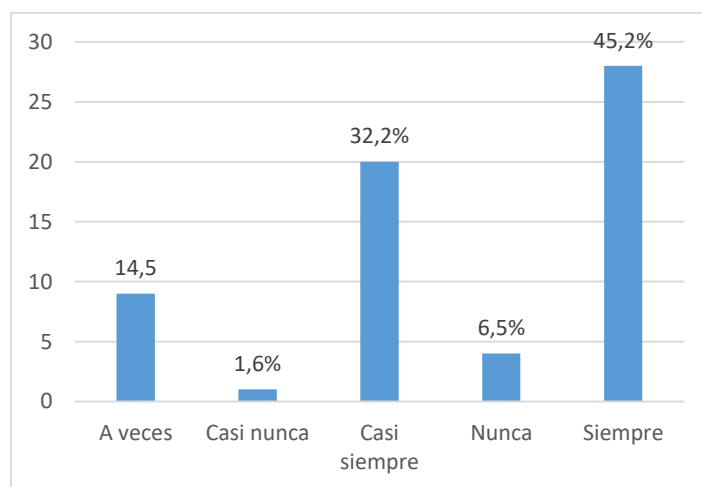
38.- ¿Es fácil el manejo de la tecnología en clases virtuales del curso de Historia?

Tabla 40. Tecnología en clases virtuales del curso de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	28	45.2
Casi siempre	20	32.3
A veces	9	14.5
Casi nunca	1	1.6
Nunca	4	6.5
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 39. Tecnología en clases virtuales del curso de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 40
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

De acuerdo con la figura N° 39, el 45,2% de estudiantes menciona que siempre es fácil el manejo de la tecnología en clases virtuales del curso de Historia, el 32,3% menciona que casi siempre es cómodo el uso tecnológico en esta asignatura, el 14,5% dice que a veces es sencilla la implementación de tecnología en la materia, por otra parte para el 6,5 nunca es fácil el uso de este tipo de herramientas en el área y para el 1,6% casi nunca es sencillo emplear medios digitales en la materia de Historia.

Interpretación

Según el análisis realizado se demuestra que gran parte de los estudiantes indican que resulta fácil manejar la tecnología en la asignatura de Historia por otra parte un pequeño porcentaje indica que no es de esta manera, por un lado, la tecnología ha avanzado significativamente en los últimos años, lo que ha permitido que el uso de herramientas y plataformas de enseñanza en línea sea más accesible y fácil de utilizar. Actualmente existen diversas opciones de software y aplicaciones diseñados específicamente para la educación virtual, las cuales ofrecen herramientas intuitivas y sencillas de utilizar, lo que hace que la transición a las clases virtuales sea más fácil para los profesores y estudiantes. Según Cruz et al. (2019) “los principales factores que influyen en el uso de las TIC por parte de los docentes son: el acceso a este tipo de recursos, calidad de software y equipos, facilidad o simplicidad de uso, incentivo para cambiar las prácticas pedagógicas usando tecnología, el apoyo” (p.5). El manejo de la tecnología en clases virtuales es esencial para garantizar una experiencia de aprendizaje efectiva.

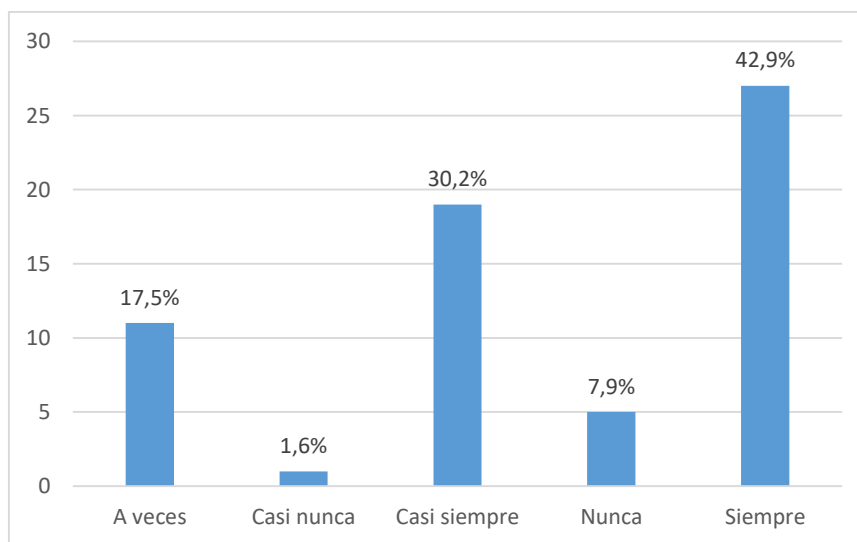
39.- ¿El tiempo que paso en internet desarrollando el curso de Historia es adecuado?

Tabla 41. Uso de tiempo para el curso de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	27	42.9
Casi siempre	19	30.2
A veces	11	17.5
Casi nunca	1	1.6
Nunca	5	7.9
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 40. Uso de tiempo para el curso de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 41
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

En base a los datos obtenidos en la figura N° 40, se evidencia que el 42,9% opina que el tiempo que pasa en internet desarrollando el curso de Historia siempre es adecuado, mientras que para el 30,2% casi siempre el tiempo que utiliza internet es suficiente para implementar esta asignatura, por otra parte para el 17,5 a veces es correcto el periodo que dedica a utilizar la web, en cambio para el 7,9% de estudiantes nunca es idóneo el lapso que utiliza los medios digitales para la asignatura de Historia y finalmente para el 1,6% casi nunca es correcto el tiempo que usa el internet para esta área.

Interpretación

Con los datos obtenidos, se interpreta que los estudiantes casi en su totalidad están de acuerdo en que el tiempo que pasan en internet desarrollando el curso de Historia es adecuado, mientras que en un porcentaje menor manifiestan que no es suficiente para desarrollar esta asignatura, Es importante tener en cuenta que el tiempo necesario para cada clase también puede depender del ritmo de aprendizaje de los estudiantes y de las necesidades individuales de cada grupo o estudiante en particular, El tiempo que se pasa en internet para una clase puede variar dependiendo del tipo de clase, la duración de la misma y la cantidad de recursos digitales utilizados por esto Chiecher et al. (2009) opinan que “en el caso de los alumnos que siguen estudios virtualmente, participan en un tipo de modalidad educativa -caracterizada por una organización menos definida del tiempo y el espacio educativos- en la cual pueden y deben programarse por sí mismos“ (p.224)

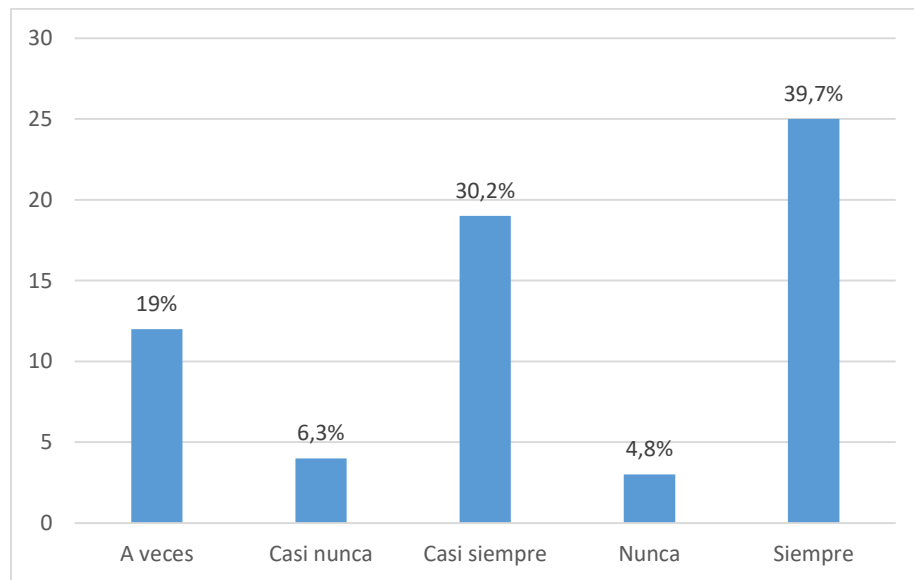
40.- ¿La velocidad del internet que tengo es el adecuado?

Tabla 42. Velocidad del internet

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	39.7
Casi siempre	19	30.2
A veces	12	19
Casi nunca	4	6.3
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 41. Velocidad del internet



Fuente: Datos de la Tabla No 42
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Según los datos obtenidos en la figura N° 41, observamos que para el 39,7% de estudiantes la velocidad del internet que tienen siempre es el adecuado mientras que el 30,2% menciona que casi siempre la rapidez de su proveedor de internet es óptima, el 19% dice que a veces la agilidad de su servidor web es buena, para el 6,3% casi nunca es apropiada la agilidad de su internet y por último para el 4,8% casi nunca es acertada la velocidad de este.

Interpretación

Por medio del análisis anterior, se puede evidenciar que los estudiante mencionan que la velocidad de internet es adecuada para llevar acabo el curso de Historia, por otra parte un número menor menciona que no es oportuna la velocidad de sus servidores de internet, la velocidad adecuada de Internet depende de las necesidades específicas de uso ULTRA (2022) “La velocidad de Internet necesaria para una clase online a través de aplicaciones como Zoom debe ser mayor a 10 Mbps, si es que no hay otra persona empleando la conexión”. Además de la velocidad de internet, también es importante considerar otros factores que pueden afectar la experiencia de descargas, como la calidad de la conexión a internet.

4.1.10. Dimensión 10: Contexto

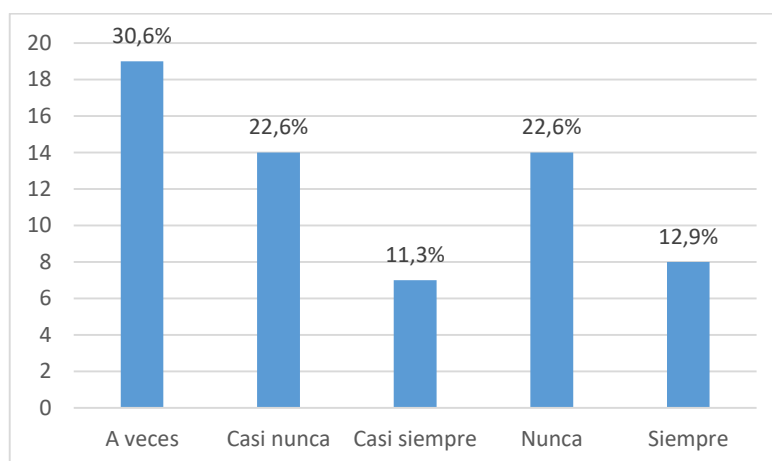
41.- Para mis estudios, ¿Tengo problemas para costear gastos de estudios?

Tabla 43. Costeo de gastos de estudios

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	12.9
Casi siempre	7	11.3
A veces	19	30.6
Casi nunca	14	22.6
Nunca	14	22.6
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 42. Costeo de gastos de estudios



Fuente: Datos de la Tabla No 43
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Al observar los datos de la figura N° 42, observamos que el 30,6% de estudiantes indica que a veces tienen problemas para costear gastos de estudio, mientras que el 22,6% menciona que casi nunca tiene inconvenientes en el pago de su servicio educativo, el 22,6% opina que nunca encuentra dificultades para la cancelación del costo de educación, el 12,9% manifiesta que siempre encuentra dificultad para costear los gastos de estudios y finalmente el 11,3% casi siempre tiene obstáculos para cumplir con el costeo del servicio de educación.

Interpretación

Al analizar los resultados anteriores se puede decir que los estudiantes que en las diferentes escalas muestran diferentes respuestas, existen un número considerable de estudiantes que manifiestan que no tienen acceso en internet, mientras que la mayoría de estudiantes en diferentes circunstancias tienen algún tipo de problema para costear los gastos de estudio, los problemas para costear los gastos de educación son una preocupación común para muchas personas, el gasto público en educación hace referencia a los desembolsos en los diferentes niveles de educación, en todos los niveles educativos y la investigación y desarrollo relacionados con la educación, de acuerdo con esto según Coba (2021)“ En 2020 el 75% de los hogares en el país experimentó una reducción en los ingresos. Y la situación es más grave en aquellas familias que tienen niños o adolescentes”.

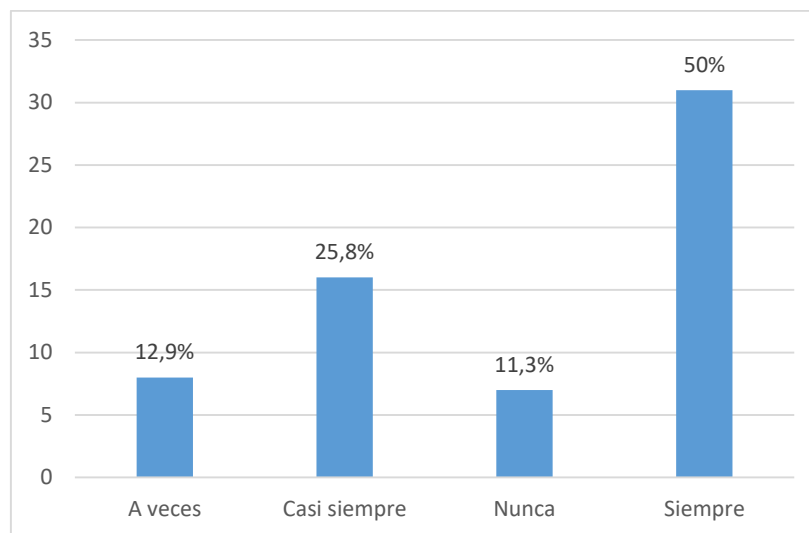
42.- ¿Estoy satisfecho y conforme con el desarrollo de las clases de Historia de manera virtual?

Tabla 44. Clases de Historia modalidad virtual

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	31	50
Casi siempre	16	25.8
A veces	8	12.9
Casi nunca	0	0
Nunca	7	11.3
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 43. Clases de Historia modalidad virtual



Fuente: Datos de la Tabla No 44
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

En la información planteada en la figura N° 43, se observa que el 50% de estudiantes siempre están satisfechos y conformes con el desarrollo de las clases de Historia de manera virtual, mientras que el 25,8% casi siempre se encuentran complacidos con la manera de llevar a cabo esta asignatura, para el 12,9% a veces es agradable llevar esta materia de manera online, por otra parte, para el 11,3% de estudiantes nunca ha resultado conveniente llevar la asignatura de Historia de manera virtual.

Interpretación

En base a los resultados obtenidos se interpreta que un gran porcentaje de estudiantes muestran satisfacción al llevar la clase de Historia de manera virtual, mientras que un porcentaje muy bajo indica que no encuentra satisfacción ante esta situación, Algunas personas pueden sentirse cómodas y disfrutar del aprendizaje en línea, ya que les permite trabajar en su propio ritmo, acceder a materiales de aprendizaje en línea y evitar desplazamientos. Por otro lado, otras personas pueden sentirse desconectadas y desmotivadas por la falta de interacción social y el ambiente de aprendizaje más estructurado que se encuentra en un aula física, por lo anterior Flores et al. (2021) opina que “el alumnado necesita ciertas condiciones para poder aprender virtualmente, por ende, su nivel de satisfacción se verá influenciada por sus recursos tecnológicos. (p.128). in embargo, algunas posibles ventajas de las clases virtuales incluyen la comodidad de poder participar desde cualquier lugar con acceso a internet, la flexibilidad de horarios y la posibilidad de acceder a recursos en línea.

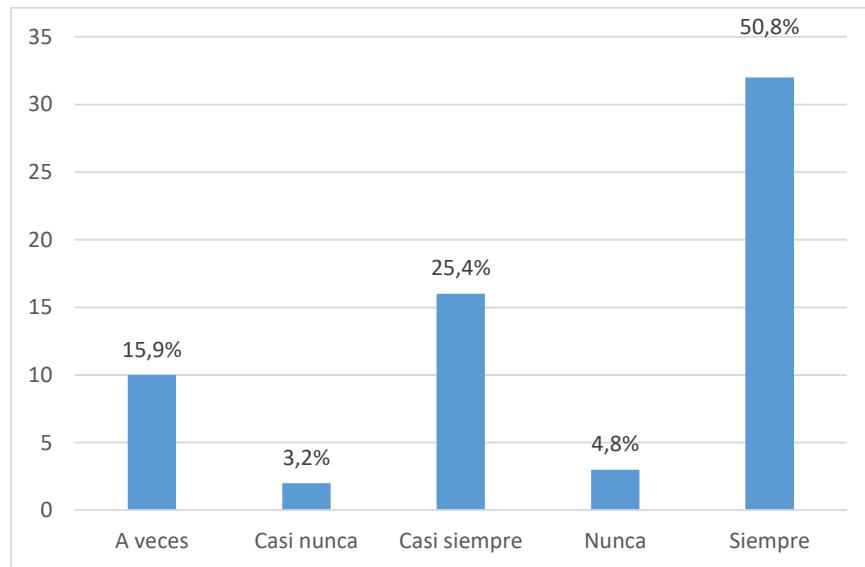
43.- ¿Me siento motivado al desarrollar las clases virtuales de Historia?

Tabla 45. Motivación hacia las clases de Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	32	50.8
Casi siempre	16	25.4
A veces	10	15.9
Casi nunca	2	3.2
Nunca	3	4.8
TOTAL	63	100

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Figura 44. Motivación hacia las clases de Historia



Fuente: Datos de la Tabla No 45
Elaborado por: Elaboración propia, 2023

Análisis

Según la figura N° 44, se observa que el 50,8% de estudiante se siente motivado al desarrollar las clases virtuales de Historia, mientras que el 25,4% casi siempre están animados al cursar la asignatura de manera online, por otra parte, el 15,9% a veces encuentra satisfacción para conectarse a la clase virtual de esta área, el 4,8% nunca encuentra una estimulación para desarrollar la clase de Historia de manera virtual y por último el 3,2% casi nunca ha sentido motivación para cursar la clase.

Interpretación

Con los datos arrojados en el análisis anterior se evidencia que la gran parte de los encuestados en diferentes frecuencias se encuentran motivados a desarrollar las clases de Historia de manera virtual, por otra parte, un pequeño grupo muestra que no tiene motivación ante esta situación educativa para la asignatura antes mencionada, la motivación en la educación es un tema crucial, ya que influye en gran medida en el rendimiento académico de los estudiantes. La motivación se refiere al impulso o fuerza interna que lleva a una persona a realizar una actividad con entusiasmo y perseverancia.

De esta manera Beltrán et al. (2020) afirman que:

Lograr la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea requiere que se planteen actividades que posibiliten una actitud protagónica - consciente de indagación y búsqueda del contenido por parte del estudiante, a partir de una serie de estrategias para mantener la motivación en este complejo escenario (p.316).

La motivación en la educación virtual es fundamental para que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje y alcancen sus metas académicas.

CAPITULO V. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

5.1. Tema de la Propuesta

Manual sobre el uso de Google Meet

5.2. Presentación

Google Meet es una herramienta de videoconferencia que te permite realizar reuniones en línea con otros usuarios de Google. Con Google Meet, puedes realizar videoconferencias en tiempo real, compartir pantalla y presentaciones, colaborar en tiempo real y mucho más. En este manual, te guiaremos a través de los pasos necesarios para utilizar Google Meet en tu aula virtual, incluyendo cómo programar y unirse a reuniones, compartir pantalla y presentaciones, y cómo utilizar las herramientas de colaboración para interactuar con tus estudiantes.

Además, exploraremos cómo Google Meet puede ser utilizado para fomentar la participación de los estudiantes en el aula virtual, desde la posibilidad de utilizar herramientas de chat y preguntas y respuestas hasta la grabación de las sesiones para permitir la revisión del contenido. El uso de herramientas digitales en educación ha experimentado un gran auge en los últimos años debido a la evolución de la tecnología y la creciente necesidad de adaptarse a las nuevas formas de aprendizaje.

La creación del presente manual de uso de Google Meet contribuirá significativamente a la educación, especialmente en el contexto actual en el que muchas clases y reuniones se llevan a cabo en línea y en situaciones de carácter global ajenas a la voluntad del ser humano como es el ejemplo más reciente del confinamiento por la pandemia de COVID-19.

5.3. Objetivos

5.3.1. Objetivo General:

Proporcionar una guía detallada y clara para que los usuarios puedan utilizar eficazmente esta plataforma de videoconferencia y obtener el máximo provecho de esta herramienta de comunicación en línea, facilitando la realización de reuniones virtuales de forma efectiva y eficiente.

5.3.2. Objetivos Específicos:

- Explicar las funcionalidades básicas de Google Meet, como iniciar y unirse a una reunión, compartir la pantalla y activar/desactivar el micrófono y la cámara.
- Proporcionar instrucciones detalladas sobre cómo programar y enviar invitaciones para una reunión en Google Meet.
- Enseñar a los usuarios cómo personalizar la configuración de una reunión, como ajustar las opciones de audio y video y controlar el acceso de los participantes.

5.4. Fundamentación

La Constitución de la República del Ecuador en su artículo 26 establece el derecho a la educación como un derecho universal y obligatorio. Asimismo, en su artículo 27 se establece el derecho a una educación intercultural, que permita el desarrollo de habilidades y destrezas para la vida y el trabajo. En este sentido, el uso de herramientas tecnológicas como Google Meet, pueden ser consideradas como una herramienta pedagógica que puede facilitar el acceso a la educación intercultural.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), establece en su artículo 7 que el Estado garantizará el acceso, la calidad y la equidad de la educación intercultural, y promoverá

el desarrollo de la educación tecnológica. La tecnología es un medio que puede ser utilizado para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que su uso está contemplado dentro de la LOEI. El Código de la Niñez y Adolescencia establece en su artículo 45 el derecho a la educación y la obligación del Estado de garantizar una educación de calidad y con equidad. Además, en su artículo 46 se reconoce la importancia del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo.

Por último, la política pública del Ministerio de Educación denominada "Plan Nacional de Educación 2018-2021", establece en uno de sus objetivos estratégicos la necesidad de "fortalecer el uso de tecnologías para mejorar la calidad educativa". En este sentido, la creación de un manual para el uso de Google Meet, puede ser considerado como una iniciativa en línea con los objetivos de esta política pública.

En conclusión, el uso de herramientas tecnológicas como Google Meet en la educación, está contemplado dentro del marco legal de Ecuador. El acceso a una educación intercultural, de calidad y con equidad, y la promoción del uso de tecnologías en el proceso educativo, son principios fundamentales de la educación en Ecuador, y se pueden cumplir a través del uso de herramientas tecnológicas.

5.5. Desarrollo de la propuesta didáctica

5.5.1. Criterios para proponer un manual sobre el uso de Google Meet

La implementación de tecnología en la educación es importante porque mejora la eficacia del aprendizaje, la tecnología puede hacer que el aprendizaje sea más eficiente y efectivo al proporcionar recursos adicionales como videos educativos, simulaciones interactivas, juegos educativos, plataformas de aprendizaje en línea y herramientas de

colaboración. También puede proporcionar retroalimentación inmediata, personalizada y detallada sobre el desempeño del estudiante, lo que puede ayudarles a identificar sus fortalezas y debilidades y a mejorar su aprendizaje, por lo expuesto anteriormente y en base a los resultados obtenidos tras la aplicación de la encuesta, tenemos que los estudiantes conocen y usan de manera adecuada Google Meet, sin embargo se debe fortalecer aspectos como la motivación e importancia de la usabilidad de la misma por eso se ha considerado que esta propuesta beneficiará a los siguientes ámbitos:

Facilitaría el aprendizaje: Muchas personas pueden sentirse abrumadas al utilizar una nueva herramienta tecnológica, especialmente si no están familiarizadas con su funcionamiento. Un manual proporcionaría un tutorial paso a paso y ejemplos prácticos para ayudar a las personas a comprender cómo utilizar Google Meet.

Ahorro de tiempo: Un manual puede ahorrar tiempo a las personas que necesitan utilizar Google Meet de forma regular. En lugar de tener que buscar en línea o preguntar a colegas cómo utilizar ciertas funciones, pueden consultar el manual para obtener respuestas rápidas y precisas.

Accesibilidad: Un manual puede ser fácilmente accesible en línea para cualquier persona que necesite utilizar Google Meet. Además, puede ser diseñado de tal manera que sea fácil de entender para personas con diferentes niveles de habilidades tecnológicas.

Mejora de la colaboración: Google Meet es una herramienta de colaboración importante en la actualidad, especialmente para aquellos que trabajan o estudian desde casa. Un manual puede ayudar a las personas a comprender cómo utilizar las funciones de colaboración en Google Meet, lo que puede mejorar la eficiencia y la productividad en el trabajo o en el aula.

En resumen, un manual sobre el uso de Google Meet sería útil para facilitar el aprendizaje, ahorrar tiempo, mejorar la accesibilidad y fomentar la colaboración.

5.5.2. Importancia del uso de Google Meet como estrategia didáctica en Historia

El uso de Google Meet como estrategia didáctica en Historia puede ser muy beneficioso para los estudiantes y el profesor, ya que permite una comunicación e interacción en tiempo real a través de videoconferencias. A continuación, se presentan algunas de las ventajas más importantes del uso de esta plataforma en el aula de Historia:

Permite la participación activa de los estudiantes: Google Meet permite que los estudiantes se conecten desde cualquier lugar con acceso a internet y participen en las clases a través de videoconferencias. Esto les da la oportunidad de hacer preguntas, compartir sus ideas y opiniones, y trabajar en grupo en tiempo real. Facilita la organización de las clases: El profesor puede organizar sus clases de manera más efectiva, ya que puede compartir presentaciones, videos, imágenes y otros recursos de forma sencilla a través de la plataforma. También puede utilizar herramientas como el chat y la pizarra virtual para interactuar con los estudiantes y aclarar dudas en el momento. Favorece el trabajo colaborativo: Google Meet es una herramienta que permite la colaboración entre los estudiantes en tiempo real, fomentando el trabajo en equipo y la construcción de conocimiento colectivo. Esto puede ser muy útil para la realización de proyectos y trabajos en grupo.

5.5.3. Contenidos

Tabla 46. Contenidos del manual de uso de la plataforma Google Meet

SECCIONES	RECURSO	OBJETIVOS
<p>SECCIÓN 1.</p> <p>Descripción de íconos principales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Logotipo de Google Meet • Micrófono activado • Micrófono desactivado • Video Activado • Video desactivado • Activar subtítulos • Levantar la mano • Enviar una reacción • Presentar Ahora • Más opciones • Abandonar la llamada 	<p>Permiten aprovechar al máximo las funcionalidades de la plataforma y mejorar la calidad de las reuniones virtuales.</p>
<p>SECCIÓN 2.</p> <p>Descripción de íconos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Logotipo de cada recurso 	<p>Indican la funcionalidad de cada ícono de Google Meet</p>
<p>SECCIÓN 3.</p> <p>Recursos que ofrece Google Meet y elementos adicionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para crear una llamada • Para invitar a otras personas • Para compartir pantalla • Para compartir contenido • Configurar el audio y video de Google Meet 	<p>Mostrar de forma detallada y específica cual es el proceso a seguir para realizar las diferentes actividades que ofrece Google Meet.</p>
<p>SECCIÓN 4.</p> <p>Ejemplificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de clase 	<p>Presentar los recursos que ofrece Google Meet con un tema de la asignatura de Historia.</p>

Fuente: Manual de uso de Google Meet

Elaborado por: Elaboración propia, 2023

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Se concluye que la utilización de la plataforma Google meet como recurso didáctico en los procesos de aprendizaje de la asignatura de Historia constituye una herramienta importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Se diagnosticó que los estudiantes poseen un dominio medio en cuanto al conocimiento y utilización de la plataforma Google Meet pero que sin embargo algunos aspectos como la motivación o conocer la utilidad deberían implementarse.
- Después de una exhaustiva recopilación bibliográfica se analizó la teoría sobre el tema de investigación concluyéndose que la variable plataformas virtuales y la enseñanza de la Historia juegan un papel importante conjuntamente en el proceso educativo.
- Se desarrolló un manual sobre el uso de Google Meet en el cual se va a proporcionar a los usuarios una guía detallada y fácil de seguir para que puedan utilizar eficazmente esta herramienta de videoconferencia en línea.
- Existen situaciones de carácter global que pueden distanciar a la sociedad como fue el caso de la pandemia de COVID-19, sin embargo, la tecnología actual permite la comunicación virtual mediante plataformas de videoconferencia, imprescindibles para la continuidad del proceso de enseñanza y aprendizaje que de acuerdo con los datos más representativos de la encuesta es útil y fácil de usar.

6.2 Recomendaciones

- Se recomienda usar Google Meet como herramienta didáctica en la asignatura de Historia como recurso de enseñanza aprendizaje, ya que ofrece gran variedad de recursos que se pueden implementar en este proceso.
- Los docentes deben mantenerse a la vanguardia del avance de la tecnología por lo tanto se recomienda la constante capacitación y actualización en el uso de herramientas digitales, el manual creado con esta investigación puede ser un instrumento de aprendizaje.
- Se recomienda a los docentes usar Google Meet para la interacción fuera del aula, siendo útil para la retroalimentación, interacción en tiempo entre los estudiantes y el maestro, lo que es especialmente importante en un entorno de aprendizaje en línea.
- Mediante la propuesta del manual de uso de Google Meet como recurso didáctico, se motiva a los investigadores a indagar que beneficios trajo consigo su implementación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, R. (2021). *Evaluación de la usabilidad de las aplicaciones Zoom, Microsoft Teams y Google Meet como soporte a las clases virtuales durante la pandemia COVID*. [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil]. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/16984>
- Aguayo, R., Lizarraga, C., & Quiñonez, Y. (2021). Evaluación del desempeño académico en entornos virtuales utilizando el modelo PNL. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (41), 34-49. <https://scielo.pt/pdf/rist/n41/1646-9895-rist-41-34.pdf>
- ALDRA I.T. (2022). *Características y Funciones de Google Meet*. <https://www.aldrait.com/caracteristicas-funciones-google-meet/>
- Alvarado, J. (2021). *Medios de comunicación virtual en la educación durante la pandemia: un mapeo sistemático* [Tesis de Pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21702>
- Álvarez, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 442-459. <https://www.redalyc.org/journal/280/28064146029/28064146029.pdf>
- Álvarez-Gayou, J. L. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa*. Paidós.
- Anguita, J., Mendez, M., & Méndez, D. (2020). Motivación de alumnos de Educación Secundaria y Bachillerato hacia el uso de recursos digitales durante la crisis del Covid-19. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(Especial), 68-81. <https://doi.org/10.55777/rea.v13iEspecial.2242>
- Ayala, E., & Gonzales, S. (2015). *Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Fondo Editorial de la UIGV.

- Babbie, E. (2010). *Métodos de investigación de encuestas*. Cengage Learning Editores.
- Bellatti, I. (2018). *La comprensión de la historia y la construcción de la identidad social y cultural en futuros maestros* [Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona].
<http://hdl.handle.net/2445/121855>
- Beltrán, G. E., Amaiquema F. A., & López, F. R. (2020). La motivación en la enseñanza en línea. *Conrado*, 16(75), 316-321.
- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación para administración, economía, humanidades y ciencias sociales (3.a ed.). Pearson.
- Cabero, J. (2000). La videoconferencia como instrumento educativo. *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Síntesis, 97-110.
- Cabero, J., Barroso, J., & Llorente, M. (2016). Technology acceptance model & realidad aumentada: estudio en desarrollo. *Revista Lasallista de investigación*, 13(2), 18-26.
<http://dx.doi.org/10.22507/rli.v13n2a2>
- Cabrera-Calle, D. G., & Ochoa-Encalada, S. C. (2021). Herramientas tecnológicas y educación activa: Aprendizajes y experiencias desde una perspectiva docente. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 265-291. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1356>
- Cámara, M. (2007). *El Uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de filosofía: una investigación-acción en bachillerato*. [Tesis Doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. <https://hdl.handle.net/10803/5049>
- Caicedo, C. A. (2021). *La videoconferencia como herramienta educativa y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de primero y segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Padre Daniel Diez García en el periodo lectivo 2020–2021*. [Tesis

de Maestría, Universidad Estatal de Milagro].

<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5427>

Casamayor, G., Alós, M., Chiné, M., Dalmau, Ó., Herrero, O., Mas, G., ... & Rubio, A. (2008). *La formación on-line: una mirada integral sobre el e-learning, b-learning...* Barcelona: Graó, 2008.

Carrizo, D. (2021). «Google meet» como herramienta de apoyo al aprendizaje en la docencia universitaria. *Cuadernos jurídicos del Instituto de Derecho Iberoamericano*, (1), 230-239. <https://buleria.unileon.es/handle/10612/14895>

Castro, C. (2015). *Aplicación de las TIC' s en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con necesidades educativas especiales, caso" Unidad educativa internacional Sek Guayaquil* [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10049/1/UPS-GT000892.pdf>

Cebreiro, B. (2007). *Las nuevas tecnologías como instrumentos didácticos. En Cabero (coordinador): Tecnología educativa*. McGrawHill. Madrid.

Cedeño, M., Ponce, E., Lucas, Y., & Perero, V. (2020). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 5(7), 388-405. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1525>

Chiecher, A., Donolo, D., & Rinaudo, M. C. (2009). Gestión del tiempo y el ambiente de estudio en cursos online. Estudio comparativo de tres grupos de estudiantes de diferente perfil. *I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI*

Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires.

Clubb, J. (1981). La historia como ciencia social. *Revista internacional de ciencias sociales*, XXXIII, 4, 596-610. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000047694_spa

Coba, G. (2021). El 63% de los niños que no asiste a clases lo hace por falta de dinero. *PRIMICIAS*.

Constitución de la República del Ecuador [CRE] (2008). Artículos 26, 27. Registro Oficial 449. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Coronado, E. *La educación virtual empleando el Google Meet y el logro de aprendizajes en los estudiantes del área de ciencias sociales en la institución educativa secundaria José Carlos Mariátegui, distrito Capachica—año 2021*. [Tesis de Especialidad, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/24854>

Cruz, M. A., Pozo, M. A., Aushay, H. R., & Arias, A. D. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 44-59.

Del Mastro, C. (2005). *Enseñanza estratégica en un contexto virtual*. Barcelona.

Duarte, O. (2018). La enseñanza de la Historia: innovación y continuidad desde Rafael Altamira. *Revista Española de Pedagogía*, 141-155. <https://www.jstor.org/stable/26451545>

Fernández, M. (2020). *El uso de Google Meet se multiplica por 10 desde que se volvió gratis*. EL ESPAÑOL.

- Florentín, B. (2022). *Google Meet: qué es, cómo funciona y para qué sirve*.
<https://www.mundocuentas.com/google/meet/#Ventajas>
- Flores, F., Lazo, Y., & Palacios, M. E. (2015). *Uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar del municipio de Estelí en el segundo semestre del año 2014*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua].
<https://repositorio.unan.edu.ni/2037/1/16434.pdf>
- Flores, E., Maureira, F., Hadweh, M., Gutiérrez, S. A., Silva, Á., Peña, S., ... & Lagos Olivios, C. (2021). Nivel de satisfacción de las clases online por parte de los estudiantes de Educación Física de Chile en tiempos de pandemia. *Retos*, 123-130
<http://doi.org/10.47197/retos.v0i41.82907>
- Gamio, E. (2021). *La plataforma Meet en el aprendizaje del curso de historia en estudiantes del 1er año de secundaria de una Institución pública*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín De Arequipa].
https://fcelan.unsa.edu.pe/investigacion/subidas/grupo_384/PROYECTO%20DE%20TESIS.pdf
- Gómez, E. (2020). *Metodología para la enseñanza de la Historia*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- González, E. M. (2013). *Uso de Internet en los estudiantes de la preparatoria no. 11* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. <http://eprints.uanl.mx/3490/>
- Goranov, K. (1981). La historia y la sociología del arte. *Revista internacional de ciencias sociales*, XXXIII, 4, 596-610. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000047694_spa

- Google. (2020). *Guía para padres o tutores sobre Google Meet*. <https://bit.ly/3GjTK19>
- Google. (2022). *Descubre Google Meet, una solución de videoconferencias confiable, segura y fácil de usar*. https://edu.google.com/intl/es-419_ALL/workspace-for-education/meet/fácil-de-usar.
- Guerrero, M. y Dote, F. (2012). Integración Curricular de TIC 'S en la enseñanza de lenguas indígenas en Latinoamérica. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*. 11(22), pp. 15-31. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3931354.pdf>
- Guzmán, T. (2008). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la Universidad Autónoma de Querétaro: propuesta estratégica para su integración* [Tesis Doctoral, Universitat Rovira i Virgili]. <https://www.tdx.cat/handle/10803/8937>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hollan, J., Hutchins, E., & Kirsh, D. (2000). Distributed cognition: toward a new foundation for human-computer interaction research. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 7(2), 174-196. <https://doi.org/10.1145/353485.353487>
- Lahera, D., & Pérez, F. A. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 9(1), 129-154. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i1.629>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2015). *Artículo 5*. Quito: Asamblea Nacional del Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

- Madariaga, P., & Schaffernicht, M. (2013). Uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 19(3), 472-484. <https://www.redalyc.org/pdf/280/28028572010.pdf>
- Mamani, L. (2021). *La relación entre Google Meet y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de una institución particular*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de San Agustín].
- Martínez, N., Souto, X., & Beltrán, J. (2006). Los profesores de Historia y la enseñanza de la Historia en España: una investigación a partir de los recuerdos de los alumnos. *Enseñanza de las ciencias sociales* 5(5), 55-71. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=324127625006>
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2010). Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies. US Department of Education.
- Mejía, G., & Gómez, R. (2017). Internet como herramienta didáctica en la formación académica en alumnos de nivel medio superior. *RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11). <https://www.redalyc.org/pdf/5039/503954319010.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Lineamientos Curriculares de Historia*. Bachillerato General Unificado.
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2013). *Plan de Acceso Universal y Alistamiento Digital*. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/plan-de-acceso-universal-y-alistamiento-digital/>

- Montero, M. L., & Gewerc, A. (2010). De la innovación deseada a la innovación posible. Escuelas alteradas por las TIC. *Profesorado, Revista de curriculum y formación del profesorado*, 14(1), 303-318.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/20549>
- Morales, P. (2012). *Elaboración de Material Didáctico*. Red Tercer Milenio. Tlalnepantla. México
- Moya, A (2010). *Recursos Didácticos en la Enseñanza. Innovación y Experiencias Educativas*. Gran Canaria España
- Onrubia, J. (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia*, 8.
<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/99854>
- Oosterhoff, B., & Palmer, C. A. (2020). Attitudes and psychological factors associated with news monitoring, social distancing, disinfecting, and hoarding behaviors among US adolescents during the COVID-19 pandemic. *Journal of Adolescent Health*, 67(6), 714-722.
- Peñuela, Y. (2012). *La página web como herramienta didáctica en el aprendizaje de vocabulario en inglés*. <https://core.ac.uk/download/pdf/198442728.pdf>
- Pérez, F. (2009). *Los recursos didácticos*. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 3, 1-12. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7396.pdf>
- Piaget, J. (1972). *Inteligencia y afectividad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós
- Poole, R. (2013). La revolución tecnológica de nuestros tiempos. *Madrid: Magisterio*.
- Pozo, J. (2010). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.

- Prats, J., Santacana, J., Lima, L., & Acevedo, M. (2011). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia en la Educación Básica*. Universidad de Barcelona. España.
http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia_educacion_basica.pdf
- Ramírez, R. (2021). *Uso del Google Meet y el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Universidad de Ciencias y Humanidades, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/57551>
- Rodríguez, M. (2021). *Las herramientas de Google como complemento para la enseñanza telemática*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Sevilla].
<https://idus.us.es/handle/11441/128733>
- Roselli, N. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Propósitos y Representaciones*, 4 (1), 219-280.
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2016.v4n1.90>
- Salazar, M., Enríquez, A. & Guevara J. (2020). Tics e-learning y el impacto social en la educación superior. *Opuntia Brava*, 12, 53-60.
<https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1048>
- Sánchez, L. (2005). La historia como ciencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 1(1), 54-82. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134116845005>
- Saravia, J. & Saravia, J. (2013). El uso de las computadoras como herramientas de enseñanza, problemas frecuentes y soluciones alternativas para un nuevo paradigma educativo. *Revista de Lenguas Modernas*, (18).
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/12365>

- Singh, R., & Awasthi, S. (2020). Updated comparative analysis on video conferencing platforms-zoom, Google meet, Microsoft Teams, WebEx Teams and GoToMeetings. *EasyChair Preprint, 4026*, 1-9.
<https://www.easychair.org/publications/preprint/Fq7T>
- Schuager, M. (2020). *Google Meet extiende de forma gratuita*.
<https://www.whatsnew.com/2020/04/10/google-meet-extiendede-forma-gratuita-sus-funciones-premium-hasta-el-30-de-septiembre/>
- Trujillo, J. T. (2015). Los docentes en relación al número de alumnos, retos y posibles repercusiones. Caso de la normal experimental de El Fuerte. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible, 11(4)*, 447-454.
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46142596032.pdf>
- ULTRA. (2022). *¿Qué velocidad de internet necesito para clases virtuales?*
<https://ultra.pe/blog/internet-para-clases-virtuales/>
- Universidad EIA. (2020). *Aprendizaje Colaborativo- Construcción conjunta de aprendizajes*.
<https://www.eia.edu.co/wp-content/uploads/2020/09/6.-Aprendizaje-colaborativo.pdf>
- Universidad de Córdoba. (2020). *Guía de Google Meet*.
<https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/2587/Guia%20Google%20Meet.pdf?sequence=7&isAllowed=y>
- Universidad Internacional de Valencia. (2018). *Laboratorio virtual, ¿por qué son tan recomendables?*
<https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/laboratorio-virtual-por-que-son-tan-recomendables>

- VanSledright, A. (2014), *Assessing Historical Thinking and Understanding. Innovation design for new standards*. Nueva York: Routledge.
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos hospital de clínicas*, 58(1), 68-74.
- Valle, U. (2021). *Herramienta Colaborativa de Videoconferencia Guía de Google Meet*. <https://www.une.edu.pe/images/GUIA-GOOGLE-MEET.pdf>
- Villasís, M., Márquez, H., Zurita, J. N., Miranda, G., & Escamilla, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Alergia México*, 65(4), 414-421.
- Vera, M. (2004). La enseñanza-aprendizaje virtual: principios para un nuevo paradigma de instrucción y aprendizaje. *Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1448475.pdf>
- Vera, F. (2021). Impacto de las plataformas de videoconferencia en la educación superior en tiempos de COVID-19. *Transformar*, 2(1), 41-57. <https://revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/8>
- Zamora, R., & Cañedo, C. (2008). La biblioteca virtual: reflexiones y consideraciones teóricas. *Biblios*, (33), 1-14. <http://eprints.rclis.org/19801/>
- Zubillaga, A. (2007). Pautas docentes para favorecer la accesibilidad de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *Didáctica, innovación y multimedia*, (9), 000-0. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/73617>

5.5.4.

ANEXOS

MANUAL PARA
EL USO DE
GOOGLE MEET
COMO RECURSO
DIDÁCTICO



EL GRAN MOTOR DEL CAMBIO - LA TECNOLOGÍA

ALVIN TOFFLER



INTRODUCCIÓN

El uso de Google Meet es muy sencillo y accesible para cualquier persona que tenga una cuenta de Google. Con solo unos pocos clics, se puede crear una reunión y compartir el enlace de acceso con los demás participantes. Además, esta plataforma ofrece numerosas funciones para mejorar la calidad de la comunicación, como el chat en tiempo real, el intercambio de pantalla etc. En este manual, te guiaremos a través de los pasos para usar Google Meet en tu computadora o dispositivo móvil. Los educadores pueden usarla para conectarse con estudiantes en diferentes ubicaciones geográficas y proporcionar instrucción virtual. Los estudiantes pueden unirse a una clase virtual desde cualquier lugar con una conexión a Internet, lo que les permite participar en discusiones en vivo, hacer preguntas y colaborar con otros estudiantes en proyectos y actividades. En resumen, Google Meet es una herramienta valiosa para la comunicación y la colaboración en línea, y su uso puede ayudar a mantener la productividad y la continuidad de las actividades en tiempos de trabajo y estudio remoto, Google Meet ha demostrado ser una herramienta muy valiosa para la educación en línea, especialmente en tiempos de pandemia. Al proporcionar una plataforma segura y fácil de usar para la enseñanza y el aprendizaje en línea, Google Meet ha ayudado a mantener la continuidad del aprendizaje para estudiantes de todas las edades y en todas partes del mundo.

Objetivo General:

Proporcionar una guía detallada y clara para que los usuarios puedan utilizar eficazmente esta plataforma de videoconferencia y obtener el máximo provecho de esta herramienta de comunicación en línea, facilitando la realización de reuniones virtuales de forma efectiva y eficiente.

Objetivos Específicos:

- Explicar las funcionalidades básicas de Google Meet, como iniciar y unirse a una reunión, compartir la pantalla y activar/desactivar el micrófono y la cámara.
- Proporcionar instrucciones detalladas sobre cómo programar y enviar invitaciones para una reunión en Google Meet.
- Enseñar a los usuarios cómo personalizar la configuración de una reunión, como ajustar las opciones de audio y video y controlar el acceso de los participantes.

SECCIONES	RECURSOS	OBJETIVOS
<p align="center">SECCIÓN 1.</p> <p>Información General</p>	<p>Aspectos generales de la plataforma</p>	<p>Proporcionar información general sobre Google Meet a través de una descripción detallada de sus funciones y características principales</p>
<p align="center">SECCIÓN 2.</p> <p>Descripción de íconos principales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Logotipo de Google Meet • Micrófono activado • Micrófono desactivado • Video Activado • Video desactivado • Activar subtítulos • Levantar la mano • Enviar una reacción • Presentar Ahora • Más opciones • Abandonar la llamada 	<p>Permiten aprovechar al máximo las funcionalidades de la plataforma y mejorar la calidad de las reuniones virtuales.</p>
<p align="center">SECCIÓN 3.</p> <p>Recursos que ofrece Google Meet y elementos adicionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para crear una llamada • Para invitar a otras personas • Para compartir pantalla • Para compartir contenido • Configurar el audio y video de Google Meet 	<p>Mostrar de forma detallada y específica cual es el proceso a seguir para realizar las diferentes actividades que ofrece Google Meet</p>
<p align="center">SECCIÓN 4.</p> <p>Ejemplificación</p>	<p>Aplicación en el ámbito educativo</p>	<p>Explicar cómo se podrían usar en la práctica docente en el área de Historia la plataforma Google Meet.</p>

ÍNDICE

Contenidos

Introducción.....	
Objetivos general y específico.....	
Secciones.....	
Descripción de iconos generales.....	
Información general sobre el uso de Google Meet.....	
Para crear una llamada.....	
Para invitar a otras personas.....	
Para compartir contenido.....	
Configurar el audio y video de Google Meet.....	
Elementos adicionales.....	

SECCIÓN 1

INFORMACIÓN GENERAL



¿Qué es Google Meet?

Google Meet es una plataforma de videoconferencia que permite a los usuarios conectarse y comunicarse en tiempo real desde cualquier lugar del mundo. Esta herramienta, desarrollada por Google, es muy útil para las reuniones virtuales de trabajo, las clases en línea, las videoconferencias con amigos y familiares, y cualquier otra situación en la que sea necesario conectarse a través de video y audio.

¿Qué necesito para poder usarla?

- Un computador, tableta o Smartphone
- con conexión a internet
- Si va a utilizar el computador, necesitará un navegador actualizado
- Una cuenta en Gmail

¿Qué puede hacer con Google Meet?

Algunas de las cosas que puedes hacer con Google Meet son:

1. Organizar y participar en reuniones en línea con personas de todo el mundo.
2. Compartir la pantalla para mostrar presentaciones, documentos, imágenes y videos.
3. Utilizar el chat en vivo para enviar mensajes y enlaces durante la reunión.
4. Usar la función de grabación para grabar la reunión y compartirla con otros.
5. Agregar subtítulos automáticos a la reunión para ayudar a los participantes con discapacidad auditiva.
6. Utilizar la función de mano para hacer preguntas o solicitar la palabra.
7. Unirse a la reunión desde cualquier dispositivo con acceso a Internet
8. Personalizar el diseño de la reunión con fondos virtuales y ajustes de la cámara.


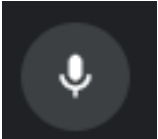
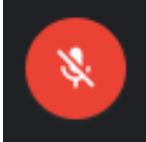



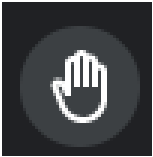
SECCIÓN 2

DESCRIPCIÓN DE

ÍCONOS



Descripción de Íconos principales

	<p>Google Meet</p> <p>Logotipo principal de Google Meet</p>
	<p>Micrófono Activado</p> <p>Cuando el micrófono está de color blanco se puede hablar e interactuar con los demás miembros de la llamada.</p>
	<p>Micrófono desactivado</p> <p>Cuando el micrófono está de color rojo el participante no podrá hablar, ya que se encuentra deshabilitado</p>
	<p>Video Activado</p> <p>Cuando la cámara está de color blanco podrá ser visto los miembros de la llamada</p>
	<p>Video Desactivado</p> <p>Cuando la cámara está de color rojo no podrá ser visto los miembros de la llamada</p>
	<p>Activar subtítulos</p> <p>Les proporciona a las personas con discapacidades auditivas una herramienta de ayuda para comunicarse con otras durante una videollamada</p>
	<p>Levantar la mano</p> <p>Con esta opción los participantes podrán opinar o comentar sobre determinada cuestión.</p>

	<p>Enviar una reacción</p> <p>Con esta opción los participantes podrán reaccionar a cualquier tema u opinión mediante varios emoticones</p>
	<p>Presentar ahora</p> <p>Con esta opción los participantes podrán compartir la pantalla</p>
	<p>Más opciones</p> <p>Mediante esta opción los participantes podrán crear una pizarra, agregar efectos visuales, activar subtítulos etc.</p>
	<p>Abandonar la llamada</p> <p>Al presionar esta opción automáticamente estaremos fuera de la llamada</p>
	<p>Actividades</p> <p>Este ícono sirve para crear una pizarra, grabar la reunión o transmitir en vivo</p>

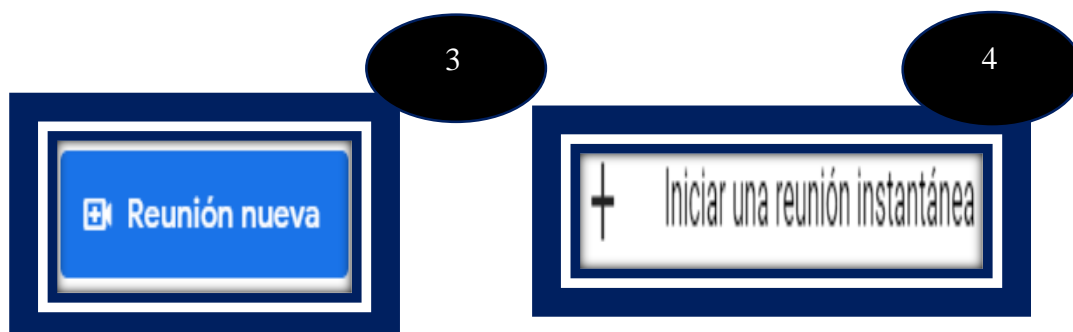
SECCIÓN 3

RECURSOS QUE OFRECE GOOGLE MEET

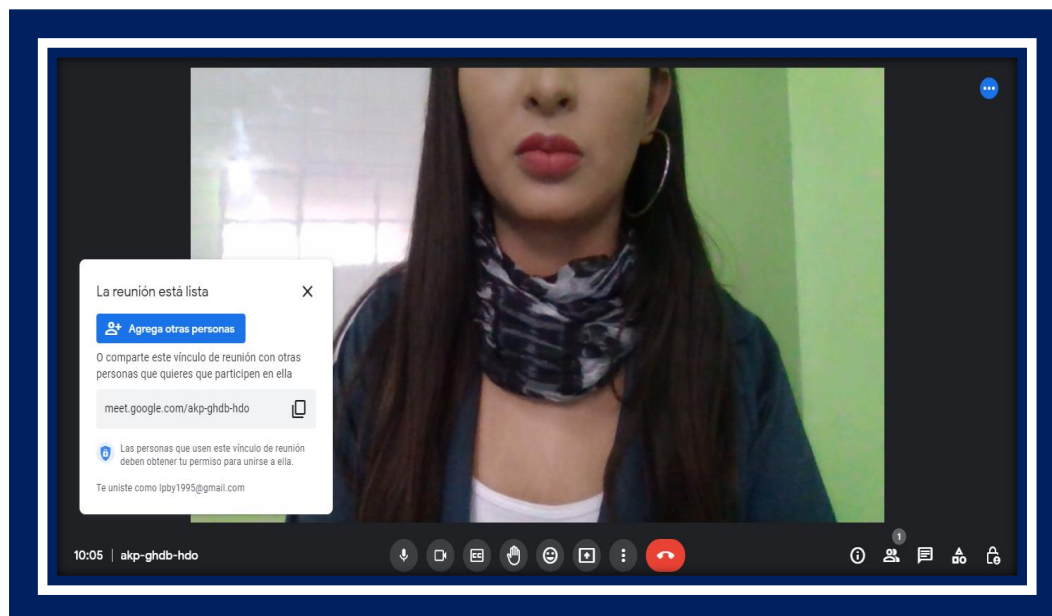


Para crear una llamada

1. Da clic en el icono de "Aplicaciones de google"
2. Elija la aplicación de "Meet"
3. Da clic en " Reunión nueva"
4. Haz clic en "Iniciar una reunión instantánea".



Para agregar a otras personas

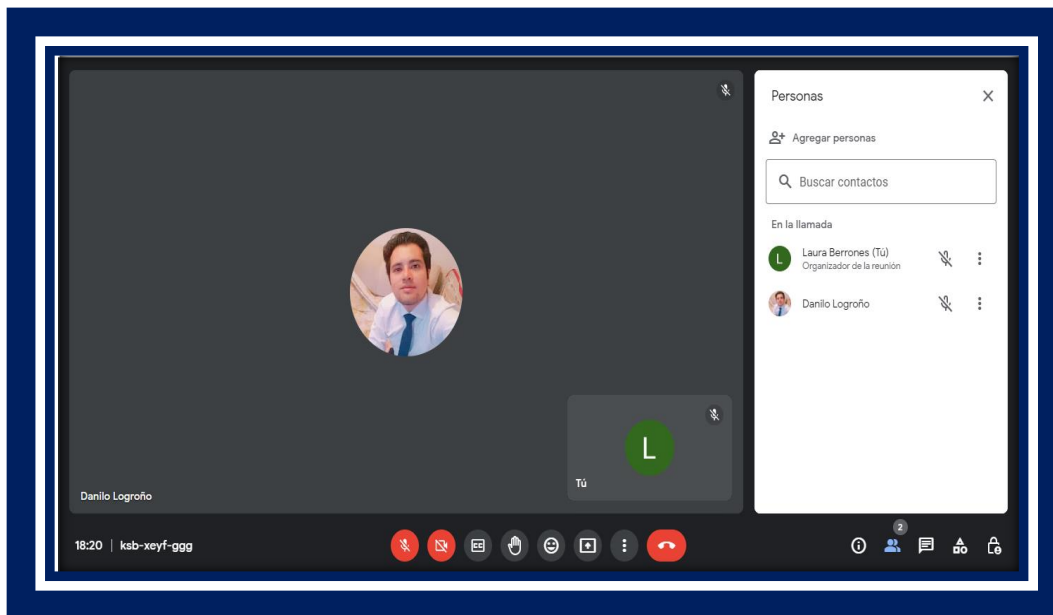


Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

1. Da clic en el icono de “Agregar otras personas”
2. Escriba un correo electrónico
3. De esta forma aparecerá la invitación a la persona enviada y el invitado deberá dar clic en UNIRSE A LA LLAMADA.



Aparecerán los participantes de esta manera:



Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

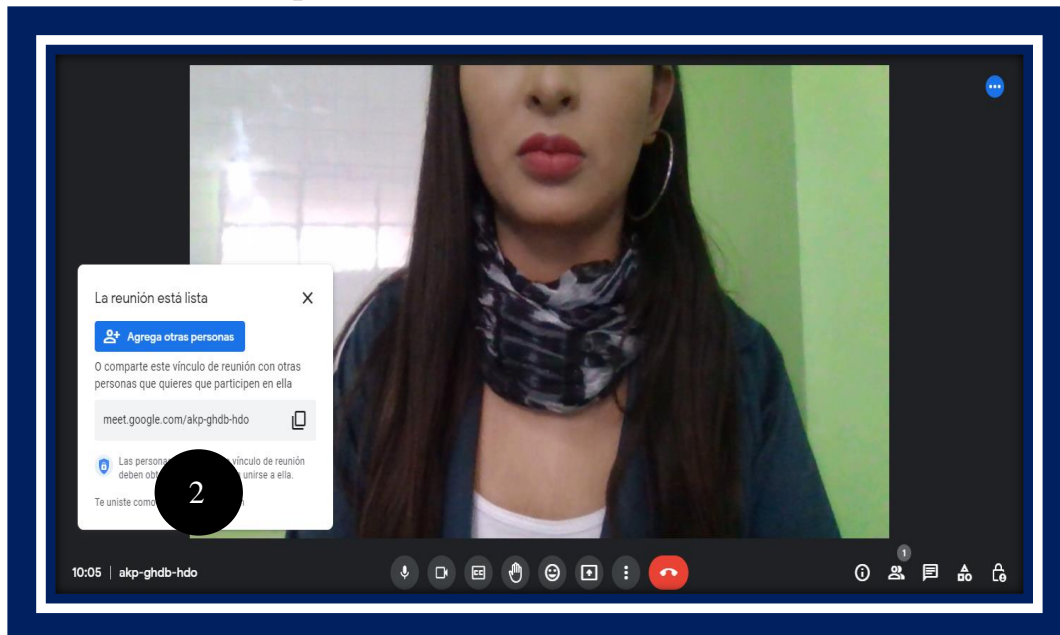
Otra forma de invitar a los participantes es:

Ingresar a la llamada

2.- Dar clic en copiar vínculo

3.- Compartir el enlace por cualquier medio de mensajería.

4.- El organizador deberá aceptar o rechazar al invitado

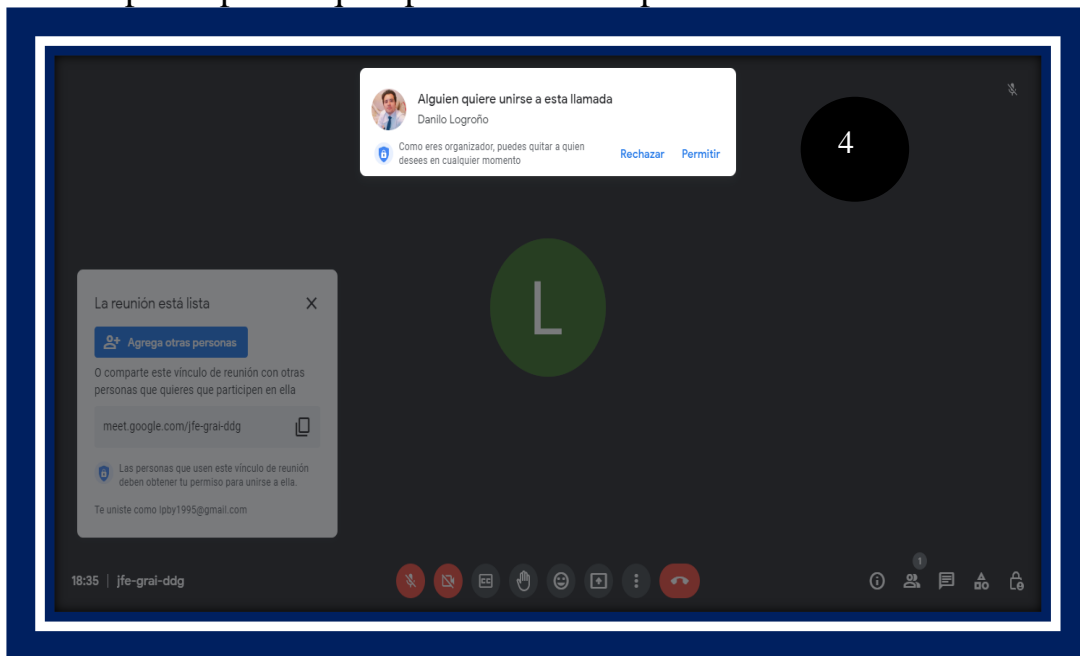


Fuente:Elaboración propia a partir de Google Meet



Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

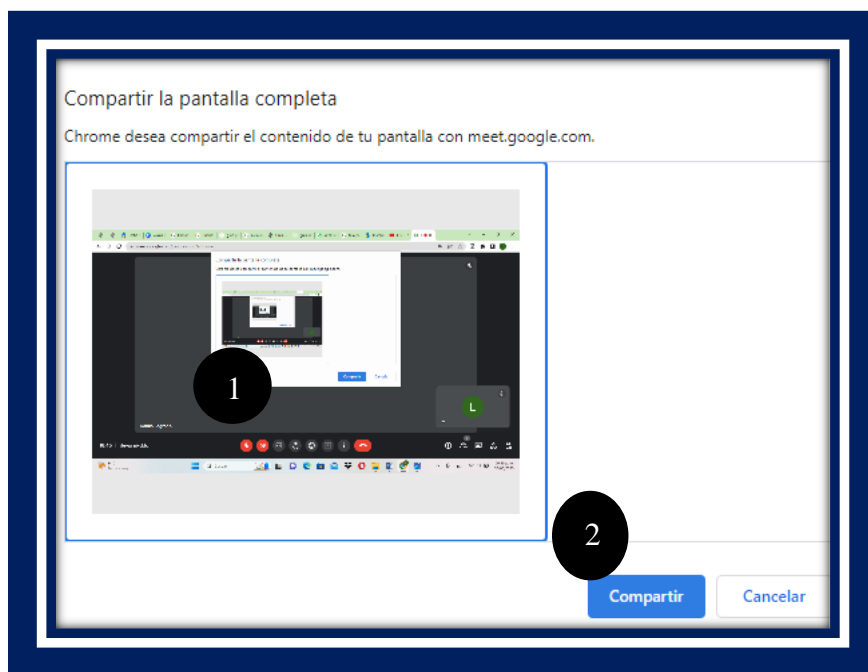
El invitado deberá dar clic en el enlace y el organizador deberá aceptar o rechazar a los participantes que aparecerán en la pantalla



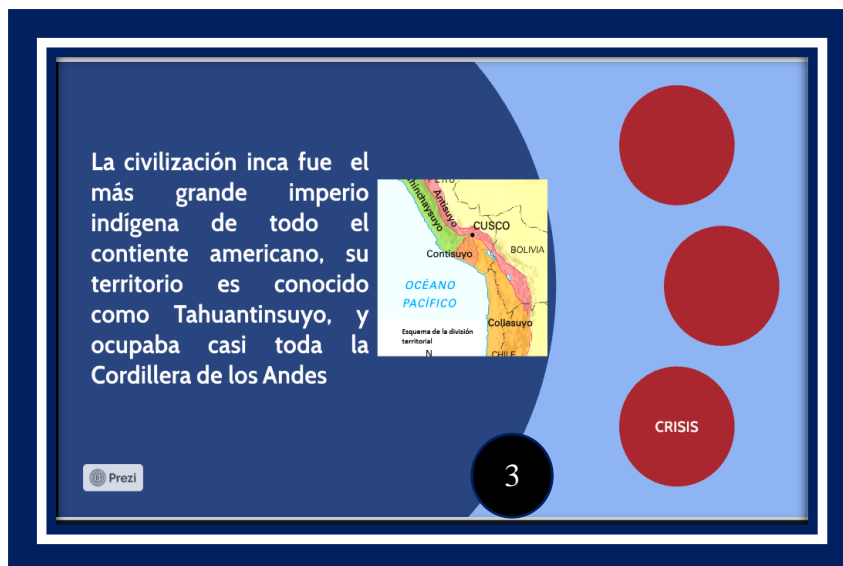
Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

Para compartir la pantalla

1. Da clic en el icono de “Presentar Ahora” y dar clic en “Tu pantalla completa”
2. Dar clic en “Compartir”
3. La pestaña que deseas compartir aparecerá visible para todos los participantes.



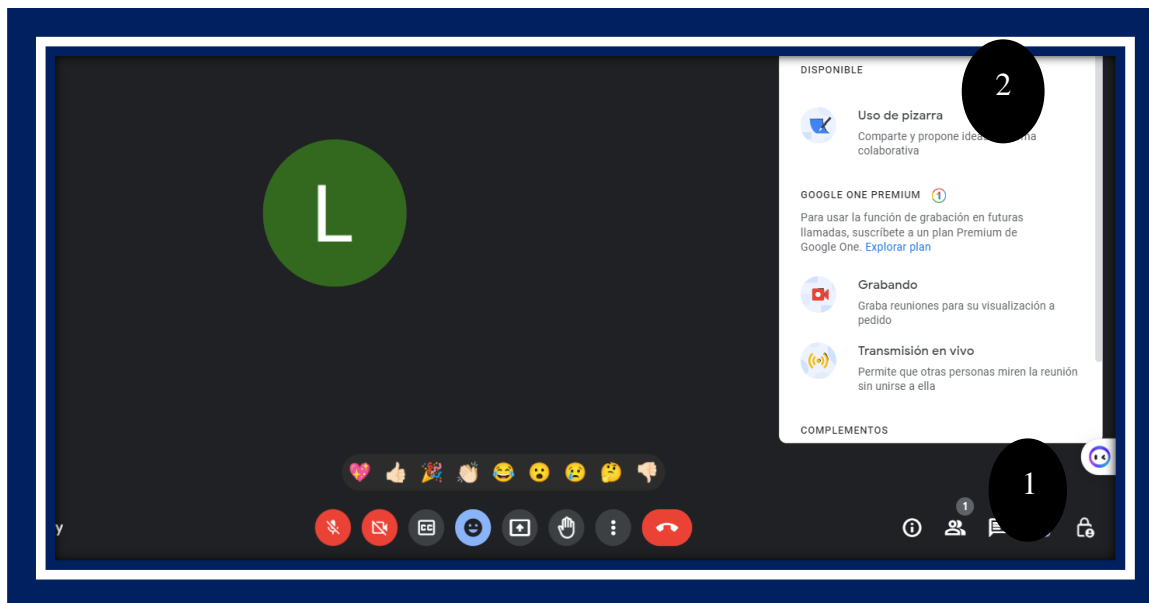
Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet



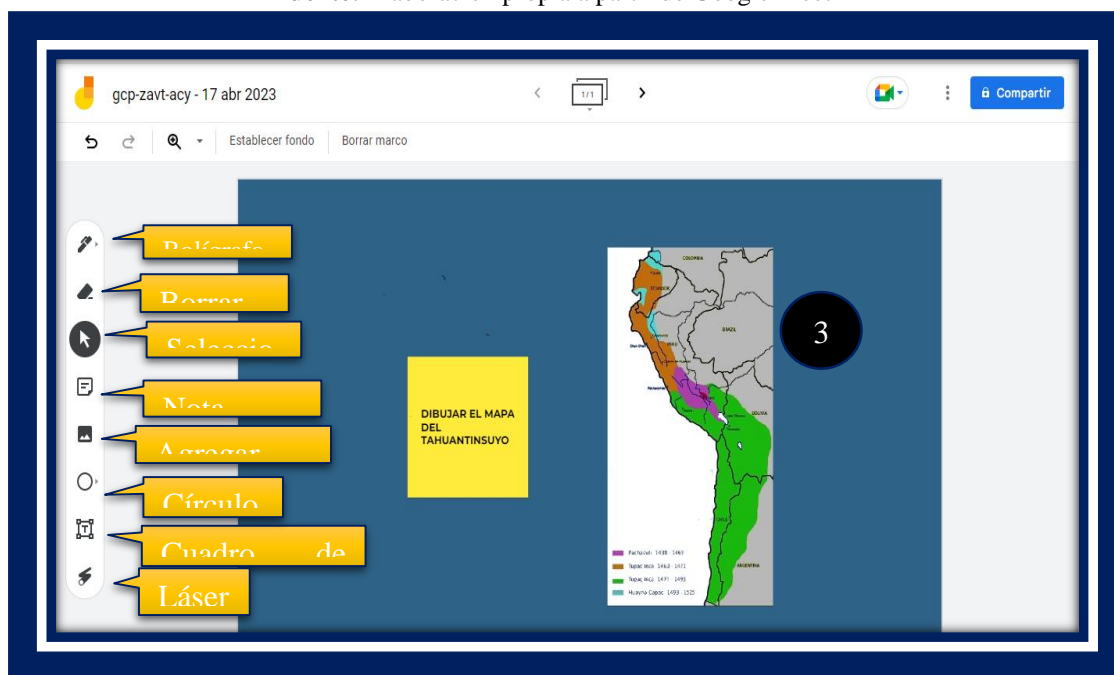
Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

Para usar el pizarrón

- 1.- Clic en el icono actividades
- 2.- Seleccionar uso de pizarra
- 3.. La pizarra estará lista para usar con todos sus recursos.



Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet



Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

Para poner un fondo de pantalla de acuerdo al tema de clase

Esta herramienta resulta muy interactiva e interesante en la clase de Historia, podemos agregar fondos de pantalla a la videoconferencia de acuerdo al tema que vamos a revisar Google Meet posee fondos dentro de su plataforma, pero para personalizarlo de acuerdo a la clase debemos seguir los siguientes pasos:

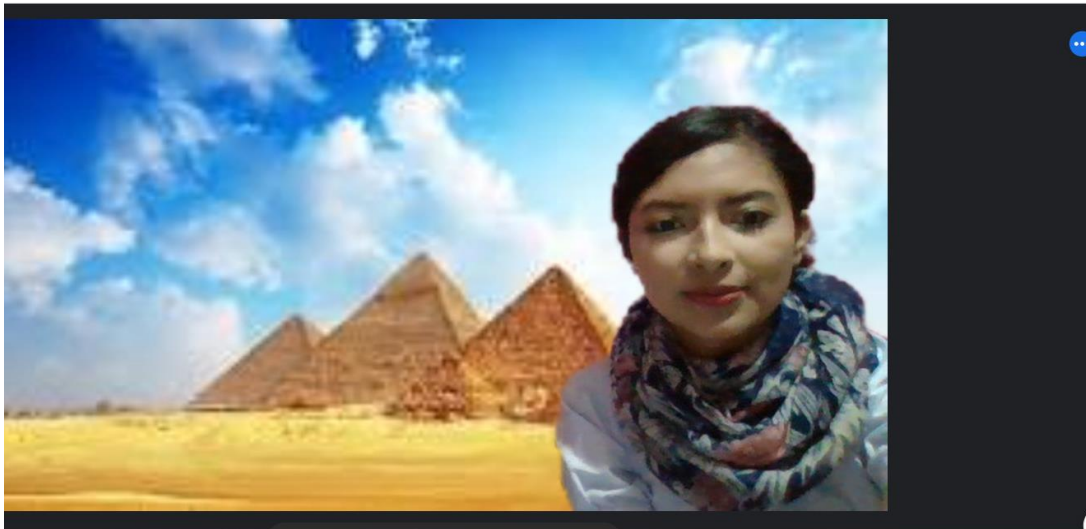
- 1.- Damos clic en el ícono más opciones
- 2.- Seleccionamos aplicar efectos visuales
- 3.- En la opción fondos, podremos subir una imagen previamente descargada sobre la temática de la clase.



Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

EJEMPLOS

EGIPTO Y SUS PIRÁMIDES



Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

DESCUBRIMIENTO DE AMÉRICA



Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

SECCIÓN 4

EJEMPLIFICACIÓN





Clase:

- Historia
Primero BGU

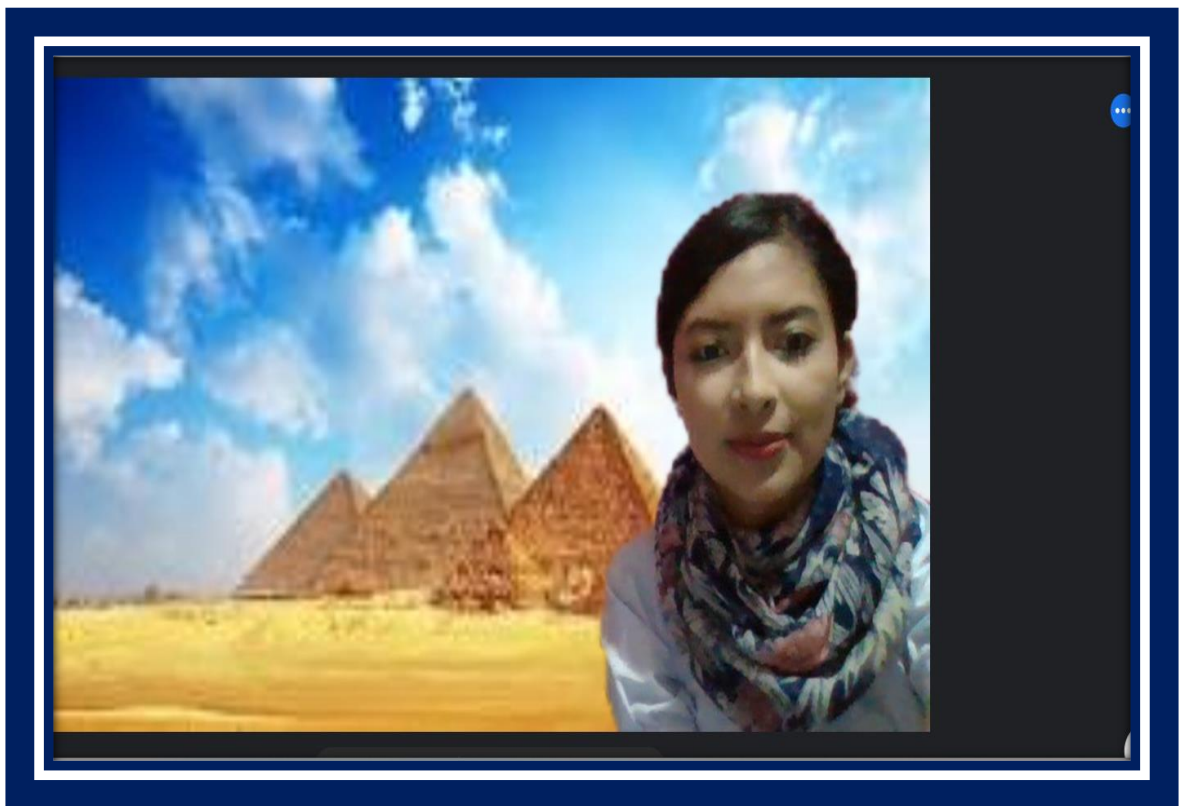
PLAN DE CLASE

<p>TEMA:</p> <p>Las pirámides de Egipto</p> <p>AÑO:</p> <p>Primero de BGU</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las principales características de las pirámides de Egipto. • Comprender la importancia histórica y cultural de las pirámides. • Analizar las posibles técnicas de construcción utilizadas en las pirámides. 		
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO Y COMPETENCIAS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Destreza 1: Identificar y describir los diferentes tipos de pirámides en Egipto. Criterios de desempeño: El estudiante es capaz de identificar al menos tres tipos de pirámides egipcias y describir sus características principales. Competencias: Conocimiento y comprensión del tema, habilidades de observación y análisis</p> <p>Destreza 2: Explicar la función y el simbolismo de las pirámides en la cultura egipcia. Criterios de desempeño: El estudiante puede explicar la importancia histórica y cultural de las pirámides egipcias, y cómo se relacionan con las creencias y prácticas religiosas de la época.</p>	<p>Escribir un cuento o relato sobre la construcción de las Pirámides de Egipto.</p> <p>Visita Virtual: utilizando herramientas en línea como Google Maps</p>	<p>Presentación Video Interactivo Computador</p>	<p>El estudiante es capaz de describir el contexto histórico en el que se construyeron las pirámides de Egipto.</p> <p>El estudiante es capaz de explicar el significado cultural y histórico de las pirámides de Egipto</p>

DESARROLLO

El docente puede usar un fondo de acuerdo al tema de la clase para motivar al estudiante realizando preguntas como:

- ¿Reconocen este lugar?
- ¿Lo han visto antes?
- ¿En dónde se encuentran estas pirámides?



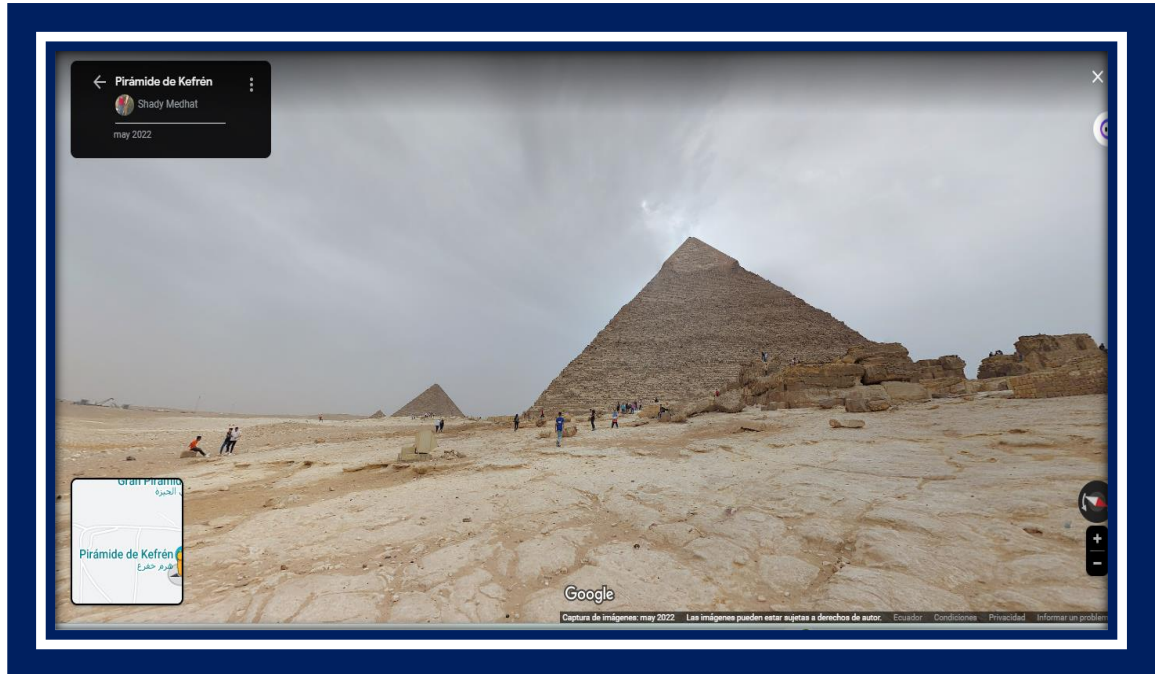
Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

Con la opción de compartir pantalla podemos mostrar la presentación creada para el tema



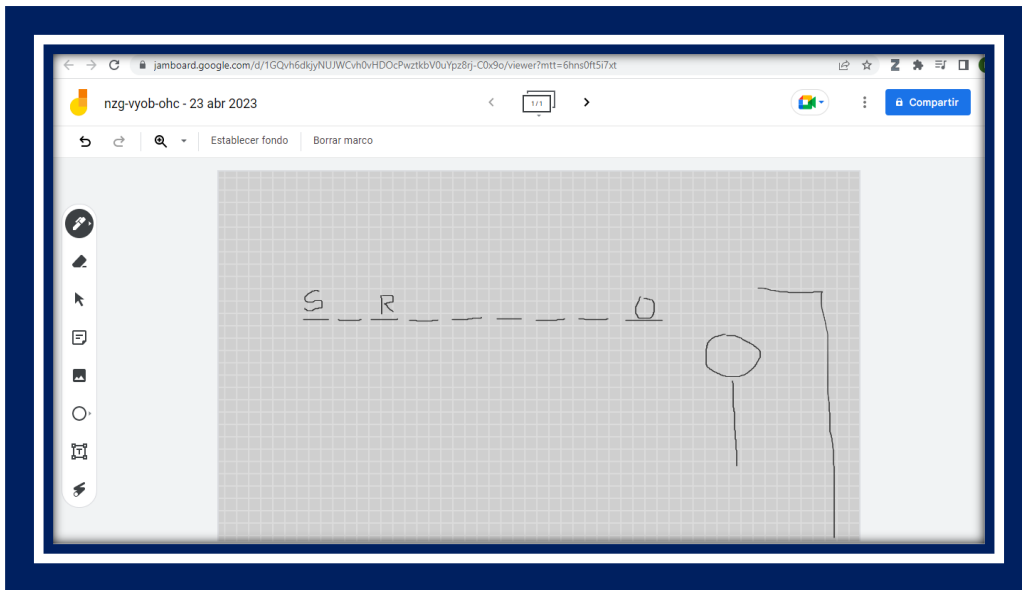
Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

Mediante Google Maps y compartiendo la pantalla podemos hacer una visita virtual a las pirámides de Egipto



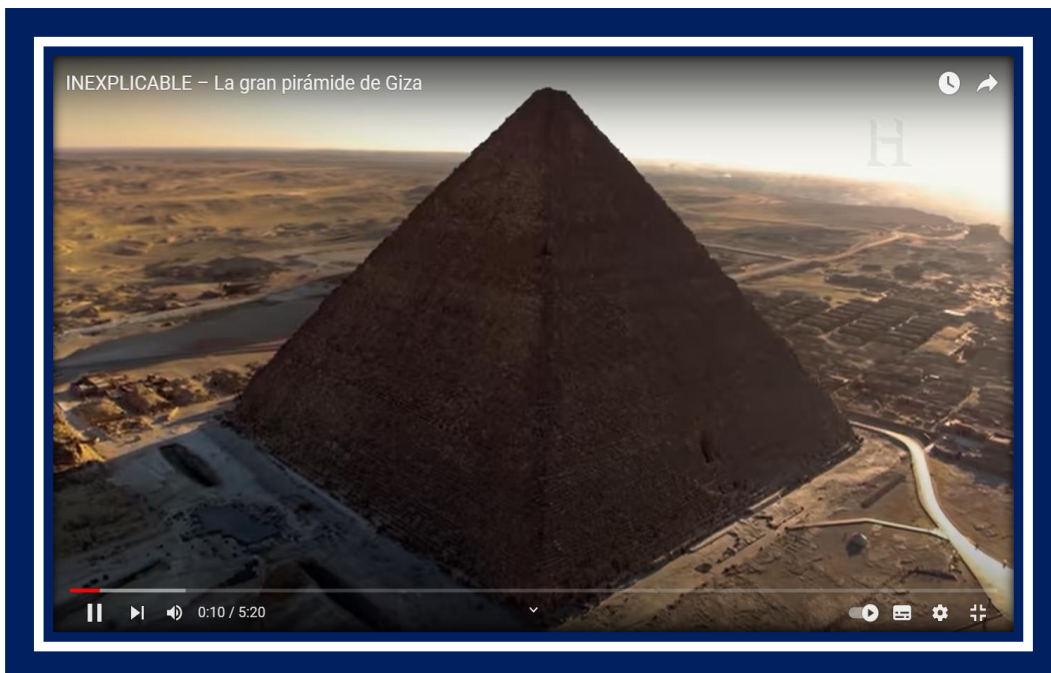
Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

Usando el pizarrón podemos realizar una actividad interactiva, el juego del ahorcado es una excelente opción.



Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

Con la opción de compartir pantalla también se pueden mostrar contenido multimedia



Fuente: Elaboración propia a partir de Google Meet

5.5.5. Anexo 2. Validación del Instrumentos de diagnóstico



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN: TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA

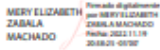
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Mgs. Mery Zabala	Docente	Encuesta (cuestionario)	Laura Berrones
Título de la investigación: La plataforma google meet como recurso didáctico en el aprendizaje de la historia en estudiantes de la Unidad Educativa Internacional liceo Iberoamericano.			
Objetivo de la investigación: Proponer la utilización de la plataforma Google meet como recurso didáctico en los procesos de aprendizaje de la asignatura de Historia en los estudiantes de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de la asignatura de historia					X

6. INTENCIONALIDAD AD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					x
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					x
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					x
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					x
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					x
III. OPINION DE APLICACIÓN						
<p style="text-align: center;"> Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] </p>						
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN						
Lugar y fecha	Cédula de Identidad	Firma del Experto			Teléfono	
Riobamba, 20-11-2022	0602040925	 <p> <small> MERY ELIZABETH ZABALA MACHADO </small> </p> <p> <small> Firmado digitalmente por MERY ELIZABETH ZABALA MACHADO Fecha: 2022.11.19 09:58:01 -0500 </small> </p>			0987331491	




UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN: TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dra. Angélica Urquiza	Docente	Encuesta (cuestionario)	Laura Berrones
Título de la investigación: La plataforma google meet como recurso didáctico en el aprendizaje de la historia en estudiantes de la Unidad Educativa Internacional liceo Iberoamericano.			
Objetivo de la investigación: Proponer la utilización de la plataforma Google meet como recurso didáctico en los procesos de aprendizaje de la asignatura de Historia en los estudiantes de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				x	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				x	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				x	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				x	

5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de la asignatura de historia				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnostico				X	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado				X	
III. OPINION DE APLICACIÓN						
<p>Aplicable [<input checked="" type="checkbox"/>] Aplicable después de corregir [<input type="checkbox"/>] No aplicable [<input type="checkbox"/>]</p> <p>Esta opinión se da considerando que el instrumento es una adaptación de otro ya valido en otra investigación</p>						
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN						
Lugar y fecha	Cédula de Identidad	Firma del Experto		Teléfono		
Riobamba, 17 de noviembre 2022	0602763534			0997777672		

Anexo 3. Instrumento de Diagnóstico



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

EDUCATIVA

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL

UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERNACIONAL “LICEO IBEROAMERICANO”

Objetivo: Realizar un diagnóstico sobre la utilización de la plataforma google meet en el aprendizaje de la historia.

Instrucciones

- Lea detenidamente las preguntas.
- Seleccione la opción que se ajuste a su criterio.
- Conteste con responsabilidad y honestidad.
- Tómese el tiempo necesario en cada pregunta.

Consentimiento informado:

Un cuestionario constituye un instrumento básico de recolección de información, los datos recopilados mediante la presente serán utilizados exclusivamente para el ámbito académico

Por favor, seleccione su decisión:

- Si, deseo participar
- No, no deseo participar.

Datos demográficos

Indique su género

- Masculino
- Femenino

Indique su edad en año

CUESTIONARIO

N	Dimensión: Perfil de uso de Google Meet	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	Previo a la coyuntura actual, ¿He utilizado Google Meet?					
2	Durante la coyuntura actual ¿Utilizo Google Meet?					
	Dimensión: Facilidad de uso percibida	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
3	Durante este periodo de actividad no presencial, ¿GoogleMeet me ha resultado sencillo de utilizar?					
4	¿He tenido problemas para aprender a utilizar Google Meet a lo largo de este tiempo de docencia virtual en la asignatura de Historia?					
5	¿La interfaz intuitiva, comprensible y amigable de Google Meet me ha facilitado su empleo durante la etapa de aprendizaje on line en la asignatura de Historia?					
	Dimensión: Disfrute percibido	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
6	¿Utilizar Google Meet como recurso para la enseñanza virtual ha sido entretenido y divertido en la asignatura de Historia?					
7	¿El uso de Google Meet me ha resultado interesante y motivador en la asignatura de i Historia?					
8	¿Dadas las circunstancias, me ha gustado utilizar GoogleMeet para el desarrollo de la asignatura de Historia?					
9	¿Me he sentido bien utilizando Google Meet en la asignatura de Historia?					

	Dimensión: Utilidad percibida	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
10	¿Creo que Google Meet es útil para aprender de manera online el curso de Historia?					
11	Dada la coyuntura, ¿La utilización de Google Meet me ha ayudado a comprender mejor la asignatura de Historia?					
12	¿El uso de Google Meet me ha ayudado a mejorar mi aprendizaje en esta etapa de enseñanza virtual de la asignatura de Historia?					
13	¿Creo que Google Meet me va ayudar a mejorar mi rendimiento en la asignatura de Historia?					
14	Durante este periodo, ¿Google Meet me ha permitido estar en contacto con mis compañeros?					
15	Durante este periodo, ¿Google Meet me ha permitido estar en contacto con mi profesorado?					
	Dimensión: Actitud de uso	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
16	¿El uso de Google Meet ha hecho que el aprendizaje en la asignatura de Historia durante este periodo excepcional haya sido más interesante?					
17	¿Creo que utilizar Google Meet como herramienta de aprendizaje online en la asignatura de Historia en situaciones especiales, como la provocada por el COVID-19, es una buena idea?					

	Dimensión: Intención de uso	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
18	Una vez se retome la enseñanza presencial, ¿Me gustaría seguir utilizando Google Meet en mi vida académica?					
19	Una vez se retome la enseñanza presencial, ¿Me gustaría continuar utilizando Google Meet para estar en contacto con mis compañeros fuera de clase?					
20	Una vez se retome la enseñanza presencial, ¿Me gustaría seguir empleando Google Meet para estar en contacto con mi profesorado fuera de clase?					
21	¿Me gustaría utilizar Google Meet en mi desempeño profesional futuro si tuviera oportunidad, aunque no se produzcan situaciones excepcionales?					
	Dimensión: Institución	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
22	¿La institución tiene una infraestructura adecuada?					
23	¿La institución cuenta con docentes suficientes para brindar el servicio adecuado a distancia?					
24	¿Tengo acceso a las tecnologías para el Aprendizaje para llevar a cabo el curso de Historia?					
25	¿Tengo acceso a las computadoras para llevar a cabo el curso de Historia?					
26	¿Cuento con acceso al internet?					
27	¿Estoy dotado de pc e internet para llevar a cabo el curso de Historia?					
28	¿Los docentes cuentan con habilidades pedagógicas para llevar a cabo el curso de Historia?					
	Dimensión: Pedagogía	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca

29	¿Cuento con acceso a biblioteca virtual para llevar a cabo el curso de Historia?					
30	¿Cuento con laboratorio virtual para llevar a cabo el curso de Historia ?					
31	¿Tengo claro los objetivos de los curso de Historia ?					
32	¿Tengo conocimiento de la metodología a utilizar para llevar a cabo el curso de Historia?					
33	¿Las actividades de trabajo en grupo y de aprendizaje es colaborativo para llevar a cabo el curso de Historia?					
	Dimensión: Tecnología	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
34	¿El curso de Historia tiene suficiente contenido virtual?					
35	¿Creo que el docente tiene una suficiente accesibilidad a la herramienta virtual en el desarrollo del Historia?					
36	¿Descargo con facilidad páginas para el desarrollo del curso de Historia?					
37	¿Tengo acceso a impresora fácilmente?					
38	¿Es fácil el manejo de la tecnología en clases virtuales del curso de Historia?					
39	¿El tiempo que paso en internet desarrollando el curso de Historia es adecuado?					
40	¿La velocidad del internet que tengo es el adecuado?					
	Dimensión: Contexto	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
41	Para mis estudios, ¿Tengo problemas para costear gastos de estudios?					

42	¿Estoy satisfecho y conforme con el desarrollo de las clases de Historia de manera virtual?					
43	¿Me siento motivado al desarrollar las clases virtuales de Historia?					

Instrumento adaptado de: Ramírez, T (2021)

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN